

PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DEL PERÚ

FACULTAD DE CIENCIAS Y ARTES DE LA COMUNICACIÓN



Imaginarios raciales en el discurso audiovisual del videojuego *BioShock Infinite*

Tesis para obtener el título profesional de Licenciado en Comunicación
Audiovisual que presenta:

Martin Alonso Junior Arevalo Ccapali

Asesora:

Carmen Rosa Vargas Céspedes

Lima, 2026

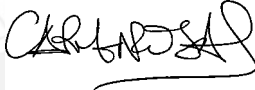
Informe de Similitud

Yo, **Carmen Rosa Vargas Cespedes**, docente de la Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación de la Pontificia Universidad Católica del Perú, asesora de la tesis titulada **Imaginarios raciales en el discurso audiovisual del videojuego *BioShock Infinite*** del autor **Martin Alonso Junior Arevalo Ccapali** dejo constancia de lo siguiente:

- El mencionado documento tiene un índice de puntuación de similitud de 8 % en paráfraseo. Así lo consigna el reporte de similitud emitido por el software *Turnitin* el [17/02/2026](#).
- He revisado con detalle dicho reporte del trabajo, y no se advierte indicios de plagio.
- Las citas a otros autores y sus respectivas referencias cumplen con las pautas académicas.

Lugar y fecha:

Lima 17/02/2026.....

Apellidos y nombres de la asesora: Vargas Cespedes, Carmen Rosa	
DNI: 10004981	Firma
ORCID: https://orcid.org/0000-0002-7517-5871	

Dedicatoria

A Dios por encima de todas las cosas y por darme unos padres maravillosos.

A mi madre, mi ejemplo de coraje, superación y esfuerzo. Sin ella, nada de esto hubiese sido posible.

A mi padre por sus excelentes consejos, su amistad, valores y ser mi hermano en Cristo.

A mi mamita Lucy y a los que están en el cielo: Mamita Amelia, Papito Manuel y Papito Abdón.

A mis hermanos por darme ese impulso mediante sus logros.

A los familiares y amigos que partieron, un abrazo hacia el otro lado.

Agradecimientos

A mi asesora por su paciencia, dedicación y por compartir esa pasión por el arte de los videojuegos.

A los amigos que fueron parte de este trabajo con sus consejos y apoyo.

Resumen

La presente investigación analiza cómo se construyen y representan los imaginarios raciales en el videojuego *BioShock Infinite* desde un enfoque de discurso audiovisual. El objetivo central es comprender de qué manera el juego articula narrativas visuales, sonoras e interactivas que reproducen y cuestionan estructuras históricas de poder y discriminación racial. El trabajo se organiza en dos partes: en primer lugar, se expone un marco teórico que aborda la historia del racismo en Estados Unidos, los imaginarios raciales en los medios audiovisuales y el videojuego como un dispositivo de representación cultural; en segundo lugar, se desarrolla un análisis de escenas, carteles, voxáfonos y cinemáticas seleccionadas, apoyado en matrices de análisis audiovisual y complementado con entrevistas a jugadores. Los hallazgos muestran que la propuesta estética y narrativa del juego refleja tensiones sociales vinculadas al supremacismo, el nacionalismo y la segregación racial, generando en los jugadores emociones, reflexiones y posicionamientos morales. La investigación aporta una mirada que integra el estudio audiovisual y los game studies para evidenciar cómo los videojuegos se constituyen en espacios de producción y disputa de significados sociales.

Palabras clave: Videojuegos, imaginarios raciales, análisis del discurso, representación audiovisual, *BioShock Infinite*.

Abstract

This research analyzes how racial imaginaries are constructed and represented in the video game *BioShock Infinite* through an audiovisual discourse approach. The main objective is to understand how the game articulates visual, sound, and interactive narratives that both reproduce and challenge historical structures of racial power and discrimination. The study is divided into two parts: first, a theoretical framework addressing the history of racism in the United States, racial imaginaries in audiovisual media, and the video game as a cultural representational device; and second, an analysis of selected scenes, posters, voxophones, and cinematics, supported by audiovisual content matrices and complemented by player interviews. The findings show that the game's aesthetic and narrative proposal reflects social tensions linked to white supremacy, nationalism, and racial segregation, eliciting emotions, reflections, and moral positioning from players. This research contributes an integrated perspective from audiovisual studies and game studies to demonstrate how video games function as spaces for the production and contestation of social meanings.

Keywords: Video games, racial imaginaries, discourse analysis, audiovisual representation, BioShock Infinite.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN.....	5
HIPÓTESIS.....	5
OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	6
ESTADO DE LA CUESTIÓN	6
CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO	9
1.1 Historia del racismo y abolición de la esclavitud en EE.UU.....	9
1.1.1 Impacto en la cultura popular.....	11
1.1.2 Construcción de imaginarios raciales en el periodo post-abolición.....	13
1.2 Imaginarios raciales en los medios audiovisuales.....	15
1.2.1 Representación de raza y estereotipos en los videojuegos.....	16
1.2.2 Los imaginarios raciales como discursos simbólicos.....	18
1.3 El videojuego como discurso audiovisual	22
1.3.1 Elementos narrativos, visuales y sonoros en los videojuegos	24
1.3.2 Videojuegos como constructores de significado social.....	26
CAPÍTULO 2: EL UNIVERSO NARRATIVO DE <i>BIOSHOCK INFINITE</i>	28
2.1 Narrativa y discurso en <i>BioShock Infinite</i>	28
2.1.1 Los voxáfonos como dispositivo narrativo.....	30
2.2 Representación visual y estética en videojuegos.....	33
2.2.1 Carteles y propaganda: construcción visual del racismo.....	35
2.2.2 Escenarios y arquitectura: especialización de la segregación.....	36
2.3 Caracterización de los personajes.....	38
2.3.1 Diseño de vestuario y estética como marcadores raciales	39
2.3.2 Conductas y jerarquías: narrativas del poder social.....	40
CAPÍTULO 3: DISEÑO METODOLÓGICO, ENFOQUE DE ANÁLISIS Y MATRICES	41
3.1 Diseño metodológico.....	41
3.2 Matrices de voxáfonos.....	45
3.3 Matriz de imágenes	54
3.4 Matrices de cinemáticas	68
3.5 Matriz integrada de los elementos analizados	74
3.6 Matriz para entrevistas	76
CAPÍTULO 4: ANÁLISIS DE LOS IMAGINARIOS RACIALES EN <i>BIOSHOCK INFINITE</i>	80
4.1 Análisis narrativo y discursivo.....	80
4.1.1 Voxáfonos: discursos raciales y jerarquías simbólicas	80
4.1.2 Escenas cinematográficas: construcción de los imaginarios raciales.....	83
4.2 Análisis visual y estético.....	89
4.2.1 Carteles y propaganda: simbolismo racial en el diseño visual.....	89
4.2.2 Escenarios y arquitectura: racialización del espacio en Columbia.....	94
4.2.3 Vestuario y acciones: representación de roles raciales y sociales.....	97
4.3 Integración narrativa, visual y sonora: unidad del discurso audiovisual.....	99
4.4 Recepción y percepción del jugador.....	106
4.4.1 Testimonios.....	107

4.4.2 Mecánicas e interacciones.....	112
4.4.3 Triangulación con los elementos del discurso.....	115
CONCLUSIONES	118
Síntesis de hallazgos	118
Aportes al campo de estudio	123
Limitaciones y proyecciones futuras.....	124
Implicaciones éticas y sociales de la investigación.....	125
BIBLIOGRAFÍA.....	127
LUDOGRAFÍA.....	146
ANEXOS.....	148



INTRODUCCIÓN

Desde la aparición de los primeros videojuegos en la década de 1950 hasta la actualidad, el medio ha experimentado una transformación significativa. Lo que en sus inicios fue concebido principalmente como una forma de entretenimiento ha devenido en un espacio narrativo complejo e interactivo. Este desarrollo ha impulsado el interés por trasladar sus relatos a otros formatos culturales y mediáticos, como las series producidas para plataformas de streaming y las adaptaciones cinematográficas. La potencia narrativa de muchos videojuegos ha trascendido el propio medio e inspirado producciones en acción real que han obtenido reconocimiento crítico y comercial. Un ejemplo de ello es la serie *The Last of Us* (HBO, 2023), valorada por su fidelidad al material original y por la expansión de su universo narrativo, lo que evidencia la capacidad de estas historias para interpelar a públicos más allá del espacio interactivo (Kitrar, 2024; Waltenberg & Soalheiro, 2024). De manera similar, franquicias como *Uncharted* (Naughty Dog, 2007) y *Sonic the Hedgehog* (SEGA, 1991) fueron adaptadas al cine, lo que confirma la consolidación de relatos transmedia con alcance global (Liboriussen, 2023; Sell, 2021). En este contexto, la expansión transmedia amplía la visibilidad del medio y refuerza sus implicancias culturales, en especial en relación con las formas de representación de la diferencia racial.

Los videojuegos, además de reflejar el mundo social, participan activamente en la normalización de ciertos patrones de representación que los jugadores aprenden a reconocer y habitar (Williams et al., 2009). Esta capacidad representacional motivó la pregunta central de esta investigación: ¿cómo se construyen las ideas de raza en los mundos digitales? ¿Qué narrativas, explícitas o implícitas, sostienen las imágenes y los personajes que el jugador observa y controla? Estas preguntas adquieren relevancia cuando se constata que los

estereotipos raciales persisten en el diseño y la narrativa de numerosos videojuegos contemporáneos. La literatura especializada señala que, pese a avances recientes, subsisten desequilibrios importantes. El censo de contenidos realizado por Williams et al. (2009) evidenció la sobrerrepresentación de personajes blancos y la subrepresentación de minorías raciales, tendencia que investigaciones posteriores han vinculado con la reproducción de estereotipos y con efectos en la audiencia (Burgess et al., 2011). Estudios más recientes, incluso en el ámbito independiente, identifican una limitada diversidad racial y patrones de representación problemáticos en más de setenta títulos analizados (Passmore et al., 2017). Estas dinámicas se extienden al ámbito del marketing y la promoción, donde se reutilizan arquetipos raciales con fines comerciales (Behm-Morawitz & Ta, 2014). En conjunto, estos antecedentes subrayan la necesidad de examinar tanto los contenidos como las formas mediante las cuales se presentan y circulan. Esta preocupación resulta particularmente pertinente si se considera que adolescentes y jóvenes adultos constituyen una parte sustancial del público de estos productos. En los últimos años, además, ha aumentado el interés por comprender cómo los jugadores interpretan, reproducen o cuestionan estos discursos desde su experiencia lúdica, lo que permite reconocerlos como agentes activos dentro del proceso comunicativo. En este marco, la investigación adopta el concepto de *imaginarios raciales*, entendido —siguiendo a Hall (1997), Gray y Leonard (2018), Mbembe (2011), Gray (2024) y Castoriadis (1983)— como sistemas simbólicos que organizan las representaciones de la diferencia racial mediante discursos, imágenes y prácticas. Estos imaginarios operan como estructuras de significación que pueden reproducir o interpelar jerarquías sociales y relaciones de poder dentro de los medios.

El objeto de estudio de esta investigación es *BioShock Infinite* (Irrational Games, 2013), abordado como un medio expresivo e interactivo cuya significación emerge de la articulación entre mecánicas de juego, dimensión audiovisual y participación del jugador (Bogost, 2007;

Sicart, 2011; Juul, 2005). Este enfoque permite examinar cómo los imaginarios raciales se manifiestan en la visualidad, la sonoridad y la jugabilidad, y cómo producen sentido a través de sistemas, acciones y experiencias encarnadas. La selección de este marco teórico responde a la necesidad de comprender el videojuego desde su lógica interna y de analizar cómo articula posicionamientos ideológicos que inciden en la construcción de imaginarios raciales.

La diversidad de autores convocados obedece a un enfoque interdisciplinario. Dado que los imaginarios raciales operan en planos históricos, filosóficos, mediáticos y estéticos, resulta pertinente articular aportes de la teoría cultural (Hall, 1997; Mbembe, 2011), la filosofía política (Foucault, 1976), los estudios de representación visual (Barthes, 1980), el análisis sonoro (Chion, 1994; Collins, 2008) y los *game studies* (Bogost, 2007; Sicart, 2011; Juul, 2005). Esta articulación busca ofrecer una comprensión integral del problema, atendiendo a la forma en que las dimensiones visual, narrativa, sonora e interactiva se entrelazan en el videojuego. La crítica académica ha señalado que *BioShock Infinite* articula visualidad, diseño y narrativa para representar injusticias raciales, en muchos casos mediante elementos opcionales del entorno (Schubert, 2018). Asimismo, se ha destacado que, como juego de disparos en primera persona, exige al jugador posicionarse frente a la racialización que estructura su mundo ficcional (Mafe, 2015), aunque también se han discutido los límites de esta crítica cuando se la confronta con violencias sistémicas más amplias (Ogden, 2023). A partir de ello, esta investigación se propone examinar las representaciones raciales en *BioShock Infinite* mediante un enfoque que integra análisis narrativo, visual y sonoro. De forma complementaria, se incorpora una dimensión de análisis de recepción basada en entrevistas, con el objetivo de observar cómo estos discursos son interpretados por los jugadores. El interés no se limita a la descripción de contenidos, sino que se orienta al estudio de los dispositivos —diseño de espacios, propaganda diegética, voces y cinemáticas— a través de los cuales el juego organiza jerarquías y posiciona éticamente al jugador

(Malkowski & Russworm, 2017). Desde esta perspectiva, el análisis busca poner en evidencia el potencial del videojuego como medio capaz de abordar problemáticas sociales complejas y generar espacios de reflexión dentro de la cultura digital.

El estudio se justifica por tres razones principales. En primer lugar, el impacto cultural de los videojuegos, que han adquirido un rol relevante como medios de producción simbólica con amplia influencia social. Analizar cómo elaboran imaginarios raciales permite comprender su incidencia en la percepción contemporánea de la raza y los estereotipos. En segundo lugar, la necesidad de una reflexión crítica sobre la persistencia de estereotipos raciales en los medios digitales y su posible impacto en la construcción de identidades. En este punto, la percepción de los jugadores se vuelve un indicador clave, ya que permite observar cómo estos discursos son interpretados, negociados o resistidos. En tercer lugar, el aporte al campo de los estudios de videojuegos, al profundizar en la intersección entre videojuego, cultura y raza a partir de un título ampliamente reconocido. Dado que el análisis audiovisual requiere distinguir entre lo que se muestra y la forma en que se produce significado, el capítulo analítico combina momentos descriptivos e interpretativos. Esta estrategia responde a una lógica propia del análisis cualitativo, en la cual la descripción detallada de escenas, recursos visuales, elementos sonoros o voxáfonos constituye un paso necesario para sustentar la interpretación posterior (Barthes, 1977; Rose, 2001; Chion, 1994). La reiteración conceptual que puede derivarse de este procedimiento cumple una función operativa, al hacer explícito el tránsito entre observación, identificación de patrones y análisis de sus implicancias ideológicas.

Finalmente, para precisar el alcance del estudio, se establecen delimitaciones espaciales, temporales, conceptuales y metodológicas. La delimitación espacial se centra en los entornos de la ciudad ficticia de Columbia, en particular aquellos espacios donde se intensifican las dinámicas raciales y las jerarquías de poder, como Finkton, la Plaza de la Rifa, el Salón de los

Héroes y el Prado del Soldado. La delimitación temporal corresponde al lanzamiento del videojuego en 2013, como tercera entrega de la saga *BioShock*. La delimitación conceptual se organiza en tres niveles de análisis: visual, narrativo y sonoro. La delimitación metodológica adopta un enfoque cualitativo basado en matrices de análisis narrativo, semiótico y sonoro, complementado con un análisis de recepción a partir de encuestas breves, con el fin de examinar cómo los jugadores perciben y significan estas representaciones.

PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

Pregunta central:

¿Cómo representa *BioShock Infinite* los imaginarios raciales y qué dinámicas de poder y resistencia emergen en su discurso audiovisual, así como en la recepción de los jugadores?

Preguntas específicas:

- ¿De qué manera las representaciones visuales y narrativas en *BioShock Infinite* refuerzan o desafían los estereotipos raciales?
- ¿Qué roles cumplen los personajes y escenarios del juego, y cuál es su impacto en la construcción de la narrativa?
- ¿Cómo perciben los jugadores las representaciones raciales en *BioShock Infinite*?

HIPÓTESIS

BioShock Infinite construye y transmite imaginarios raciales a través de la integración de elementos narrativos, visuales, sonoros y mecánicos, articulando dinámicas de poder y resistencia que interpelan al jugador en su experiencia lúdica.

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

Objetivo central:

Analizar la construcción de imaginarios raciales en *BioShock Infinite*, identificando las dinámicas de poder y resistencia que se expresan a través de su narrativa y diseño audiovisual.

Objetivos específicos:

- Examinar cómo las representaciones visuales y narrativas del videojuego refuerzan o subvierten estereotipos raciales.
- Analizar cómo las dinámicas de poder y resistencia se expresan en los personajes principales (Fitzroy, Comstock y Fink) y en los escenarios clave del juego evaluando cómo estas dinámicas refuerzan o cuestionan el discurso narrativo sobre el racismo y jerarquías sociales
- Identificar cómo los elementos audiovisuales (sonido, cinemática y diseño visual) y mecánicos (interacciones, mecánicas y diseño de niveles) construyen imaginarios raciales que involucran al jugador en dinámicas de poder y resistencia dentro del universo narrativo de *BioShock Infinite*.

ESTADO DE LA CUESTIÓN

El análisis de los imaginarios raciales en videojuegos constituye un campo de estudio en expansión que articula aportes de la comunicación, el diseño digital y los estudios culturales. Esta convergencia responde a la naturaleza interactiva del medio, ya que los videojuegos

participan en la producción y circulación de valores sociales, y pueden ser examinados como espacios donde se configuran discursos de poder y de resistencia. En este marco, diversas investigaciones han explorado de qué manera los videojuegos reproducen o cuestionan desigualdades raciales en contextos tanto realistas como ficcionales, lo que ha dado lugar a un corpus creciente centrado en la representación racial en producciones históricas y contemporáneas. En la revista *Games and Culture*, Brock (2011) analizó las reacciones de los jugadores frente a la representación de africanos como enemigos en *Resident Evil 5*, vinculando dichas respuestas con debates sobre raza y blanquitud en la estructura del juego. Leonard (2003, 2006), por su parte, abordó la relación entre raza, consumo y cultura del videojuego, y sostuvo la centralidad de los estudios de raza y género dentro de los *game studies*. En su análisis de *Grand Theft Auto: San Andreas* (Rockstar, 2004), examinó procesos de demonización, mercantilización y control de la negritud en el ecosistema cultural que rodea a la franquicia.

Desde géneros alejados del realismo, como la fantasía, *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda, 2011) ha sido estudiado por el uso de razas ficticias que funcionan como alegorías de minorías reales. Bjørkelo (2020) analizó lecturas etnonacionalistas blancas de la facción Stormcloaks en foros como Stormfront, a partir de los conceptos de *encoding/decoding* y *affordances*, evidenciando cómo ciertos públicos resignifican la ficción en clave ideológica. De manera complementaria, Hines (2023) identificó estereotipos y esencialismos raciales asociados a corporalidades negras e indígenas en el género fantástico. En relación con el objeto de estudio de esta tesis, Martínez (2021) desarrolló un análisis universitario sobre el tratamiento del racismo en videojuegos AAA, en el que concluye que la violencia y el discurso discriminatorio están presentes en el universo de Columbia, aunque no constituyen el eje central de la progresión narrativa. En un registro distinto, Steele (2024) abordó *Cyberpunk 2077* (CD Projekt, 2020) desde la noción de “criminología popular”, al mapear

temáticas como desigualdad y anomia en su diseño narrativo. A ello se suma el debate público generado tras el E3 de 2019, cuando Mike Pondsmith respondió a críticas sobre representación racial, discusión recogida por *PC Gamer* (Chalk, 2019), lo que permite contextualizar la relación entre autoría, recepción mediática y fidelidad a la propiedad intelectual. Dentro de esta línea de investigación, Torres Valladares (2022) analizó los imaginarios raciales en *Life is Strange 2* (Dontnod Entertainment, 2018) desde el discurso audiovisual, con énfasis en narrativas migrantes y experiencias de racismo en Estados Unidos. El autor sostiene que el potencial crítico del videojuego reside en su capacidad para generar implicación emocional y propiciar reflexiones sobre las estructuras de poder representadas.

Por último, estudios recientes han incorporado de manera explícita la recepción del jugador como parte del análisis. Shliakhovchuk y Muñoz (2020) realizaron una revisión sistemática de 62 estudios que evidencia cómo los videojuegos pueden reforzar o debilitar estereotipos y contribuir a procesos de alfabetización intercultural. Desde una perspectiva más localizada, Ávila Pérez (2022) propuso un marco de análisis basado en la teoría de la recepción, articulando lectura, interpretación y actualización de sentido en experiencias de juego, con un estudio de caso centrado en *Silent Hill 2* (Konami, 2001). En diálogo con estos antecedentes, el presente estudio se propone analizar cómo *BioShock Infinite* construye discursos de poder y resistencia a través de su diseño audiovisual, considerando tanto sus estrategias de representación como su recepción por parte de los jugadores.

CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

1.1 Historia del racismo y abolición de la esclavitud en EE.UU

Para abordar el concepto de imaginarios raciales, resulta necesario partir de su núcleo semántico más explícito: el racismo. La historia de este término se vincula de manera recurrente con el contexto estadounidense, debido a la relación estructural entre la esclavitud y el movimiento abolicionista que luchó por su erradicación. La esclavitud fue un componente central en la configuración económica de Estados Unidos y, al mismo tiempo, contribuyó a la consolidación de una narrativa de supremacía blanca que dejó huellas profundas en la sociedad. Desde la llegada de los primeros africanos esclavizados en 1619 hasta la ratificación de la Decimotercera Enmienda en 1865, este sistema articuló relaciones de poder que trascendieron el ámbito económico (Fredrickson, 2002; Jordan, 1974). Frente a este orden racial, el movimiento abolicionista emergió como una fuerza organizada que contó con un protagonismo significativo de actores afroamericanos y con redes interraciales de apoyo. Activistas de distintos orígenes recurrieron a la literatura, la oratoria y la acción política para cuestionar la legitimidad de la esclavitud y exigir la igualdad jurídica y social (Sinha, 2016). Este ciclo de movilización estableció antecedentes fundamentales para luchas posteriores contra la segregación racial durante el periodo de Jim Crow y en décadas subsiguientes (Litwack, 1999; Woodward, 2001).

El componente económico desempeñó un papel decisivo en la persistencia de la esclavitud. Wright (2022) sostiene que este sistema estuvo profundamente integrado a los mercados y al desarrollo económico estadounidense del siglo XIX, como lo demuestra la historiografía reciente. Tras la abolición formal, las estructuras de dominación no se disolvieron, sino que se reconfiguraron mediante los Black Codes, las leyes Jim Crow y diversos mecanismos de

segregación y control social. Estas prácticas reforzaron la supremacía blanca durante la Reconstrucción y la pos-Reconstrucción (Fredrickson, 1988; Litwack, 1999; Woodward, 2001). En el ámbito jurídico-político contemporáneo, se ha señalado además que las narrativas denominadas “post raciales” pueden encubrir la persistencia de desigualdades estructurales que continúan operando en beneficio de dicho orden racial (Carter Jr., 2012). La cultura popular también tuvo un rol central en la consolidación de estos imaginarios. Un ejemplo significativo fueron los espectáculos de *minstrelsy* o *blackface*, representaciones teatrales difundidas entre 1840 y 1900 que reproducían imágenes caricaturescas de los afroamericanos. Estas prácticas contribuyeron a naturalizar la supremacía blanca en el imaginario colectivo (Lott, 2013; Toll, 1974). La documentación curatorial destaca que el *blackface* se constituyó como un repertorio visual y escénico que moldeó percepciones sociales sobre la negritud y dejó una huella persistente en la cultura mediática estadounidense (National Museum of African American History and Culture, s.f.).

La coerción laboral tampoco concluyó con la abolición. La historiografía sobre el *convict leasing* ha demostrado la continuidad del trabajo forzado en el periodo postabolicionista, especialmente en el sur industrial. Estudios como los de Blackmon (2008) y LeFlouria (2015) documentan el peso de estos sistemas en estados como Georgia, así como el uso de *chain gangs* como mecanismo de control y explotación. Ya en el siglo XX, la segregación residencial respondió también a políticas institucionales. Rothstein (2017) reúne evidencia sobre medidas gubernamentales —financiación hipotecaria, zonificación y convenios raciales— que promovieron la formación de barrios racialmente separados. En esta misma línea, Katznelson (2005) analiza cómo programas federales del New Deal y de la posguerra funcionaron como una forma de “acción afirmativa para blancos”, con efectos acumulativos en términos de riqueza y acceso a derechos.

La disputa por la igualdad racial no se limitó al plano legal o económico, sino que también se expresó en el terreno de la memoria histórica. W. E. B. Du Bois (1935/2021) documentó la agencia afroamericana durante la Reconstrucción y cuestionó la interpretación dunningiana que la caracterizaba como un fracaso inevitable, abriendo el camino a lecturas centradas en ciudadanía y trabajo negro. De forma complementaria, Blight (2001) analizó cómo la llamada “reunión nacional” tras la Guerra de Secesión se articuló mediante relatos conciliadores que minimizaron la centralidad de la esclavitud y de la ciudadanía negra, consolidando la ideología del *Lost Cause* en monumentos, rituales y manuales escolares. Brundage (2005) profundiza en la manera en que el poder local intervino en la construcción de esta memoria pública, determinando qué figuras y hechos ocuparon el espacio cívico heredado por generaciones posteriores. Este trasfondo histórico no solo configuró las condiciones materiales de la subordinación racial, sino que también prefiguró los imaginarios que se consolidaron en la cultura popular y que, más adelante, serían reproducidos y rearticulados por los medios audiovisuales.

1.1.1 Impacto en la cultura popular

El impacto del racismo y de la abolición de la esclavitud en la cultura popular estadounidense ha sido amplio y persistente, con manifestaciones en distintos medios como la literatura, el cine, la música y la televisión. La historiografía sobre memoria pública ha señalado que muchos de estos relatos culturales tendieron a simplificar o mitificar el pasado, lo que privilegiaba narrativas conciliadoras que desplazaron la centralidad de la esclavitud y de la ciudadanía negra (Blight, 2001). Uno de los ámbitos donde esta influencia resulta especialmente visible es la música. En el sur de Estados Unidos, los géneros surgidos en comunidades afroamericanas se convirtieron en pilares para la construcción de identidades culturales tras la abolición. Palmer (1982), en *Deep Blues*, documenta cómo el blues emergió

a partir de experiencias históricas de opresión y se constituyó como una forma de expresión de las luchas y aspiraciones afroamericanas. A partir de este sustrato, géneros como el jazz, el gospel y, posteriormente, el hip-hop funcionaron como espacios de denuncia social y reafirmación identitaria, manteniendo su vigencia hasta la actualidad (Neal, 1999).

Procesos similares se observaron en el ámbito cinematográfico, en el que la representación de la esclavitud atravesó distintas etapas. En un primer momento, predominó un enfoque centrado en la victimización; con el tiempo, algunas producciones comenzaron a visibilizar la resistencia y la agencia de las personas esclavizadas. La investigación sobre la imagen afroamericana en el cine ha documentado estas tensiones entre victimización, agencia y economía política de la representación (Guerrero, 2012). En el caso reciente de *Twelve Years a Slave*, Foner (2014) señala que la adaptación cinematográfica enfatiza los motivos de opresión y sufrimiento por encima de la complejidad presente en el texto autobiográfico de Solomon Northup, reactivando debates sobre los límites y responsabilidades de la representación histórica en el cine. En paralelo, los estudios sobre el tropo del *white savior* han analizado su contenido, circulación y recepción en el cine contemporáneo, evidenciando cómo estas narrativas pueden recentrar la agencia en figuras blancas incluso en relatos sobre violencia racial (Hughey, 2014). La literatura también desempeñó un papel central en la configuración de imaginarios vinculados a la abolición. Sinha (2016) explica que, durante el siglo XIX, las narrativas abolicionistas buscaron denunciar la inmoralidad de la esclavitud y, al mismo tiempo, sentar bases ideológicas para la igualdad racial. En este contexto se inscribe *La cabaña del Tío Tom* de Harriet Beecher Stowe (1852/2008), obra que influyó de manera decisiva en la percepción pública de la esclavitud. En la literatura contemporánea, estas preocupaciones persisten a través de exploraciones centradas en la memoria, el trauma y la herencia del pasado esclavista. *Beloved* de Toni Morrison ha sido ampliamente leída como una reflexión novelística sobre la memoria histórica y el legado de la esclavitud en la

experiencia afroamericana (Morrison, 1987/2004). La televisión reprodujo dinámicas similares. Diversas producciones cumplieron un rol ambivalente: contribuyeron a la difusión de la historia de la esclavitud, pero también perpetuaron estereotipos raciales. Un caso emblemático fue la serie *Roots* (ABC, 1977), considerada un hito en la representación de la historia afroamericana en la cultura de masas. Estudios recientes sistematizan su significación, recepción y legado cultural (Kusé, 2024), mientras que análisis contemporáneos a su estreno ya debatían su impacto pedagógico y social (Arnez, 1977). Las comparaciones con la adaptación de 2016 han reabierto discusiones sobre los avances y las limitaciones en la representación histórica y en la agencia negra en pantalla (Brasher, 2016).

1.1.2 Construcción de imaginarios raciales en el periodo post-abolición

Como señala Carter Jr., la abolición de la esclavitud en Estados Unidos, formalizada mediante la Decimotercera Enmienda, no erradicó las estructuras que sostenían la racialización del poder. En su lugar, estas se reorganizaron bajo nuevos formatos normativos. Mientras la cultura popular continuaba reproduciendo estereotipos heredados del sistema esclavista, otros ámbitos sociales comenzaron a institucionalizar formas de representación racial que excedían el campo del arte o del entretenimiento. Desde el último tercio del siglo XIX, el discurso racializado se consolidó como un esquema operativo que moldeó prácticas sociales y, al mismo tiempo, criterios de conocimiento y legitimación del poder. En este contexto, la separación entre blancos y afroamericanos dejó de apoyarse exclusivamente en la violencia explícita o en el control económico directo. La jerarquización racial se reformuló a través de dispositivos legales, pedagógicos y científicos que se presentaban como neutrales.

Uno de los pilares de este proceso fue el aparato jurídico-administrativo desarrollado durante la llamada era de la Reconstrucción. Lejos de dismantelar las estructuras discriminatorias, en el sur se promulgaron los *Black Codes*, que más tarde serían perfeccionados y reemplazados

por el régimen de segregación racial conocido como Jim Crow. Woodward (2001) sostiene que estas normas, aunque no restituían formalmente la esclavitud, funcionaban como mecanismos de control social basados en la raza, regulando el acceso al transporte, la educación, el matrimonio y las relaciones laborales. De manera paralela, en el campo científico se consolidó un lenguaje racializado que buscó explicar la desigualdad a partir de categorías biológicas. A fines del siglo XIX y durante las primeras décadas del siglo XX, las teorías eugenésicas adquirieron legitimidad académica y política al postular la superioridad blanca como un hecho empíricamente demostrable. Kevles (1995) documenta cómo el auge de la antropometría, la psicometría y la genética degenerativa proporcionó fundamentos para políticas de esterilización forzada, leyes antimestizaje y restricciones migratorias, diseñadas con el objetivo explícito de preservar la “pureza racial”. Estas ideas contaron con el respaldo de instituciones como la *American Eugenics Society* y la *Carnegie Institution*, cuyos informes fueron utilizados para sustentar decisiones legales e influir en la educación pública (Lombardo, 2011). Este proceso de racialización también permeó ámbitos como la prensa escrita y el sistema judicial, donde se consolidó una asociación persistente entre criminalidad, amenaza social y negritud. Estudios periodísticos y jurídicos reforzaron la noción de que los afroamericanos eran más propensos al desorden, la degeneración moral o la violencia. Muhammad (2019) explica que, con el desarrollo de la criminología estadística, los cuerpos negros se convirtieron en objetos de análisis cuantitativo destinados a demostrar una supuesta peligrosidad inherente. Estos enfoques proporcionaron una base pseudocientífica para políticas de castigo, patrullajes selectivos y encarcelamiento masivo.

En este marco, la educación funcionó como un instrumento central de reproducción simbólica de la discriminación racial. Más allá de la precariedad estructural de las escuelas destinadas a la población afroamericana, el contenido curricular reforzaba jerarquías raciales al invisibilizar sus contribuciones a la historia nacional y al reproducir narrativas que exaltaban

la supremacía blanca. Anderson (1988) señala que el modelo educativo industrial impuesto limitaba las posibilidades de movilidad social y moldeaba subjetividades resignadas, al priorizar la formación manual y el trabajo subordinado. A través de manuales escolares, rituales cívicos e himnos patrióticos, se difundió una noción de ciudadanía que excluía simbólicamente a la población afrodescendiente. Estos principios se materializaron en los recursos pedagógicos dirigidos a la infancia. La literatura escolar y la iconografía infantil operaron como canales de naturalización del racismo desde edades tempranas. En libros de texto y publicaciones ilustradas, los niños afroamericanos aparecían representados de forma caricaturesca y asociados a roles cómicos o subordinados. Pilgrim (2000/2024) muestra cómo figuras como el *pickaninny* o la *mammy* circularon en materiales educativos, consolidando imaginarios que vinculaban la negritud con la torpeza, la anormalidad o el atraso.

1.2 Imaginarios raciales en los medios audiovisuales

El estudio de los imaginarios raciales en los medios audiovisuales permite comprender cómo las representaciones simbólicas de la diferencia étnico-racial han sido vehiculizadas, reconfiguradas y reproducidas a través de lenguajes expresivos propios de la cultura visual contemporánea. A diferencia de los discursos legales o científicos, que suelen abordar el racismo desde marcos explícitos y normativos, los medios audiovisuales operan mediante la estética, la narrativa y la emoción, generando efectos subjetivos que inciden en la construcción de percepciones colectivas. En este sentido, las producciones audiovisuales participan activamente en la configuración del mundo social al organizar asociaciones afectivas, codificar roles y establecer regímenes de visibilidad. El cine, la televisión, la publicidad y los videojuegos constituyen espacios donde los cuerpos racializados son inscritos en relatos que jerarquizan, antagonizan o exotizan la diferencia. Estas representaciones, frecuentemente cristalizadas en estereotipos, responden a condiciones

ideológicas específicas de producción y circulación, más que a decisiones aisladas o accidentales. Analizar estos medios como dispositivos discursivos permite rastrear la articulación de imágenes de poder, resistencia y marginalidad, así como su impacto en las subjetividades sociales, especialmente entre públicos jóvenes. Desde esta perspectiva, el estudio de los videojuegos resulta central, no solo por su amplia circulación global, sino por su capacidad de articular narración, visualidad e interacción, produciendo formas de significación que exceden las posibilidades de otros medios audiovisuales.

1.2.1 Representación de raza y estereotipos en los videojuegos

Desde sus inicios, los videojuegos han construido universos poblados por sujetos que encarnan categorías sociales, políticas y raciales. En este marco, la representación de la raza no constituye un elemento meramente estético o anecdótico, sino una forma en que la industria codifica visual y narrativamente el cuerpo racializado. Estas codificaciones suelen reproducir estereotipos heredados de la cultura colonial, del cine clásico y de los medios masivos. Un concepto clave para abordar este fenómeno es el de *tokenización*, entendido como la inclusión de personajes no blancos como gesto de diversidad superficial, sin una profundidad narrativa o simbólica que cuestione los valores dominantes. Según Leonard (2003), numerosos videojuegos incorporan figuras racializadas para responder a expectativas multiculturales del mercado; sin embargo, estas representaciones operan dentro de márgenes estrictos: el personaje negro aparece con frecuencia como fuerte, violento o sacrificial; el latino como rudo o marginal; y el asiático como frío, altamente competente o hipertecnológico. En el nivel del diseño de personajes, la racialización se articula a través de lo que Dietrich (2013) denomina “blancura por defecto”. En muchos sistemas de creación de avatares, la blancura se presenta como la opción básica o no marcada, mientras que las identidades no blancas quedan relegadas a elecciones explícitas que suelen apoyarse en

rasgos estereotipados, como tonos de piel limitados, facciones exotizadas o peinados codificados. De este modo, “ser blanco” funciona como neutralidad, mientras que “no serlo” se configura como una marca visible que debe ser seleccionada y justificada dentro del propio interfaz. En este punto, Leonard y Dietrich coinciden en que estos modelos reproducen jerarquías visuales que posicionan la blancura como norma y relegan lo demás al campo de lo “diverso”. Más allá del reparto de personajes, la subordinación racial también se manifiesta en el plano narrativo, cuando los personajes racializados existen principalmente en función del héroe blanco, ya sea como aliados, guías o figuras sacrificables. Este patrón, junto con sus formas de contestación, es abordado en los estudios reunidos por Gray y Leonard (2018), quienes señalan que las dinámicas raciales y de género en los videojuegos tienden a desplazarse hacia registros implícitos, evitando un tratamiento directo de los conflictos estructurales. En una línea complementaria, Nakamura (2019) analiza cómo raza y género organizan tanto las culturas de juego como sus modos de recepción, lo que ayuda a explicar por qué muchas narrativas neutralizan o eluden los conflictos raciales explícitos. Asimismo, la jugabilidad contribuye a la codificación racial mediante la asignación de atributos funcionales que evocan estereotipos esencialistas. En videojuegos deportivos, de disparos o de lucha, los personajes afrodescendientes suelen asociarse a altos niveles de fuerza o agresividad, mientras que los personajes blancos destacan por liderazgo, estrategia o control. Como muestran Williams et al. (2009) y Burgess et al. (2011), estos sistemas de valores vinculan lo físico y lo instintivo con cuerpos no blancos, y reservan la racionalidad y la centralidad narrativa para la blancura. En una extensión de este fenómeno, Passmore et al. (2017) señalan que muchas razas ficticias —como orcos, khajiitas o “tribus alienígenas”— reproducen imaginarios coloniales al ser representadas como salvajes, emocionalmente inestables, menos civilizadas o hipersexualizadas.

1.2.2 Los imaginarios raciales como discursos simbólicos

El concepto de imaginario, aplicado al análisis de productos culturales como los videojuegos, permite comprender cómo determinadas imágenes, estructuras narrativas y lógicas de diseño producen y reproducen sentidos compartidos sobre el mundo social. Estas representaciones no son neutrales, sino que operan como sistemas simbólicos que organizan la percepción de lo normal, lo deseable, lo amenazante o lo inferior. Castoriadis (1987) sostiene que los imaginarios sociales funcionan como significaciones instituidas que orientan la acción y configuran lo visible. En una línea afín, Stuart Hall (1997) entiende la representación no como un reflejo de la realidad, sino como un proceso de producción cultural que selecciona, jerarquiza y articula sentidos. Desde esta perspectiva, los discursos representacionales se encuentran vinculados a sistemas sociales más amplios —como el colonialismo, el capitalismo o el nacionalismo— que les confieren materialidad y capacidad de incidencia. En tanto medio audiovisual e interactivo, los videojuegos participan activamente en la elaboración y circulación de estos imaginarios a través de estéticas codificadas, estructuras narrativas recurrentes y mecánicas de juego que tienden a naturalizar determinadas relaciones de poder. La política de la representación permite describir cómo los sistemas mediáticos instituyen “lo visible” y “lo decible”, fijando posiciones de sujeto y jerarquías simbólicas (Gray, 2005). En el caso de los videojuegos, este proceso se traduce en condiciones propias de la plataforma —reglas, affordances, sistemas de moderación y economías de la atención— así como en prácticas de diseño vinculadas a la interfaz, los avatares y los sistemas de progresión, que operativizan dichas jerarquías en la experiencia interactiva. Desde este enfoque, Kishonna L. Gray analiza los modos en que la blancura y la masculinidad funcionan como normas de pertenencia, distribuyendo credibilidad, visibilidad y agencia lúdica dentro de las culturas de juego (Gray, 2024). La compilación *Woke Gaming* amplía esta discusión hacia las epistemologías de diseño y las formas de gobierno comunitario, atendiendo a quién

define las reglas, qué métricas se privilegian y cómo se regulan las culturas lúdicas, lo que habilita una lectura del videojuego como estructura de poder y no únicamente como texto estético (Gray & Leonard, 2018). Esta economía simbólica también se manifiesta en el diseño espacial de los mundos virtuales, donde se asignan territorios específicos a determinadas razas ficticias o grupos culturales. Dovey y Kennedy (2006) señalan que los videojuegos, en tanto entornos construidos, reproducen códigos ideológicos mediante el diseño arquitectónico y la distribución de recursos. En numerosos títulos, las zonas asociadas a la civilización aparecen como espacios limpios, ordenados y visualmente luminosos, mientras que los territorios “salvajes” o “tribales” se configuran como oscuros, caóticos o laberínticos, como ocurre en *Uncharted 2: Among Thieves* (Naughty Dog, 2009), *The Legend of Zelda: Twilight Princess* (Nintendo, 2006) o *Far Cry 3* (Ubisoft, 2012). Estas configuraciones refuerzan lecturas racializadas del espacio virtual, en las que el jugador internaliza jerarquías simbólicas a través de su interacción con el entorno.

Cabe destacar que los imaginarios raciales en los videojuegos no siempre se presentan de manera explícita. Con frecuencia operan como subtextos o como estructuras profundas de sentido que, aunque no resultan evidentes en la superficie del relato, organizan la experiencia de juego. Como plantea Galloway (2006), el código del videojuego no regula únicamente el funcionamiento técnico, sino que delimita los marcos de visibilidad y de posibilidad dentro del mundo simulado. En este sentido, aquello que puede ser visto, dicho o realizado en el juego queda condicionado por un sistema que vehiculiza valores culturales específicos, entre ellos los relacionados con la raza. En los mundos de fantasía, esta racialización suele manifestarse mediante procesos de blanqueamiento del centro narrativo y extranjerización de lo no blanco, articulados a través del *lore*, la estética y la configuración de facciones. En *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda, 2011), se ha documentado cómo ciertos públicos interpretan la insurgencia “nórdica” desde claves etnonacionalistas, lo que activa oposiciones

entre civilización y mezcla que remiten a repertorios de *whiteness* y *othering* (Bjørkelo, 2020). De manera complementaria, análisis textuales del juego muestran que sus jerarquías raciales, estrategias de purificación simbólica y mecanismos de exclusión consolidan una teología de la blancura en el RPG de alta fantasía, donde la pertenencia legítima al espacio se construye en oposición al “intruso racializado” (Hines, 2023).

Un caso ampliamente debatido es *Resident Evil 5* (Capcom, 2009), criticado por la representación de personajes africanos como enemigos zombificados desprovistos de agencia individual. Brock (2011) sostiene que esta representación configura al cuerpo negro como una masa deshumanizada y como una amenaza animalizada, retomando imaginarios coloniales que asocian África con lo salvaje y lo incivilizado. En este contexto, el videojuego no solo visibiliza una figura racializada, sino que la transforma en objetivo de eliminación, reforzando un discurso simbólico que legitima la violencia a través de una estética del miedo. Una problemática similar puede observarse en *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004), donde es posible distinguir dos niveles analíticos. En el plano sociotécnico, Nakamura (2009) analiza la racialización del trabajo informacional asociada a las prácticas de *gold farming* y a los discursos racistas dirigidos hacia jugadores chinos, construidos en comunidades de fans y contenidos derivados. En el plano diegético, el propio texto del juego organiza un esencialismo racial al presentar “razas” con atributos culturales y biológicos fijos, lo que naturaliza jerarquías entre civilización y barbarie dentro de un marco fantástico que reproduce oposiciones coloniales (Monson, 2012). Para los fines de esta tesis, los imaginarios raciales se definen como conjuntos integrados de representaciones, prácticas y dispositivos discursivos que codifican significados sobre la diferencia racial y producen —o disputan— jerarquías sociales. De manera operativa, se considerará que un elemento del videojuego contribuye a un imaginario racial cuando cumple al menos una de las siguientes funciones: (a) reproduce estereotipos o jerarquías raciales; (b) organiza espacialmente la

segregación o el acceso; (c) emplea recursos sonoros o vocales para deshumanizar, invisibilizar o legitimar; (d) articula narrativas que normalizan o justifican la exclusión; o (e) incorpora mecánicas de juego que funcionan como pedagogías de la desigualdad. Con el fin de asegurar la trazabilidad entre el marco teórico y el análisis empírico, la investigación operacionaliza este concepto en cinco dimensiones —visual, narrativa, espacial, sonora y procedimental—, cada una con indicadores observables (ver tabla). Esta operacionalización se aplicará de manera sistemática en las matrices de análisis de voxáfonos, imágenes, secuencias cinemáticas y en la matriz integrada, lo que facilita la triangulación entre los elementos discursivos del juego y los testimonios de los jugadores.

Dimensión	Indicadores operativos
Visual (iconografía)	Composición, paleta, tipografía, caricaturización, vestuario
Narrativa (discursos)	Enunciadores, argumentos, marco moral, roles atribuidos
Espacial / arquitectónica	Segregación de zonas, accesos restringidos, simbología espacial
Sonora (voz y música)	Tono, timbre, mezcla, efectos, acousmaticidad
Procedimental / mecánico	Reglas, affordances, interacciones, castigos/recompensas

1.3 El videojuego como discurso audiovisual

El videojuego ha superado su definición tradicional como simple herramienta de entretenimiento para consolidarse como un artefacto cultural y comunicativo complejo. Su carácter híbrido —que articula dimensiones sonoras, visuales, narrativas e interactivas— lo configura como un medio con capacidad discursiva propia, capaz de producir significados específicos dentro del entramado cultural contemporáneo. A diferencia de los medios tradicionales, el videojuego incorpora al sujeto en una lógica de participación activa, donde las decisiones, acciones y exploraciones del jugador inciden en la experiencia narrativa y en la percepción del mundo simulado. Esta condición permite comprender al videojuego menos como un texto cerrado y más como una práctica cultural atravesada por relaciones de poder, ideología y representación. Desde esta perspectiva, el videojuego puede abordarse como un discurso audiovisual en la medida en que produce experiencias mediadas por códigos visuales, sonoros y estructurales que configuran el sentido del universo lúdico. Ryan (2001) sostiene que el videojuego propone una forma de inmersión narrativa distinta al texto lineal, ya que la interacción constante entre el entorno y el jugador genera un sentido de presencia que transforma el relato en una experiencia vivida. Dicha interacción se encuentra orientada por decisiones de autoría que codifican ideológicamente el mundo ficcional. En consecuencia, los videojuegos no comunican únicamente historias, sino también posicionamientos en torno a cuestiones como género, clase, raza, violencia u otredad.

En esta línea, Jenkins (2004) introduce el concepto de “arquitectura narrativa” para describir la construcción de mundos ficcionales a través de reglas, misiones y espacios que no se limitan a relatar una historia, sino que invitan al jugador a recorrerla y habitarla. Esta propuesta se complementa con el modelo de Nitsche (2008), quien distingue cinco capas

espaciales —*rule-based, mediated, fictional, play* y *social space*— que permiten comprender cómo el sentido emerge de la articulación entre reglas, mediaciones técnicas, ficciones de mundo, prácticas de juego y co-presencias sociales. Desde este enfoque, el espacio de juego organiza lo que puede decirse y hacerse, convirtiendo la navegación en una forma de lectura situada. El videojuego se configura así como un espacio semiótico en el que cada componente, desde la disposición de los objetos hasta el diseño sonoro, contribuye a la producción de sentido.

Lo visual cumple una función doble: informa sobre el entorno diegético —paisajes, personajes y arquitectura— y, al mismo tiempo, articula signos que posicionan al jugador frente al contenido. Más allá de la dimensión icónica —paletas cromáticas, texturas y encuadres—, los videojuegos argumentan mediante sus sistemas de reglas, bucles de juego y condiciones de éxito o fracaso. Bogost (2007) denomina a este proceso retórica procedimental, entendida como la forma en que las mecánicas expresan valores e ideologías a través del acto de jugar. En este sentido, la mecánica no ilustra un mensaje previo, sino que lo ejecuta y lo pone en práctica.

La dimensión sonora refuerza este proceso al construir atmósferas afectivas que orientan la interpretación de la acción. En el videojuego, el audio incluye música dinámica, efectos, voces y sistemas de mezcla contextual que modulan ritmo, atención y emoción. Collins (2008) señala que estos elementos no acompañan pasivamente la experiencia, sino que forman parte de su lógica expresiva. La sincronización entre imagen y sonido genera un campo multisensorial que favorece una implicación emocional encarnada, desde la cual el discurso del juego adquiere legitimidad. Desde esta perspectiva, los videojuegos pueden entenderse como “máquinas de enunciación” (Galloway, 2006): sistemas tecnológicos que producen formas específicas de ver, actuar y sentir el mundo. Esta capacidad enunciativa se

manifiesta en las mecánicas de recompensa y castigo, en los niveles de dificultad, en los patrones de interacción permitidos o prohibidos y también en las ausencias del relato. Aquello que no se muestra o no puede hacerse constituye igualmente una forma de significado.

La enunciación lúdica se sostiene en la tensión entre reglas y ficción descrita por Juul (2011), según la cual los juegos producen sentido porque sus reglas delimitan posibilidades mientras la ficción orienta expectativas. En este marco, el diseño del videojuego posiciona al jugador como agente moral, al situarlo frente a sistemas de responsabilidades, evaluaciones y consecuencias. Como sostiene Sicart (2009), estas estructuras confieren a los videojuegos un estatuto ético, ya que cada restricción y cada recompensa proponen una manera particular de habitar y juzgar el mundo simulado. En consecuencia, el análisis del videojuego como discurso audiovisual no se restringe a la trama o al contenido narrativo, sino que incorpora la lógica operativa del medio: cómo se configura la agencia del jugador, qué posiciones subjetivas se le asignan y qué formas de conocimiento o experiencia se promueven a través del juego.

1.3.1 Elementos narrativos, visuales y sonoros en los videojuegos

El discurso audiovisual del videojuego se construye a partir de la articulación de tres componentes centrales: visualidad, sonido y narrativa. Cada uno de estos elementos contribuye a la producción de significado, pero lo hace dentro de un sistema interdependiente que los integra en una experiencia coherente. A diferencia del cine, donde la linealidad establece un ritmo de recepción mayormente pasivo, el videojuego exige del jugador una interpretación constante de signos que orientan sus decisiones, generando un diálogo permanente entre el sistema y el sujeto.

En el plano narrativo, los videojuegos pueden adoptar estructuras lineales, ramificadas o emergentes, según el grado de agencia otorgado al jugador. La narrativa lineal propone un recorrido fijo con una secuencia predeterminada de eventos, mientras que la ramificada habilita múltiples desenlaces a partir de elecciones concretas. Las narrativas emergentes, en cambio, surgen del comportamiento del jugador dentro de un marco de reglas y sistemas. Jenkins (2004) distingue entre narrativas embebidas —pistas, eventos y secuencias dispuestas por el diseño— y narrativas emergentes —historias que se construyen a partir de la exploración y la interacción—, distinción que permite analizar cómo el sentido se distribuye entre el mundo diseñado y la acción del jugador. Cada una de estas formas narrativas implica una manera específica de vehicular discursos sociales. En juegos donde la progresión de la historia depende de decisiones morales, se configura una ética de la acción que puede reforzar o tensionar determinados valores. Esto puede observarse en títulos como *Cyberpunk 2077* (CD Projekt, 2020) o *Baldur's Gate 3* (Larian Studios, 2023), donde las elecciones del jugador inciden en el desarrollo de la trama y en la configuración de sus finales.

En el ámbito visual, los elementos gráficos operan como signos organizados dentro de sistemas estéticos que exceden el estilo artístico en sí mismo. Más allá de que este sea realista, estilizado o abstracto, su función radica en la forma en que se utiliza para construir una atmósfera ideológica. Arquitectura, encuadres, diseño de interfaz, vestimenta y disposición de los cuerpos conforman un conjunto que orienta la mirada del jugador sobre el mundo representado. En este sentido, el concepto de “mensaje connotado” propuesto por Barthes (1977) resulta útil para analizar la carga ideológica de los signos visuales más allá de su función denotativa. Como señala Nitsche (2008), un personaje, un espacio o un color transmiten información funcional, pero también enuncian una posición simbólica dentro del relato y del sistema de juego.

La dimensión sonora cumple un rol complementario al regular la emoción, guiar la acción y señalar eventos narrativos. Más allá de su función ambiental, el sonido actúa como un sistema expresivo que estructura la experiencia del jugador. Chion (1994), al analizar la relación entre sonido e imagen en el cine, introduce conceptos como acousmaticidad, fuera de campo, sincronía y valor añadido, los cuales pueden trasladarse al análisis del videojuego. En este medio, la música dinámica, los *stingers* y los sistemas de mezcla sensibles al contexto modulan la atención y el afecto del jugador, integrándose a la lógica interactiva del juego. Como sostiene Collins (2008), el audio no funciona como un complemento ornamental, sino como un componente estructural de la experiencia lúdica.

1.3.2 Videojuegos como constructores de significado social

A partir de los elementos descritos, puede afirmarse que los videojuegos funcionan como plataformas simbólicas en las que se configuran visiones del mundo, valores y relaciones sociales. La producción de significado no depende únicamente del relato, sino de los sistemas de reglas, recompensas y restricciones que estructuran la experiencia lúdica. En este sentido, los videojuegos argumentan mediante sus sistemas. La noción de retórica procedimental permite analizar cómo reglas, fricciones y condiciones de victoria expresan posicionamientos sobre lo social (Bogost, 2007). La agencia del jugador se construye en la tensión entre reglas y ficción, y dicha gramática lúdica plantea tomas de postura con implicancias éticas (Juil, 2011; Sicart, 2009). Al definir qué acciones son posibles y cuáles no, el videojuego modela formas específicas de comprender las dinámicas sociales. Desde los estudios culturales, los videojuegos pueden analizarse como espacios de producción ideológica. Hall (1997) sostiene que los medios no reflejan la realidad, sino que producen sentido a través de procesos de codificación y decodificación. Este modelo resulta pertinente para el análisis del videojuego, ya que los diseñadores codifican significados en reglas, interfaces y bucles de recompensa,

mientras que los jugadores los interpretan desde posiciones dominantes, negociadas u oposicionales (Hall, 1980). Este marco explica por qué un mismo diseño puede generar lecturas divergentes según los repertorios culturales y las experiencias previas de los jugadores. Así, mecánicas centradas en la conquista territorial o en la dominación de enemigos “bárbaros” no operan únicamente como desafíos estratégicos, sino que también vehiculizan concepciones específicas sobre el poder y la alteridad. Jugar implica, por tanto, participar activamente en un sistema que comunica valores culturales. Los videojuegos actúan asimismo como instancias de socialización simbólica, al ofrecer marcos para imaginar comunidades, identidades y jerarquías. La creación de avatares, la elección de facciones o la interacción en entornos en línea configuran dinámicas de inclusión y exclusión que dialogan con tensiones presentes en el mundo social. Shaw (2015) señala que la identificación no requiere una correspondencia directa entre jugador y avatar, pero las políticas de representación condicionan las posibilidades de reconocimiento simbólico: quién ocupa el centro del relato, qué cuerpos reciben agencia y qué voces son legitimadas. De este modo, la interactividad deja de ser una condición técnica para convertirse en un posicionamiento simbólico. A ello se suma la dimensión metanarrativa del videojuego, visible en las prácticas comunitarias que reinterpretan y resignifican el software. La creación de mods, por ejemplo, modifica mecánicas y sentidos originalmente propuestos; los mundos en línea establecen normas, economías y formas de pertenencia (Nardi, 2010; Taylor, 2006); la transmisión en vivo transforma el juego en una experiencia performativa compartida (Taylor, 2018); y el speedrunning instituye una lectura táctica del espacio y del tiempo lúdico basada en la optimización y el uso creativo de las reglas del sistema (Scully-Blaker, 2014). En conjunto, estas prácticas evidencian que el significado del videojuego no se agota en su diseño inicial, sino que se produce y circula en la interacción entre sistema y comunidad. En síntesis, el videojuego puede entenderse como un dispositivo que codifica y distribuye sentido mediante

reglas, espacios, imágenes y sonido, y que es interpretado por jugadores desde posiciones situadas. Este marco conceptual servirá como base para el análisis desarrollado en el Capítulo 3, centrado en *BioShock Infinite*.

CAPÍTULO 2: EL UNIVERSO NARRATIVO DE *BIOSHOCK INFINITE*

2.1 Narrativa y discurso en *BioShock Infinite*

La narrativa en los videojuegos ha evolucionado hacia formas cada vez más complejas, alejadas del paradigma clásico del relato lineal para adoptar estructuras fragmentadas, interactivas y, en algunos casos, transmedia. Cuando estos universos se expanden a otras plataformas mediante una distribución coordinada de contenidos, se habla de *transmedia storytelling* (Scolari, 2009). En este marco, *BioShock Infinite* constituye un caso paradigmático de cómo el videojuego puede articular discursos ideológicos a través de una estructura narrativa que integra texto, exploración, acción, sonido e imagen en una trama cohesionada. Por ello, su análisis discursivo requiere una aproximación que atienda a la especificidad del lenguaje mediático del videojuego y a su incidencia en la producción de sentido.

Uno de los rasgos distintivos de la narrativa de *BioShock Infinite* es su carácter no lineal y polifónico. El relato se organiza en múltiples capas que se activan mediante la exploración del entorno, la escucha de dispositivos sonoros, la interacción con personajes no jugables (NPC) y la visualización de secuencias cinematográficas. Estas capas no se presentan como un discurso cerrado, sino que se articulan progresivamente a partir de la participación del jugador. Esta lógica se vincula con la noción de espacialidad del videojuego desarrollada por Nitsche (2008), según la cual el espacio distribuye pistas, recorridos e interpretaciones posibles. Asimismo, los videojuegos incorporan valores —intencionales o no— en sus

mecánicas, interfaces y objetivos; en consecuencia, analizar cómo se diseñan y se juegan implica situar esos valores en la práctica lúdica (Flanagan & Nissenbaum, 2014). A ello se suma la noción de ergodicidad, que subraya que el despliegue del relato exige un “trabajo” por parte del jugador dentro de un sistema de reglas y restricciones, de modo que el sentido emerge del recorrido condicionado por la configuración del mundo (Aarseth, 1997).

Desde una perspectiva discursiva, el universo narrativo de *BioShock Infinite* puede entenderse como un dispositivo ideológico que vehiculiza representaciones sobre el poder, la raza, la clase, la religión y la nación. En este sentido, el discurso no se limita a reflejar contenidos, sino que produce sus objetos y regula las condiciones bajo las cuales estos se vuelven legibles (Foucault, 1971, 1972). En el videojuego, este régimen se manifiesta en las relaciones de poder entre personajes, en la organización racializada de los espacios urbanos, en la construcción del otro como amenaza o víctima y en las tensiones entre el orden político dominante y las fuerzas de resistencia. Un elemento central de esta construcción narrativa es la forma en que se configura la agencia del jugador. A diferencia de otros videojuegos que proponen decisiones con consecuencias morales explícitas, *BioShock Infinite* organiza la participación del jugador dentro de una estructura narrativa rígida, sostenida por la ilusión del libre albedrío. Esta tensión entre libertad formal y determinismo narrativo puede analizarse desde dos enfoques complementarios: (1) la consideración de reglas y sistemas como portadores de significado, donde lo que el juego permite, prohíbe o recompensa comunica tanto como la trama (Salen & Zimmerman, 2004); y (2) la retórica procedimental propuesta por Bogost (2007). Desde esta perspectiva, el videojuego sitúa al jugador en una gramática de elecciones encauzadas, en la que la agencia se negocia constantemente con el diseño del mundo y sus bucles de progresión.

A partir de esta concepción del relato jugable, se analizan a continuación los principales dispositivos que sostienen la mediación narrativa en *BioShock Infinite*: en primer lugar, los voxáfonos; y, posteriormente, las secuencias cinematográficas.

2.1.1 Los voxáfonos como dispositivo narrativo

Los voxáfonos son dispositivos sonoros dispersos en el entorno del juego que contienen notas de voz de distintos personajes, en las cuales se expresan motivaciones, deseos y pensamientos. Estos artefactos constituyen un componente narrativo central en *BioShock Infinite*. Desde una perspectiva teórica, pueden entenderse como manifestaciones de narrativa ambiental (*environmental storytelling*), una técnica mediante la cual la historia se comunica a través de pistas diegéticas no lineales que requieren exploración activa por parte del jugador (Carson, 2000; Fernández-Vara, 2019; Nitsche, 2008). A diferencia de los diálogos centrales o de las secuencias cinematográficas, los voxáfonos operan como archivos marginales: voces desplazadas del eje narrativo principal que ofrecen perspectivas alternativas sobre los acontecimientos del mundo del juego. Esta condición periférica los sitúa en una posición ideológica ambivalente, ya que, si bien amplían el universo narrativo, lo hacen desde márgenes que pueden ser ignorados sin afectar el progreso del jugador. En consecuencia, el acceso a estos discursos subalternos queda mediado por la voluntad de exploración. Esta lógica de memoria cultural mediada y disputada (Sturken, 1997) se articula con la ubicación periférica de los voxáfonos, cuyo acceso depende de prácticas específicas de búsqueda dentro del espacio jugable. Cuando estas voces registran experiencias de sufrimiento, coerción o violencia, pueden leerse como escenas de sujeción (Hartman, 1997), en las que el testimonio emerge desde relaciones de poder asimétricas. Desde un enfoque semiótico, los voxáfonos permiten además analizar la materialidad del sonido como portadora de afecto, temporalidad y conflicto. La estética vocal, la textura sonora, el tono emocional y los ruidos ambientales

que acompañan cada grabación forman parte del mensaje y no operan como elementos neutrales. En este sentido, el sonido en los medios audiovisuales no cumple una función meramente ilustrativa, sino que moldea la percepción del espacio, del cuerpo y de la acción (Chion, 1994; Collins, 2008).

Así, un voxáfono grabado entre susurros, interferencias o gritos inscribe una carga afectiva que sitúa al jugador frente a un testimonio que se percibe como presente pese a la ausencia física del hablante. Este recurso encuentra paralelos en videojuegos como *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013), tanto en su primera como en su segunda entrega, donde artefactos narrativos —cartas, grabaciones— sostienen la construcción del mundo ficcional (Banfi, 2022), así como en *Gone Home* (Fullbright, 2013), cuyo diseño se apoya en entradas sonoras descubiertas durante la exploración. Tal como señala Steve Gaynor (en Alexander, 2013), cofundador de Fullbright y exjefe de diseño de niveles en *BioShock Infinite* (Irrational Games, 2013), este tipo de dispositivos permite articular el relato sin imponerlo de forma directa. En este sentido, los voxáfonos reconfiguran una herencia ya presente en la serie: en *BioShock* (Irrational Games, 2007), los diarios de audio cumplían una función similar al vehicular la historia del mundo y el trasfondo de sus personajes, mientras que *Infinite* traslada ese mecanismo a artefactos portátiles diseminados por Columbia (Shaw, 2019). No obstante, lo distintivo de esta entrega radica en que los voxáfonos no solo revelan subjetividades individuales, sino que interpelan directamente las estructuras de poder racial, religioso y económico que sostienen el orden social de Columbia. En este sentido, funcionan como fisuras dentro del discurso hegemónico del juego, aunque también evidencian cómo dicho discurso permea incluso en las voces que lo denuncian.

2.1.2 Cinemáticas: ¿freno de agencia o impulso narrativo?

Las cinemáticas (*cutscenes*) en *BioShock Infinite* cumplen una función central en la estructuración ideológica del relato, en tanto interrumpen el flujo interactivo para imponer secuencias visuales y sonoras cuidadosamente orquestadas. En términos de control narrativo, estas instancias suspenden o reencuadran la agencia del jugador con el fin de asegurar una interpretación específica de los momentos dramáticos (Cheng, 2007; Klevjer, 2014). Bajo este régimen de enunciación, la racialización de la experiencia se intensifica cuando linchamientos públicos, arengas supremacistas o humillaciones ritualizadas se presentan mediante recursos formales —encuadre, ralentización, manipulación cromática y subrayado musical— que orientan afectos y significados. Esta operación se comprende mejor si se entiende la puesta en escena como un dispositivo portador de ideología. La disposición de la luz, el color, la composición espacial y el movimiento de cámara expresa posicionamientos políticos incluso antes de que intervenga el diálogo (Bordwell & Thompson, 2019; Comolli & Narboni, 1969/1990; Gibbs, 2002). En las cinemáticas clave del juego, la pulcritud ceremonial de los espacios asociados a la población blanca, los contraluces que enfatizan cuerpos castigados y la coreografía del público no funcionan como meros ornamentos estéticos, sino como una puesta en escena que naturaliza jerarquías raciales y produce una alineación afectiva del espectador-jugador con el orden dominante.

En este marco, el personaje de Daisy Fitzroy condensa una ambivalencia discursiva significativa. Por un lado, es presentada como un sujeto racializado en resistencia; por otro, el relato la construye como un “exceso” que debe ser delimitado y contenido narrativamente. Esta oscilación puede leerse a partir del concepto de *othering*, en el cual la otredad es reconocida solo para ser reinscrita dentro de márgenes de legibilidad aceptables para el discurso hegemónico (Said, 1979). En contraste, personajes blancos como Booker DeWitt

reciben un tratamiento narrativo más complejo, con matices motivacionales y posibilidades de redención que amplían su espectro moral y refuerzan una asimetría en la distribución de la empatía y la comprensión ética. Desde el diseño, estas cinemáticas consolidan una temporalidad cerrada que impone ritmo e interpretación: el montaje pauta la mirada, la dirección de cámara administra la proximidad emocional, y la música —o el silencio estratégicamente dispuesto— orienta la lectura moral de los acontecimientos. En este contexto, la caracterización funciona como un dispositivo narrativo que fija posiciones subjetivas y guía la decodificación del espectador, incluso cuando la interactividad queda momentáneamente suspendida (Jørgensen, 2010). El resultado es una forma de pedagogía audiovisual, en la que la espectacularización de lo racializado se convierte en un ejercicio de subjetivación: ver, bajo las condiciones formales que impone la cinemática, implica ya adoptar una postura frente al mundo representado.

2.2 Representación visual y estética en videojuegos

En los videojuegos, la visualidad no funciona únicamente como ilustración narrativa, sino como un dispositivo que organiza la experiencia del jugador. A través de ella se estructuran la interfaz cultural, el espacio y los modos de interacción propios del medio (Manovich, 2001). Para analizar la imagen como práctica significativa, resulta pertinente considerar de forma articulada los sitios de producción, la imagen en sí y la audiencia, así como sus dimensiones tecnológica, compositiva y social (Rose, 2001). Desde esta perspectiva, las formas de ver no son naturales, sino que se configuran históricamente dentro de determinados regímenes escópicos (Jay, 1988). En este marco, elementos como el encuadre, los ángulos y distancias de cámara, la profundidad de campo, la iluminación y la paleta cromática operan de manera conjunta para producir afectos, fijar posiciones de sujeto y orientar la lectura del mundo representado. Las imágenes, por tanto, no son pasivas: participan activamente en la

producción de sentido y ejercen una forma de agencia dentro de la cultura visual (Mitchell, 1994, 2005).

Desde una perspectiva ideológica, la estética visual puede contribuir tanto a la naturalización de relaciones de dominación como a su problematización. A partir de la noción de imaginación material desarrollada por Bachelard en *Water and Dreams* (1983), esta politicidad de la forma puede comprenderse en función de cómo las texturas, materias y elementos que conforman un entorno audiovisual activan figuras simbólicas profundas, vinculadas a afectos, temores y deseos. Esta aproximación permite abordar la representación visual en los videojuegos como una forma de mitopoética digital, en la que los elementos gráficos evocan arquetipos culturales y narrativos que organizan la percepción del otro, del enemigo, del espacio sagrado o de la amenaza. Desde esta lógica, la representación visual del racismo no se limita a personajes o diálogos explícitos, sino que se manifiesta a través de ecosistemas gráficos más amplios, como la cartelería, la arquitectura, la disposición del espacio o la vestimenta. Estos elementos configuran un sistema visual que tiende a naturalizar jerarquías y exclusiones (Mitchell, 2005). La construcción estética del racismo adopta así formas concretas dentro del diseño de mundos jugables. Ejemplos de ello pueden observarse en la iconografía propagandística de universos distópicos como los de la franquicia *Wolfenstein* (MachineGames, 2014) o *We Happy Few* (Compulsion Games, 2018), donde la simbología fascista o puritana se articula con paisajes urbanos controlados, rostros vigilantes y discursos gráficos sobre la pureza. En estos casos, el espacio visual opera como un dispositivo ideológico que hace funcional el poder simbólico dentro de la experiencia de juego y sitúa al jugador dentro de estructuras visuales de exclusión, muchas veces sin que estas sean cuestionadas de manera explícita.

2.2.1 Carteles y propaganda: construcción visual del racismo

La propaganda visual ha sido históricamente una herramienta central para la gestión de actitudes colectivas a través de símbolos, en el sentido clásico descrito por Lasswell (1971). Más que apelar exclusivamente a la razón, opera sobre hábitos, emociones y asociaciones que predisponen la recepción del mensaje. Esta dimensión afectiva y ambiental es desarrollada de manera sistemática por Ellul (1965), quien concibe la propaganda como un entorno que moldea disposiciones pre-reflexivas en la vida cotidiana. En los videojuegos, esta función se materializa mediante recursos gráficos que remiten a estilos propagandísticos históricos —como el cartelismo soviético, el nacionalismo estadounidense o la estética nazi— integrados al diseño ambiental del mundo jugable. Estos elementos cumplen una doble función. En el plano narrativo, aportan información sobre el contexto sociopolítico en el que se inscribe la historia. En el plano simbólico, legitiman jerarquías de poder a través de discursos visuales autoritarios, estigmatizantes o discriminatorios. Esta operación se comprende a partir de Barthes (1999), quien explica cómo los signos visuales se desplazan de la denotación hacia la connotación mítica, presentando como “natural” un orden social que es, en realidad, cultural e ideológico.

En *BioShock Infinite*, la cartelería de Columbia recodifica la blancura como virtud moral y condición de ciudadanía, mientras racializa la alteridad mediante rasgos grotescos, poses subordinadas o asociaciones con la peligrosidad. En este entorno, la mitología visual transforma lo contingente en “lo dado”, fijando valores como la piedad, la pureza o el orden dentro de una economía simbólica específica (Barthes, 1999). El efecto de esta operación es fundamentalmente espacial. Siguiendo a Lefebvre (1991), el espacio producido por la ciudad —sus rutas, superficies y puntos de lectura— convierte la propaganda en arquitectura ideológica. En consecuencia, no solo importa qué se ve, sino desde dónde se ve y cómo se

circula por el espacio. La mirada del jugador, situada en posiciones de privilegio del avatar —en este caso, Booker—, participa activamente en esa organización simbólica.

Desde la perspectiva de la cultura visual, las imágenes no son neutrales. Como señalan Mitchell (1994, 2005), las imágenes enuncian, interpelan y ordenan al activar deseos, miedos y adhesiones. Cuando el diseño problematiza esa mirada, la propaganda deja de funcionar como simple decoración y se convierte en un dilema ético. Algunos videojuegos fuerzan esta lectura desde lo sistémico. En *Papers, Please* (Lucas Pope, 2013), por ejemplo, las interfaces burocráticas y los carteles reglamentarios configuran la decisión moral cotidiana, generando fricción e incomodidad en la ejecución del control (Formosa, Ryan & Staines, 2016; Morrissette, 2017). De manera similar, en *Spec Ops: The Line* (Yager Development, 2012), el aparato audiovisual de *set pieces* y señalética “aliada” sostiene inicialmente el marco justificatorio del jugador para luego desestabilizarlo. Lecturas críticas han señalado cómo el juego interpela al sujeto que consume esa iconografía y lo confronta con las consecuencias de su adhesión acrítica (Keogh, 2012).

2.2.2 Escenarios y arquitectura: especialización de la segregación

La arquitectura de los espacios virtuales constituye una dimensión crítica en la construcción de mundos en los videojuegos. A través de ella, la segregación se espacializa y se inscribe materialmente en la disposición de lugares, accesos, límites, recursos y obstáculos. Dovey y Kennedy (2006) sostienen que el diseño espacial funciona como una tecnología discursiva que regula el movimiento, las relaciones y la visibilidad. Más que un escenario neutro, se trata de una práctica cultural situada que codifica relaciones de poder en su propia estructura. En este sentido, los entornos virtuales no operan como simples mapas o fondos, sino como espacios cargados de contenido ideológico. Las reglas de tránsito, las estéticas asignadas a lugares específicos y la distribución de recursos evocan sistemas políticos reconocibles.

Dovey y Kennedy subrayan que muchos espacios virtuales replican, de forma análoga, estructuras de exclusión y control presentes en la sociedad, como la vigilancia, la segregación o el castigo.

En *BioShock Infinite*, esta lógica se manifiesta de manera explícita mediante una división racializada del espacio urbano. La ciudad flotante de Columbia está organizada a partir de una separación clara entre las élites blancas y los sectores explotados. Esta división no responde únicamente a criterios estéticos. Se expresa en los materiales de construcción, los niveles de acceso, el mobiliario, la iluminación, la verticalidad y los sistemas de movilidad, aspectos que serán desarrollados en el análisis posterior. Espacios como Emporia, asociados a la población blanca, remiten a la arquitectura neoclásica, con avenidas limpias, parques ordenados y palacetes flotantes. En contraste, los distritos laborales como Finkton, donde se concentran los personajes racializados, presentan edificaciones deterioradas, callejones estrechos, infraestructuras industriales y condiciones de hacinamiento. Esta organización responde a una arquitectura topológica que encauza la circulación del jugador y orienta su lectura del mundo (Nitsche, 2008). La segregación espacial también se articula mediante dispositivos de control como rejas, *checkpoints*, presencia policial armada y accesos restringidos, que marcan el paso entre zonas permitidas y prohibidas. Estos tránsitos pueden leerse como espacios liminales, entendidos como umbrales donde se negocia el acceso y el estatuto del sujeto, siguiendo la tradición de la liminalidad aplicada a los videojuegos en estudios recientes (Fizek, 2020; Horrigan, 2021; Ramsay, 2020).

De manera complementaria, el código del videojuego regula lo que puede hacerse, verse o experimentarse, estableciendo jerarquías simbólicas mediante restricciones (Galloway, 2006). Cuando los personajes negros aparecen únicamente en zonas degradadas, vigiladas o subterráneas, y el jugador accede a esos espacios desde una posición de intrusión o violencia,

el espacio mismo define la exclusión racial. Se configura así un sistema de lectura espacial en el que la arquitectura participa activamente en la producción de sentido. Esta dinámica ha sido señalada por estudios sobre raza y videojuegos, que analizan cómo los dispositivos espaciales y de vigilancia racializan cartografías y posiciones de sujeto (Gray & Leonard, 2018; Gray, 2020). Un ejemplo comparable se encuentra en *Detroit: Become Human* (Quantic Dream, 2018), donde diversas lecturas académicas discuten su alegoría de opresión y segregación urbana (Açikel, 2020; Krösslhuber, 2022). En conjunto, esta especialización simbólica del espacio funciona como una pedagogía del poder que enseña al jugador qué cuerpos pertenecen al centro y cuáles quedan relegados a los márgenes.

2.3 Caracterización de los personajes

En los videojuegos narrativos, la construcción de personajes no se reduce a la presentación de figuras visuales o a la actuación de voz. Se trata de un proceso discursivo complejo en el que convergen el diseño visual, las mecánicas de juego, la narrativa, el contexto espacial y las relaciones jerárquicas internas al universo ficcional (Isbister, 2006). Como señala Fernández-Vara (2019), los personajes funcionan como estructuras operativas dentro del sistema lúdico, al tiempo que encarnan valores culturales, códigos sociales y posiciones ideológicas (Lankoski, 2010). En *BioShock Infinite*, los personajes están diseñados de manera estratégica para consolidar una visión del mundo ficcional que organiza jerarquías de poder, raza y moralidad mediante una estética claramente codificada (Dietrich, 2013). A través de sus apariencias, comportamientos, roles narrativos y posibilidades de acción, el juego construye identidades que dialogan con discursos sociales más amplios, particularmente en torno a la exclusión y la dominación racial. Este apartado tiene como objetivo describir cómo los personajes, tanto protagonistas como secundarios, son construidos visual y narrativamente dentro del sistema simbólico del juego, con énfasis en sus dimensiones estéticas y

comportamentales, así como en las posiciones de sujeto que activan dentro de la experiencia jugable (Gray, 2020; Gray & Leonard, 2018).

2.3.1 Diseño de vestuario y estética como marcadores raciales

Con base en la teoría expuesta anteriormente, el diseño visual en los videojuegos funciona como un lenguaje ideológico que posiciona los cuerpos según su función simbólica. Los aportes de Gray (2020) y Leonard (2003), ya abordados en relación con la codificación de estereotipos raciales, permiten analizar cómo estas operaciones se materializan en *BioShock Infinite* a través del vestuario y otros marcadores visuales. Los personajes blancos asociados al poder —como Comstock, Fink o los ciudadanos de Emporia— visten trajes limpios, con referencias neoclásicas, colores claros y ornamentación religiosa o patriótica. En contraste, los personajes racializados portan prendas sucias, gastadas o rotas, cuya estética remite al trabajo forzado, la precariedad y la marginalidad. Como señalan los estudios sobre diseño de personajes, la “superficie social” —ropa, silueta, rasgos y animación— activa juicios inmediatos sobre el rol, el valor o la peligrosidad de un personaje (Isbister, 2006). A ello se suma la predominancia de la blancura como norma estética en avatares y opciones de apariencia, junto con patrones de codificación racial propios de los juegos comerciales, que tienden a estandarizar la diferencia y desplazarla a posiciones subordinadas (Dietrich, 2013; Everett & Watkins, 2008). Gray y Leonard (2018) subrayan la necesidad de examinar los mecanismos visuales y sistémicos mediante los cuales el diseño consolida posiciones de amenaza o subordinación. Un caso paradigmático es el de Daisy Fitzroy, cuya representación ambivalente —entre figura de resistencia y amenaza— ha sido analizada en estudios sobre nacionalismo, imperialismo y orden social dentro del propio juego (Schubert, 2018). En conjunto, estos dispositivos estéticos y de caracterización no dependen exclusivamente del

guión, ya que la apariencia y sus convenciones visuales sostienen y reproducen formas de desigualdad simbólica (Gray & Leonard, 2018; Leonard, 2003).

2.3.2 Conductas y jerarquías: narrativas del poder social

Retomando lo desarrollado en los subapartados del capítulo 1 sobre la forma en que los discursos simbólicos en los videojuegos establecen relaciones de poder mediante la codificación de la conducta, puede observarse que *BioShock Infinite* reproduce estas lógicas a través de la distribución diferencial de la agencia narrativa. En el juego, los ciudadanos blancos dialogan, negocian, rezan o ejercen control, mientras que los cuerpos racializados aparecen vinculados al trabajo, el servicio, la rebelión o el sufrimiento. Siguiendo a Leonard (2003), esta configuración puede entenderse como una forma de subjetividad instrumental, en la que ciertos sujetos existen principalmente en función del avance del protagonista y del sostenimiento del orden narrativo. Este reparto de funciones se refuerza con los planteamientos de Shaw (2015) acerca de quién puede identificarse y ejercer agencia percibida dentro del texto jugable, así como con los análisis de Gray (2020, 2024) sobre cómo los sistemas y comunidades de juego regulan qué conductas resultan posibles o legítimas para distintos cuerpos.

La visibilidad condicionada y la fijación de roles contribuyen a restringir el margen de acción de los personajes racializados. Nakamura (2009), por ejemplo, analiza en *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004) la racialización del trabajo y las jerarquías de visibilidad en mundos virtuales, mientras que Monson (2012) muestra cómo el esencialismo racial asigna comportamientos y competencias específicas a cada raza jugable. Este patrón resulta afín a lo que ocurre cuando *BioShock Infinite* reencuadra a Daisy Fitzroy, desplazándola de figura revolucionaria con motivaciones políticas hacia una amenaza despolitizada mediante el énfasis en su violencia. Como señala Brock (2011) en su estudio sobre *Resident Evil 5*, la

deshumanización del personaje racializado constituye un recurso recurrente en la narrativa dominante. En una línea convergente, TreaAndrea Russworm (2017) examina los límites de la empatía racial en juegos comerciales como *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013) y *The Walking Dead* (Telltale Games, 2012), evidenciando cómo el diseño modula cuándo y hacia quién se activa la compasión del jugador. En conjunto, la imposibilidad de estos personajes de modificar su posición dentro del sistema narrativo, pese a que el jugador transite sus espacios, reafirma una pedagogía simbólica de la exclusión: los cuerpos racializados no deciden, no transforman su lugar y su conducta queda preasignada por el diseño.

CAPÍTULO 3: DISEÑO METODOLÓGICO, ENFOQUE DE ANÁLISIS Y MATRICES

3.1 Diseño metodológico

Entonces, para analizar los elementos narrativos, visuales y sonoros presentes en *BioShock Infinite*, se adoptó un enfoque cualitativo con base en herramientas analíticas estructuradas. Esta decisión metodológica responde a la necesidad de abordar un objeto de estudio complejo y multidimensional (como lo es un videojuego narrativo) mediante estrategias que permitan descomponer sus características para identificar patrones de sentido, relaciones ideológicas y estructuras simbólicas. Es importante señalar que las matrices empleadas en este estudio son de elaboración propia, las cuales fueron diseñadas específicamente para responder a los objetivos de investigación. Sin embargo, su estructura conceptual y su lógica de organización se fundamentan en las directrices propuestas por Miles y Huberman (1994), quienes enfatizan el uso de matrices como herramientas analíticas para descomponer, ordenar y vincular datos cualitativos complejos —textuales, visuales y sonoros— con el fin de identificar patrones discursivos y relaciones de sentido. Por ello, se diseñaron cuatro matrices principales: una

para los voxáfonos (registros sonoros diegéticos), otra para las escenas cinematográficas (*cutscenes*), una tercera para el análisis de imágenes estáticas (materiales visuales fijos como carteles, murales o composiciones) hechas por el autor de este estudio, y una cuarta para incorporar la dimensión complementaria orientada a la recepción del videojuego por parte de los jugadores. El motivo de analizar estos elementos se debe a:

- a) Los voxáfonos son dispositivos de vital importancia para la construcción del mundo narrativo en *BioShock Infinite*. Como resultado, se diseñó una matriz centrada en tres vértices: lingüístico, sonoro y afectivo, que permite identificar cómo estos audios refuerzan las jerarquías sociales que se comentaron previamente, al igual que los roles sociales y climas emocionales. El análisis buscó comprender tanto el contenido explícito del discurso como los subtextos ideológicos que contienen. Este tipo de método se alinea con estudios sobre el diseño narrativo en videojuegos (Fernández-Vara, 2019), donde los elementos sonoros aportan capas de sentido narrativo, sentido que va más allá del texto. Este énfasis en lo sonoro se apoya, además, en los estudios de audio para videojuegos, en los cuales se muestra que música y diseño sonoro, además de ambientar, construyen significado, guían la atención y trabajan con funciones expresivas y persuasivas propias del medio interactivo (Collins, 2008).
- b) Para desmenuzar las escenas cinematográficas escogidas para este análisis, se aplicó una matriz inspirada en la teoría audiovisual de Chion (1994), quien enfatiza la interacción entre imagen y sonido como una unidad de significación. La matriz incluye aspectos como la música incidental, los diálogos, la puesta en cámara, el ritmo de montaje y el propio uso del silencio, con el propósito de examinar la forma en que se producen efectos narrativos y emocionales en torno a las dinámicas de poder, exclusión y resistencia racial. Este enfoque permite observar cómo el videojuego

posiciona ideológicamente al jugador a través de estas secuencias controladas. Complementariamente, se consideró la especificidad del audio interactivo: la mezcla adaptativa, la relación entre lo diegético y lo extradiegético y los *leitmotivs* contextuales aportan capas narrativas que la cámara por sí sola no ofrece (Collins, 2008).

- c) Paralelamente, se generó el análisis de imágenes visuales (carteles de propaganda, murales, arte decorativo *in-game*). Para esta tarea, se buscó estructurar esta matriz en base a la teoría semiótica de Roland Barthes (1977), particularmente su noción de mensaje connotado/denotado e ideología visual. La matriz contempló variables como composición espacial, paleta de colores, vestimenta, iluminación, gestualidad y tipografía, con el fin de desentrañar si estos mecanismos de comunicación refuerzan o cuestionan estructuras raciales y narrativas de exclusión. Además, este análisis se complementó con los parámetros metodológicos de Gillian Rose (2001), quien destaca la importancia del contexto de producción, circulación y recepción de las imágenes, así como su inserción dentro de un marco narrativo más amplio. Mediante esta perspectiva, se interpretó el modo en que el universo visual del juego articula discursos que reflejan o critican ideologías dominantes del mundo real.
- d) Entendiendo las matrices desarrolladas en base a estos lineamientos, se concluye que también debe existir la articulación de estas para explicar, de manera holística, el discurso audiovisual de *BioShock Infinite*, ya que, al integrar lo sonoro, lo visual y lo narrativo bajo marcos teóricos complementarios, se puede lograr una comprensión más profunda de cómo el juego construye imaginarios raciales, relaciones de poder y procesos de subjetivación. La combinación de esos análisis estructurados y la lectura crítica cualitativa puede contribuir a una interpretación interdisciplinaria del medio al vincular teoría de medios, crítica ideológica y estudios culturales. La articulación de

matrices responde a una estrategia de triangulación de datos, métodos y marcos teóricos que busca fortalecer la validez interpretativa del análisis (Denzin, 1978/2017).

- e) En términos finales, la decisión de introducir una matriz de recepción de percepciones de los jugadores corresponde a la necesidad de observar cómo los discursos raciales representados en el videojuego son interpretados y resignificados por quienes interactúan con el juego. Para ello, se llevaron a cabo entrevistas personales semiestructuradas con jugadores que hayan completado el título, lo que permitió recoger testimonios en profundidad sobre su percepción de los estereotipos, jerarquías raciales y emociones asociadas al contenido del videojuego. Este componente, aunque sea de complemento, permitió triangular los resultados del análisis audiovisual con la recepción del público, lo cual genera una lectura más completa del videojuego como artefacto cultural. Los participantes fueron seleccionados bajo criterios intencionales y no probabilísticos, considerando la pertinencia de su experiencia con el objeto de estudio. Se priorizó a jugadores mayores de edad que hubiesen completado *BioShock Infinite*, con un grado de instrucción mínima de educación secundaria concluida. Además, se buscó diversidad en el tipo de jugador (casual, intermedio y habitual), con el fin de obtener percepciones provenientes de distintos niveles de familiaridad con el medio. Este perfil permitió garantizar que las respuestas se basarán en experiencias de juego completas y reflexivas, fortaleciendo la validez interpretativa del componente de recepción. Así, la investigación mantiene su núcleo cualitativo, pero se enriquece con una mirada dialógica entre texto y contexto, entre producción y recepción, lo que posibilita un análisis más matizado de la experiencia lúdica y sus implicaciones ideológicas. Las entrevistas semiestructuradas siguieron las pautas metodológicas propuestas por Kvale y Brinkmann en lo que respecta a construcción del guión, ética,

fiabilidad y análisis temático, las cuales son adecuadas para explorar percepciones y significados en profundidad (Kvale & Brinkmann, 2018). Adicionalmente, y para aclarar, en un comienzo, al realizar las entrevistas para esta investigación, se informó a los participantes que sus datos no serían utilizados, para priorizar una postura conservadora respecto a la ética del tratamiento de información personal. Sin embargo, mediante el proceso, correcciones y avances con la asesora, se replanteó que la inclusión de estos datos —con el debido consentimiento— permitiría enriquecer el análisis, ampliar el espectro de interpretación y facilitar la identificación de patrones relevantes para el propósito académico de este estudio. Por ello, se procedió a contactar nuevamente a los participantes, tiempo después de realizadas las entrevistas, explicándoles con claridad el nuevo propósito y solicitando su autorización expresa para utilizar los datos proporcionados. Todos los entrevistados accedieron de manera voluntaria y amable, lo cual permitió integrar sus aportes de forma respetuosa y conforme a los principios éticos de la investigación cualitativa.

3.2 Matrices de voxáfonos

A continuación, se encuentra el desarrollo de las matrices de los voxáfonos elegidos para el análisis correspondiente. Al lado de cada título se encuentra un enlace hacia el audio original voxáfono especificado.

- **La mentira del emancipado - 14 de abril de 1905 ([AUDIO](#))**

“¿De qué estaba exactamente emancipando el gran emancipador al negro? ¿De su pan de cada día? ¿De la nobleza de un trabajo honrado? ¿De ricos patrocinadores que los mantenían desde su nacimiento hasta su muerte? De abrigo y cobijo ¿Y qué han hecho con

su libertad? Id a Finkton y lo descubriréis. Ningún animal nace libre salvo el hombre blanco y es nuestra carga cuidar del resto de la creación.”

Personaje/Emisor: Zachary Hale Comstock

Ubicación de encuentro: La Fraternidad del Cuervo

Tesitura y prosodia: Voz grave y solemne, con un tono calmado pero firme. La falta de inflexión emotiva refuerza su rol como líder autoritario y profético. Ritmo pausado con énfasis en palabras clave (“libertad”, “pan de cada día”), diseñadas para resonar como verdades absolutas.

Diseño sonoro: Sin acompañamiento musical. La nitidez del audio sugiere un espacio cerrado y ceremonioso. El timbre se mantiene solemne, como un sermón político-religioso.

Morfología: Construcciones largas, formales, con uso de arcaísmo (“el gran emancipador, nobleza del trabajo”). Habla cuidadosamente articulada.

Pragmática: El discurso no busca dialogar, sino redefinir la historia: la emancipación no fue una liberación, sino una 'pérdida'. El objetivo es invertir los términos morales: esclavitud = orden, libertad = caos.

Fonética y fonología: Vocalización firme y controlada. Las pausas crean dramatismo. Las palabras clave son pronunciadas con lentitud para garantizar recepción emocional.

Aspecto literario: Uso deliberado de contradicciones (“¿Qué han hecho con su libertad?”) que apelan a la nostalgia del orden perdido. Metáforas zoológicas (“ningún animal nace libre salvo el hombre blanco”) refuerzan la jerarquía racial.

- **Su designio de crueldad - 18 de diciembre de 1899 ([AUDIO](#))**

“Gravar al negro más que al blanco ¿no es acaso cruel? Prohibir el mestizaje ¿no es acaso cruel? Dar el voto al blanco pero negarselo al negro, al amarillo, al rojo ¿no es acaso cruel? Pero ¿no es acaso cruel expulsar a tus hijos de un jardín perfecto? O ahogar a tu rebaño en

un mar de lluvia? La crueldad puede ser instructiva, y que es hoy Columbia, si no la escuela del Señor?”

Personaje/Emisor: Zachary Hale Comstock

Ubicación de encuentro: Club Good Time

Tesitura y prosodia: La voz de Comstock en este voxáfono tiene una tesitura grave, que denota autoridad y solemnidad. Su tono pausado y reflexivo evoca el estilo de un sermón religioso. Utiliza una prosodia medida, con énfasis en palabras clave como “cruel”, “jardín perfecto” y “escuela del Señor”, para dramatizar su mensaje y guiar al oyente hacia una conclusión teológica.

Diseño sonoro: El filtro de radio antigua crea una sensación de distancia temporal, reforzando la figura de Comstock como un líder mesiánico y atemporal. El leve eco añade un matiz de oratoria pública o divina, como si hablara desde un púlpito.

Morfología: Predominio de interrogaciones retóricas (“¿No es acaso cruel...?”) seguidas de afirmaciones absolutas. El recurso de la repetición busca generar una lógica circular y cerrada. Verbos modales refuerzan autoridad.

Pragmática: Comstock no busca cuestionar la crueldad, sino justificarla como una herramienta necesaria e incluso divina. Presenta la opresión y la discriminación como lecciones morales para la sociedad, enmarcándolas dentro de un contexto religioso y educativo. Las preguntas retóricas repetitivas invitan al oyente a aceptar su perspectiva sin resistencia, manipulando la lógica al asociar la crueldad con la voluntad divina.

Fonética y fonología: Enfatiza las palabras finales de cada pregunta retórica (“cruel”, “perfecto”, “Señor”), utilizando un descenso tonal que refuerza la gravedad de su mensaje. Pausas deliberadas entre las preguntas permiten al oyente reflexionar (y aceptar) la conexión entre la crueldad y la enseñanza divina.

Aspecto literario: Utiliza paralelismos repetitivos: “Gravar al negro... prohibir el mestizaje... dar el voto”, para estructurar su mensaje como una serie de axiomas que parecen inevitables y ordenados. Metáforas religiosas, como “jardín perfecto” y “rebaño”, conectan las acciones opresivas con narrativas bíblicas, reforzando la figura de Comstock como profeta.

- **Un hueco en el mundo - 12 de febrero de 1912 (AUDIO)**

“La vida en casa de Comstock era sencilla. Dura pero sencilla. Lavar la ropa blanca, fregar los suelos. Lady Comstock incluso tenía alguna palabra amable de vez en cuando. Casi bastaba para hacerme pensar que tenía un hueco en su mundo. Dios creó niñas tontas para poder tener algo con lo que jugar.”

Personaje/Emisor: Daisy Fitzroy

Ubicación de encuentro: Centro de bienvenida de Prado del Soldado

Tesitura y prosodia: Voz contenida con pausas marcadas. Predomina un tono reflexivo sin exaltación, lo que refuerza la carga introspectiva y dolorosa del relato.

Diseño sonoro: No hay acompañamiento musical. El silencio estructural de fondo enfatiza la gravedad emocional del testimonio y deja el foco plenamente en la voz de Fitzroy.

Morfología: Frases en primera persona, con registros sencillos pero profundos. Se combinan recuerdos personales con generalizaciones que permiten extrapolar la vivencia individual a una experiencia colectiva.

Pragmática: El discurso actúa como testimonio. No busca convencer, sino dejar constancia. El objetivo es verbalizar lo que ha sido invisibilizado: la servidumbre racial, la humillación cotidiana y la negación del sujeto negro.

Fonética y fonología: Las pausas marcan momentos de reflexión. La palabra “sencilla” aparece dos veces, contrastando con el tono irónico de “palabra amable”. El cierre “niñas

tontas para poder tener algo con lo que jugar” es fonéticamente más cortante, casi desgarrador.

Aspecto literario: Se construye desde una narrativa de la opresión íntima. El 'hueco en su mundo' es tanto literal como metafórico: Daisy no pertenece, sólo existe como utilidad. La última frase construye una imagen de violencia simbólica desde la infancia.

- **El color invisible - 12 de febrero de 1912 (AUDIO)**

“Antes, nadie sabía ni que existía. Entonces me acusaron de matar a Lady Comstock y vaya si se percataron de mi existencia. Huí a Finkton y me escondí bien. Cuanto más buscan, más me escondo. Lo único con lo que puede contar una niña de color es con ser invisible.”

Personaje/Emisor: Daisy Fitzroy

Ubicación de encuentro: Plaza del Fervor

Tesitura y prosodia: Voz apagada, tono monótono y contenido. Las pausas son largas, con caída en la entonación final de las frases, lo cual refuerza el sentido de invisibilidad y desánimo.

Diseño sonoro: Ausencia total de acompañamiento sonoro. El silencio de fondo, al igual que el anterior, refuerza la idea central del voxáfono: ser ignorada, no percibida, estar fuera del marco de reconocimiento en Columbia.

Morfología: Discurso en primera persona, con fuerte carga testimonial. Se articulan hechos concretos (acusación, huida, invisibilidad) en una estructura progresiva de revelación subjetiva.

Pragmática: Fitzroy denuncia cómo la visibilidad racial solo se activa a través del castigo o la criminalización. Su presencia no es reconocida como ciudadana, sino como amenaza. El discurso transforma la invisibilidad en un marco político.

Fonética y fonología: Los énfasis caen sobre términos clave como 'existencia', 'acusar', 'invisible'. La entonación decrece en la frase final, intensificando la carga de desamparo: “ser invisible”.

Aspecto literario: Se construye un relato de no-pertenencia. La figura de la niña de color que solo ‘existe’ cuando se la criminaliza evoca una estructura social de hipervisibilidad punitiva e invisibilidad estructural.

- **La fidelidad de un perro - 18 de diciembre de 1899 (AUDIO)**

“De niño tenía un perro llamado Bill. Como todo perro, Bill era un fiel amigo. Aunque no lo hubiéramos alimentado, Bill me habría sido fiel. Aunque lo hubiéramos golpeado, Bill habría sido fiel. Solo cuando el hombre de color pueda decir lo mismo, ocupará su lugar en la sociedad.”

Personaje/Emisor: Zachary Hale Comstock

Ubicación de encuentro: Galería Comercial

Tesitura y prosodia: Tono grave, con ritmo lento y pausas regulares. Cada oración se enuncia con cadencia meditativa, como si se tratara de una reflexión personal, lo cual enfatiza la lógica paternalista del discurso. Uso de ritmos repetitivos (“fiel... fiel... fiel”) para reforzar la comparación deshumanizante.

Diseño sonoro: Filtro de eco suave, emulando un ambiente de sermón o enseñanza. Sin acompañamiento musical. El silencio de fondo refuerza la crudeza del símil. La ausencia de ornamentación sonora deja que el contenido racista se manifieste sin amortiguación.

Morfología: Usa metáforas deshumanizantes (“perro fiel”) para posicionar a los afroamericanos como inferiores. Uso de oraciones subordinadas repetitivas que refuerzan la idea de obediencia “aunque no lo hubiéramos alimentado”, “aunque lo hubiéramos golpeado”. La estructura condicional crea un ritmo casi ritual.

Pragmática: Se establece una analogía explícita entre un perro y “el hombre de color” para presentar la fidelidad como virtud esperable. La frase “solo cuando el hombre de color pueda decir lo mismo” marca un umbral de civilización inalcanzable.

Fonética y fonología: Articulación clara, sin variantes dialectales. Énfasis en “Bill” para personificar al perro, haciendo que la analogía sea más impactante. Cada frase termina con una caída en el tono, lo que subraya la resignación o convicción del personaje.

Aspecto literario: Uso del símil deshumanizante en “como todo perro, Bill era un fiel amigo”. Esta figura literaria iguala al sujeto racializado con un animal doméstico, lo que implica sumisión naturalizada.

- **Solución a tus problemas - 16 de septiembre de 1893 (AUDIO)**

“¡Nada de trabajos serviles en el reino de Dios! Conozco a un tipo en Georgia que nos arrendará tantos presidiarios negros como puedas. Podrías decir que son almas sencillas que hacen penitencia por no resignarse a aceptar su clase. Lo que tranquilice tu conciencia.”

Personaje/emisor: Jeremiah Fink

Ubicación de encuentro: Plaza de la Rifa

Tesitura y prosodia: Tono ligero y persuasivo, con inflexiones comerciales. El ritmo es rápido, como si se tratara de una promoción, lo que contrasta fuertemente con el contenido. Voz con tonalidad amigable pero con crudeza inherente, evocando una falsa camaradería que disfraza la explotación. El tono ligero y casi casual minimiza la gravedad de lo que dice, subrayando la hipocresía de su personaje.

Diseño sonoro: Ausencia de música. Filtro de radio antigua, con un leve eco que simula tecnología arcaica. Este detalle refuerza la ambientación de 1912 y agrega una sensación de distancia temporal, resaltando el contexto histórico ficticio. El foco está en el ritmo de su voz,

la cual suena como vendedor, cualidad que ejerce al ser el mayor empresario de toda Columbia. Esto refuerza la banalización del racismo en tono empresarial.

Morfología: Oraciones cortas, directas, con expresiones como “nada de trabajos serviles” o “nos arrendará tantos presidiarios”. La palabra “presidiarios” deshumaniza a los afroamericanos. Usa un lenguaje utilitario y transaccional.

Pragmática: Reformula la esclavitud como oportunidad económica. Busca persuadir a sus oyentes de que la explotación laboral es moralmente aceptable, justificándose como un designio divino.

Fonética y fonología: Pronunciación enérgica, resaltando los sustantivos clave. La voz subraya términos como “presidiarios negros” con carga racial explícita. La pronunciación clara y enfática del “reino de Dios” refuerza el cinismo religioso del mensaje.

Aspecto literario: Uso del eufemismo “hacer penitencia” para encubrir la explotación. Ironía sutil entre tono liviano y contenido brutal. Usa metáforas como “almas sencillas” para minimizar la gravedad de la esclavitud encubierta, reforzando el racismo estructural en Columbia.

- **Cielo - 12 de febrero de 1912 (AUDIO)**

“La primera vez que vi Columbia, el cielo era el más azul y brillante que había visto. Parecía... el paraíso. Entonces tus ojos se hacían a la luz y veías una multitud de rostros blancos, echándote duras miradas.”

Personaje/emisor: Daisy Fitzroy

Ubicación de encuentro: Galería Comercial

Tesitura y prosodia: Tono sereno al inicio, cargado de asombro y belleza (“el cielo era el más azul y brillante”). Posteriormente se vuelve duro, grave y firme al relatar el cambio de percepción. La dicción se vuelve tensa y amarga al final.

Diseño sonoro: Sin música ni efectos sonoros. El peso recae completamente en el relato de la voz, lo que genera intimidad e impacto emocional. La voz, a su vez, se siente cercana y cruda, sin adornos, lo que refuerza su autenticidad y vulnerabilidad.

Morfología: Frases breves con estructura binaria: una primera parte idealista (“el cielo... paraíso”) seguida de una reversión crítica (“una multitud de rostros blancos...”). La sintaxis corta aumenta la contundencia del contraste.

Pragmática: Actúa como una denuncia simbólica. Fitzroy revela cómo lo sublime (el cielo, la ciudad) se convierte en sinónimo de exclusión racial al observar las miradas de desprecio. El paraíso prometido se revela como mecanismo de segregación.

Fonética y fonología: Entonación ascendente en la descripción del cielo, luego descendente al referirse a “rostros blancos”. La caída tonal al final subraya la decepción profunda. Las pausas refuerzan la transición entre maravilla y desilusión.

Aspecto literario: Se construye una alegoría de la utopía rota. El paraíso visual se subvierte desde la experiencia de la otredad racial. El cielo, símbolo de libertad, se convierte en techo de opresión. La desilusión funciona como ruptura epifánica.

- **La cola del tigre - 8 de abril de 1912 (AUDIO)**

"Supongo que incluso en una zona restringida esos blanquitos necesitan que alguien les friegue el suelo (risa breve). Me felicitan a diario por mi 'claridad de expresión', porque soy medio instruido (pequeño "je"). Pero ¿acaso me escuchan? Ni de coña. Saben lo de esa cosa de arriba. La espían todo el día...y mientras tanto fingen que no saben lo que le está haciendo a este lugar."

Personaje/emisor: Ty Bradley

Ubicación de encuentro: Monument Island

Tesitura y prosodia: Tono irónico al inicio (“esos blanquitos necesitan...”), con inflexión crítica. A medida que avanza el discurso, se vuelve más serio y frustrado. El tono cambia de la burla hacia la decepción.

Diseño sonoro: La voz masculina es clara, con sonido seco, sin reverberaciones. La grabación sugiere un espacio cerrado. No hay música, pero las pausas intermedias indican reflexión, no improvisación.

Morfología: Frases cortas, con uso de conectores adversativos (“pero...”, “y mientras tanto...”) que contrastan apariencia y realidad. Alterna registros coloquiales con momentos de lucidez política.

Pragmática: Funciona como una crítica metadiscursiva: el personaje sabe que es escuchado pero denuncia que, aún cuando lo alaban, lo ignoran. Pone en evidencia la hipocresía racial del sistema.

Fonética y fonología: Énfasis marcado en expresiones como “ni de coña” o “fingen que no saben”, que intensifican el tono de denuncia. El timbre es medio, con entonación descendente en las frases críticas.

Aspecto literario: Construye una figura de subalterno ilustrado: es “medio instruido”, pero invisible.

3.3 Matriz de imágenes

A continuación se encuentra la matriz desarrollada para las imágenes destinadas para análisis. Cabe destacar que, durante la experiencia de juego, se identificaron y documentaron visualmente eventos relevantes mediante capturas de pantalla, con el propósito de analizarlos en profundidad.. Las imágenes pertinentes han sido omitidas en esta sección por cuestiones de espacio. El lector podrá consultarlas íntegramente en el Anexo 2.

	Elementos visuales principales	Contexto narrativo o funcional	Emoción evocada	Relación con el diseño del videojuego	Código visual dominante
IMG1	<p>Trabajador afroamericano visto de perfil, ubicado junto a una estructura industrial con letreros propagandísticos. Su vestimenta está visiblemente deteriorada. Predomina un entorno metálico, sombrío, con iluminación puntual sobre el personaje.</p>	<p>La escena ocurre en Finkton, distrito de producción de Columbia donde se concentra el trabajo forzoso y racializado. El personaje encarna la figura del trabajador negro explotado, invisibilizado dentro del sistema industrial.</p>	<p>Transmite sumisión, abandono y deshumanización. El cuerpo no es central sino periférico; no hay mirada directa ni expresión reconocible. La figura parece absorbida por el entorno como si fuera parte del mecanismo de producción.</p>	<p>Por ser un videojuego en primera persona (FPS), el arma visible no implica intención hostil; está fijada al HUD del jugador. Esta configuración ubica al jugador en una posición de observador activo sobre una escena de explotación.</p>	<p>La fusión del cuerpo racializado con la maquinaria representa el significativo dominante: el trabajador como engranaje silencioso. La luz puntual, la disposición periférica y el encuadre contribuyen a reforzar esta connotación funcionalista y deshumanizante.</p>
IMG2	<p>Se observa a un trabajador afroamericano</p>	<p>La imagen se sitúa en la Plaza del Fervor, un espacio donde,</p>	<p>La imagen transmite resignación,</p>	<p>El jugador, en modo FPS, mantiene una</p>	<p>El significativo visual dominante es la rutina mecánica</p>

<p>vestido con ropa de tela gruesa y gorra, mezclando una sustancia en un balde con vapor. La escena es nocturna y está dominada por tonos verdosos y rojizos. Al fondo, se ve un horno industrial humeante.</p>	<p>simultáneamente, se desarrolla una subasta de trabajos extremadamente precarizada. En esta dinámica, no se ofrecen salarios, sino que los postulantes compiten ofreciendo el menor tiempo posible para realizar una tarea, lo que refleja una lógica despiadada de explotación. Este sistema afecta mayoritariamente a personas afroamericanas vestidas con ropas desgastadas, como el trabajador representado en la imagen. Él se</p>	<p>monotonía y aislamiento. La repetición de tareas sin diálogo o interacción refuerza la condición de servidumbre como destino impuesto. No hay contacto visual, lo que potencia la idea de anonimato.</p>	<p>distancia objetiva. La posición del arma en la pantalla —elemento persistente del HUD— refuerza el rol del observador armado frente a una figura subordinada, sin posibilidad de intervención.</p>	<p>como destino racial. La combinación de vapor, luz tenue y postura encorvada transmite el mensaje de un cuerpo atrapado en un circuito de producción sin fin.</p>
--	---	---	---	---

		<p>muestra ejecutando labores de herrería en plena calle, con herramientas rudimentarias y sin protección alguna, reflejando las condiciones serviles impuestas por la estructura productiva de Columbia.</p>			
IMG3	<p>El cartel muestra dos parejas: una blanca, delineada con detalles realistas, y otra negra, representada en siluetas simples. El texto explícitamente instruye: 'Always address patrons as Sir and Madame', dirigido hacia los</p>	<p>Situado en el restaurante Blue Ribbon, un espacio de recompensa en la narrativa del juego, este cartel forma parte del mobiliario del entorno diegético. Su función estética encubre una función ideológica: reproducir estructuras de sumisión racial</p>	<p>La imagen evoca incomodidad, ya que normaliza un trato desigual naturalizado en ambientes de consumo. Para jugadores atentos al subtexto racial, genera una</p>	<p>El cartel aparece sin interrupciones, integrado como decoración. Su incorporación silenciosa refleja lo que Hall (1997) denomina 'racismo representacional': estructuras raciales codificadas como 'naturales' dentro del imaginario</p>	<p>El código dominante es la naturalización del lenguaje jerárquico. El uso del término 'Sir and Madame' y la diferencia gráfica entre blancos y negros alude a mecanismos de exclusión simbólica y disciplinamiento visual basados en la</p>

	<p>personajes racializados. El diseño reforzado por la estética de los años 20 comunica una jerarquía entre razas.</p>	<p>como fondo normativo del espacio público.</p>	<p>disonancia entre el carácter supuestamente neutral del espacio y su mensaje ideológico opresivo.</p>	<p>social, reforzadas aquí a través del diseño ambiental.</p>	<p>raza.</p>
IMG4	<p>El cartel muestra a una familia blanca con vestimenta formal bajo el lema 'PROTECTING RACIAL PURITY'. La composición triangular jerarquiza al hombre como figura protectora. Los colores azul, blanco y rojo evocan la bandera</p>	<p>Ubicado en el Prado del Soldado, un parque temático para niños, este cartel forma parte de una estrategia pedagógica racista que inculca desde edades tempranas los valores de pureza racial. En este espacio, lo lúdico y lo educativo se entrelazan con una carga ideológica supremacista.</p>	<p>La imagen puede provocar orgullo para quienes comparten la visión del juego desde el bando dominante, pero genera incomodidad o indignación en jugadores críticos. La combinación de</p>	<p>El diseño inmersivo del juego incorpora esta propaganda sin interrumpir la jugabilidad. La integración en un entorno diegético infantil realza la naturalización del racismo, convirtiendo la ideología en parte del decorado cotidiano de</p>	<p>El código dominante es el uso de la familia blanca como símbolo de pureza racial. Se emplean recursos del cartelismo político y publicitario para presentar una narrativa racial como norma institucional, que invisibiliza otras razas o las reduce a</p>

	estadounidense, reforzando la idea de patriotismo vinculado a la raza.		elementos infantiles y mensajes racistas crea una disonancia emocional que potencia la crítica ideológica.	Columbia.	amenazas.
IMG5	Cartel de propaganda donde Duke, un niño blanco, enfrenta una 'horda extranjera' caricaturizada con rasgos exagerados y monstruosos. La tipografía militar y los colores agresivos refuerzan el mensaje bélico. Se destacan la exaltación de la	El cartel se encuentra dentro del entorno jugable y forma parte del decorado urbano de Columbia. Simula los afiches de reclutamiento de la Primera y Segunda Guerra Mundial y promueve ideología supremacista bajo apariencia lúdica. Refuerza el adoctrinamiento infantil desde lo	Evoca miedo, urgencia y necesidad de protección. Despierta simpatía hacia Duke y rechazo automático hacia el 'enemigo'. Normaliza el racismo desde una perspectiva emocional accesible a	Es coherente con el estilo retrofuturista del juego. Reafirma el discurso supremacista de Comstock y se integra como componente del worldbuilding distópico. Refuerza la separación simbólica entre Fundadores y	Uso de la caricatura y estética cartoon para transmitir una ideología racista de forma lúdica. Se combinan elementos infantiles con visualidad bélica. Predominio de la oposición binaria: héroe blanco vs monstruoso racializado.

	<p>inocencia blanca y la deshumanización del otro racializado.</p>	<p>visual.</p>	<p>todas las edades.</p>	<p>'otros'.</p>	
<p>IMG6</p>	<p>Un cuadro de gran formato que muestra la representación alegórica del asesinato de Abraham Lincoln, pero distorsionada: Lincoln aparece en una posición condenatoria hacia tres figuras demonizadas, una de ellas con rasgos afrodescendientes y otra con rasgos orientales, todas con cuernos.</p>	<p>El cuadro se encuentra en la Sociedad del Cuervo, una facción supremacista blanca dentro del juego que venera a John Wilkes Booth como mártir. La representación distorsionada de Lincoln funciona como símbolo de traición para esta organización.</p>	<p>La imagen evoca repulsión, temor y tensión ideológica. Al subvertir la narrativa histórica conocida, genera desconcierto en el jugador y expone la lógica manipuladora del discurso racista de Columbia.</p>	<p>Funciona como elemento de world-building y narrativa ambiental. Reconfigura la memoria histórica para crear un sistema de valores invertido, coherente con la ideología de los Fundadores y sus instituciones extremistas.</p>	<p>La imagen está saturada de símbolos patrióticos (banderas estadounidenses al fondo) y una iluminación dramática que focaliza a Lincoln en un rol mesiánico o condenatorio. Las figuras 'inferiores' son caricaturizadas como villanos o demonios, marcando una oposición moral.</p>
<p>IMG7</p>	<p>Un cartel que</p>	<p>Bahía del Acorazado</p>	<p>La escena</p>	<p>Diseñada como un</p>	<p>El código visual</p>

<p>indica 'WHITES' señalando el ingreso a los baños exclusivos para personas blancas, enmarcado dentro de un pasillo lujoso y simétrico de Bahía del Acorazado. Al fondo se observan murales propagandísticos y una arquitectura grandilocuente.</p>	<p>es una zona de recreación de Columbia con acceso restringido. La existencia de servicios higiénicos segregados por raza revela cómo la estructura urbana reproduce jerarquías raciales en lo cotidiano. Este detalle se inserta dentro de la lógica discursiva del juego sobre la supremacía blanca institucionalizada.</p>	<p>evoca incomodidad, distanciamiento y reflexión crítica en el jugador. La estética idílica del lugar contrasta con el signo de segregación racial, generando un efecto de disonancia cognitiva.</p>	<p>espacio de ocio, la Bahía del Acorazado encubre en su visualidad turística un profundo régimen de exclusión racial. El letrero aparentemente menor funciona como 'marca espacial' (Soja, 2010) que define quién tiene derecho al confort, acceso e higiene.</p>	<p>dominante se apoya en la simetría del espacio, los colores cálidos, la iluminación centralizada y la estética neoclásica para comunicar una aparente normalidad, orden y limpieza en un contexto segregacionista. El letrero 'WHITES' es visualmente discreto pero está jerárquicamente colocado, reforzando su poder simbólico sin necesidad de estridencia. Esto responde al mecanismo de</p>
--	--	---	--	--

					'naturalización visual del racismo' descrito por Dyer (1997), en donde la blancura se presenta como la norma silenciosa y legítima.
IMG8	Un trabajador afroamericano vestido con ropa clara y gorra está limpiando el piso con una escoba en un baño marcado para personas 'Colorized/Irish'. Detrás de él, un cartel indica: 'KEEP THIS AREA CLEAN, IT IS YOUR JOB', con la silueta de un personaje	El cartel indica explícitamente que la limpieza es obligación del grupo racializado. Este espacio, contrario al anterior, está deteriorado y remite al lugar marginal que ocupa simbólicamente el trabajador en la ciudad de Columbia.	La imagen despierta sentimientos de injusticia y rabia al evidenciar cómo la violencia simbólica se manifiesta en lo más cotidiano. Produce una identificación empática con el personaje	El videojuego diseña este espacio como contracara del baño blanco: mientras aquel es amplio, simétrico y ornamentado, este es sombrío, insalubre y coercitivo. Las decisiones estéticas están al servicio de evidenciar la segregación.	Predominan los tonos fríos, el espacio es reducido, pobremente iluminado y de apariencia sucia. A diferencia del entorno lujoso del baño para blancos, aquí se percibe abandono, precariedad e incluso humillación simbólica. El cartel en la pared, junto

	racializado barriendo.		racializado que cumple labores serviles en condiciones indignas.		con el color monocromático, refuerza una atmósfera de degradación y sometimiento.
IMG9	La imagen muestra un cartel antiguo con tipografía serif en mayúsculas, con una ilustración central de un hombre afroamericano encadenado, en posición de lucha o súplica. El texto principal del cartel enuncia: 'Until the negro is equal, none of us are equal'.	Este cartel se encuentra en un hogar que ofrece refugio a afroamericanos perseguidos en Columbia. Su presencia alude a la existencia de resistencia interna y discursos alternativos dentro de la distopía hegemónica de la ciudad.	Evoca indignación, solidaridad y tensión. La imagen pretende generar empatía hacia la lucha racial y posicionar al espectador ante una postura moral en relación con la segregación y la desigualdad.	Funciona como marcador diegético del conflicto ideológico entre los Fundadores y las voces disidentes. Es un elemento de worldbuilding que aporta una narrativa contrahegemónica al discurso dominante de Columbia.	Predomina un código visual de contraste: la figura central en negro sobre un fondo claro, con énfasis en el texto que interpela directamente al espectador con una declaración ética. El cartel está enmarcado en un diseño de época para evocar autenticidad histórica.
IMG10	Stand de feria con	La imagen se sitúa en	La escena	Este segmento está	Uso del contraste

<p>un cartel que dice 'Bring Down the Sky-Line Vox'. En él aparecen dos caricaturas: un hombre blanco (semicalvo, agarrado al aerocarril mirando hacia arriba) y un hombre afrodescendiente (con una diana en la mano derecha y agarrado también del aerocarril). Al fondo se muestra una galería de tiro donde los jugadores disparan a objetivos</p>	<p>la feria de Columbia, una sección del juego donde el jugador explora sin armas. Aquí, se promueven las armas y poderes con stands lúdicos. Este stand en particular funciona como minijuego, enseñando el uso de la escopeta y ofreciendo recompensas por acertar a blancos, que representan caricaturas del movimiento Vox Populi.</p>	<p>pretende generar entusiasmo y diversión en el jugador, pero sugiere simultáneamente una banalización de la violencia hacia sectores marginados. El jugador es incentivado a disparar a representaciones caricaturescas racializadas, lo que puede evocar incomodidad o crítica desde una lectura analítica.</p>	<p>diseñado para introducir mecánicas de combate de forma atractiva, utilizando el humor visual y mecánicas de feria para reforzar la jugabilidad. Sin embargo, se aprovecha de estereotipos raciales para facilitar una identificación entre 'enemigo' y 'blanco a eliminar', normalizando así la violencia ideológica.</p>	<p>de color (rojo y blanco) para destacar el cartel, personajes con estética caricaturesca que refuerzan códigos de inferiorización racial. Composición centrada en el blanco como guía visual hacia la figura afrodescendiente como objetivo.</p>
--	--	--	--	--

IMG11	<p>Escultura de Daisy Fitzroy armada con un arma blanca, encorvada y entre sombras; estatua de Lady Comstock orando, bañada en luz cálida. Velas en el suelo refuerzan el tono sagrado.</p> <p>Texto: 'El asesinato de nuestra señora'.</p>	<p>La escena está ambientada en el Salón de los Héroeos, una estructura propagandística del régimen de Comstock. Funciona como museo educativo y herramienta ideológica. Esta sala tergiversa los hechos, acusando a Fitzroy del asesinato de Lady Comstock cuando el verdadero responsable fue el propio Comstock.</p>	<p>Evoca temor, indignación y una falsa sensación de justicia divina al posicionar a Daisy como la anarquista y asesina, frente a una imagen beatífica de Lady Comstock.</p> <p>Refuerza estereotipos racistas y sexistas.</p>	<p>Esta representación sintetiza la manipulación mediática y la producción ideológica de la ciudad de Columbia. Se recurre a la museografía escenificada para reforzar la narrativa oficial, tergiversando hechos históricos y legitimando el poder de los Fundadores.</p>	<p>Representación escultórica con alto contraste de luz: la estatua de Daisy Fitzroy aparece en la sombra con luces rojas y una cinta roja, mientras que Lady Comstock está iluminada en tonos dorados, casi sacros. La composición marca una dicotomía entre 'el bien' y 'el mal'.</p>
IMG12	<p>Personaje afroamericano uniformado de mozo, de espaldas y con postura</p>	<p>La escena ocurre en un espacio de consumo y entretenimiento de Columbia. El mozo</p>	<p>Transmite una normalización del servilismo y la subordinación</p>	<p>Este espacio recrea una galería comercial de principios del siglo XX con</p>	<p>Dominan los contrastes entre el blanco del uniforme del mozo y la vestimenta</p>

	<p>servicial frente a dos personajes blancos bien vestidos. Están ubicados en una galería comercial decorada con luces, colores cálidos y referencias festivas.</p>	<p>afroamericano sirve a los visitantes blancos en un entorno donde todos los trabajadores visibles (incluyendo en los baños) son afroamericanos, evidenciando una jerarquización racial.</p>	<p>racial. Genera incomodidad al evidenciar la aceptación naturalizada de estas jerarquías.</p>	<p>referencias a la cultura de consumo y segregación racial. La ambientación y los roles asignados a los NPCs reflejan las dinámicas racistas estructurales del juego.</p>	<p>elegante de los clientes. El ángulo refuerza la disposición jerárquica: el mozo en posición baja y de espaldas, los blancos al frente y dominando el espacio.</p>
IMG13	<p>Dos cuerpos sin vida de miembros de Vox Populi yacen en una mesa de restaurante, uno sobre el asiento con sangre en la pared y otro en el suelo con un charco de sangre. El lugar es cerrado, cálido, decorado con madera, con</p>	<p>La imagen representa una ejecución extrajudicial. Un voxafono ubicado en el restaurante revela que las autoridades de Columbia asesinaron a los miembros de Vox Populi dentro del local como castigo y ejemplo.</p>	<p>Transmite una sensación de brutalidad institucional, silencio cómplice de los espectadores y banalización de la violencia como forma de orden social.</p>	<p>La escena no es parte de una cinemática ni combate activo, sino que está preestablecida como ambientación narrativa, evidenciando cómo <i>BioShock Infinite</i> usa espacios cotidianos</p>	<p>Realismo expresivo (Mitchell, 2005): el uso del color, la disposición de los cuerpos y el mobiliario burgués contrastan fuertemente con la violencia ejercida, acentuando la tensión entre domesticidad y barbarie.</p>

	una lámpara encendida.			para inscribir el terror político como parte del entorno “normal”.	
IMG14	<p>Cadáver de un miembro de Vox Populi recostado sobre una mesa, con una mancha de sangre que refuerza la violencia de su ejecución. Al fondo, Elizabeth observa la escena con horror.</p>	<p>La escena se desarrolla en el mismo restaurante donde fueron asesinados miembros de Vox Populi por las fuerzas de seguridad de Columbia, según revela un voxafono. Elizabeth, acompañante del protagonista, reacciona con horror ante la violencia sistemática.</p>	<p>Impacto, repulsión y compasión. La escena apela a la indignación ante la brutalidad represiva y la injusticia racial.</p>	<p>El uso del cuerpo como recurso visual sirve para narrar el conflicto político y racial sin necesidad de diálogo directo. La inclusión de Elizabeth intensifica la reacción emocional del jugador y refuerza el carácter testimonial del escenario.</p>	<p>Violencia racial institucionalizada. El uso del cuerpo afrodescendiente ejecutado como elemento escénico denota impunidad y normalización del exterminio. La sangre sobre la mesa actúa como rastro físico del acto represivo.</p>

3.4 Matrices de cinemáticas

Se presentan a continuación las matrices elaboradas para el análisis de las dos cinemáticas referidas en el diseño metodológico. Para cada caso, se ha dispuesto un enlace al video respectivo junto al título, con el fin de complementar la revisión.

a Matriz de Cinemática - Rifa [Enlace](#) ← Link directo al video

Categoría	Descripción de análisis
Composición visual	Multitud entusiasta; escenario central con Jeremiah Fink como maestro de ceremonias; pareja interracial atada como espectáculo visual; caricaturas racistas (simios vestidos de novios, figura sacerdotal grotesca); interfaces de elección del jugador (botones Q/E) y marca 'AD' en la mano de Booker.
Elementos sonoros	Marcha nupcial deformada; tarareo del público; agudos de cuerdas; frases discriminatorias de Fink ('te gusta el café bien negro?', '¿Acaso no es la jovencita blanca más guapa de toda Columbia?'); súbita interrupción musical tras la detección de la marca; distorsión sonora durante el clímax violento.
Composición espacial	Plano, en primera persona, centrado en la figura de Fink y el espectáculo racista; encuadre cerrado hacia la escena y luego hacia la interacción con Booker. El diseño refuerza el papel pasivo-espectador hasta que se da la opción de elegir.

Iluminación	<p>Iluminación viva y festiva al inicio que contrasta con la penumbra bajo la cortina roja. El cambio de luz durante la revelación de la escena del 'premio' crea tensión dramática y subraya el quiebre ideológico.</p>
Vestuario y estética	<p>Fink: traje formal, sombrero de copa (autoridad burguesa); pareja víctima: descalzos, con ropa sucia o rota; simios antropomorfizados con trajes; sacerdote caricaturesco remite a estereotipos colonialistas.</p>
Gestualidad y corporalidad	<p>La joven que reparte bolas usa gestos amables e ingenuos; Fink exagera los movimientos de orador; la pareja se retuerce, suplica; el jugador permanece con manos visibles y quietas hasta el clímax.</p>
Ritmo de montaje y edición	<p>Ritmo lento hasta la revelación; pausa dramática en el sorteo; aceleración con música disonante al mostrar a la pareja; clímax con ralentización (slow motion) antes del estallido de violencia.</p>
Interacción imagen-sonido	<p>La música enfatiza la ironía racista del espectáculo; los efectos de sonido acompañan cada momento de tensión creciente; la sincronización entre lo que se ve y lo que se escucha intensifica la carga ideológica.</p>
Contexto narrativo	<p>Primera exposición explícita del racismo institucional en Columbia. Introduce el motivo del 'falso pastor'. Subvierte la expectativa lúdica al exponer al jugador a una elección moral en</p>

	un contexto racializado.
Emoción	Tensión, horror, incomodidad. El jugador es obligado a confrontar el espectáculo racista desde dentro. La violencia final rompe la estructura de espectáculo para retornar al modo interactivo del juego.
Relación con el diseño del videojuego	La escena introduce mecánicas de elección bajo presión moral (Q o E); cambia el modo pasivo a uno activo con consecuencias. Utiliza las posibilidades del videojuego para posicionar ideológicamente al jugador.
Comentario crítico	Esta escena condensa lo que Hall denomina el “espectáculo del ‘Otro’”: un régimen de representación que fija la diferencia y naturaliza jerarquías, aquí mediante animalización (motivos de simios) y la solemnidad del ritual cívico (Hall, 1997). La exhibición de la pareja como entretenimiento racializado encarna las “escenas de sujeción” donde castigo y diversión pública se superponen (Hartman, 1997). A la vez, la blancura performa su estatus de norma “no marcada” —la “gente blanca” es el paisaje y el público moral— hasta que la representación la visibiliza (Dyer, 1997). En lo técnico, la sincretis audiovisual (unión inmediata de gesto y sonido) y la sincronía puntúan ironía y choque moral: el jingle de feria adhesiona imágenes racistas y “fiesta”, generando extrañamiento (Chion, 1994). (Hall, 1997; Hartman, 1997; Dyer, 1997; Chion, 1994).

b Matriz Cinemática - Encuentro con Daisy [Enlace](#) ← Link directo al video

Categoría	Descripción de análisis
Composición visual	Parpadeos intercalados revelan fragmentos de acción y percepción subjetiva. Uso de cámara en primera persona intensifica la vulnerabilidad. La escena está cargada de figuras afroamericanas heridas, en resistencia, con roles activos (médico, soldado, líder). Daisy aparece progresivamente desde la sombra hacia la luz, lo que simboliza la revelación de una voz política.
Elementos sonoros	Reverberaciones, golpes metálicos y cantos con eco evocan la memoria sonora del trabajo esclavizado. Uso de música diegética (canción de los prisioneros), estridencias de cuerdas en momentos de tensión y piano de Chopin al final con metrónomo marcan el paso del tiempo y la alienación. El pitido agudo y el silencio abrupto dramatizan el cambio de conciencia.
Composición espacial	Alternancia entre plano subjetivo (borroso, parpadeante) y plano centrado en Daisy como figura dominante. Espacios interiores cerrados, con salidas vigiladas. La escena se estructura en torno al encierro y al desplazamiento de Booker.
Iluminación	Transición de iluminación cálida a blanca en momentos clave: la luz blanca sobre el herido simboliza la fragilidad humana en contraste con la frialdad del discurso ideológico. Daisy emerge de

	las sombras como símbolo de la verdad revelada.
Vestuario y estética	Daisy: ropa obrera politizada (camisa blanca, chal rojo); los heridos y ayudantes visten trajes de presos o combatientes; el médico aparece con ropa civil. Los personajes están marcados por su clase y su resistencia. El Handyman vigilante representa la deshumanización industrial.
Gestualidad y corporalidad	Elizabeth huye dolida, Booker cae y es sostenido por la fuerza. Daisy se acerca de forma progresiva, con gestualidad controlada pero contundente. La palmada al compañero y el contacto visual directo con Booker refuerzan su liderazgo discursivo.
Ritmo de montaje y edición	Inicio fragmentado con parpadeos y flashbacks; desarrollo lineal en el dirigible; clímax con caída repentina. Uso de ralentización visual y musical para marcar transiciones. Edición alterna entre escenas visuales y sonoras superpuestas.
Interacción imagen-sonido	El canto se mantiene durante el montaje fragmentado inicial, conectando escenas no lineales. La melodía disonante de cuerdas acentúa la amenaza ideológica. La música clásica al final indica un quiebre con lo anterior, instaurando un tono melancólico y de reconfiguración.
Contexto narrativo	La escena aborda el conflicto de lealtades: Booker es confrontado por Daisy, quien lo sitúa entre dos frentes. Se visualiza la lucha de clases y la racialización del poder a través de los diálogos y la

	<p>puesta en escena. La fábrica de Fink al final anticipa el sistema de opresión que Daisy denuncia. A raíz del encuentro queda establecido el trueque narrativo: Daisy exige armas de Chen Lin a cambio del dirigible.</p>
Emoción	<p>Incertidumbre, tensión, culpa, y posteriormente angustia.</p> <p>Elizabeth, Daisy y Booker experimentan conflictos personales e ideológicos.</p>
Relación con el diseño del videojuego	<p>Integra mecánicas de decisión moral y exposición al poder racial desde una nueva perspectiva. Transforma a Booker de rescatador a pieza manipulada dentro de un conflicto social mayor. Presenta a Daisy como voz disonante frente a Comstock.</p>
Comentario crítico	<p>La escena articula simultáneamente raza y clase al mostrar a miembros de Vox Populi en roles activos bajo el liderazgo de Daisy Fitzroy, no solo como víctimas sino como parte de una acción colectiva (el posterior trato de armas a cambio del dirigible es lo que confirma esa línea narrativa). En el plano teórico, Hall analiza como un régimen de representación fija la diferencia racial mediante estereotipos, pero también la forma en el que el significado es contestado en la práctica de la representación (Hall, 1997). hooks formula la “mirada oposicional”, un tipo de práctica de espectador crítica que reclama y produce imágenes alternativas frente a la mirada dominante (hooks, 1992). Dyer muestra que la blancura opera</p>

	<p>como norma “no marcada” y su visibilidad emerge cuando la representación la tematiza o la contrasta con sujetos marcados (Dyer, 1997). En lo audiovisual, Chion sintetiza la sincresis (synchresis) y el “valor añadido” del sonido, ambos conceptos que permiten dar cuenta de cómo la combinación de imagen y sonido intensifica el momento de quiebre narrativo de la escena (Chion, 1994).</p>
--	---

3.5 Matriz integrada de los elementos analizados

En esta sección se presenta una matriz de análisis comprensiva que sintetiza los hallazgos obtenidos a partir de las matrices específicas correspondientes a los voxáfonos, las cinemáticas y las imágenes analizadas.

Dimensión	Análisis
<p>Articulación visual-sonora-narrativa</p>	<p>Las matrices muestran cómo <i>BioShock Infinite</i> combina elementos visuales, sonoros y narrativos para reforzar significados ideológicos. La interacción entre música, puesta en cámara, iluminación, estética de personajes y ritmo narrativo genera una coherencia simbólica en torno al racismo, la opresión y la resistencia. Esta convergencia es evidente en las escenas de la rifa, las instalaciones segregadas y los discursos de Daisy Fitzroy.</p>

<p>Construcción de imaginarios raciales</p>	<p>El juego construye un universo en donde el racismo no es decorado, sino constitutivo del diseño del mundo. Las caricaturas racistas, la disposición espacial de cuerpos racializados, el lenguaje discriminatorio y los mecanismos de vigilancia reproducen una iconografía de dominación blanca.</p> <p>A su vez, voces como las de Daisy o Ty Bradley problematizan esta lógica y la contradicen, generando tensión ideológica interna.</p>
<p>Representación del poder y la exclusión</p>	<p>La lógica de exclusión se visualiza en la separación de espacios (baños, playas, restaurantes), en la animalización visual y sonora de los personajes afroamericanos, y en los dispositivos discursivos que los colocan como serviles o monstruosos. A través de escenas como la rifa o la falsa ejecución pública, se dramatiza la espectacularización del castigo y se problematiza su naturalización.</p>
<p>Procesos de subjetivación e ideología</p>	<p>Los personajes no blancos experimentan procesos de invisibilización, marginalización o violencia simbólica. Sin embargo, también se articulan contra-narrativas: Elizabeth, Daisy y los Vox Populi plantean desplazamientos del eje dominante, invitando al jugador a tomar posición. Este proceso de subjetivación se da mediante el montaje, la interacción y el uso simbólico de la cámara en primera persona.</p>

<p>Interfaz y posicionamiento del jugador</p>	<p>La interfaz propone elecciones que tensionan la moralidad del jugador. No se trata solo de narrativa, sino de cómo las mecánicas de juego, los tiempos de reacción y las opciones condicionadas colocan al jugador en el centro de un dilema ético. Esto es evidente en momentos como el lanzamiento de la bola o el momento de la caída desde el dirigible.</p>
<p>Función de las escenas y dispositivos</p>	<p>Las imágenes, voxáfonos y escenas cinemáticas operan como nodos significantes que condensan y expanden el universo ideológico del juego. Los voxáfonos funcionan como memoria sonora e ideológica del sistema. Las imágenes cristalizan imaginarios sociales. Las cinemáticas articulan emocionalmente al jugador con estos discursos. Juntas configuran un entramado de representación racial sostenido y multicanal.</p>

3.6 Matriz para entrevistas

<p>Bloque temático / Categoría de análisis</p>	<p>Pregunta guía</p>	<p>Síntesis de patrones en las 9 entrevistas</p>	<p>Interpretación crítica</p>
<p>I. Introducción general del jugador</p>	<p>¿Tiempo desde que jugó? ¿Completó la</p>	<p>La mayoría lo jugó hace entre 1 y 5 años; todos lo</p>	<p>Muestra que el recuerdo narrativo sigue activo incluso</p>

	historia? ¿Motivación para jugar?	completaron; motivaciones principales: historia y estética del mundo, recomendaciones y afinidad con la saga.	años después, lo que refuerza la pregnancia temática y visual del juego.
II. Representaciones raciales – Percepción general	¿Recuerda temas de racismo o discriminación? ¿Cómo se representaban?	Todos identificaron la temática racial como central o muy visible. Mencionan segregación espacial, carteles propagandísticos y violencia contra minorías.	Indica que la construcción del racismo en Columbia es lo suficientemente explícita para ser reconocida incluso por jugadores que no buscaban un análisis crítico.
II. Representaciones raciales – Escenas diferenciadoras	¿Escenas donde personajes fueron tratados distinto por su raza o clase?	Escena de la rifa, trabajadores afroamericanos en Finkton, trato a inmigrantes chinos.	El juego activa memoria histórica y paralelismos con la discriminación real; las escenas funcionan como “disparadores de incomodidad”.
II. Representaciones raciales – Vox Populi	Opinión sobre la facción, simpatía o rechazo.	Percepciones divididas: parte los ve como resistencia legítima; otros como grupo que replica violencia.	La ambigüedad narrativa genera debate moral y diversifica la interpretación de la resistencia racial.
III. Personajes clave – Comstock	Impresión, credibilidad, paralelismos históricos.	Percibido como un líder fanático, mezcla de figuras religiosas y políticas supremacistas; referencias a	Funciona como catalizador del discurso racista institucional; el jugador lo interpreta como encarnación del poder

		ideologías nacionalistas y segregacionistas reales.	hegemónico.
III. Personajes clave – Jeremiah Fink	Opinión y simbolismo.	Asociado con capitalismo explotador, empresario que ve a trabajadores como recursos desechables.	Reforzó la percepción de que el juego critica jerarquías económicas y laborales atravesadas por la raza.
III. Personajes clave – Escenas o frases recordadas	Menciones específicas.	Frases de Comstock justificando la supremacía blanca; discursos de Fink sobre productividad y obediencia.	Los diálogos son percibidos como portadores directos de ideología, con efecto de reforzar la inmersión en un sistema racista.
IV. Sonido y narrativa – Voxáfonos	Uso y relevancia de los voxáfonos.	La mayoría los escuchó y los consideró importantes para comprender la historia; algunos los ignoraron parcialmente por el ritmo de juego.	Revela que el diseño sonoro como soporte narrativo es efectivo para quienes buscan profundidad, pero puede pasar inadvertido si el jugador prioriza la acción.
IV. Sonido y narrativa – Impacto emocional	Voxáfonos o sonidos que marcaron.	Discursos de Comstock y Fitzroy; grabaciones que explican el contexto de segregación.	El audio como vehículo de ideología se percibe más directo que lo visual, pues entra en un canal íntimo de escucha.
V. Momentos críticos	Emociones y lectura.	Emociones: incomodidad,	Confirma que esta es la escena

<p>– Escena de la rifa</p>		<p>rabia, sorpresa.</p> <p>Interpretaciones: metáfora de racismo institucional, crítica al espectáculo de la violencia.</p>	<p>más efectiva para provocar reacción emocional y reflexión.</p>
<p>V. Momentos críticos</p> <p>– Daisy Fitzroy y trato por armas</p>	<p>Percepción de su papel.</p>	<p>Vistas divididas entre líder radical y luchadora justificada por contexto.</p>	<p>Su caracterización compleja problematiza el arquetipo de “héroe o villano” racializado.</p>
<p>VI. Percepción general del mensaje</p>	<p>¿Crítica o ambientación? ¿Obliga a tomar postura?</p>	<p>La mayoría considera que sí critica el racismo, aunque algunos piensan que lo usa como telón narrativo.</p>	<p>Señala que la intención autoral no siempre se traduce en recepción homogénea; existe margen para interpretaciones divergentes.</p>
<p>VI. Reflexión sobre videojuegos como espacio social</p>	<p>¿Genera reflexión sobre temas sociales?</p>	<p>Todos coincidieron en que puede generar reflexión, aunque el grado depende del interés del jugador.</p>	<p>Refuerza la idea de que el medio tiene potencial crítico, pero su impacto está mediado por la predisposición del receptor.</p>

CAPÍTULO 4: ANÁLISIS DE LOS IMAGINARIOS RACIALES EN *BIOSHOCK*

INFINITE

4.1 Análisis narrativo y discursivo

4.1.1 Voxáfonos: discursos raciales y jerarquías simbólicas

En *BioShock Infinite*, los voxáfonos cumplen una doble función: por un lado, expanden el *lore* del mundo narrativo y, por otro, operan como dispositivos discursivos ideológicos. El juego contiene 80 voxáfonos coleccionables —con un logro asociado a su obtención total (“Eavesdropper”)—, lo cual incentiva al jugador a detener su avance y escuchar en modalidad acousmática, es decir, una voz sin fuente visible. Según Chion (1994), esta condición modifica el estatuto de la voz y su valor semántico, ya que, aunque no se observe al hablante, la voz “hace mundo”. A ello se suma que los voxáfonos no se subtitulan durante la escucha, sino que solo pueden leerse posteriormente desde el menú, lo cual incrementa el “costo de acceso” a su contenido y convierte la escucha en un acto deliberado. A través de su diseño sonoro, lingüístico y afectivo, estos registros activan representaciones raciales que operan en tres niveles simultáneos: (a) la construcción del “otro” racializado como sujeto subordinado; (b) la elaboración simbólica de jerarquías morales y sociales; y (c) la irrupción de voces que resisten esa hegemonía. Esta función se inscribe en la propia mecánica de escucha, que interpela sensorial e ideológicamente al jugador (Chion, 1994). En términos semióticos, los voxáfonos activan cadenas de denotación–connotación y mito que naturalizan un orden social bajo la apariencia de “lo dado” (Barthes, 1977).

Uno de los ejes discursivos centrales identificados en los voxáfonos es la animalización y el paternalismo como técnicas de fijación del Otro. Esta estrategia se evidencia con claridad en

el voxáfono “*La fidelidad de un perro*” (Comstock), donde la metáfora deshumanizante es explícita: “Como todo perro, Bill era un fiel amigo... Solo cuando el hombre de color pueda decir lo mismo, ocupará su lugar en la sociedad”. La localización del audio en el baño “Whites” de la Galería refuerza espacialmente la jerarquía racial. De forma similar, en “*La mentira del emancipado*”, Comstock construye al sujeto afroamericano como figura doméstica e incapaz de autogobierno, envolviendo la dominación en una retórica de cuidado y moralidad pedagógica (Hall, 1997; Genovese, 1974, en Paquette, 2014; Fredrickson, 1971/1981). El timbre grave y el ritmo sermónico del voxáfono refuerzan un sentido de autoridad moral y orden social, ejemplificando cómo Comstock, a través de su discurso, decide quién merece vivir o morir dentro de Columbia (Mbembe, 2011). Al mismo tiempo, al legitimar la obediencia de ciertos grupos raciales como virtud natural y justificar la exclusión de otros, el audio evidencia la lógica del Estado racial moderno, donde la raza se convierte en criterio organizador de poder y ciudadanía (Goldberg, 2002). De este modo, las características prosódicas y el contenido del voxáfono ilustran de manera concreta los conceptos teóricos y permiten profundizar en su aplicación al análisis del juego. La liturgia verbal y la enumeración retórica envuelven la violencia en una connotación mítica de purificación (Barthes, 1977), reforzada por su ubicación en el sótano carcelario del club Good Time, donde la teología punitiva se inscribe materialmente en un espacio penitenciario. Frente a esta voz hegemónica, los voxáfonos de Daisy Fitzroy construyen una contra-narrativa vivida que quiebra la solemnidad doctrinal. En “*Un hueco en el mundo*” y “*El color invisible*”, el trabajo doméstico y la invisibilidad emergen como condiciones estructurales de la sujeción racializada, vinculadas a continuidades históricas del trabajo reproductivo racializado (Glenn, 1992) y a regímenes de representación que limitan ciudadanía y agencia (Hall, 1997). La “benevolencia” que encubre tutela y humillación remite a escenas de sujeción performativa (Hartman, 1997). Asimismo, en “*Cielo*”, la

epifanía del paraíso se fractura ante la constatación de “un mar de rostros blancos”. Esta orientación de la blanquitud delimita quién puede habitar el espacio sin ser marcado como intruso (Ahmed, 2007) y remite a la noción de “espacio blanco”, entendido como un ámbito donde la presencia negra es objeto de vigilancia y escrutinio (Anderson, 2015). La ubicación del voxáfono en una entrada de empleados refuerza esta lectura: el acceso “por detrás” y la voz sin cuerpo convierten la escucha en un gesto contra la norma. En esta misma línea, el voxáfono “*La cola del tigre*” explicita la paradoja de la visibilidad sin escucha: “me felicitan por mi ‘claridad de expresión’... ¿acaso me escuchan? Ni de coña”. Este enunciado ejemplifica lo que Gray (2024) denomina visibilidad sin reconocimiento y se inscribe en la noción de injusticia epistémica testimonial, donde prejuicios de identidad degradan la credibilidad del hablante (Fricker, 2007). La ironía de Ty Bradley funciona como contra-discurso que expone la hipocresía institucional, reforzada por la localización del audio en los vestidores del personal de la Torre del Monumento, espacio central para la trama del juego, pero restringido al tránsito laboral. Por último, el voxáfono “*Solución a tus problemas*” explicita el engranaje económico del racismo institucional. Fink ofrece “arrendar presidiarios negros”, aludiendo directamente al *convict leasing*, régimen histórico de trabajo forzado en el Nuevo Sur estadounidense, fundamental para el capitalismo racial (Blackmon, 2008; LeFlouria, 2015; Robinson, 2000). El uso de eufemismos como “penitencia” o “almas sencillas” normaliza la coacción y tranquiliza la conciencia de la élite, ejemplificando cómo el discurso administra la explotación hasta volverla aceptable (Fairclough, 1992). La ubicación del audio junto a jaulas visibles en la Plaza de la Rifa enlaza materialmente el enunciado con dispositivos de encierro, reforzando la dimensión visual de la violencia discursiva.

En conjunto, los voxáfonos no se limitan a referenciar prácticas históricas verificables, sino que exponen cómo la teología empresarial de Columbia lava la coacción y la transforma en

administración. Este tipo de inmersión ideológica encuentra paralelos en otros videojuegos: en *The Last of Us Part II* (Naughty Dog, 2020), los diarios de personajes secundarios articulan voces de resistencia; en *Spec Ops: The Line* (Yager Development, 2012), las transmisiones radiales funcionan como cuestionamiento ético al jugador; y en *Detroit: Become Human* (Quantic Dream, 2018), las voces de androides oprimidos emulan narrativas de derechos civiles. Finalmente, la frecuente datación de los voxáfonos —especialmente los de Comstock— crea una capa de archivo previa a 1912 que dota a estas voces de autoridad retroactiva. Esta asincronía acelera el efecto de mito en el sentido barthesiano (Barthes, 1999), de modo que estas doctrinas se perciben como reglas del mundo más que como opiniones. Así, el jugador no solo recolecta *lore*, sino que reconstruye un expediente que ancla la supremacía blanca en fechas, espacios y voces.

4.1.2 Escenas cinematográficas: construcción de los imaginarios raciales

- **Caso 1: La rifa**

La escena de la Rifa en *BioShock Infinite* constituye uno de los momentos narrativos más densos en términos de simbolismo ideológico del videojuego. A través de una puesta en escena cuidadosamente orquestada, se expone cómo las jerarquías raciales se representan públicamente y se celebran como espectáculo cultural. Esta secuencia articula dimensiones visuales, sonoras, afectivas e interactivas que producen una experiencia de violencia racial legitimada por el ritual (Chion, 1994), al mismo tiempo que incorpora elementos de espectacularización propios de la industria cultural.

Desde el plano visual, la escena se construye como una ceremonia festiva de premiación. El escenario central, rodeado por el público, refuerza la disposición teatral del evento, mientras que elementos como la cortina roja, los carteles decorativos y el traje del presentador remiten

a la lógica de la feria itinerante de finales del siglo XIX. Tal como se identifica en la categoría de composición escénica de la matriz de análisis, la pareja racializada —un hombre blanco y una mujer afroamericana, amarrados de pies y manos, llorando y suplicando piedad— ocupa el centro del encuadre y se convierte en objeto de la mirada colectiva. En términos semióticos, la escena moviliza una denotación aparentemente lúdica (el sorteo) que se pliega hacia connotaciones y mitos que naturalizan la desigualdad como “orden del mundo” (Barthes, 1977). El encuadre y la disposición escénica funcionan como dispositivos disciplinarios que organizan cuerpos, trayectorias y miradas, en consonancia con una lógica de poder disciplinario (Foucault, 2002). La iluminación directa sobre los cuerpos de la pareja y la disposición vertical de las ramas refuerzan la teatralidad sacrificial del montaje. En el fondo del escenario, las figuras caricaturizadas de simios vestidos de novios enfatizan la animalización del mestizaje, procedimiento que, siguiendo a Hall (1997), se inscribe en una estrategia de estereotipación que fija la diferencia y legitima jerarquías raciales. El código visual dominante refuerza esta operación ideológica. La estética de feria funciona como una máscara que encubre la crueldad del acto, mientras que la blancura del público y del entorno arquitectónico —sumada a la pulcritud del traje de Fink— contrasta con la ropa sucia y los gestos de sufrimiento de la pareja (Dyer, 1997). El uso reiterado del color rojo en carteles, cortinas, tarjetas e incluso vestuario refuerza asociaciones simbólicas con la sangre, la violencia ritual y la advertencia moral (Barthes, 1999).

Desde el plano sonoro, el diseño refuerza la lógica del espectáculo. La música incidental inicia con la marcha nupcial, melodía culturalmente asociada al amor y la celebración, pero aquí recontextualizada de manera irónica como acompañamiento de una escena de humillación y violencia racial. Este uso de disonancia semiótica coincide con lo que Chion (1994) describe como contraste audiovisual, en el cual la discrepancia entre imagen y sonido genera un efecto de extrañamiento y añade valor irónico al sentido de la escena. Conforme

avanza la secuencia, los violines ingresan en registros agudos y desentonados que intensifican la incomodidad y anticipan el estallido violento. Asimismo, el diálogo cumple una función doble: construye la narrativa ritual del evento (“primer lanzamiento”, “ganador”, “premio”) y legitima la violencia mediante bromas racistas pronunciadas desde la tarima, como las de Fink —“¿O es que te gusta el café bien negro?” o “¿No es acaso la jovencita blanca más guapa de toda Columbia?”— que activan repertorios estereotípicos ampliamente codificados (Hall, 1997). A esto se suma la reacción coral del público —cánticos, aplausos y celebraciones— que performa la complicidad colectiva en la escena de sujeción, en línea con lo que Hartman (1997) identifica como violencia ritualizada y compartida.

Desde la dimensión interactiva, el jugador es interpelado mediante un dispositivo de decisión forzada. Se le ofrece la posibilidad de lanzar la bola a la pareja, al presentador o de no actuar; sin embargo, en todos los casos la escena desemboca en la misma represión. Este diseño genera lo que Sicart (2009), a partir de *BioShock* (2007), conceptualiza como una agencia limitada, donde la libertad aparente del jugador está estrictamente controlada por el sistema y las alternativas éticas reales quedan anuladas. Las variaciones menores posteriores, como la oferta de una recompensa si la pareja no es agredida, refuerzan la ilusión de agencia sin alterar la estructura de dominación. Además, la aparición inmediata del voxáfono “Solución a tus problemas” de Fink, ubicado entre jaulas tras la escena, explicita el vínculo entre el espectáculo racializado y el arrendamiento de convictos negros como engranaje económico de Columbia.

La escena cumple un doble registro discursivo. Por un lado, articula un discurso crítico sobre racismo, jerarquías y opresión. Por otro, la teatralización de la violencia y la composición festiva intensifican la emoción del jugador, respondiendo a lógicas de consumo y entretenimiento propias de la industria cultural (Leonard, 2003; Gray & Leonard, 2018). Esta

espectacularización del racismo genera impacto afectivo y memorabilidad, mostrando cómo los videojuegos AAA combinan crítica social y estrategias de diseño mediático para atraer y conmover al público. En conjunto, la secuencia demuestra cómo *BioShock Infinite* articula una teatralización del racismo como espectáculo festivo, borrando las fronteras entre ritual, castigo y entretenimiento, y obligando al jugador a mirar, escuchar y actuar dentro de un régimen de sentido.

- **Caso 2: El dirigible**

Esta cinemática representa un momento de quiebre narrativo e ideológico dentro del arco de *BioShock Infinite*, ya que introduce por primera vez el discurso enunciado directamente por Daisy Fitzroy, líder afroamericana de la facción rebelde Vox Populi. La escena se despliega tras la traición de Elizabeth y con Booker gravemente herido a bordo del dirigible Primera Dama, capturado por los rebeldes. Desde el marco propuesto por Chion (1994), la secuencia articula con claridad los principios de *sincrésis* y *valor añadido*, potenciando la carga emocional y simbólica del encuentro. En este cruce audiovisual se configura una representación compleja de la resistencia racial, marcada por la autoridad discursiva de Fitzroy frente a la vulnerabilidad física y narrativa del protagonista.

A nivel visual, la escena establece una diferenciación cromática y espacial precisa entre las figuras presentes. Daisy Fitzroy emerge desde el fondo en penumbra y avanza progresivamente hacia la luz a medida que se aproxima a Booker, construcción simbólica que puede leerse como el tránsito de lo silenciado a lo audible, de la sombra a la palabra política. Esta iluminación diferencial —codificada en la matriz como configuración visual del poder— es central para la lectura ideológica de la escena. Fitzroy es encuadrada en un plano medio con un ángulo levemente bajo, lo que refuerza su autoridad simbólica, mientras Booker permanece postrado y sostenido por un miembro de los Vox, enfatizando su condición de

vulnerabilidad. El contraste entre los tonos cálidos del fondo y el foco frío sobre la zona médica refuerza la noción de una escena liminal: un umbral entre dominación y negociación, entre centro y margen.

Desde el plano sonoro, la secuencia se construye a partir de transiciones tonales y registros acústicos superpuestos. Inicia con una reverberación coral que remite a cantos de trabajo afroamericanos —repetitivos, rítmicos y melancólicos— sincronizados con el sonido metálico de picos golpeando piedra. Esta atmósfera es interrumpida abruptamente por un pitido agudo cuando Booker recibe un golpe, seguido de un silencio denso. Tal estructura, analizada en la matriz como ritmo de montaje sonoro, simboliza la fractura perceptiva del personaje y su ingreso a un espacio político nuevo: el territorio de los excluidos.

En el plano del diálogo, el discurso de Daisy se caracteriza por una cadencia controlada, firme y casi didáctica. Afirmaciones como “Comstock es el dios del hombre blanco, del rico, del despiadado” resignifican la lucha de los Vox Populi más allá de una simple rebelión política, inscribiéndola explícitamente como una confrontación de clase y raza. Esta enunciación se alinea con lo que hooks (1992) conceptualiza como *oppositional gaze*, un contra-discurso que subvierte la mirada dominante blanca y masculina encarnada por Comstock. A su vez, dialoga con la lectura de Fanon (2009/1952), para quien la violencia colonial produce subjetividades que resisten tanto desde la palabra como desde la acción. La dicotomía planteada por Daisy —“si crees en la gente honrada, únete a los Vox”— no admite zonas grises, lo que fue identificado en la matriz como un discurso binarista, rasgo frecuente en narrativas de confrontación total.

Un elemento clave de la escena es la construcción del conflicto ético desde una voz femenina racializada. Daisy no grita ni se presenta como víctima: habla desde una posición de control. El uso del plano cerrado, con Fitzroy invadiendo el espacio íntimo de Booker, produce una

inversión de roles: quien habitualmente porta la autoridad narrativa —el protagonista blanco— ahora escucha, es interpelado y debe rendir cuentas. En términos semióticos, esta escena quiebra momentáneamente el eje heroico clásico y desplaza la centralidad narrativa hacia la voz históricamente oprimida. Desde la dimensión interactiva, aunque la cinemática no habilita elecciones directas, la inclusión de referencias explícitas a acciones previas del jugador (“armaste un buen revuelo en la rifa”) establece una conexión intradiegética entre la agencia lúdica y sus consecuencias sociales. Este mecanismo opera como un puente semiótico entre jugabilidad y narrativa, reinterpretando acciones mecánicas como actos ideológicos. Escenas de interpelación crítica similares se observan en videojuegos como *Red Dead Redemption 2* (Rockstar, 2018), donde personajes racializados confrontan al protagonista blanco por sus privilegios, o *This War of Mine* (11 bit studios, 2014), donde el jugador es obligado a experimentar la fragilidad del otro. En estos casos, el juego suspende momentáneamente la lógica de la recompensa para activar una posición ética incómoda, en consonancia con lo planteado por Sicart (2009) respecto de la moralidad de los sistemas interactivos.

El clímax de la cinemática se produce con la expulsión de Booker del dirigible. La caída del personaje, acompañada por una banda sonora abruptamente disonante, marca no solo un giro narrativo, sino también un descenso simbólico desde el mundo hegemónico hacia los márgenes. La escena culmina con la aparición de la fábrica de Fink, imagen condensada del capitalismo opresivo y de la explotación racial. Esta yuxtaposición final —del discurso insurgente a la materialidad del sistema— completa el arco semiótico de la cinemática: escuchar la voz del otro conduce inevitablemente a la confrontación con las estructuras que producen su opresión.

4.2 Análisis visual y estético

4.2.1 Carteles y propaganda: simbolismo racial en el diseño visual

En el universo ficcional de *BioShock Infinite*, los carteles, murales y dispositivos propagandísticos, lejos de funcionar únicamente como decorados estéticos, son mecanismos ideológicos que articulan y refuerzan un sistema de dominación racial, lo cual puede leerse a la luz de lo planteado por Barthes (1977), quien distingue entre un mensaje denotativo, es decir, la imagen literal, y uno connotativo, cargado de valores e ideologías socialmente construidas. Esta dimensión connotativa construye un sistema simbólico donde la blanquitud se representa como norma y superioridad moral, mientras que la negritud, o cualquier forma de alteridad, es estigmatizada, caricaturizada o criminalizada.

Los carteles propagandísticos en Columbia, como el mostrado en la representación en la ubicación del Salón de los Héroes, en la cual se muestra a Daisy Fitzroy como la culpable del asesinato de Lady Comstock, pueden leerse en términos de las “mitologías” descritas por Barthes (1999), las cuales son entendidas como narrativas visuales que se presentan como naturales, pero que, en realidad, ocultan una producción ideológica que legitima relaciones de poder. El encuadre, el contraste de colores (luces cálidas para Lady Comstock, sombras rojas para Fitzroy), la composición espacial (la heroicidad centrada en la víctima blanca frente al monstruo racial oculto tras una cortina) y la gestualidad de los personajes, más que manipular la percepción del espectador, construyen activamente un relato histórico falso legitimado por la estética. Esta dimensión visual funciona en línea con lo propuesto por Dyer (1997) sobre la “blancura” como identidad no marcada y naturalizada, presentada como lo universal y lo verdadero; en el otro bando, lo no blanco se codifica como artificial, sospechoso o indeseable. De forma paralela, otros carteles como el hallado en el pasillo de baños “Colored & Irish Washrooms” en la Bahía del Acorazado (“Always call them sir and ma’am”) remiten

directamente a un orden simbólico de sumisión racial codificado a través del lenguaje visual. La tipografía manuscrita, el uso de siluetas para representar a los personajes negros, la simetría compositiva entre amos blancos definidos y sirvientes sin rostro refuerzan lo que Hall (1997) da a conocer como el “régimen de representación”, es decir, la forma en que los sistemas de representación configuran y fijan la imagen del otro dentro de marcos de subordinación. Además, elementos como el stand de la feria en el que se invita a disparar a figuras caricaturizadas de los Vox Populi (en su mayoría racializadas) permiten entender cómo la lógica lúdica del videojuego refuerza la violencia simbólica. La caricaturización de los cuerpos, el uso de *targets* (dianas), la estética festiva y el código de puntuación que otorga *bonus* si aciertas al objetivo de Daisy Fitzroy configuran lo que Hartman (1997) relaciona explícitamente con la espectacularización del terror y la coerción en el régimen esclavista y sus continuidades, y que autores como Rita Segato (2018) conceptualizan como “pedagogía de la crueldad”, prácticas que enseñan a cosificar lo vivo, lo cual ayuda a leer la naturalización lúdica de la violencia en Columbia. La matriz integrada en esta imagen revela que la violencia simbólica se vuelve literal a través de la gamificación del odio, lo que traslada la retórica del poder a la mecánica del juego. Un segundo nodo del dispositivo propagandístico es la cartelería policial. El afiche “PROTECTING RACIAL PURITY”, en denotación, muestra una familia blanca idealizada (padre, madre e hija) bajo banderas y arquitectura cívica; el lema sitúa la pureza racial como misión de resguardo institucional. En connotación, según Barthes, la imagen naturaliza esa consigna como sentido común estatal: la familia blanca aparece como unidad moral a proteger, mientras todo lo “no blanco” queda implícitamente fuera de ese “nosotros”.

Investigaciones sobre la iconografía del juego, como las hechas por Schubert (2018), señalan que la propia *lore* del juego remarca que este enunciado fue un máximo oficial del cuerpo policial y que la mezcla racial era sancionada, lo que ubica al póster dentro de una gramática

estatal (no solo cultural) de segregación. Leído con Hall (1977), el afiche fija la diferencia mediante estereotipos (familia aria) y coloca a la blanquitud como identidad no marcada (Dyer, 1997). Esto se debe a que el “público universal” se imagina blanco y la policía aparece como garante de ese orden que preserva esa norma. El dispositivo espacial refuerza la autoridad (interior monumental, banderas, disposición central, colores), de modo que la retórica de “protección” despolitiza la violencia al presentarla como deber cívico. Así, el cartel que se observa no es simple ambientación: es un nodo del aparato propagandístico que conecta la familia idealizada, la policía y el mandato de pureza racial en un mismo encuadre, exactamente el tipo de “mitología” visual que convierte ideología en naturalidad (Barthes, 1999).

El cartel con la leyenda “Until the negro is equal, none of us are equal”, ubicado en la cocina de la Residencia Montgomery en Azoteas de Comstock Center, introduce un registro disidente dentro del entramado propagandístico de Columbia. La familia blanca que habita el lugar refugia a afroamericanos perseguidos, gesto que la propia escenografía refuerza mediante la presencia de la pieza gráfica. La figura central de un hombre afroamericano encadenado, representado en posición de súplica, produce un efecto de conmoción que desplaza la mirada hacia el cuerpo racializado como soporte del mensaje. La tipografía *serif* en mayúsculas eleva la consigna a un tono solemne y universal, lo que transforma la frase en un enunciado de carácter moral. El contraste cromático entre la silueta negra y el fondo claro enfatiza la visibilidad del sujeto en resistencia y, con ello, genera un punto focal que interpela de manera directa al espectador. La materialidad del cartel, con diseño de época, contribuye a una estética de autenticidad histórica que inserta la declaración en la memoria visual de la ciudad. La apelación ética que plantea se enmarca dentro de las tensiones señaladas por Barthes al inicio, en tanto el mensaje visual se presenta como una proclamación ideológica encarnada en la imagen. La configuración del cuerpo como emblema de dignidad conecta con

lo planteado por Hall anteriormente respecto a la fijación de la diferencia racial en los sistemas de representación, aunque aquí la figura adquiere centralidad como agente moral. La ubicación doméstica del cartel es relevante: la cocina, espacio asociado al cuidado y la subsistencia, se transforma en escenario de resistencia íntima frente al poder policial. El espectador recibe la impresión de estar frente a un documento oculto, destinado a circular en lo clandestino, en contraste con los grandes afiches oficiales emplazados en espacios monumentales. De este modo, la pieza inscribe una narrativa contrahegemónica que equilibra el dominio simbólico de la propaganda estatal. En continuidad con lo observado en la cartelería policial, donde la blanquitud se fijaba como norma a resguardar, aquí emerge un dispositivo que desplaza esa centralidad y la cuestiona desde una ética de igualdad. Esta transición prepara el terreno para las formas de adoctrinamiento dirigidas a los sectores más jóvenes de Columbia, visibles en la propaganda de reclutamiento infantil, donde la imagen vuelve a funcionar como instrucción visual del orden social.

Otro caso es el póster “Sons of Columbia! ENLIST! Help Duke fight back the Foreign Horde! Join the Comstock Cadets TODAY!”. Este forma parte del aparato propagandístico infantil de Columbia, ya que vincula a Duke & Dimwit con el reclutamiento (Comstock Cadets) y con la defensa contra la “foreign horde”. En términos de denotación, la imagen muestra a un niño “Duke” en pose heroica, de pie sobre figuras caricaturizadas del “enemigo”, con tipografías imperativas (“ENLIST!” o “TODAY!”). En connotación, el conjunto naturaliza una mitología de defensa patriótica e inocencia infantil al servicio del Estado (la amenaza se codifica como horda extranjera monstruosa), tal como describe Barthes (1977) al explicar cómo las imágenes publicitarias pliegan valores en mensajes que se presentan como naturales. El póster, a su vez, opera mediante estereotipos que fijan la diferencia racial/nacional y asignan a lo propio el lugar de lo universal/heroico; un ejemplo de régimen de representación en el sentido de Hall (1997), al tratar fijación, simplificación y

naturalización de la otredad. Al mismo tiempo, el héroe infantil y el llamado a los Comstock Cadets reafirman la “blancura” como norma no marcada, lo que Dyer (1997) identifica como la posición de lo ordinario/universal desde la que lo otro aparece como problema, y es este mismo mecanismo muy visible en la propaganda señalada y en los materiales de Duke & Dimwit. Para añadir, si se observa la ubicación donde se encuentra (sitios de recreación) y para quiénes está dirigido (niños y familias), el cartel no solo es decoración: es un artefacto que circula en espacios de juego y ocio para pedagogizar la hostilidad a la alteridad, de acuerdo a lo postulado por Rose (2001) sobre los sitios y modalidades de producción/imagen/audiencia. En conjunto, estos elementos analizados componen un ecosistema visual que instruye y recluta al integrar la propaganda a la experiencia del jugador.

Por último, en la Sede de la Fraternidad del Cuervo (rama supremacista de los Fundadores), la propaganda adopta forma de gran pintura de salón: bajo banderas, con una luz parpadeante pero fuerte, y sobre una mesa de banquete con alimentos podridos, se exhibe una escena anti-Lincoln. Aparece Abraham Lincoln demonizado con cuernos y ojos rojos, de espaldas a un John Wilkes Booth heroizado por su magnicidio, con un arco de luz detrás de la cabeza, similar a una figura religiosa glorificada. El propio juego define a esta Orden como una especie de secta dedicada a que se cumpla la “pureza racial” de los Fundadores, lo que sitúa este óleo dentro de un aparato estatal-policia de legitimación de la violencia racial, no como decoración aislada. En términos semióticos, la obra funciona como reescritura de la memoria: el emancipador (Lincoln) es recodificado como demonio y traidor, mientras que el asesino (Booth) se vuelve mártir patriótico, lo cual remite también al ejemplo de mitología en el sentido de Barthes (la ideología presentada como naturaleza) y de régimen de representación en el de Hall (fijación estereotípica de la diferencia). En conjunto, estas muestras han destacado precisamente por ser dispositivos visuales opcionales, los cuales sostienen el

discurso de raza y nación más eficazmente que la mera progresión lúdica, al convertir la escenografía en máquina de adoctrinamiento.

4.2.2 Escenarios y arquitectura: racialización del espacio en Columbia

La ciudad de Columbia, como escenario diegético de *BioShock Infinite*, no funciona únicamente como un entorno gráfico donde se desarrolla la acción, sino como un dispositivo discursivo que organiza relaciones de poder, exclusión y control mediante una espacialización ideológica. Siguiendo los planteamientos de Lefebvre (1991) sobre la producción del espacio, puede afirmarse que cada rincón de Columbia —desde la Bahía del Acorazado hasta los barrios industriales de Finkton— articula un discurso racial encarnado en la arquitectura, el mobiliario urbano y la ambientación visual. En este sentido, los escenarios operan como estructuras simbólicas que refuerzan jerarquías sociales al delimitar qué cuerpos ocupan qué espacios, bajo qué condiciones y con qué visibilidad (Nitsche, 2008; Bogost, 2007). Un ejemplo paradigmático es la Bahía del Acorazado, un parque recreativo que expone de forma explícita la segregación racial. En una de las imágenes analizadas, los baños destinados a “Whites” se presentan con arquitectura clásica, pulida y bien iluminada; en contraste, los baños para personas racializadas aparecen deteriorados, con paredes agrietadas, sin ornamentación y atendidos por empleados afroamericanos. Esta división estructural del espacio no es un mero detalle ambiental, sino un ejemplo de lo que Dovey y Kennedy (2006) describen como la reproducción de códigos ideológicos a través del diseño arquitectónico y la distribución desigual de recursos en entornos virtuales. En este caso particular, se materializa un “espacio racializado”, donde los sujetos no blancos son confinados a zonas de servidumbre, invisibilidad o violencia. Esto coincide con prácticas históricas del periodo Jim Crow en Estados Unidos, un andamiaje legal y administrativo (“separados pero iguales”) que segmentó escuelas, transporte, baños y espacios públicos, asignando sistemáticamente los

peores servicios a la población negra y normalizando la señalética diferenciada (“Whites only/Colored”) como parte del paisaje urbano (Klarman, 2004; Pilgrim, 2000; Woodward, 2011). En términos de representación, estas escenas exhiben estereotipos y fijación de la diferencia —procedimientos que naturalizan jerarquías— (Hall, 1997), y refuerzan la blancura como norma no marcada en el paisaje (Dyer, 1997). En esta misma línea, la representación del trabajador afroamericano forjando metal en la Plaza del Fervor refuerza dicho orden espacial. El personaje aparece realizando labores físicas sin protección, en plena calle, rodeado de estructuras industriales precarias. A su lado ocurre una subasta de trabajos, donde las personas pujan no con dinero, sino con su tiempo: quien promete trabajar en menos horas obtiene el empleo y, si no cumple, pierde el pago. Esta dinámica, explicitada en el tablero de “Employment” y la tarima central, exhibe una economía de eficiencia encarnada espacialmente (Nitsche, 2008). Desde la teoría de la representación, el encuadre sonoro-visual del “mercado de trabajo” enfatiza cómo el diseño orienta la lectura del jugador (Hall, 1997; Rose, 2001). Ambos espacios funcionan como zonas de explotación racial y económica, donde el cuerpo racializado se convierte en mercancía temporal.

Otro ejemplo significativo aparece en el interior de un comedor al que el jugador accede camino a confrontar a Slate en el Salón de los Héroe. Las imágenes muestran un espacio burgués de ocio —mesa tipo cabina tapizada, lámpara Tiffany, papel pintado regular y parquet pulido— convertido en escenario de masacre: dos cuerpos pertenecientes a los Vox Populi y salpicaduras en el respaldo fijan un vector de violencia hacia el asiento central. La puesta en escena yuxtapone diseño respetable (madera trabajada, tapizado, simetría geométrica) con manchas y desorden. Este choque visual produce sentido sin necesidad de texto: el recinto que simbolizaba sociabilidad de clase aparece profanado. En términos de narrativa ambiental, el mobiliario y los rastros materiales cuentan una historia previa, lo cual ejemplifica cómo el espacio significa por acumulación de evidencias visuales (Nitsche,

2008). Desde una metodología visual (Rose, 2001), el encuadre frontal del *booth* y el punto de fuga hacia el centro de la mesa organizan una lectura acusatoria: el respaldo ensangrentado actúa como pantalla donde el crimen se inscribe, y por connotación barthesiana, el espacio “civil” se revela como escena de poder (quién puede reposar ahí y quién muere allí). Esta interpretación también se vincula con lo que Chion (1994) postula sobre la voz acousmática, ya que, mientras Booker observa la escena, escucha la voz de Fitzroy en megafonía. Esa superposición sonora reescribe el lugar: lo que era un entorno burgués deviene espacio de enunciación insurgente, donde el sonido reorganiza el sentido del escenario. Siguiendo a Lefebvre (1991), el diseño y el mobiliario codifican relaciones de poder, por lo que el recinto que antes representaba respeto de clase ahora materializa represión. Así, la decoración respetable se vuelve escenografía de una limpieza política del espacio, reforzando la racialización del territorio urbano de Columbia.

Este tipo de espacialización, aunque menos explícita, también aparece en espacios simbólicos como el Prado del Soldado, un parque temático para niños donde se glorifica a los héroes fundacionales de Columbia mediante estatuas, escenografías y miniaturas. La arquitectura aquí no busca utilidad práctica, sino pedagógica: moldear la memoria histórica y racial de los infantes, exaltando una versión blanca, masculina y militarista del pasado. Para ello, se emplea a Duke y Dimwit como vehículo pedagógico de la ideología de los Founders. Esta función coincide con lo que Hall (1997) denomina “régimen de representación”: el diseño del parque actúa como dispositivo ideológico que naturaliza estas jerarquías desde la infancia, plegando el mensaje denotado en connotaciones que legitiman el “orden” (Barthes, 1977).

Otro elemento clave es la tienda de *souvenirs* y las máquinas arcade de Duke y Dimwit, donde los empleados visibles —todos afroamericanos— refuerzan la asociación entre raza y servidumbre. Esta configuración puede analizarse desde Dyer (1997), para quien la blanchura

opera como posición de normatividad e invisibilidad estructural: los espacios de consumo y entretenimiento están habitados y sostenidos por trabajadores racializados, cuya presencia es funcional pero cuyos derechos permanecen invisibilizados. La arquitectura del lugar, con ornamentaciones pulidas, vitrinas y referencias históricas, se contrapone a la precariedad de quienes lo sostienen, consolidando el discurso de la blanquitud como sinónimo de progreso y la racialización como sinónimo de servicio. En suma, los escenarios y arquitecturas de Columbia no son simples contextos donde sucede la historia, sino productores de sentido racial. Articulados mediante códigos visuales como el contraste lumínico, la monumentalidad, la disposición jerárquica y la textura material de los espacios, operan como dispositivos ideológicos que encarnan las tensiones del poder racial. Desde la perspectiva metodológica de Rose (2001), estas imágenes deben analizarse en su forma, en su inserción narrativa y en su modo de circulación: en *BioShock Infinite*, el jugador no solo observa estos escenarios, sino que los habita, los recorre y los internaliza como parte del discurso general del juego. Así, la arquitectura se convierte en narradora silenciosa del racismo estructural de Columbia.

423 Vestuario y acciones: representación de roles raciales y sociales

En *BioShock Infinite*, el cuerpo racializado no es una figura decorativa, sino un signo semiótico cargado de ideología. La corporalidad de personajes afroamericanos y mestizos se define mediante acciones específicas —barrer, servir, martillar, cargar— ejecutadas en espacios públicos y bajo la mirada vigilante de los blancos o del propio jugador. Como advierte Fanon (2009), la experiencia del sujeto negro se constituye a partir de una mirada que desestructura su *bodily schema*, lo cual se evidencia en imágenes como la del trabajador herrero de la Plaza del Fervor, representado sin protección, con vestimenta deteriorada y en un entorno precario que naturaliza una estética de marginación dentro de la vida urbana de

Columbia. Estas acciones no son neutrales: según Barthes (1977), la iconografía fija la diferencia y naturaliza jerarquías mediante connotaciones que aquí recaen en quien observa la pantalla. Además, la cámara en primera persona, aunque no sea una decisión del jugador al capturar las imágenes, mantiene a los sujetos racializados como objetos de observación y no de enunciación. Esto refuerza lo que Hall (1997) denomina la “fijación del Otro” en posiciones subordinadas. Booker, como protagonista blanco, puede circular libremente por zonas inaccesibles para los personajes racializados, lo cual se alinea con la fenomenología de la blancura (Ahmed, 2007) y con la noción de “espacio blanco” (Anderson, 2015).

La indumentaria también opera como código visual que segmenta la estructura social. Los personajes afroamericanos y mestizos visten ropa funcional, monocromática y raída, sin adornos ni distinción; los personajes blancos, en contraste, visten prendas limpias, estructuradas y con detalles que comunican estatus. Esto refuerza lo planteado por Dyer (1997) sobre la blancura como norma estética y moral, mientras que los cuerpos racializados se asocian a lo rústico y lo utilitario. El trabajador afroamericano que limpia los baños en la Bahía del Acorazado reproduce una labor históricamente atribuida a su grupo racial, reforzando la estética de la servidumbre (Glenn, 1992; Davis, 1981). Estas conductas no son gestos aislados, sino parte de una coreografía de dominación simbólica. En la tienda de *souvenirs*, el camarero afroamericano sirve en un entorno saturado de estéticas propagandísticas racistas (las máquinas *Duke & Dimwit*), donde el personaje blanco es virtuoso y el negro es perezoso o inmoral. El contraste semiótico entre el servidor real y las caricaturas moralizantes intensifica el efecto disciplinario del discurso visual.

En el campo de los estudios del videojuego, Leonard (2003) muestra cómo *Grand Theft Auto III* codifica lo racial mediante roles criminales, reforzados por patrones de vestuario y conductas delictivas. Este principio de segmentación visual y narrativa es comparable al

tratamiento de los trabajadores racializados en *BioShock Infinite*, donde los cuerpos afroamericanos aparecen en roles laborales precarizados y siempre subordinados. Algo similar ocurre en *Red Dead Redemption 2* (Rockstar, 2018): pese al detallismo histórico, como muestran Martínez Jurio (2021), los personajes afrodescendientes carecen de agencia narrativa y sus vestimentas reflejan su lugar subordinado en la jerarquía social. En *Mafia III* (Hangar 13, 2016), aunque Lincoln Clay es protagonista afroamericano, Russworm (2017) argumenta que el juego reproduce los límites de la empatía racial: su sufrimiento se mediatiza mediante una estética pseudodocumental, pero su agencia jugable se restringe casi exclusivamente a la violencia. Esta estructura mantiene tropos de hipermasculinización y amenaza asociados a la negritud. El diseño corporal y el vestuario militarizado de Clay funcionan como marcadores de peligro, más que como soportes de una resistencia diversa. Gray y Leonard (2018) ubican este tipo de obras dentro de un conjunto de videojuegos que intentan articular crítica social, pero que permanecen atados a convenciones de género que limitan sus posibilidades representacionales. Estos ejemplos refuerzan la necesidad de leer vestuario y acciones como construcciones simbólicas profundamente ideologizadas. Siguiendo a Barthes (1977), el vestuario opera como “mensaje connotado”: un texto visual que comunica el lugar que cada sujeto debe ocupar dentro de la jerarquía del mundo representado. Desde esta perspectiva, *BioShock Infinite* se conecta con una problemática estructural del medio: la reiteración de códigos visuales y narrativos que delimitan los roles de los personajes racializados, frecuentemente sin permitir al jugador intervenir críticamente en esa estructura.

4.3 Integración narrativa, visual y sonora: unidad del discurso audiovisual

a. Nivel narrativo: la arquitectura del relato racializado en *BioShock Infinite*

En *BioShock Infinite*, el discurso narrativo, más que operar únicamente como un mecanismo de progresión argumental, trabaja como un sistema simbólico articulado que organiza las relaciones de poder, exclusión y subordinación dentro del universo diegético. A través de las narrativas fragmentadas (especialmente en los voxáfonos) y de las escenas guionizadas (como las cinemáticas de la rifa y el dirigible), el juego construye un relato ideológico que, bajo la aparente neutralidad del medio interactivo, reproduce y a veces cuestiona imaginarios raciales históricos. Este análisis integrado de los distintos dispositivos narrativos revela cómo el videojuego configura una estructura discursiva de jerarquías raciales y sociales. Desde los voxáfonos, el dispositivo narrativo más introspectivo del juego, se configura un contrapunto discursivo al relato oficial de Columbia. Voces como la de Comstock, Daisy Fitzroy, Ty Bradley o el propio Jeremiah Fink revelan, desde ángulos disímiles, la codificación racista del orden social. Por ejemplo, en “La mentira del emancipado”, Comstock reescribe la emancipación como desorden (libertad como caos), lo que refuerza la ideología fundacional de Columbia. Aquí, la narrativa, además de avanzar en términos de hechos, revela una interioridad racializada que da cuenta de la exclusión estructural. Estas voces disidentes se entrelazan con los acontecimientos cinemáticos, como en la escena de la rifa, en la cual se escenifica la violencia simbólica del racismo institucionalizado bajo la apariencia de un espectáculo festivo. El uso de una pareja interracial amarrada como “recompensa” en un juego de feria no solo introduce un conflicto narrativo inmediato, sino que enuncia el relato dominante de Columbia: la pureza blanca frente a la “contaminación racial”. La progresión dramática de esta escena (el número premiado, la revelación del castigo, la opción de participación o resistencia) configura al jugador como agente narrativo dentro de un relato excluyente. Esta teatralización del racismo como espectáculo recuerda a lo analizado por Hartman (1997): el castigo de los cuerpos negros se espectaculariza para la mirada dominante y transforma la violencia en una escena de pedagogía pública. Esto también se vincula con

Hall (1997), al observar el régimen de representación que utiliza el videojuego para mostrar un crudo racismo y, por lo leído con hooks (1992), la escena organiza un régimen de mirada donde la violencia sobre los cuerpos racializados se exhibe para una audiencia dominante; el rechazo del jugador a participar se explica mejor como malestar de agencia (Sicart, 2009; Juul, 2013).

La segunda cinemática (el primer encuentro con Daisy Fitzroy) articula otra capa narrativa: la confrontación del protagonista con la causa de los oprimidos. Aquí, la narrativa se densifica al mostrar los efectos del poder sobre los cuerpos: el desmayo de Booker, la intervención médica, los cánticos de los prisioneros encadenados. El relato se desplaza del castigo al reclutamiento ideológico, evidenciando la lógica de exclusión como punto de partida para la insurgencia. Fitzroy interpela a Booker con una dicotomía narrativa: no hay neutralidad posible, solo tomar partido. En esta escena, el relato construye una pedagogía del conflicto racial, lo que muestra cómo los sujetos racializados son excluidos de los medios de producción simbólica, pero se reapropian del relato mediante la acción colectiva. Por su parte, las imágenes seleccionadas del juego actúan como nodos narrativos que condensan discursos más amplios. Los carteles y propaganda, como la estatua que representa a Daisy Fitzroy como una amenaza anarquista, o el de “Always address patrons as Sir and Madame” o el Duke sometiendo a figuras caricaturescas de culturas no arias, configuran narrativas visuales que complementan las voces y acciones del juego. Estas imágenes funcionan como “textos secundarios” que consolidan el relato oficial de Columbia (el relato de la pureza racial, el orden moral y la obediencia), pero que, desde el punto de vista del jugador, pueden ser reinterpretadas críticamente, sobre todo cuando son contrastadas con la narrativa disidente de los voxáfonos o las acciones de Fitzroy. De este modo, los tres niveles de narración —oral (voxáfonos), escénica (cinemáticas) y visual (carteles y escenas in-game)— se entrelazan en una narrativa ideológica compleja que no solo cuenta una historia, sino que organiza

simbólicamente los lugares del poder. En este entramado, como plantean Hall (1997) y Barthes (1977), los sujetos racializados son más que personajes: son signos dentro de un relato que produce sentido sobre la alteridad, la subordinación y la resistencia. La eficacia narrativa de *BioShock Infinite* reside precisamente en su capacidad para operar como una estructura discursiva total, donde cada elemento (texto, imagen, sonido) refuerza o disputa el lugar que el sujeto racializado debe ocupar en la ficción y, por extensión, incide en la memoria del jugador.

b. Nivel visual: orden estético y jerarquía racial en la iconografía de Columbia

La dimensión visual de *BioShock Infinite* funciona como un dispositivo de codificación ideológica que articula el orden racial de Columbia a través de una estética cuidadosamente diseñada. Desde los carteles propagandísticos, pasando por la arquitectura segregacionista, hasta el vestuario y las acciones de los personajes racializados, el juego construye un régimen visual donde el racismo se normaliza mediante una iconografía festiva y luminosa. Este mecanismo no solo reproduce estructuras de exclusión, sino que las embellece para hacerlas aceptables dentro del decorado utópico de la ciudad flotante. A destacar está la composición espacial, uno de los ejes más consistentes en esta visualidad jerarquizante. Las imágenes de los baños segregados en la Bahía del Acorazado muestran una distribución espacial diferenciada no solo por la señalética (“Whites”), sino también por la calidad arquitectónica y el acceso a la luz. El baño de los blancos presenta mobiliario limpio y buena iluminación; en contraste, el de los no blancos muestra paredes oscuras y señalización desprolija, con un trabajador afroamericano limpiando. Esta oposición espacial refuerza lo que Lefebvre (1991) describe como producción del espacio basada en la exclusión del cuerpo racializado, vinculándose con la idea de Lipsitz (2011) sobre cómo la arquitectura cotidiana

operacionaliza la desigualdad. La paleta de colores también opera discursivamente. Los espacios de la élite blanca —como el restaurante Blue Ribbon, los parques temáticos del Prado del Soldado o el Salón de los Héroes— emplean tonos cálidos y dorados que evocan orden y confort. En contraste, las zonas asociadas a sujetos racializados (como Finkton o áreas de empleados) tienden hacia paletas frías o grises, generando una atmósfera de precariedad. Esta polarización cromática se alinea con Dyer (1997), para quien la blancura funciona como identidad no marcada.

El vestuario refuerza esta estratificación visual. En múltiples imágenes, los trabajadores racializados en Finkton utilizan prendas gastadas, sin protección y en condiciones insalubres. En otros ambientes, sus ropas son pulcras, pero igualmente asociadas a labores serviles, configurando una estética de subordinación en términos de la mirada racializada que describe Fanon (2009). En paralelo, los personajes blancos —incluso los trabajadores— portan trajes limpios y formales, acordes con códigos visuales de civilización y dignidad. El juego establece así una estética de desigualdad que opera en la ropa, el cuerpo y su ubicación en el encuadre. La gestualidad profundiza esta gramática del poder. En escenas como la subasta de trabajos o el asesinato en el restaurante Vox, los sujetos racializados aparecen encorvados, suplicantes o en movimiento servil. Su lenguaje corporal comunica subordinación incluso sin palabras, siguiendo lo señalado por Rose (2001) sobre la relevancia del cuerpo y el eje de mirada, y lo postulado por Kress y van Leeuwen (2006) respecto a la distribución visual del poder. En contraste, los cuerpos blancos tienden a ocupar el centro del encuadre, erguidos y en posiciones de observación, reforzados por la propia perspectiva del jugador. Finalmente, la tipografía y el diseño gráfico de los carteles —como “Always call them ‘Sir’ and ‘Ma’am’”— utilizan letras ornamentadas y composiciones simétricas que asocian el mensaje con un ideal de civilidad. Sin embargo, su contenido ideológico evidencia el uso de esa estética como revestimiento persuasivo, en línea con lo que Barthes (1977) denomina un

“disfraz ideológico”. En conjunto, lo visual en *BioShock Infinite* no es un elemento accesorio: constituye un discurso que articula y naturaliza la racialización del mundo diegético. A través de composiciones espaciales jerarquizadas, paletas cromáticas codificadas, cuerpos racializados estilizados y tipografía persuasiva, el juego establece una gramática visual del poder que participa activamente en la producción de sentidos sobre raza, diferencia y dominación.

c. Nivel sonoro: voz, música y silencio como operadores ideológicos

El diseño sonoro en *BioShock Infinite* más que operar de forma decorativa, se desempeña como un dispositivo narrativo y político. Desde los voxáfonos, que funcionan como artefactos sonoros que transmiten memorias y discursos ideológicos, hasta la música incidental y el uso estratégico del silencio en las cinemáticas, el juego construye una atmósfera sonora que modula la percepción del jugador, orienta su posicionamiento moral e intensifica la significación de los acontecimientos. En este sentido, la dimensión sonora articula un discurso racial que se acopla al visual y al narrativo, reforzando jerarquías y afectos desde lo auditivo. Para lo comentado, los voxáfonos son dispositivos clave. Funcionan como archivos sonoros unipersonales, sin imagen, que permiten acceder a las voces de personajes diversos, en especial sujetos racializados como Daisy Fitzroy o Ty Bradley. Estos registros, más que solo transmitir información, enuncian una memoria alternativa al relato oficial de Comstock o Fink. Por ejemplo, el voxáfono “La cola del tigre” ofrece la voz de un trabajador afroamericano que denuncia cómo, a pesar de su educación, es invisibilizado por los blancos que “no escuchan” lo que tiene que decir, pese a que su manifiesto sea para alertarlos sobre un peligro. Este recurso sonoro posiciona al jugador ante un testimonio que subvierte la narrativa hegemónica del juego.

Aquí se aplica el concepto de voz acousmática de Chion (1994), donde la voz sin cuerpo genera una tensión entre presencia y ausencia. En el caso de los voxáfonos, esta tensión contribuye a la configuración de una subjetividad subalterna que, al presentarse como voz acousmática, emerge solo como sonido, sin imagen, sin derecho a escena. Esta lógica de la voz racializada como archivo oculto se vincula con lo planteado por Spivak (1988) cuando pregunta “¿Puede el subalterno hablar?” al cuestionarse si la voz subalterna puede ser oída dentro de marcos de poder que la traducen o la borran. El timbre, el ritmo y la entonación también tienen un papel semántico. En muchos voxáfonos, la tesitura vocal de Fitzroy combina lo afectivo con lo político: su tono es seguro, casi didáctico, incluso cuando relata abusos o injusticias. Esta codificación vocal contrasta con el tono burlón y altisonante de Jeremiah Fink, cuya voz suele ir acompañada de música de feria o ruidos de multitud, intensificando su papel como figura del espectáculo ideológico. Esta diferencia de paisajes sonoros encarna la disparidad de poder discursivo entre los personajes blancos dominantes y los racializados subordinados. Las cinemáticas, por su parte, integran música y efectos como generadores de afecto. En la escena de la rifa, la marcha nupcial ejecutada en piano y acompañada de coros festivos marca un contrapunto siniestro con la imagen de la pareja interracial amarrada y humillada públicamente. La música, aquí, en vez de subrayar la emoción de los personajes, dramatiza la brutalidad racial como espectáculo de masas. La musicalización irónica se sostiene mejor con categorías de Chion (1994) en lo que respecta al valor añadido y la sincrécis explicados anteriormente, mientras que la escena, en lo visual y simbólico, encuadra la blanquitud como norma no marcada (Dyer, 1997), de modo que la violencia queda presentada como “orden” bajo un barniz festivo.

Un recurso destacado es el silencio estratégico, que actúa como fractura del orden sonoro. En la cinemática del dirigible, el momento en que Fitzroy lanza a Booker al vacío está acompañado por una disonancia de cuerdas que se corta abruptamente al inicio de su caída.

Ese quiebre (musical y afectivo) genera una suspensión dramática que intensifica la experiencia emocional del jugador, a la vez que marca un cambio de estatus: Booker pasa de agente dominante a sujeto vulnerable, arrojado al espacio de los excluidos. Tal como sostiene Chion (1994), el silencio y las transiciones pueden cargar valor semántico y organizar la atención del espectador-oyente. En estudios comparativos, recursos similares se han observado en videojuegos como *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013), donde las cintas de audio con las voces de personajes muertos permiten construir un mundo colapsado desde la intimidad sonora. Este tipo de dispositivo refuerza la atmósfera afectiva y la memoria diegética del mundo del juego (Summers, 2016; Collins, 2008), y se inscribe en la lógica del *environmental storytelling* (Fernández-Vara, 2019). En *Spec Ops: The Line* (Yager Development, 2012), de acuerdo con Keogh (2012), las transmisiones radiales del enemigo, con voz distorsionada, actúan como contra-discurso, provocando al jugador y cuestionando la autoridad narrativa del protagonista. En ambos casos, al igual que con los voxáfonos, la voz opera como resistencia.

4.4 Recepción y percepción del jugador

La incorporación de la perspectiva del jugador en el análisis de *BioShock Infinite* responde a la necesidad de comprender cómo el discurso racial contenido en el videojuego es interpretado, procesado y, en algunos casos, resignificado en el marco de la experiencia lúdica. A pesar de que el núcleo metodológico de esta investigación se ha centrado en el examen del texto audiovisual (con el desglose de sus elementos narrativos, visuales y sonoros), la interacción con la audiencia introduce una capa complementaria que permite observar la distancia o coincidencia entre la intención de diseño y la recepción afectiva. En este contexto, el videojuego se concibe, además de ser un artefacto cultural que proyecta una narrativa cerrada, como un espacio de negociación de sentido en el que el jugador participa

activamente. La teoría de la recepción aplicada a medios interactivos señala que la significación no se produce de manera unidireccional, sino que emerge del diálogo entre los códigos del texto y los marcos de referencia del receptor. En este videojuego, este proceso es especialmente relevante debido a que el racismo, las jerarquías sociales y las tensiones ideológicas se presentan como engranajes centrales de la construcción de Columbia y de los conflictos que la atraviesan, no solo como meros elementos decorativos.

Analizar la forma en la que los jugadores responden a escenas clave como la de la rifa o la primera vez que vemos a Fitzroy; a personajes cargados de ideología, como Comstock o Fink; y a recursos sonoros que expanden la narrativa, como los voxáfonos, permite, además de verificar la eficacia comunicativa del juego, identificar matices en la lectura que escapan a un análisis exclusivamente textual. Las reacciones recopiladas en las entrevistas reflejan una amplia gama de posturas, que van desde la identificación de paralelismos históricos hasta la percepción de estas representaciones como parte de una ambientación ficticia sin implicaciones directas para el presente. Es por ello que este apartado recoge de manera estructurada las voces de los jugadores entrevistados y, mediante ellas, presenta extractos que ilustran cómo la experiencia lúdica se ve atravesada por la exposición a discursos raciales y jerárquicos. Estas declaraciones, organizadas en función de los ejes temáticos identificados en el análisis, constituyen el núcleo de la sección siguiente.

4.4.1 Testimonios

La percepción de los jugadores frente al discurso racial en *BioShock Infinite* se configura como un componente esencial para comprender el alcance de su representación dentro del medio interactivo. En esta línea, los testimonios recabados mediante las entrevistas permiten dibujar un mapa interpretativo en el cual se entrelazan impresiones, emociones y lecturas ideológicas surgidas durante la experiencia lúdica.

Desde el primer contacto con el juego, algunos participantes identificaron que la discriminación racial no se presentaba como un elemento secundario, sino como un componente estructural del universo narrativo. Uno de los entrevistados de 28 años, Francisco Osman de Chile, comenta que, a través de la experiencia del juego, establece una distinción temporal entre las formas de racismo representadas y las percibe en la actualidad: “Yo creo que el racismo actual es muy diferente al de otras épocas. Por eso yo no creo que el juego critique el racismo actual, sino que es como un análisis crítico histórico, porque trata estos temas como se vivió hace un siglo, no cómo se viven hoy día”. Incluso se puede mencionar la comparación que realiza este mismo entrevistado al comparar la cultura racial en Columbia con el grupo extremista del Ku Klux Klan, al hacer el símil sobre el tratamiento que tiene la ciudad hacia las personas de color, potenciado por el adoctrinamiento y la religión. Este reconocimiento de la especificidad histórica del discurso racial en Columbia coincide con el diseño intencional de un entorno inspirado en la segregación institucionalizada de inicios del siglo XX. Con ello, y mediante el transcurso de las entrevistas, se deja ver que las escenas escogidas para el análisis del videojuego muestran un alto impacto emocional, como la rifa en la Plaza, la cual, en su mayoría, la recuerdan con nitidez y funciona como punto de anclaje para la reflexión. Otro jugador de 29 años, Pablo Marín de Chile, comenta que esta escena le evoca la secuencia como una exposición pública de la violencia racial: “Me recuerdo que en la rifa está este personaje del que hemos hablado, el Fink, ¿no?... Ah, una pareja, ¿no? Sí, es un apedreamiento público”. De la misma forma, Aarón Pardo, joven peruano de 22 años, también identifica la escena, asociándola de inmediato al momento en que el jugador debe decidir si participa o no en la agresión: “Sí, creo que será el presentador de la rifa... de cuando uno tiene que atacar a la pareja interracial, ¿no?”. Ambos testimonios revelan que la construcción audiovisual de la escena, reforzada por la puesta en escena y el guion, consigue instalar una tensión moral que no se diluye con el

paso del tiempo, aun si los detalles de la trama no están completamente frescos en la memoria. En esta misma línea, se recurrió al análisis de otra escena, llamada comúnmente entre los entrevistados “la escena del dirigible”, en la cual, luego de haber escuchado el nombre de Daisy Fitzroy durante la primera parte del videojuego, se deja observar por primera vez. Para ellos, la figura de Daisy Fitzroy, líder de los Vox Populi, aparece menos mencionada que Comstock o Fink, pero cuando surge, lo hace en clave de ambigüedad moral. Algunos jugadores interpretan su radicalismo como una consecuencia inevitable del contexto opresivo, mientras que otros cuestionan sus métodos.

Estas posiciones dialogan con lo observado en el análisis narrativo: el juego evita presentar una moralidad única y ofrece, en cambio, un terreno donde el jugador debe posicionarse emocional e ideológicamente. A través de las entrevistas, esta percepción se repite. Jonathan Navarro, joven peruano de 24 años, por ejemplo, reconoce que “es un buen motivo, pero no estoy tanto de acuerdo con su política extrema”. Con ello señala que, aunque la opresión hacia afroamericanos, chinos o irlandeses justificaba la resistencia, la violencia desmedida no era el camino correcto. De manera similar, Francisco Osman establece un paralelismo con figuras históricas como Fidel Castro, describiendo cómo líderes que luchan contra sistemas opresivos pueden terminar reproduciendo lógicas autoritarias: “Luchó para derrocar a un dictador, para volverse un dictador”. Esta lectura conecta con la idea de que Vox Populi, además de combatir el salvajismo teocrático de Columbia, al tomar el poder incurre en prácticas igualmente represivas, como ejecutar niños por su filiación familiar. Otro de los entrevistados, Víctor Díaz, ciudadano español de 32 años, refuerza esta crítica al describirlos como “la dictadura del proletariado al final” y rechazar actos de revancha como colgar a familias de ricos en las calles. Pablo Marín, por su parte, enfatiza la dimensión de “fanatismo en ambos extremos” y cómo “las polarizaciones ideológicas nunca llevan a nada bueno”, lo cual reafirma que, aunque se pueda empatizar con la causa, “el fin no justifica los medios”.

Incluso Matías Acevedo, joven chileno de 29 años, quien jugó siendo más joven, reconoce el carácter radical de Fitzroy al destacar cómo prioriza mantener su narrativa revolucionaria antes que cuestionar sus propios métodos, lo que la lleva a decisiones extremas como proteger su imagen de mártir a toda costa. La diversidad de posturas recogidas permite observar cómo el juego provoca en los jugadores una reflexión activa sobre la justicia, la violencia política y las tensiones morales inherentes a los procesos de liberación, todo ello en coherencia con el planteamiento discursivo central de la tesis.

Continuando con el análisis, por un lado, el personaje de Zachary Comstock es identificado por los entrevistados como portador de una ideología supremacista y manipuladora. Diego Bustamante, ciudadano chileno de 27 años, describe su liderazgo como una construcción basada en la religión y la superioridad racial: “Les propicia... ese ambiente que le da esa zona de confort de religiosidad y también el argumento de superioridad blanca... es simplemente la forma en que esclaviza a su gente para que cumpla con los fines que él necesita”. Para el mismo entrevistado, la naturaleza de su liderazgo trasciende lo político y lo religioso para convertirse en una doctrina propia: “Es un líder sectario al final de cuentas... puede ser (político o religioso), pero ya es como su propia religión”. Esta percepción se refuerza con las comparaciones que algunos jugadores establecen con figuras históricas, como las que hace Ámbar Ferrer, joven chilena de 24 años, al referirse a Hitler, o con líderes sectarios como Charles Manson al señalar la capacidad de manipular a masas o individuos vulnerables.

Por otro lado, Jeremiah Fink es percibido como el engranaje económico que sostiene el sistema opresivo de Columbia, una especie de complemento a la dominación ideológica de Comstock con una explotación laboral sistemática. Diego Bustamante lo describe como el beneficiario de un adoctrinamiento que convierte a las personas en fuerza de trabajo esclavizadas: “Hay escenas donde se ve cómo prácticamente están adoctrinados a ser

esclavos... para trabajar y cumplir la ideología de Comstock por un lado y, por otro, trabajando esclavizadamente para Fink”. En su visión, Fink encarna a esos líderes “que van por el costado... que van por sus propios intereses”, mientras operan desde la sombra pero con un impacto directo en la vida de los habitantes de Columbia.

Entre los entrevistados, también se observa que el papel del sonido y, en particular, de los voxáfonos, genera percepciones encontradas. Algunos jugadores reconocen que aportan profundidad a la historia y al contexto de la ciudad, mientras que otros admiten haberlos ignorado en favor de mantener el ritmo del juego. Esta división refuerza lo señalado en el análisis sonoro: la eficacia de estos recursos depende de la disposición del jugador para detener la acción y prestar atención al detalle. A partir de las entrevistas, se observa que la recepción de los voxáfonos está mediada por la disposición del jugador, pero también por su valoración del contenido narrativo que aportan. Francisco Osman, por ejemplo, señala que siempre intentaba escucharlos porque “eran como pistas que te ayudaban a entender mejor el contexto de Columbia y de sus personajes”, mientras que para Víctor Díaz, algunos de estos audios resultaban “crudos y directos, mostrando la mentalidad racista de la época”, lo que reforzaba su inmersión en el ambiente opresivo del juego. Por otro lado, Jonathan Navarro reconoce que en ocasiones los dejaba de lado para “seguir avanzando en la historia principal”, para priorizar la acción por sobre la exploración narrativa, al igual que Matías Acevedo. Estas diferencias revelan que, para ciertos jugadores, los voxáfonos actúan como un recurso de *worldbuilding* que profundiza el discurso racial y político del juego, mientras que para otros se convierten en un elemento secundario cuya relevancia se diluye frente a la urgencia de la progresión lúdica. Finalmente, en el plano de la reflexión posterior, los testimonios se dividen entre quienes sienten que el juego dejó una marca duradera en su forma de pensar sobre el racismo y quienes lo experimentaron como un recordatorio de problemáticas históricas sin modificar su perspectiva previa. Para algunos, como se

desprende de las comparaciones con el presente, las dinámicas opresivas de Columbia guardan un inquietante parecido con realidades actuales, lo que activa una lectura crítica más allá del entretenimiento. Para otros, el contacto con estas escenas refuerza conocimientos o sensibilidades ya adquiridas, funcionando como un espejo histórico más que como un detonante de cambio.

En los testimonios recogidos, varios jugadores reconocen que *BioShock Infinite* les dejó impresiones persistentes en torno a sus temáticas raciales y sociales, aunque estas no siempre implicaron un cambio de pensamiento. Para Luis Astete, joven peruano de 29 años, el título “sí critica” el racismo, incluso si no lo hace de manera exhaustiva, pues “pone en situaciones incómodas y no te permite ignorar lo que está pasando a tu alrededor”. A su juicio, el juego proyecta “muchos mensajes y símbolos que invitan a pensar sobre temas sociales, políticos y filosóficos”, lo que confirma que la experiencia va más allá del entretenimiento. Así pues, se evidencia una división: mientras algunos jugadores integran la experiencia del juego a una reflexión sobre el presente, otros la ubican en el terreno de la reconstrucción histórica, sin alterar sustancialmente sus ideas previas, pero sí despierta un interés posterior luego de la experiencia lúdica. Este conjunto de voces, articuladas desde experiencias de juego completas y parciales, no solo confirma la presencia de un discurso racial en *BioShock Infinite*, sino que muestra la diversidad de formas en que este es procesado, ya sea como elemento de ambientación histórica, como mecanismo de interpelación moral o como catalizador de reflexión sociopolítica.

4.4.2 Mecánicas e interacciones

La experiencia lúdica descrita por los entrevistados sugiere que el discurso racial en *BioShock Infinite* se construye a través de lo que el juego hace ejecutar al jugador y de cómo esa exigencia de actuar —o de quedar limitado— provoca posicionamientos morales. Esta idea

coincide con la noción de que los videojuegos se definen por la acción que demandan («gamic action») y por la forma en que sus sistemas funcionan como alegorías de control (Galloway, 2006). Varios participantes expresan que, durante la partida, se encontraron ante una sucesión de situaciones incómodas que los interpelaban más allá del espectáculo visual. Mejor dicho, se sintieron agentes emplazados por el sistema de juego a tomar postura, incluso cuando su margen de acción estaba restringido. Pablo Marín lo resume con claridad al afirmar que el juego “está diseñado para que te sientas incómodo en ciertos momentos” y para preguntarte si lo que observas “es justo o no”.

Ese malestar no surge únicamente de la iconografía racista o de la dramaturgia asociada a tensiones étnicas; también proviene de la forma en que la interacción enfrenta al jugador con dilemas cuyos efectos importan menos por su impacto en la trama que por aquello que revelan sobre la propia autocomprensión del jugador. En este sentido, decisiones pequeñas pueden adquirir un carácter expresivo porque las reglas mismas argumentan y persuaden (Bogost, 2007), lo que convierte al juego en un objeto ético y al jugador en un agente ético (Sicart, 2009). Además, los dilemas morales no requieren estructuras complejas para activar reflexión (Weaver & Lewis, 2012), y las opciones limitadas adquieren peso interpretativo cuando el sistema sitúa al jugador en un rol frente al mundo ficcional (Juul, 2011; Frasca, 2003). La arquitectura narrativa también contribuye al distribuir información y recorridos que orientan la lectura de cada situación (Jenkins, 2004; Nietzsche, 2008).

Esta interpelación, sin embargo, no afecta de igual manera a todos los jugadores. Algunos testimonios indican que la lectura moral depende del “tipo de gamer” y del hábito analítico con el que se aborda la partida. Hay quienes completan el juego sin detenerse en sus implicaciones, mientras que otros, con una disposición más reflexiva, adoptan una postura definida. Esta distinción no descalifica ninguna forma de jugar; muestra que la estructura

mecánica activa repertorios éticos distintos según el marco interpretativo de cada jugador. Para los entrevistados, la sensación de que el juego “te pone” en determinadas situaciones confirma que la mecánica media la experiencia racializada: elegir, mirar, sostener una acción o rehusarse a hacerla son gestos que el sistema convierte en posiciones frente a un orden jerárquico. Una consecuencia de esta interpelación es la persistencia mnésica de ciertos pasajes. Incluso quienes no han rejogado el título afirman recordar escenas completas debido a la combinación de historia, diseño visual, diseño sonoro y atmósferas propias del juego. Esta durabilidad no se explica solo por el impacto visual, sino por la coincidencia entre estética, relato y acción, intensificada por la perspectiva en primera persona característica del FPS. La incomodidad proviene tanto de lo representado como de haberlo ejecutado, o de no haber podido impedirlo. Esa vivencia conduce a comparaciones con el presente. Un entrevistado relaciona lo visto en el juego con episodios recientes de violencia policial en Estados Unidos, como el caso George Floyd, y enfatiza la continuidad histórica de estas dinámicas. Otro compara la violencia de los Vox Populi con la coerción ejercida por Sendero Luminoso en los años ochenta. En ambos casos, la vinculación con el mundo real surge del trabajo interpretativo habilitado por la interacción: el sistema propone un rol, el jugador lo desempeña o lo sufre, y ese hacer se reconfigura a la luz de referentes extralúdicos. Otro elemento frecuente en las entrevistas es la comparación con otros títulos narrativos. Estas referencias funcionan como puntos de apoyo culturales que confirman que la incomodidad ética es reconocida por los propios jugadores y, al mismo tiempo, permiten identificar lo particular de *BioShock Infinite*. Para muchos, el foco en la cuestión racial otorga al juego una incomodidad vinculada a un contenido político específico: se trata de habitar un mundo donde la blanquitud sostiene la estructura del poder y donde la acción del jugador ocurre bajo ese sesgo, tal como se analizó en capítulos previos.

Por último, varios testimonios indican que la eficacia afectiva del juego depende tanto del ritmo impuesto por las mecánicas como de la disposición del jugador a dejarse afectar. Cuando la interacción se acelera, la lectura tiende a volverse instrumental; cuando se sostiene la atención analítica, la estructura de tareas y restricciones puede leerse como puesta en escena de jerarquías y violencias. En esa dinámica, la mecánica concreta en el cuerpo del jugador —en manos, vista y decisiones— la gramática del poder que organiza el juego. Desde esta perspectiva, no se requiere un análisis ingenieril de lo mecánico: basta con reconocer cómo la acción posible modela la posición subjetiva frente al racismo diegético, reforzando o atenuando la lectura crítica. En conjunto, los testimonios evidencian que la interacción y la agencia, aunque operen dentro de límites estrictos, funcionan como el medio a través del cual el discurso racial del juego se vuelve una vivencia. El jugador deja de actuar como espectador distante y pasa a convertirse en testigo implicado de un orden que lo obliga a decidir cómo responder a su propia incomodidad.

443 Triangulación con los elementos del discurso

El cruce entre los testimonios de los jugadores y el análisis audiovisual del juego permite identificar correspondencias claras en la construcción y recepción del discurso racial. En el plano narrativo, las escenas más recordadas por los entrevistados y justamente lo que fueron momentos específicos para el análisis coinciden (como la rifa y el dirigible). Su eficacia no depende solo del guión: se potencia cuando la puesta visual y el clima sonoro refuerzan la atmósfera de festividad que normaliza la humillación (rifa) o la tensión política alrededor del liderazgo de Fitzroy (dirigible). Esta convergencia explica que, aún con lagunas de memoria sobre detalles del argumento, los jugadores retengan con nitidez el nudo ético de esas secuencias. En el ámbito visual, las percepciones recogidas refuerzan lo hallado en las matrices de análisis: la representación gráfica de las jerarquías raciales (espacios segregados, señalética, arquitectura industrial en Finkton, códigos de vestuario y carteles

propagandísticos) fue detectada de manera casi unánime por los jugadores, incluso por quienes no profundizaron en las implicaciones sociales. Por consiguiente, la estética visual de *BioShock Infinite* cumple un rol funcional de visibilización de las tensiones raciales, sin requerir necesariamente un análisis crítico previo para ser reconocida.

En lo sonoro, la recepción dividida de los voxáfonos y otros elementos auditivos se relaciona directamente con el patrón detectado en el análisis: su potencial narrativo es alto, pero depende de la disposición del jugador a detener el avance para escucharlos. Quienes lo hicieron, vincularon su contenido con la comprensión de la motivación de personajes y facciones, lo que refuerza la coherencia del mundo ficcional; quienes los ignoraron, en cambio, construyeron su lectura sobre elementos más evidentes del guión y la puesta en escena, es decir, lo visual. De igual manera, el análisis del discurso ideológico en personajes como Comstock y Fink, mediante las herramientas utilizadas en el análisis, encuentra correlato directo en la recepción. Los entrevistados describen a Comstock como figura sectaria y supremacista, y a Fink como un símbolo del capitalismo explotador, lo que coincide plenamente con las categorías detectadas en el análisis narrativo y visual.

Como añadido, la dimensión mecánica identificada a partir de los testimonios, integra esta triangulación al situar la experiencia del jugador entre la acción posible y la acción denegada. En la rifa, la agencia acotada (la elección con desenlace convergente) convierte la escena en un ejercicio de impotencia ética coherente con lo narrativo y lo espectacular. Esto se debe a que el sistema confirma interactiva y corporalmente que el orden racial de Columbia es inapelable en ese punto. En esta misma ciudad, el control de acceso (gating), las rutas únicas, el diseño de niveles en sí fuerzan un recorrido por espacios de segregación y explotación que ya fueron leídos en lo visual y lo sonoro. Aquí, “caminar” la desigualdad, y no solo verla u oírla, explica el tipo de incomodidad que varios entrevistados describen como parte de su vivencia. En el caso del dirigible, la ambivalencia que rodea a Fitzroy se sostiene en el cruce

de gui3n (sin moralejas unívocas), encuadre visual, color, el no tener agencia en ese momento y entorno sonoro. Todo ello forma una percepci3n de legitimaci3n para los entrevistados, seg3n la cual lo 3nico que diferencia a Fitzroy y a Comstock es un par de cromosomas: ambos quieren poder por la fuerza. Los entrevistados, en base a sus testimonios a partir de los vox3fonos y las escenas en la que est3n presentes, coinciden en estar de acuerdo con su causa m3s no con la v3a por la cual quiere llegar a ella.

A partir de estos cruces, se observan dos patrones consistentes con los puntos anteriores desarrollados a lo largo del cap3tulo 3:

- Cuando la narrativa, visualidad, sonido y agencia convergen, la lectura tiende a cristalizar la idea de un orden racial estructural e inevitable, vivida como incomodidad performativa m3s que como un simple impacto contemplativo
- Cuando la agencia se restringe sin ofrecer v3as de intervenci3n, el jugador traslada la tensi3n al plano moral y memorial (persistencia del recuerdo), y proyecta esa experiencia a referentes contempor3neos, tal como se mencion3 en los testimonios.

La recepci3n, as3 entendida, lejos de ser un ap3ndice del texto, es el lugar en el que se verifica la unidad (o la tensi3n) del dispositivo narrativo-visual-sonoro con la interacci3n: lo que el juego dice, lo que muestra, lo que hace o3r y lo que hace (no) hacer tambi3n. Esta triangulaci3n justifica metodol3gicamente que el an3lisis de la experiencia l3dica cierre el circuito interpretativo abierto en los puntos anteriores.

CONCLUSIONES

Síntesis de hallazgos

El hallazgo central que articula los resultados de este estudio es que *BioShock Infinite* produce imaginarios raciales mediante una modalidad de significación propia del medio interactivo, la cual emerge de la integración dinámica entre la espacialización, la sonoridad, la fragmentación narrativa y las mecánicas de juego; de este modo, la representación racial se experimenta como una vivencia situada donde el desplazamiento del jugador por el mapa, la activación de registros sonoros diseminados y la exposición a secuencias cinematográficas funcionan en conjunto para inscribir jerarquías y tensiones ideológicas en la experiencia lúdica. Esta conclusión remite directamente al procedimiento metodológico desarrollado en el capítulo 3, donde se construyeron matrices analíticas específicas para voxáfonos, escenas cinematográficas, imágenes estáticas y recepción, y se operacionalizaron indicadores que permitieron descomponer el material del juego; a partir de dichas matrices, el capítulo 4 aplicó el esquema codificadorio para transformar observaciones empíricas en afirmaciones interpretativas sustentadas, lo cual garantiza la trazabilidad entre la teoría, la herramienta y el resultado. En términos de contenido, el análisis muestra que la espacialidad de Columbia no funciona como un decorado neutro: la arquitectura, la demarcación de zonas y la disposición de los elementos escenográficos configuran relaciones de visibilidad y acceso que naturalizan la segregación y orientan la tensión narrativa hacia prácticas de exclusión; por consiguiente, la experiencia de recorrer esos espacios condiciona la percepción del jugador y posiciona la representación racial como un efecto del diseño del entorno. En paralelo, los recursos sonoros —voxáfonos, timbres vocales, música incidental y efectos ambientales— operan como vectores afectivos y epistemológicos que introducen testimonios, contradicciones y matices emocionales que el registro visual por sí mismo no alcanza a expresar; por tanto, la sonoridad

amplifica la densidad ideológica de escenas concretas y, cuando se combina con la necesidad de exploración por parte del jugador, contribuye a la construcción de una memoria lúdica donde ciertos episodios resultan persistentes en la recepción. En lo narrativo, la dispersión de la trama entre contenido central y archivos marginales obliga a ensamblar sentidos desde fragmentos contrapuestos, lo que facilita la emergencia de fisuras en el discurso oficial de Columbia y coloca al jugador en la posición de intérprete activo; así, la política textual del juego se caracteriza por la coexistencia de relatos en disputa que producen ambivalencia moral, lo que permite lecturas tanto de reproducción como de cuestionamiento de estereotipos raciales. La dimensión mecánica del diseño, entendida como las reglas, las posibilidades de interacción y las condiciones impuestas por el sistema de juego, actúa como mediadora de sentido puesto que determina qué elementos son accesibles, en qué momento y con qué grado de imposición; en consecuencia, la interacción condicionada transforma representaciones en decisiones experienciales, de modo que la posición del jugador frente a la violencia, la exclusión o la resistencia deja de ser una recepción pasiva y deviene en un acto de posicionamiento ético. Al integrar los resultados provenientes de la codificación de matrices y la triangulación con los testimonios de jugadores, se observa además que la recepción confirma la centralidad de los núcleos analizados: las escenas de mayor densidad ideológica aparecen reproducidas en la memoria de la audiencia, aunque las interpretaciones varían desde lecturas historicistas que descontextualizan el contenido, hasta lecturas que establecen paralelismos con problemas contemporáneos; este pluralismo hermenéutico revela que el videojuego se presta a la negociación de sentido y no a la transmisión de una única lectura autoral. Además de esta variación interpretativa, la recepción permite identificar un patrón vinculado a la permanencia afectiva y cognitiva del juego en la memoria de los jugadores. En este punto resulta significativo que, pese al tiempo transcurrido desde que la mayoría de participantes jugó *BioShock Infinite* —en algunos casos más de cuatro años—, los

recuerdos asociados a las escenas con carga racial, a los espacios segregados y a los voxáfonos que expresan sufrimiento o contradicción permanecen con notable claridad. Esta persistencia sugiere que la combinación entre diseño audiovisual, estructura interactiva y posicionamiento moral genera una huella duradera que opera más allá del momento de juego, lo cual da cuenta del impacto cognitivo y afectivo del título. La retención prolongada de estas imágenes y secuencias indica que el videojuego no solo representa un conflicto racial, sino que lo inscribe en la memoria del jugador mediante recursos sensoriales y narrativos que refuerzan la potencia argumentativa de la obra. A partir de estas evocaciones, varios jugadores establecieron vínculos interpretativos con contextos contemporáneos, incluso fuera del marco estadounidense donde se ambienta el juego. Las menciones recurrentes a problemáticas locales —como las tensiones hacia poblaciones migrantes, en particular venezolanas, o las formas de discriminación estructural que persisten entre Lima y las provincias peruanas— muestran que el conflicto racial no es leído únicamente como un rasgo del pasado norteamericano, sino como un espejo que dialoga con desigualdades vigentes en la propia experiencia social de los jugadores. Esta convergencia entre memoria lúdica y reconocimiento contextual revela que el impacto del videojuego se proyecta hacia interpretaciones más amplias, permitiendo que los imaginarios raciales representados encuentren resonancias en escenarios reales donde el racismo continúa operando bajo distintas modalidades. Conviene aclarar, a modo de precisión interpretativa, que identificar la presencia y el funcionamiento de imaginarios raciales en *BioShock Infinite* no equivale a etiquetar la obra como inherente o esencialmente racista; más bien, la narrativa y el diseño recurren a problemáticas raciales para estructurar conflictos, dramatizar tensiones sociales y potenciar la puesta en escena ideológica, lo que abre un espacio crítico para la reflexión y la disputa interpretativa. A partir de lo expuesto, la articulación de los resultados permite responder de manera directa y estructurada a las preguntas de investigación, lo que reafirma

la validez del diseño metodológico que guió todo el estudio. La representación racial en *BioShock Infinite* se configura principalmente mediante la integración entre la visualidad del entorno, la sonoridad diegética y el modelo de interacción que organiza la participación del jugador. Esta convergencia explica por qué los imaginarios raciales emergen con potencia dentro del análisis: cada dimensión aporta una capa de significado que se entrelaza con las otras, y ese entrelazamiento sostiene las dinámicas de poder y resistencia identificadas. En el plano visual, los carteles, las arquitecturas y la distribución espacial producen una jerarquización perceptible que organiza quién ocupa los espacios de autoridad y quién queda relegado a posiciones subordinadas. El análisis narrativo complementa esta estructura, ya que las escenas estudiadas ubican al jugador ante ritos de violencia racial, discursos de autoridad religiosa y tensiones entre emancipación y coerción, lo que introduce contradicciones que enriquecen la lectura crítica. La dimensión sonora consolidó estos resultados al mostrar que las voces, la textura auditiva y las atmósferas musicales canalizan afectos que intensifican la percepción del conflicto racial, logrando que la ideología no se presente como información abstracta, sino como experiencia sensorial enmarcada por la exploración y el desplazamiento. Este hallazgo se vincula con el objetivo central de la investigación, ya que muestra que los imaginarios raciales se construyen mediante recursos audiovisuales y mecánicos que invitan al jugador a posicionarse frente al conflicto. Asimismo, la revisión de personajes como Comstock, Fitzroy y Fink confirmó que las dinámicas de poder y resistencia se expresan mediante estrategias de caracterización basadas en simbolismos visuales, decisiones de guión y modulaciones sonoras que establecen contrastes entre autoridad, opresión, liderazgo y reclamo social. El análisis de escenarios clave reforzó esta lectura al evidenciar que los espacios narrativos no funcionan de manera autónoma: cada lugar articula un régimen de visibilidad y un orden de interacciones que orientan la interpretación del jugador y que, por tanto, influyen en la configuración de los imaginarios raciales. En esta línea, el estudio de los

voxáfonos permitió identificar cómo las voces marginalizadas introducen fisuras en la narrativa dominante de Columbia, ya que exponen contradicciones internas del sistema social representado. Ese componente afectivo-discursivo fue determinante para explicar cómo los discursos subalternos logran insertarse en un mundo diegético estructurado por jerarquías raciales explícitas. La triangulación con la recepción de los jugadores permitió complementar estos resultados desde la perspectiva experiencial. Las respuestas recogidas muestran que los elementos identificados como significativos en el análisis audiovisual coinciden con los fragmentos que más impacto generan en la audiencia, lo que valida la pertinencia metodológica de haber integrado matrices y entrevistas. Esta convergencia también permitió comprender cómo la agencia del jugador influye en la construcción del sentido: los jugadores reconocen que la incomodidad, la tensión moral y las sensaciones de contraste ideológico se intensifican al tener que avanzar a través de espacios segregados, presenciar escenas de violencia ritualizada y escuchar testimonios en primera persona que manifiestan sufrimiento o contradicción. Estas respuestas se alinean con la hipótesis planteada, pues evidencian que la representación racial no depende únicamente de contenidos explícitos; más bien, su eficacia radica en la manera en que el videojuego media la relación entre representación e interacción. Finalmente, los hallazgos convergen en una síntesis específica que responde a las preguntas y objetivos de la investigación: *BioShock Infinite* construye imaginarios raciales mediante un diseño audiovisual y mecánico que organiza la experiencia del jugador alrededor de tensiones históricas, simbólicas y políticas. La obra se vale de recursos propios del videojuego —exploración, voz grabada, secuencias guiadas, espacialización, reglas de acceso y ritmo narrativo fragmentado— para producir significados que no podrían sostenerse del mismo modo en un formato cinematográfico o literario. De este modo, el análisis confirma que las dinámicas de poder y resistencia no se limitan a un plano representacional, ya que se expresan mediante la interacción y se encarnan en la agencia del jugador. El resultado general

de la investigación, por tanto, ofrece evidencia de que este medio posee un potencial analítico singular para estudiar cómo la cultura digital articula discursos sobre la diferencia racial sin que ello implique catalogar al juego como un producto esencialmente racista, porque la representación de estos conflictos funciona como un dispositivo narrativo, estético y político que estructura los sentidos y orienta la reflexión crítica.

Aportes al campo de estudio

Esta investigación aporta al campo de la comunicación audiovisual y los estudios culturales al demostrar cómo un videojuego comercial como *BioShock Infinite* puede ser objeto de un análisis crítico interdisciplinario que integra perspectivas narrativas, visuales, sonoras, mecánicas y de recepción. Al emplear herramientas metodológicas de la semiótica, el análisis audiovisual y la teoría de la recepción, el estudio evidencia que el medio interactivo construye y problematiza discursos ideológicos, y no solo sirve para contar historias; en este caso, vinculados al racismo, la segregación y las relaciones de poder. Este enfoque contribuye a ampliar el repertorio metodológico en el análisis de videojuegos, lo que permite abordarlos como artefactos culturales complejos y no únicamente como productos de entretenimiento. Asimismo, la investigación demuestra que la interacción del jugador, combinada con estrategias de diseño narrativo y audiovisual, genera espacios de negociación de sentido que pueden ser leídos en clave histórica y contemporánea. Este hallazgo refuerza la idea de que los videojuegos poseen un potencial único para articular discursos sociales y políticos, y que su estudio puede nutrir debates en torno a la representación, la ideología y la recepción en medios digitales. De este modo, el trabajo se inscribe en una línea de investigación que busca legitimar el análisis académico de los videojuegos y su capacidad para interpelar críticamente a sus audiencias y, con ello, aporta evidencia teórica que puede ser aplicada a otros títulos y contextos culturales.

Limitaciones y proyecciones futuras

Si bien la investigación ha logrado integrar un análisis exhaustivo de *BioShock Infinite* desde su discurso audiovisual y mecánico, así como la recepción del mismo, existen limitaciones que condicionan el alcance de los resultados. Una de las principales radica en que la muestra de jugadores entrevistados, aunque diversa en edad y experiencia, no alcanza un tamaño que permita generalizar estadísticamente las percepciones recogidas. Del mismo modo, el análisis audiovisual se centró en un corpus específico de escenas, imágenes y voxáfonos seleccionados por su relevancia discursiva, lo cual implica que otros elementos del juego, potencialmente significativos, quedaron fuera del alcance de este estudio. Esto incluye segmentos jugables cuya estructura de agencia o restricción podría aportar matices adicionales a la interpretación del discurso racial. En esta misma línea, otra limitación reside en que la investigación se concentró en un único título y ello impide establecer comparaciones directas con otros videojuegos que abordan temáticas similares o representaciones ideológicas de la misma índole. Si bien se incorporaron ejemplos y paralelismos con otros estudios para enriquecer el análisis, no se desarrolló un estudio comparativo sistemático que pudiera revelar patrones transversales en la industria. De igual manera, a pesar de que se identificaron referencias históricas con discursos raciales del siglo XX, no se exploró en profundidad la recepción del juego en contextos culturales no occidentales (salvo un entrevistado), lo que podría ofrecer lecturas y resignificaciones distintas.

A partir de estas limitaciones, las proyecciones futuras apuntan a ampliar el objeto de estudio hacia un análisis comparativo de varios videojuegos con temáticas y mecánicas similares para identificar tendencias en la representación y recepción de discursos raciales en el medio interactivo. También resulta relevante considerar, como proyección, el análisis de la

evolución del discurso racial en videojuegos de distintas épocas, con el fin de identificar cómo han cambiado las estrategias audiovisuales para representar jerarquías sociales y conflictos étnicos. Esto permitiría situar a *BioShock Infinite* dentro de una genealogía más amplia de producciones interactivas y evaluar su aporte dentro de un continuum histórico del medio. A la par, la aplicación de metodologías híbridas que combinen análisis cualitativo y herramientas cuantitativas, como el seguimiento ocular (eye tracking) o la medición de respuestas emocionales, podría aportar datos empíricos para sustentar las interpretaciones del análisis discursivo. De esta manera, se ampliaría la comprensión del vínculo entre diseño, recepción y significación en el campo de los estudios sobre videojuegos. Además, se propone incrementar la muestra de jugadores y diversificarla en términos de contexto cultural, género y experiencia lúdica para obtener una visión más plural de la recepción. Por último, se plantea la posibilidad de incorporar herramientas de análisis multimodal y análisis de redes narrativas, así como el uso de métricas de interacción para medir con mayor precisión el impacto de los recursos audiovisuales en la experiencia del jugador y en la construcción de sentido.

Implicaciones éticas y sociales de la investigación

Ante todo, el contenido audiovisual analizado en esta investigación corresponde íntegramente a la obra original *BioShock Infinite*, desarrollada por Irrational Games bajo la dirección creativa de Ken Levine y publicada por 2K Games en 2013. Todos los elementos del videojuego (imágenes, secuencias cinematográficas, diálogos y recursos sonoros como voxáfonos o efectos de sonido) son propiedad intelectual de sus creadores y se utilizan en este trabajo exclusivamente con fines académicos y de análisis crítico, amparados en el principio de uso justo para investigación y docencia. Dicho esto, la investigación realizada sobre *BioShock Infinite* implica abordar representaciones explícitas de racismo, violencia

simbólica y jerarquías sociales, lo que requiere un compromiso ético tanto en la interpretación de los datos como en la comunicación de los resultados.

En cuanto a la recopilación de información mediante entrevistas, como se indicó en el diseño metodológico, inicialmente se informó a los participantes que sus datos no serían utilizados, con el fin de priorizar la ética en el tratamiento de información personal. No obstante, a medida que avanzó la investigación y con la orientación de la asesora, se decidió que la inclusión de los testimonios, con el consentimiento informado de los participantes, enriquecería el análisis, ampliaría el espectro de interpretación y permitiría identificar patrones relevantes. Por ello, los participantes fueron contactados nuevamente, se les explicó el nuevo propósito de uso de sus datos y se solicitó su autorización expresa, la cual fue otorgada voluntariamente.

Durante las entrevistas, la participación se mantuvo voluntaria y se aclaró con transparencia el objetivo del estudio, el uso académico de la información y el alcance de la participación. Se garantizó la confidencialidad de grabaciones, transcripciones y demás materiales, los cuales se almacenaron de manera segura y se utilizaron únicamente con fines de análisis académico. Véanse los protocolos de consentimiento en los Anexos.

BIBLIOGRAFÍA

- Açikel, A. (2020, June 29). *Urban social future imaginaries in Detroit: Become Human* (2018) [Tesis de Maestría, Erasmus University Rotterdam]. Media & Creative Industries. <http://hdl.handle.net/2105/55197>
- Ahmed, S. (2007). A phenomenology of whiteness. *Feminist Theory*, 8(2), 149–168. <https://doi.org/10.1177/1464700107078139>
- Alexander, L. (2013, Octubre 24). The story behind *Gone Home* and what makes a great game. *Game Developer*. <https://www.gamedeveloper.com/design/the-story-behind-i-gone-home-i-and-what-makes-a-great-game->
- Anderson, E. (2015). The white space. *Sociology of Race and Ethnicity*, 1(1), 10–21. <https://doi.org/10.1177/2332649214561306>
- Anderson, J. D. (1988). *The education of Blacks in the South, 1860–1935*. The University of North Carolina Press.
- Arnez, N. L. (1977). From his story to our story: A review of *Roots*. *The Journal of Negro Education*, 46(3), 367–372. <https://doi.org/10.2307/2966780>
- Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. Johns Hopkins University Press.
- Ávila Pérez, A. (2022). La mirada de James: Teoría de la recepción en los videojuegos. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, (160), 149–161. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8692295.pdf>

- Bachelard, G. (1983). *Water and dreams: An essay on the imagination of matter* (E. R. Farrell, Trans.). The Pegasus Foundation. (Obra original publicada en 1942)
- Banfi, R. (2022). Ellie's journal: Para-narratives in *The Last of Us Part II*. *Game Studies*, 22(3). <http://gamestudies.org/2203/articles/banfi>
- Barthes, R. (1968). *Elements of semiology* (A. Lavers & C. Smith, Trans.; Reissue 1977). Hill & Wang.
- Barthes, R. (1977). *Image, music, text* (S. Heath, Trans.). Fontana Press.
- Barthes, R. (1999). *Mitologías* (H. Schmucler, Trad.). Siglo XXI Editores. (Obra original publicada en 1957 como *Mythologies*)
- Behm-Morawitz, E., & Ta, D. (2014). Cultivating virtual stereotypes? The impact of video game play on racial/ethnic stereotypes. *Howard Journal of Communications*, 25(1), 1–15. <https://doi.org/10.1080/10646175.2013.835600>
- Bjørkelo, K. A. (2020). “Elves are Jews with pointy ears and gay magic”: White nationalist readings of *The Elder Scrolls V: Skyrim*. *Game Studies*, 20(2). <https://gamestudies.org/2003/articles/bjorkelo>
- Blackmon, D. A. (2008). *Slavery by another name: The re-enslavement of Black people in America from the Civil War to World War II*. Doubleday.
- Blight, D. W. (2001). *Race and reunion: The Civil War in American memory*. Harvard University Press.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive games: The expressive power of videogames*. MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/5334.001.0001>

Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2019). *Film art: An introduction* (12.^a ed.). McGraw-Hill Education.

Brasher, G. (2016, June 1). *Roots (1977) versus Roots (2016)*. *The Journal of the Civil War Era*.

<https://www.journalofthecivilwarera.org/2016/06/roots-1977-versus-roots-2016-glenn-brasher/>

Brinkmann, S., & Kvale, S. (2018). *Doing interviews* (2nd ed.). SAGE Publications Ltd.

<https://doi.org/10.4135/9781529716665>

Brock, A. (2011). “When keeping it real goes wrong”: *Resident Evil 5*, racial representation, and gamers. *Games and Culture*, 6(5), 429–452.

<https://doi.org/10.1177/1555412011402676>

Brundage, W. F. (2005). *The southern past: A clash of race and memory*. The Belknap Press of Harvard University Press.

Burgess, M. C. R., Dill, K. E., Stermer, S. P., Burgess, S. R., & Brown, B. P. (2011). Playing with prejudice: The prevalence and consequences of racial stereotypes in video games. *Media Psychology*, 14(3), 289–311.

<https://doi.org/10.1080/15213269.2011.596467>

Carter, W. M., Jr. (2012). The paradox of political power: Post-racialism, equal protection, and democracy. *Emory Law Journal*, 61(5), 1123–1184.

<https://scholarlycommons.law.emory.edu/elj/vol61/iss5/2>

Carson, D. (2000). Environmental storytelling: Creating immersive 3D worlds using lessons learned from the theme park industry. *Game Developer*.

<https://www.gamedeveloper.com/design/environmental-storytelling-creating-immersive-3d-worlds-using-lessons-learned-from-the-theme-park-industry>

Castoriadis, C. (1987). *The imaginary institution of society* (K. Blamey, Trans.). Polity Press.

(Obra original publicada en 1975 como *L'institution imaginaire de la société*)

Chalk, A. (2019, Junio 18). Cyberpunk creator Mike Pondsmith defends 2077 from post-E3

criticism. *PC Gamer*. Disponible en

<https://www.pcgamer.com/cyberpunk-creator-mike-pondsmith-defends-2077-from-post-e3-criticism/>

Cheng, P. (2007). Waiting for something to happen: Narratives, interactivity and agency and

the video game cut-scene. En *Proceedings of DiGRA 2007 Conference: Situated Play*.

DiGRA. <https://doi.org/10.26503/dl.v2007i1.357>

Chion, M. (1994). *Audio-vision: Sound on screen* (C. Gorbman, Ed. & Trans.; W. Murch,

Foreword). Columbia University Press. (Obra original publicada en 1990 como

L'audio-vision)

Chomsky, M., Erman, D. L., Green, G., Korty, R., Rich, J., & Sargent, G. (Directores).

(1997). *Roots* [Miniserie de televisión; reedición de la obra original de 1977]. Warner

Home Video.

Collins, K. (2008). *Game sound: An introduction to the history, theory, and practice of video*

game music and sound design. The MIT Press.

<https://doi.org/10.7551/mitpress/7909.001.0001>

- Comolli, J.-L., & Narboni, J. (1990). Cinema/ideology/criticism. En N. Browne (Ed.), *Cahiers du Cinéma. Volume III: 1969–1972: The politics of representation* (pp. 58–65). Routledge. (Obra original publicada en 1969 en *Cahiers du Cinéma*)
- Davis, A. Y. (1981). *Women, race & class*. Random House.
- Dietrich, D. R. (2013). Avatars of whiteness: Racial expression in video game characters. *Sociological Inquiry*, 83(1), 82–105. <https://doi.org/10.1111/soin.12001>
- Denzin, N. K. (2017). *The research act: A theoretical introduction to sociological methods* (eBook ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315134543> (Obra original publicada en 1978)
- Dovey, J., & Kennedy, H. W. (2006). *Game Cultures: Computer Games as New Media*. Open University Press.
- Druckmann, N. (Creador), & Mazin, C. (Productor). (2023). *The Last of Us* [Serie de televisión]. HBO.
- Du Bois, W. E. B. (2021). *Black reconstruction in America: An essay toward a history of the part which Black folk played in the attempt to reconstruct democracy in America, 1860–1880* (E. Foner & H. L. Gates Jr., Eds.; Library of America, No. 350). Library of America. (Obra original publicada en 1935)
- Dyer, R. (1997). *White: Essays on race and culture* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315003603>
- Ellul, J. (1965). *Propaganda: The formation of men's attitudes* (K. Kellen & J. Lerner, Trans.; K. Kellen, Intro.). Alfred A. Knopf. (Obra original publicada en 1962)

- Everett, A., & Watkins, C. (2008). The power of play: The portrayal and performance of race in video games. En K. Salen (Ed.), *The ecology of games: Connecting youth, games, and learning* (pp. 141–166). MIT Press.
- Fairclough, N. (1992). *Discourse and social change*. Polity Press.
- Fanon, F. (2009). *Piel negra, máscaras blancas* (I. Á. Moreno, P. Monleón Alonso & A. Useros Martín, Trads.). Ediciones Akal. (Obra original publicada en 1952 como *Peau noire, masques blancs*)
- Fernández-Vara, C. (2019). *Introduction to game analysis* (2nd ed.). Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9781351140089>
- Fizek, S., & Dippel, A. (2020). Gamification of terror: Power games as liminal spaces. En *Abstract proceedings of DiGRA 2020 Conference: Play Everywhere*. DiGRA.
<https://doi.org/10.26503/dl.v2020i1.1159>
- Flanagan, M., & Nissenbaum, H. (2014). *Values at play in digital games*. MIT Press.
- Foner, E. (2014, January). *12 Years a Slave examines the Old South's heart of darkness. Perspectives on History*. American Historical Association.
<https://www.historians.org/perspectives-article/12-years-a-slave-examines-the-old-souths-heart-of-darkness-january-2014/>
- Formosa, P., Ryan, M., & Staines, D. (2016). *Papers, Please and the systemic approach to engaging ethical expertise in videogames. Ethics and Information Technology*, 18(3), 211–225. <https://doi.org/10.1007/s10676-016-9407-z>
- Foucault, M. (1971). Orders of discourse (R. Swyer, Trans.). *Social Science Information*, 10(2), 7–30. <https://doi.org/10.1177/053901847101000201>

- Foucault, M. (1972). *The archaeology of knowledge and the discourse on language* (A. M. Sheridan Smith & R. Swyer, Trans.). Pantheon Books. (Obras originales publicadas en 1969 y 1971)
- Foucault, M. (2002). *Vigilar y castigar: Nacimiento de la prisión* (A. Garzón del Camino, Trad.). Siglo XXI Editores Argentina. (Obra original publicada en 1975 como *Surveiller et punir*)
- Frasca G. (2003). Simulation versus narrative: Introduction to ludology. In Wolf M. J. P., Perron B. (Eds.), *The video game theory reader* (pp. 221–235). London, England: Routledge.
- Fredrickson, G. M. (1971). *The Black image in the white mind: The debate on Afro-American character and destiny, 1817–1914* (1st ed.). Harper & Row.
- Fredrickson, G. M. (1981). *White supremacy: A comparative study in American and South African history*. Oxford University Press.
- Fredrickson, G. M. (1988). *The arrogance of race: Historical perspectives on slavery, racism, and social inequality*. Wesleyan University Press.
- Fredrickson, G. M. (2002). *Racism: A short history*. Princeton University Press.
- Fricke, M. (2007). *Epistemic injustice: Power and the ethics of knowing*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780198237907.001.0001>
- Galloway, A. R. (2006). *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. University of Minnesota Press.
- Gibbs, J. (2002). *Mise-en-scène : film style and interpretation*. Wallflower Press.

- Glenn, E. N. (1992). From servitude to service work: Historical continuities in the racial division of paid reproductive labor. *Signs*, 18(1), 1–43. JSTOR. <http://www.jstor.org/stable/3174725>
- Goldberg, D. T. (2002). *The racial state*. Blackwell Publishers.
- Gray, H. (2005). *Cultural moves: African Americans and the politics of representation* (Vol. 15). University of California Press.
- Gray, K. L. (2020). *Intersectional tech: Black users in digital gaming* (A. Sarkeesian, Foreword). LSU Press.
- Gray, K. L. (2024). *Race, gender, and deviance in Xbox Live: Theoretical perspectives from the virtual margins* (2nd ed., 10th anniversary ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781032699080>
- Gray, K. L., & Leonard, D. J. (Eds.). (2018). *Woke Gaming: Digital Challenges to Oppression and Social Injustice*. University of Washington Press.
- Guerrero, E. (2012). *Framing Blackness: The African American Image in Film*. Temple University Press.
- Hall, S. (1997). The work of representation. In S. Hall (Ed.), *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices* (pp. 13–74). Sage / Open University.
- Hall, S. (1980). Encoding/decoding. En S. Hall, D. Hobson, A. Lowe, & P. Willis (Eds.), *Culture, media, language: Working papers in cultural studies, 1972–79* (pp. 128–138). Hutchinson. (Obra original publicada en 1973 como *Encoding and decoding in the television discourse*, CCCS Stencilled Paper No. 7, University of Birmingham)

- Hartman, S. V. (1997). *Scenes of subjection: Terror, slavery, and self-making in nineteenth-century America*. Oxford University Press.
- Hines, M. (2023, July 27). “An affront to my people:” Excising the other from the fantasy of *Skyrim*. *Games Criticism*.
<https://gamecriticism.org/2023/07/27/an-affront-to-my-peopleexcising-the-other-from-the-fantasy-of-skyrim/>
- hooks, b. (1992). *Black looks: Race and representation*. South End Press. ISBN 0-89608-433-7
- Horrigan, M. (2021). *The liminoid in single-player videogaming: A critical and collaborative response to recent work on liminality and ritual*. *Game Studies*, 21(2).
<https://gamestudies.org/2102/articles/horrigan>
- Hughey, M. W. (2014). *The white savior film: Content, critics, and consumption*. Temple University Press. <https://www.jstor.org/stable/j.ctt14bsx29>
- Isbister, K. (2006). *Better game characters by design: A psychological approach* (1st ed.). CRC Press. <https://doi.org/10.1201/9780367807641>
- IMDb.com, Inc. (s. f.). *BioShock Infinite (Video Game 2013)*. En *IMDb*. Recuperado el 5 de septiembre de 2025, de <https://www.imdb.com/es-es/title/tt1712064/>
- Jay, M. (1988). Scopic regimes of modernity. En H. Foster (Ed.), *Vision and visibility* (pp. 3–23). Bay Press.
- Jenkins, H. (2004). Game design as narrative architecture. En N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Eds.), *First person: New media as story, performance, game* (pp. 118–131). MIT Press.

- Jordan, W. D. (1974). *The White Man's Burden: Historical Origins of Racism in the United States*. Oxford University Press.
- Jørgensen, K. (2010). Game characters as narrative devices: A comparative analysis of *Dragon Age: Origins* and *Mass Effect 2*. *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*, 4(2), 315–331. <https://doi.org/10.7557/23.6051>
- Juul, J. (2011). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. Penguin Random House LLC. (Obra original publicada en 2005)
- Juul, J. (2013). *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*. MIT Press.
- Katznelson, I. (2005). *When affirmative action was white: An untold history of racial inequality in twentieth-century America*. W. W. Norton & Company.
- Keogh, B. (2012). *Killing is harmless: A critical reading of spec ops: The line*. Stolen Projects.
- Kevles, D. J. (1995). *In the name of eugenics: Genetics and the uses of human heredity* (Reimpresión, ed. ilustrada). Harvard University Press.
- Kitrar, A. (2024). *From console to screen: A comparative analysis of transmedia storytelling in The Last of Us game and TV series* [Tesis de maestría, Università Cattolica del Sacro Cuore]. <http://dx.doi.org/10.13140/RG.2.2.19638.68168>
- Klarman, M. J. (2004). *From Jim Crow to civil rights: The Supreme Court and the struggle for racial equality*. Oxford University Press.
- Klevjer, R. (2014). Cut-scenes. En M. J. P. Wolf & B. Perron (Eds.), *The Routledge companion to video game studies* (pp. 301–309). Routledge.

Kress, G., & van Leeuwen, T. (2006). *Reading images: The grammar of visual design* (2nd ed.). Routledge.

Krösslhuber, L. A. (2022). “Freedom or death”: Racism and protesting through the lens of posthumanist fiction in Detroit: *Become Human* [Master’s thesis, University of Vienna]. Phaidra. <https://phaidra.univie.ac.at/download/o:1437298>

Kuś, R. (2024). “Roots”: The significance, impact, and legacy of an ABC miniseries. *Zarządzanie Mediami*, 12(3), 183–197. <https://doi.org/10.4467/23540214ZM.24.010.20935>

Lankoski, P. (2010). *Character-driven game design: A design approach and its foundations in character engagement* [Doctoral dissertation, Aalto University School of Art and Design]. Aalto University publication series A, 101. <https://aaltodoc.aalto.fi/handle/123456789/11446>

Lefebvre, H. (1991). *The production of space* (D. Nicholson-Smith, Trans.). Blackwell. (Obra original publicada en 1974) Recuperado de <https://iberian-connections.yale.edu/wp-content/uploads/2020/04/The-production-of-space-by-Henri-Lefebvre-translated-by-Donald-Nicholson-Smith.pdf>

LeFlouria, T. L. (2015). *Chained in silence: Black women and convict labor in the New South*. University of North Carolina Press. https://www.jstor.org/stable/10.5149/9781469622484_leflouria

Leonard, D. J. (2003). “Live in your world, play in ours”: Race, video games, and consuming the other. *SIMILE: Studies in Media & Information Literacy Education*, 3(4), 1–9. Recuperado de

https://web.archive.org/web/20170809095516id/http://mediastudies.viu.ca/dougsteta/courses/medi265/resources/articles/Leonard_LiveinYourWorld.pdf

Leonard, D. J. (2006). Not a hater, just keepin' it real: The importance of race- and gender-based game studies. *Games and Culture*, 1(1), 83–88.
<https://doi.org/10.1177/1555412005281910>

Leonard, D. J. (2006). Virtual gangstas, coming to a suburban house near you: Demonization, commodification, and policing Blackness. In N. Garrelts (Ed.), *The meaning and culture of Grand Theft Auto: Critical essays* (pp. 49–69). McFarland.

Liboriussen, B. (2023). Videogame Adaptations as Opportunities for Remembering Gameplay. *Game Studies*, 23(1).
https://gamestudies.org/2301/articles/liboriussen_adaptations

Litwack, L. F. (1999). *Trouble in mind: Black southerners in the age of Jim Crow*. Vintage Books.

Lipsitz, G. (2011). *How racism takes place*. Temple University Press.

Lombardo, P. A. (Ed.). (2011). *A Century of Eugenics in America: From the Indiana Experiment to the Human Genome Era*. Indiana University Press.

Lott, E. (2013). *Love & theft: Blackface minstrelsy and the American working class* (20th anniversary ed.). Oxford University Press.

Mafe, D. A. (2015). Race and the first-person shooter: Challenging the video gamer in *BioShock Infinite*. *Camera Obscura*, 30(2 (89)), 89–123.
<https://doi.org/10.1215/02705346-3078336>

Manovich, L. (2001). *The language of new media*. MIT Press.

Malkowski, J., & Russworm, T. M. (Eds.). (2017). *Gaming representation: Race, gender, and sexuality in video games*. Indiana University Press.
<https://doi.org/10.2307/j.ctt2005rgg>

Martínez Jurio, A. (2021). *Análisis del tratamiento y la representación del racismo en los videojuegos "Triple A"* (Trabajo de fin de grado). Universidad de Valladolid.
<https://uvadoc.uva.es/handle/10324/51476>

Mbembe, A. (2011). *Necropolítica: Seguido de Sobre el gobierno privado indirecto* (E. Falomir Archambault, Trad. y Ed.). Melusina. (Obras originales publicadas en 1999 y 2006)

Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook* (2nd ed.). Sage Publications.

Mitchell, W. J. T. (1994). *Picture theory: Essays on verbal and visual representation*. University of Chicago Press.

Mitchell, W. J. T. (2005). *What do pictures want?: The lives and loves of images*. University of Chicago Press.

Monson, M. J. (2012). Race-based fantasy realm: Essentialism in *World of Warcraft*. *Games and Culture*, 7(1), 48–71. <https://doi.org/10.1177/1555412012440308>

Morrison, T. (2004). *Beloved*. Vintage International. (Obra original publicada en 1987)

Morrisette, J. (2017). Glory to Arstotzka: Morality, rationality, and the iron cage of bureaucracy in *Papers, Please*. *Game Studies*, 17(1).
<https://gamestudies.org/1701/articles/morrisette>

Muhammad, K. G. (2019). *The condemnation of Blackness: Race, crime, and the making of modern urban America* (With a new preface). Harvard University Press. (Obra original publicada en 2010)

Nakamura, L. (2009). “Don’t hate the player, hate the game”: The racialization of labor in *World of Warcraft*. *Critical Studies in Media Communication*, 26(2), 128–144.
<https://doi.org/10.1080/15295030902860252>

Nakamura, L. (2019). Gender and race in the gaming world. En M. Graham & W. H. Dutton (Eds.), *Society and the internet: How networks of information and communication are changing our lives* (2.^a ed., pp. 127–145). Oxford University Press.
<https://doi.org/10.1093/oso/9780198843498.003.0008>

Nardi, B. A. (2010). *My life as a night elf priest: An anthropological account of World of Warcraft*. University of Michigan Press. JSTOR.
<http://www.jstor.org/stable/j.ctvndv9nw>

National Museum of African American History and Culture. (s.f.). *Blackface: The birth of an American stereotype*. Smithsonian.
<https://nmaahc.si.edu/explore/stories/blackface-birth-american-stereotype>

Neal, M. A. (1999). *What the music said: Black popular music and Black public culture*. Routledge.

Nitsche, M. (2008). *Video game spaces: Image, play, and structure in 3D worlds*. MIT Press.

Ogden, M. (2023). When critique meets reality: Systemic violence and the *BioShock* games. *Law, Technology and Humans*, 5(2), 205–220. <https://doi.org/10.5204/lthj.2947>

Paquette, R. L. (2014). The unemancipated country: Eugene Genovese's discovery of the Old South. *Academic Questions*, 27(2), 204–212. https://www.nas.org/academic-questions/27/2/the_unemancipated_country_eugene_genoveses_discovery_of_the_old_south/pdf

Palmer, R. (1982). *Deep Blues: A Musical and Cultural History of the Mississippi Delta*. Penguin Publishing Group.

Passmore, C. J., Yates, R., Birk, M. V., & Mandryk, R. L. (2017). Racial diversity in indie games: Patterns, challenges, and opportunities. In *Extended abstracts publication of the annual symposium on computer-human interaction in play (CHI PLAY '17 extended abstracts)* (pp. 137–151). Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3130859.3131438>

Pilgrim, D. (2000, October; ed. 2024). *The picaninny caricature*. Jim Crow Museum of Racist Imagery, Ferris State University. <https://jimcrowmuseum.ferris.edu/antiblack/picaninny/homepage.htm>

Postigo, H. (2008). Video game appropriation through modifications: Attitudes concerning intellectual property among modders and fans. *Convergence*, 14(1), 59–74. <https://doi.org/10.1177/1354856507084419>

Ramsay, D. (2020). Liminality and the smearing of war and play in *Battlefield 1*. *Game Studies*, 20(1). <http://gamestudies.org/2001/articles/ramsay>

- Robinson, C. J. (2000). *Black Marxism: The making of the Black radical tradition* (Rev. ed.; R. D. G. Kelley, Foreword). University of North Carolina Press. (Original work published 1983)
- Rose, G. (2001). *Visual methodologies: An introduction to the interpretation of visual materials*. SAGE Publications.
- Rothstein, R. (2017). *The color of law: A forgotten history of how our government segregated America*. Liveright Publishing.
- Russworm, T. M. (2017). Dystopian blackness and the limits of racial empathy in *The Walking Dead* and *The Last of Us*. En J. Malkowski & T. M. Russworm (Eds.), *Gaming representation: Race, gender, and sexuality in video games* (pp. 109–128). Indiana University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctt2005rgg>
- Ryan, M.-L. (2001). *Narrative as virtual reality: Immersion and interactivity in literature and electronic media*. Johns Hopkins University Press.
- Said, E. W. (1979). *Orientalism*. Vintage Books. (Obra original publicada en 1978 por Pantheon Books)
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT Press.
- Schubert, S. (2018). Columbian nightmare: Narrative, history, and nationalism in *BioShock Infinite*. *Forum for Inter-American Research*, 11(2), 44–60. Recuperado de <https://interamerica.de/wp-content/uploads/2018/09/schubert.pdf>
- Schubert, S. (2018). Dystopia in the skies: Negotiating justice and morality on screen in the video game *BioShock Infinite*. *European Journal of American Studies*, 13(4). <https://doi.org/10.4000/ejas.14089>

- Scolari, C. A. (2009). Transmedia storytelling: Implicit consumers, narrative worlds, and branding in contemporary media production. *International Journal of Communication*, 3, 586–606. <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/477/336>
- Scully-Blaker, R. (2014). A practiced practice: Speedrunning through space with de Certeau and Virilio. *Game Studies*, 14(1). <http://gamestudies.org/1401/articles/scullyblaker>
- Segato, R. (2018). *Contra-pedagogías de la crueldad* (1.^a ed.). Prometeo Libros.
- Sell, M. (2021). What is a videogame movie? *Arts*, 10(2), 24. <https://doi.org/10.3390/arts10020024>
- Shaw, A. (2015). *Gaming at the edge: Sexuality and gender at the margins of gamer culture*. University of Minnesota Press. <https://doi.org/10.5749/minnesota/9780816693153.001.0001>
- Shaw, D. O. (2019). Ideology in *BioShock*: A critical analysis. *Press Start*, 5(1). <http://press-start.gla.ac.uk>
- Shliakhovchuk, E., & Muñoz García, A. (2020). Intercultural perspective on impact of video games on players: Insights from a systematic review of recent literature. *Educational Sciences: Theory and Practice*, 20(1), 40–58. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1241464>
- Sicart, M. (2009). *The ethics of computer games*. MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/9780262012652.001.0001>
- Sinha, M. (2016). *The slave's cause: A history of abolition*. Yale University Press.
- Soja, E. W. (2010). *Seeking spatial justice*. University of Minnesota Press.

- Spivak, G. C. (1988). Can the subaltern speak? In C. Nelson & L. Grossberg (Eds.), *Marxism and the interpretation of culture* (pp. 271–313). University of Illinois Press.
- Steele, M. J. (2024). Chippin' in: An analysis of the criminological concepts within *Cyberpunk 2077*. *Games and Culture*, 19(2), 199–217.
<https://doi.org/10.1177/15554120231161042>
- Stowe, H. B. (2008). *La cabaña del Tío Tom* (C. F. de la Peña, Trad.). Alianza Editorial.
(Obra original publicada en 1852)
- Sturken, M. (1997). *Tangled memories: The Vietnam War, the AIDS epidemic, and the politics of remembering*. University of California Press.
- Summers, T. (2016). *Understanding video game music*. Cambridge University Press.
- Taylor, T. L. (2006). *Play between worlds: Exploring online game culture*. MIT Press.
<https://doi.org/10.7551/mitpress/5418.001.0001>
- Taylor, T. L. (2018). *Watch me play: Twitch and the rise of game live streaming*. Princeton University Press.
- Toll, R. C. (1974). *Blacking up: The minstrel show in nineteenth-century America*. Oxford University Press.
- Torres Valladares, B. J. (2022). *Imaginario racial en el discurso audiovisual del videojuego Life Is Strange 2 (2018)* (Tesis de licenciatura, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas). Repositorio Institucional UPC.
<http://hdl.handle.net/10757/661312>

- Waltenberg, L., & Soalheiro, M. (2024). Reencontros entre audiência e narrativas na adaptação do jogo *The Last of Us*. *Avanca Cinema Journal*, 15, 1–10. AVANCA | CINEMA. <https://publication.avanca.org/index.php/avancacinema/article/view/590>
- Weaver, A. J., & Lewis, N. (2012). Mirrored morality: An exploration of moral choice in video games. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(11), 610–614. <https://doi.org/10.1089/cyber.2012.0235>
- Williams, D., Martins, N., Consalvo, M., & Ivory, J. D. (2009). The virtual census: Representations of gender, race and age in video games. *New Media & Society*, 11(5), 815–834. <https://doi.org/10.1177/1461444809105354>
- Wolper, D. L. (Producer). (1977). *Roots* [Serie de televisión]. ABC.
- Woodward, C. V. (2001). *The strange career of Jim Crow: A commemorative edition with a new afterword by William S. McFeely*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oso/9780195146899.001.0001> (Obra original publicada en 1955)
- Wright, G. (2022). Slavery and the rise of the nineteenth-century American economy. *The Journal of Economic Perspectives*, 36(2), 123–148. <https://www.jstor.org/stable/271239>

LUDOGRAFÍA

11 bit studios. (2014). *This War of Mine* [Videojuego]. 11 bit studios.

2K Marin. (2010). *BioShock 2* [Videojuego]. 2K Games.

Bethesda Game Studios. (2011). *The Elder Scrolls V: Skyrim* [Videojuego]. Bethesda Softworks.

Blizzard Entertainment. (2004). *World of Warcraft* [Videojuego multijugador en línea].
Blizzard Entertainment.

Capcom. (2009). *Resident Evil 5* [Videojuego]. Capcom.

CD Projekt Red. (2020). *Cyberpunk 2077* [Videojuego]. CD Projekt.

Compulsion Games. (2018). *We Happy Few* [Videojuego]. Gearbox Publishing.

Dontnod Entertainment. (2018). *Life is Strange 2* [Videojuego]. Square Enix.

Hangar 13. (2016). *Mafia III* [Videojuego]. 2K Games.

Irrational Games. (2007). *BioShock* [Videojuego]. 2K Games.

Irrational Games. (2013). *BioShock Infinite* [Videojuego]. 2K Games.

Larian Studios. (2023). *Baldur's Gate 3* [Videojuego]. Larian Studios.

MachineGames. (2014). *Wolfenstein: The New Order* [Videojuego]. Bethesda Softworks.

Naughty Dog. (2007). *Uncharted: Drake's Fortune* [Videojuego]. Sony Computer Entertainment.

Naughty Dog. (2009). *Uncharted 2: Among Thieves* [Videojuego]. Sony Computer Entertainment.

Naughty Dog. (2013). *The Last of Us* [Videojuego]. Sony Computer Entertainment.

Naughty Dog. (2020). *The Last of Us Part II* [Videojuego]. Sony Interactive Entertainment.

Nintendo. (2006). *The Legend of Zelda: Twilight Princess* [Videojuego]. Nintendo.

Pope, L. (2013). *Papers, Please* [Videojuego]. 3909 LLC.

Quantic Dream. (2018). *Detroit: Become Human* [Videojuego]. Sony Interactive Entertainment.

Rockstar Games. (2018). *Red Dead Redemption 2* [Videojuego]. Rockstar Games.

SEGA. (1991). *Sonic the Hedgehog* [Videojuego]. SEGA.

Square Enix. (2020). *Final Fantasy VII Remake* [Videojuego]. Square Enix.

Telltale Games. (2012). *The Walking Dead* [Videojuego]. Microsoft Windows, PlayStation 3, Xbox 360, iOS. Telltale Games.

The Fullbright Company. (2013). *Gone Home* [Videojuego]

Ubisoft. (2012). *Assassin's Creed III* [Videojuego]. Ubisoft.

Ubisoft Montreal. (2012). *Far Cry 3* [Videojuego]. Ubisoft.

Yager Development. (2012). *Spec Ops: The Line* [Videojuego]. 2K Games

ANEXOS

Anexo 1 - Imágenes



Imagen 1: Trabajador en los Muelles de Finkton. *BioShock Infinite* 2013



Imagen 2: Trabajador en Plaza del Fervor - Finkton. *BioShock Infinite* 2013



Imagen 3: Cartel en Blue Ribbon. *BioShock Infinite* 2013.



Imagen 4: Cartel en Prado del Soldado. *BioShock Infinite* 2013



Imagen 5: Cartel en Prado del Soldado. *BioShock Infinite* 2013.



Imagen 6: Cuadro en Sociedad del Cuervo. *BioShock Infinite* 2013



Imagen 7: Servicios higiénicos para blancos en Bahía del Acorazado. *BioShock Infinite* 2013.



Imagen 8: Servicios higiénicos para “Colorized/Irish”. *BioShock Infinite* 2013.

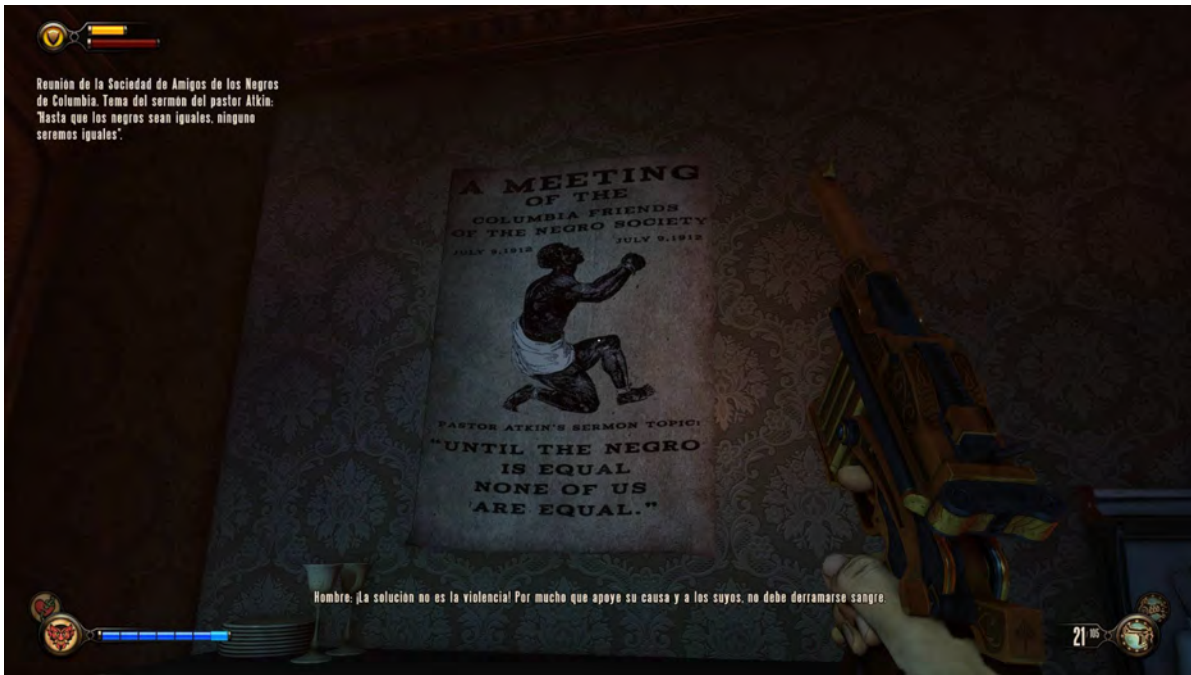


Imagen 9: Cartel en la Residencia Montgomery en Azoteas de Comstock Center. *BioShock Infinite* 2013.



Imagen 10: Stand de venta de escopetas en Recinto Ferial. *BioShock Infinite* 2013.



Imagen 11: Representación del asesinato de Lady Comstock en Salón de los Héroes.
BioShock Infinite 2013.



Imagen 12: Galería Comercial de Columbia. *BioShock Infinite* 2013.



Imagen 13: Cadáveres de miembros de Vox Populi en Prado del Soldado. *BioShock Infinite* 2013.



Imagen 14: Cadáver de miembros de Vox Populi en Prado del Soldado. *BioShock Infinite* 2013.

Anexo 2 - Entrevistas transcritas (audio disponible en enlaces)

- ENTREVISTA 1 - [Enlace al audio de entrevista](#)

Entrevistador: Listo, ya está grabando. A ver, eh, en primer lugar, este, bueno, gracias por tomarte el tiempo para participar en esta entrevista. Mi nombre es Martín Arévalo y estoy realizando una investigación para mi tesis de licenciatura en la Pontificia Universidad Católica del Perú. Mi estudio se centra en analizar como, bueno, los videojuegos, así construyen representaciones raciales y discursos de poder, usando como caso de estudio el videojuego *BioShock Infinite*. Una parte importante de esta investigación es conocer cómo los jugadores interpretan y experimentan esos discursos dentro del juego. Esta entrevista tiene fines estrictamente académicos y es completamente confidencial. Tus respuestas serán utilizadas únicamente para análisis dentro del trabajo de tesis y no se publicará tu nombre ni ningún dato que te identifique. La entrevista dura aproximadamente entre 15 y 25 minutos y contiene preguntas abiertas sobre tus impresiones, emociones y reflexiones sobre el juego. Si en algún momento deseas omitir una pregunta o dejar de participar, puedes hacerlo sin ningún problema. ¿Puedes decir tu nombre completo, por favor?

Aarón: Mi nombre completo es Aarón Manuel Pardo Price.

Entrevistador: De acuerdo. ¿Ocupación?

Aarón: Comunicación y publicidad.

Entrevistador: De acuerdo. ¿Estás de acuerdo en continuar con la entrevista?

Aarón: Sí, estoy de acuerdo.

Entrevistador: De acuerdo. La entrevista será grabada para efectos de análisis posterior. ¿Te encuentras de acuerdo con ello?

Aarón: Sí.

Entrevistador: Sigamos con el bloque uno de la entrevista. Bueno, ¿hace cuánto tiempo ha pasado desde que jugaste?

Aarón: Eh, bueno, antes que nada, igual muchas gracias, Martín, por la invitación a la entrevista y sobre todo eh sobre este juego que realmente me encanta mucho y ha formado gran parte también de mi vida, ¿no? Eh, soy parte del target gamer, así que en ese sentido agradezco mucho y encantado. En cuanto a tu pregunta, mira, han pasado unos 2 años desde que lo terminé, no lo he vuelto a jugar ya desde entonces, pero tengo que decir que sigue siendo un juego que me marcó bastante, ¿no? sobre todo porque la historia y el ambiente ha sido muy exclusivo en comparación con otros juegos que he jugado en mi vida e incluso actualmente no hay escenas y momentos que me vienen a la mente con facilidad, ¿no? Y me dan bastante nostalgia, ¿no? Y tengo que decir que no lo he vivido en otros juegos actualmente, ¿no?

Entrevistador: Ah, de acuerdo. Ah, entonces sí lo, sí lo jugaste completo. ¿Recuerdas bien la historia de esos personajes?

Aarón: Completamente, tengo que decirlo, no lo terminé ya eh hace bastante tiempo, como te dije, y sí lo recuerdo a cada detalle, sí, cada momento, cada escena, cada parte, incluyendo el final, que es uno de los más impactantes que he visto en un videojuego. La historia la recuerdo muy bien, aunque con el tiempo podría decir que algunas cositas tal vez no secundarias se me han podido ir olvidando, sobre todo algunos eh voxáfonos menos relevantes, ¿no? Pero los personajes principales como Booker DeWitt, Elizabeth, no, Comstock y Daisy Fitzfroy, no los tengo muy presentes porque son muy icónicos, muy relevantes y están escritos de una manera muy memorable, ¿no?

Entrevistador: Ah, bueno, está bien. Eh, sí. Bueno, con ella seguimos con el bloque dos, que sería representaciones raciales. Bueno, dado que me comentas que, bueno, sí recuerdas a

detalle y lo agradezco mucho la verdad para este estudio, eh, ¿recuerdas si Infinite abordaba temas relacionados con el racismo, la discriminación y si es así, ¿cómo lo representaba?

Aarón: Eh, sí. Bueno, en el tema del racismo y la discriminación, bueno, son parte fundamental del mundo del juego, tengo que decirlo. Es una pregunta muy interesante. Y Columbia está construida sobre una ideología supremacista blanca, ¿no? Y eso se ve reflejado en los carteles, en las conversaciones, los diálogos, ¿no?, de los NPCs en la propaganda y en cómo están organizadas también las clases sociales, ¿no? Entonces, el juego lo muestra sin suavizarlo de una forma podría decirse incómoda, ¿no? Que te hace sentir que algo está como que muy mal en esa sociedad, ¿no? Entonces es una representación cruda, ¿no? Realista y que mezcla la ficción con ecos de la historia real de los Estados Unidos de América, ¿no?

Entrevistador: Ah, tú dices que es una similitud con la de Estados Unidos de ese entonces, por ejemplo, que es 1900 por ahí,

Aarón: Completamente completamente relacionado al contexto de la época, ¿no?

Entrevistador: Ah. De acuerdo. Y hubo escenas o situaciones en la que, bueno, quizás te sentiste, bueno, sentiste tú que ciertos personajes eran tratados de forma distinta por su raza o condición social.

Aarón: ¡Uf! Un montón, ¿no? Sin lugar a dudas varias, ¿no? La escena de la rifa es la más impactante porque te confronta directamente con la violencia racista. Imagino que sí debes acordarte muy bien de eso y te hacen participar en un acto de de humillación pública hacia una pareja interracial, ¿no? Entonces también en todo el juego ves zonas segregadas, ¿no? Trabajadores explotados y personajes que son tratados como ciudadanos de segunda, ¿no? Solo por su origen o color de piel, ¿no? Y es imposible no notar esa diferencia de trato dentro de este juego, ¿no?

Entrevistador: Claro, ese tema de de la rifa justo lo mencionas que bueno, más adelante lo vamos a ver, pues es importante para también este estudio. Gracias por llevarlo. Eh, bueno,

sobre las personas racializadas eh entendemos de que dentro del juego eh crean, bueno, básicamente se reúnen para ejercer una oposición, una resistencia ante esta opresión que hay por parte de la supremacía blanca. Están estos personajes que se llaman los Vox Populi. Eh, ¿qué opinas sobre ellos como facción?

Aarón: Claro, por supuesto. Eh, bueno, al inicio sí sentí simpatía, ¿no? Porque eran los oprimidos, ¿no? Eh, que se levantaban contra un sistema injusto y racista, ¿no? Pero a medida que avanzaba ya la historia, su violencia indiscriminada y la forma en que Daisy Fitzroy radicaliza también el movimiento, me hizo verlos ya de una manera distinta, ¿no? Y entendí sobre todo sus razones, pero no siempre sus métodos, ¿no? Entonces terminan convirtiéndose en un reflejo de aquello contra lo que luchaban, ¿no?

Entrevistador: Claro, al final se convierten en lo que juraron destruir básicamente.

Aarón: Tal cual como en Star Wars Anakin, ¿no?

Entrevistador: Claro. Sí, sí, sí. Tienen esa similitud de argumentación. Sí. Bueno, siguiendo con Sí, muy bueno. Eh, tenemos el tercer bloque que sería personajes clave y la ideología. Ahora que mencionaste también el personaje Comstock. ¿Qué impresión te dejó el personaje? ¿Te parecía una figura, bueno, creíble como líder en sí?

Aarón: Muy complejo, la verdad. Un personaje que me dejó la impresión de esta forma, tendría que decirlo ¿no? Bastante compleja. No es solo un villano porque sí un malvado, sino que cree genuinamente que lo que hace es por el bien de Columbia, ¿no? Entonces, esa mezcla de fanatismo religioso, nacionalismo extremo y racismo lo hace un personaje inquietante, ¿no? Eh, porque se siente real. Entonces es el tipo de líder que manipula las masas, ¿no? Usando religión y destino para justificar cualquier atrocidad, ¿no? Y también cualquier parecido con la realidad actual, ¿no? Y lo que hemos vivido nosotros en todos estos tiempos. Así que bueno, una pregunta muy buena, la verdad. Es curioso porque, bueno, igual también ha sucedido en la vida real, como mencionas, ¿no?, que ha habido líderes que han

utilizado pues este menino político religioso, quizás este más que como estos tipos que utilizan el tema sectario también para tener a personas que hagan lo que ellos quieran. Sin ahondar en el tema es lo que actualmente sucede mucho en varios países, ¿no? Y en este, sobre todo también.

Entrevistador: Sí, es un poco preocupante, la verdad, pero eh sí tiene similitud con lo bueno aspectos que muestran el videojuego y su claro su contraparte en sí, bueno, el que le ayudó a construir la ciudad de Colombia, donde ocurren todas estas cosas no bonitas de ver, por así decirlo, que es Jeremía Fink, ¿qué opinas sobre él? ¿Qué simboliza?

Aarón: Pero tiene el Bueno, Fink me pareció eh con total sinceridad el típico empresario despiadado que ve a los trabajadores como como herramientas desechables, como basuras, por así decirlo, ¿no? Entonces, para mí es un personaje que representa el capitalismo, ¿no? Llevado al extremo, eh donde todo se explota, ¿no? Las personas, ideas, incluso música, ¿no? Entonces, me pareció interesante cómo el juego lo usa para criticar esa mentalidad empresarial que no tiene ningún límite ético, ¿no?

Entrevistador: Ningún límite ético. Igual, pues no sé si te se ha pasado en tu vida quizás o en algún familiar que hay estos trabajos que literalmente lo tienen a uno pues colgando de los nervios porque no sabes en qué momento te pueden sacar y reemplazar y tal y claro esta persona lo lleva al extremismo tal de utilizar a las personas como siempre fichas que puedes remover cuando quieres y no importa bueno si tienen familia, si tienen hijo, bueno, todo ese sistema capitalizado, ¿no?

Aarón: Que es muy que está del lado de cualquier jefe, ¿no? es un tipo de manipulación oscura, diría yo, ¿no? El hecho de que te hagan sentir, ¿no?, que eres menos y que en cualquier momento ellos tienen el el total poder, ¿no?, de ejercer sobre tu destino, sobre tu futuro, ¿no? Claro. Entonces, no hay ninguna importancia o empatía de por medio, pero sí es lo que actualmente se ve reflejado, ¿no?, en la realidad de hoy en día, ¿no?

Entrevistador: Sí, lamentablemente. Pero bueno, eh, ¿recuerdas alguna frase o ser impactante protagonizada por alguno de ellos?

Aarón: Sí. Bueno, de Comstock, ¿no? Recuerdo varias frases donde hablaba de Columbia como una ciudad elegida por Dios, ¿no? Lo cual era perturbador por cómo justificaba todo, ¿no? Pero a ver, por otro lado de Daisy Fitzroy me impactó la escena donde está a punto de matar al niño, me imagino, ¿te acuerdas de eso también? porque ahí entiendes que su odio la llevó a un punto sin retorno, ¿no? Y son momentos que te hacen cuestionar el límite entre justicia y venganza.

Entrevistador: Claro, este niño es en realidad el hijo de Fink, pues este empresario negrero, bueno, que atormenta estos trabajadores afroamericanos, chinos, cualquier persona que sea diferente de la supremacía blanca y bueno, no le queda de otra que asesinar al niño, pues es el último recurso que tiene para qué, para sacar el problema de raíz, según sus palabras.

Aarón: Horroroso, la verdad, muy chocante.

Entrevistador: Chocante. Bueno, a ver, siguiendo con el bloque, está el bloque cuatro, que es sonido de narrativa dentro del videojuego. Eh, ¿llegaste a escuchar los voxáfonos durante el juego?

Aarón: Eh, la gran mayoría sí, los voxáfonos, bueno, son esenciales para entender mejor el trasfondo de la historia, ¿no? Y las motivaciones de cada personaje, ¿no? Sin ellos, bueno, tengo que decir, ¿no? Y y se sobreentiende que el juego pierde mucha riqueza narrativa, ¿no? Me gustaba, sobre todo, encontrarlos porque sentía que armaba las piezas de un rompecabezas, ¿no?

Entrevistador: Claro. O sea, sientes tú de que más que mera decoración sí apoyan al tema de la trama, la historia se aporta, bueno, enriquece sobre todo.

Aarón: Sobre todo la riqueza. Es muy cierto eso.

Entrevistador: De acuerdo. Y hubo alguno que te que te impactara particularmente,

Aarón: ¿eh? Sí. Bueno, es más que nada uno de los voxáfonos de Comstock, ¿no? Donde habla de su visión del destino, ¿no? Eso tengo que decir que me dejó pensando mucho también, ¿no? Porque muestra cómo él crea real, cómo él cree realmente en su misión, ¿no? Aunque sea algo terrible, ¿no? Entonces también recuerdo algunos de trabajadores explotados, ¿no? Que mostraban su sufrimiento, lo que hacía que odiaras aún más el sistema de Columbia, ¿no? Muy repugnante, la verdad.

Entrevistador: Sí, estos este bueno, los trabajadores racializados sobre todo los afroamericanos que en estos trabajos serviles daban testimonio de cómo era la sociedad de Columbia con ellos que no podían ejercer algo más allá de solamente pues estar a disposición de lo que diga la bueno, los jefes, los dueños blancos, por así decirlo.

Aarón: Claro, era como una dictadura, se podría decir, ¿no? Un black mesa como en Half Life, ¿no?

Entrevistador: Sí, es claro. Es casi lo mismo en teoría. Y entonces, bueno, para ti, ya con lo que me comentas, ¿qué papel crees que tienen bueno las voces y el sonido en el juego más allá de lo funcional?

Aarón: Bueno, el sonido en *BioShock Infinite* tengo que decir que es impresionante, ¿no? No solo es funcional, sino que construye una atmósfera, mira, desde los cánticos religiosos, las radios, los anuncios, ¿no? Todo te mete en la mentalidad de Columbia, ¿no? Incluso el contraste entre momentos tranquilos y explosiones de violencia está tremendamente logrado por esta producción. Entonces el audio yo diría que es parte del mensaje del juego. Es esencial, ¿no? Es un icono.

Entrevistador: Claro. Es como que el, bueno, yo, yo el vehículo para que transporte este mensaje potente en sí que es el tema de por supuesto de lo que hay dentro del juego.

Aaron: Juego increíble, la verdad.

Entrevistador: Eh, ¿y te generó algún tipo de emoción o reflexión o bueno, o lo viviste como entretenimiento sin cuestionarte mucho?

Aarón: Reflexiones. Claro, claro. Sí, disculpa. No, reflexiones muchísimas. No, no es un juego que simplemente juegas y ya, ¿no? Sino que te hace cuestionar el fanatismo, la violencia, la discriminación y hasta qué punto las ideologías pueden corromper a las personas, ¿no? Y eso, bueno, yo lo disfruté como entretenimiento, pero también me dejó pensando bastante, ¿no? Porque es un juego que si te pones a pensar también está muy relacionado con lo que vivimos actualmente y con lo que ha venido formando muchos acontecimientos en la historia del ser humano, ¿no? Entonces deja mucho que pensar, ¿no?

Entrevistador: O sea, tú dices que hay una similitud entre la sociedad actual y ese videojuego aún ambientado en esa época.

Aarón: De todas maneras, la sociedad actual y también el transcurso de que esa sociedad se vaya formando, ¿no? Desde la revolución industrial, desde prácticamente todos los cambios que han sido parte muy esencial del humano, ¿no? Así que sí, 100%.

Entrevistador: Qué bonito pensamiento, porque, o sea, a las personas que he preguntado, pues este me decían, "Sí, este, me generó tristeza y tal, pero tú ya lo vinculas con algo que ya sucedió en la vida real y que lo puedes palpar." Básicamente que existe.

Aarón: Totalmente. Totalmente.

Entrevistador: A ver, eh, bueno, siguiendo con la entrevista, estamos en el penúltimo bloque ya, que serían los momentos críticos y elección. Aquí te voy a poner eh, bueno, dos escenas, bueno, dos cinemáticas que suceden dentro del videojuego, que una es la escena de la rifa y otra es la escena de Fitzroy, es decir, cuando está en el dirigible. No sé si te acuerdas muy bien.

Aarón: Claro Eh, sí.

Entrevistador: Ya. Eh, bueno, la primera pregunta va a eh, bueno, la escena de la rifa prácticamente la que me comentaste anteriormente, ¿qué sentiste al ver lo que ocurría?
¿Cómo interpretaste esa escena?

Aarón: Bueno, para esa escena tengo que decir que mucha incomodidad y rabia fueron cosas que sentí. No es una escena que no te deja indiferente porque te hace sentir como parte de un acto cruel. la interpreté como una crítica directa al racismo, ¿no? Y a como la sociedad de Columbia normaliza esa violencia, ¿no? Pero es un momento que te dice claramente, "A ver, para, esto no está bien, ¿no? Sin duda alguna."

Entrevistador: Sí, te enseñan este mundo idílico al principio, pero lo demuestran a esta pareja interracial siendo bueno, prácticamente un circo de la gente de ahí y que está normalizado, que cualquier persona puede pasar por ahí y verlo y dice, "Jajaja." Pero prácticamente estas personas están llorando, sufriendo, eh suplicando por ayuda quizás, pero este es incómodo, como tú dices, ¿no? da cólera sobre todo porque si te pones a Sí, porque si sucediera la vida real, pues tú ves y quieres hacer algo contra ello, pero lastimosamente el videojuego te pone límites, ¿no? Por el bien de la trama, por decir eso.

Aarón: Claro. Hay cierta impotencia en el videojuego. Ese es el tema.

Entrevistador: Bueno, eh con la siguiente escena que sería la de en el dirigible, en esta escena donde te ofrece un cambio de armas a cambio o a modo de resumen en sí, eh, Daisy toma el dirigible que tú tomaste anteriormente, te lo secuestra y te pide armas a cambio de devolvértelo, por así decirlo. ¿Por qué? porque ella es la líder de los Vox, que es la esta facción de oposición, de resistencia y te pide armas para luchar contra esa supremacía blanca. ¿Cómo viste su papel dentro de este conflicto armado que existe en Columbia? ¿Te pareció una líder justa, radical o quizás ambas?

Aarón: Yo la vi como una líder que empezó buscando justicia, pero que el odio y la desesperación la hicieron radical, ¿no? Entonces es una víctima de un sistema opresivo, ¿no?

Pero también alguien que termina justificando acciones que son tan brutales como la de sus opresores, ¿no? Entonces es un personaje, diría yo, en resumen, o si tuviera que calificarle un adjetivo trágico, ¿no? Por completo.

Entrevistador: Claro, porque al final de cuentas eh tú quieres terminar un acto violento con más violencia, lo cual termina haciéndose más violento y

Aarón: Más violento

Entrevistador: Envuelve a personas que no tienen nada que ver con el conflicto. O si te pones a pensar, bueno, en mi caso, conversando con otras personas también acerca de este videojuego, me traía a mente el tema de Sendero Luminoso, ¿no? al no quedar otra opción de este tema de luchar contra, bueno, en ese entonces que era la pobreza o el estado que era inerte ante el sufrimiento de las personas en la sierra y en la selva, pues se creó este movimiento para este tema, lo cual no justifica su violencia, pero sí hace que muchas personas simpaticen con la causa que teníamos, ¿no?, de revolucionar el el sistema que había en ese entonces.

Aarón: Es muy curioso lo que dices, ¿no? Porque también podrías analizarlo con la situación de violencia interna en el Perú que se vive actualmente y también el terrorismo ejercido por Sendero Luminoso, ¿no? Que resolvían, entre comillas, las cosas con el maoísmo, ¿no? Con el maoísmo, perdón, ¿no? Y el marxismo, pero terminaba siendo más violencia, ¿no? Entonces, bueno, terrorismo, ¿no? En pocas palabras, pero sí es bastante es muy interesante, ¿no? Relacionado con ello, la verdad.

Entrevistador: Sí, trayendo a Cote de lo que me decías de la similitud que tenía con la vida real y esto pues sí sorprende sobre todo que este juego estando en Estados Unidos tenga un poco de similitud con lo que sucede en Perú.

Aarón: Totalmente. Totalmente.

Entrevistador: A ver, y luego con el último bloque que sería la percepción general, eh, ¿crees que para ti eh *BioShock Infinite* es un juego que critica el racismo o solo lo usas como ambientación?

Aarón: Es una muy buena pregunta. Yo creo que lo critica activamente. Sí. El racismo no es solo decoración, sino que es una parte central de la narrativa y del mensaje del juego, ¿no? Y muestra las consecuencias de esto, ¿no? Y lo conecta también con el fanatismo religioso y político, ¿no? Y lo hace así, pues, de una manera que te obliga a pensar mucho, a cuestionar mucho, ¿no?

Entrevistador: Claro. No es no es solamente una es una herramienta de tantos, pues no, bueno, para mí no sé cómo lo tomaste.

Aarón: Sí, yo creo que en ese sentido estamos de acuerdo. Diría que sí.

Entrevistador: Y entonces con lo que me comentas también, ¿sentiste que el juego te obligaba a tomar postura ante estos temas? Bueno, no solo racismo, sino ah, bueno, no sé, pues temas con el capitalismo, la crítica hacia la explotación laboral y todo lo que sucede o podías jugarlo sin pensarlo demasiado?

Aarón: Eh, bueno, eso depende mucho del tipo de gamer que también seas, ¿no? Y también de qué tan analítico seas tú al jugar un juego, ¿no? Creo que puede depender mucho, ¿no? de la persona. Pero en mi caso, y no sé si tú, Martín, pero este creo que para haber llegado a jugar este juego, hemos tenido que anteriormente pasar por muchos juegos que tengan una trama similar o que nos permita ser un poco más analíticos como gamers, ¿no? Entonces, claro, podías jugar sin cuestionarlo demasiado, pero creo que es difícil no tomar postura, ¿no? O sea, el juego está diseñado para que te sientas incómodo en ciertos momentos, ¿no? y para que te preguntes también, ¿no?, si lo que ves es justo o no lo ves, ¿no? Entonces, eso es lo que lo hace aún más especial también, ¿no? Y hay muchos otros juegos así, pero este es algo mágico en ese sentido en comparación con otros, ¿no?

Entrevistador: Claro, tienes este componente de la agencia, eh, bueno, que todos los videojuegos tienen, ¿no? Que te ponen en situaciones incómodas que te llamen la atención, pues para ver no tan solo tú, ¿cómo se diría, pues? cómo te desenvuelves jugabilísticamente, como se diría, sino también para ver el tema moral que tienes dentro de ti.

Aarón: ¿Cuál? Tal cual. Y lo ves en muchos juegos realmente como sin ir tan lejos, muy populares, GTA V, tienes también The Last of Us, tienes Beyond Two Souls, hay bastantes juegos, ¿no? Pero en este caso yo lo veo mucho más centrado a la realidad actual, ¿no? A lo que se vive, ¿no? Es un juego tremendamente icónico, diría, ¿no?

Entrevistador: Claro. Sí, sí. el componente del racismo, sobre todo esta crítica social que se hace, pues también me llamó mucho la atención porque, bueno, al contrario del capitalismo, este, que ya muchas películas otras lo vieron, a cambio de de la crítica al socialismo también que se le hace con los Vox, yo encontré el racismo porque pucha, hace poco no más pasó, bueno, no no tanto hace poco, sino recientemente pasó lo de George Floyd, que fue asesinado por este policía, ¿no? y también estos estos videos que ahorita aparecen, bueno, sobre todo en la sociedad estadounidense en donde literalmente la policía agrede pues a los hombres de afroamericanos simplemente porque lo ven sospechoso, sin tener una causalidad verdadera. pues este tema de juzgarte por solamente o como te vistes o cómo te ves. Básicamente

Aarón: Es un estereotipo que ha marcado mucho a la gente de raza negra, ¿no? Sobre todo, ¿no? Pero bastante lamentable, ¿no? Porque lo hace, nos hace aún así una sociedad mucho más agresiva, más violenta, ¿no? Y tanto así que ya este tema se vuelve muy psicodélico, ¿no? te pones a pensar el hecho de ser estadounidense, ¿no? O en general en muchas partes del mundo, ¿no? Ser de de color, una persona de color, ¿no? Y tener que vivir con ese tipo de miedo de que en algún momento pues un policía te pueda parar, ¿no? Y que sea el último día de tu vida, ¿no? Es completamente reflexivo y lamentable, ¿no?

Entrevistador: Claro, porque si lo traemos a Cote, por ejemplo, con la sociedad peruana, ahora con el tema de los venezolanos, pues tenemos ese sesgo o ese estereotipo por default, por así decirlo, ¿no? Vemos a alguien con en moto y ya al toque automáticamente o guardamos nuestro celular o guardamos la mochila, guardamos la la cartera en el caso de las mujeres y tal, pero no debería ser así un principio, pero tanto lo que ha sucedido que ya teo eh, ¿cómo se diría? que psicológicamente ya te afecta y te hace creer que eso es verdad con todo lo que ha sucedido.

Aarón: Es muy cierto.

Entrevistador: De acuerdo. Eh, bueno, para finalizar ya la entrevista, ¿qué te dejó el juego en término de mensaje? ¿Tú para ti crees que los videojuegos pueden ser espacios de de bueno, para reflexionar sobre estos temas sociales raciales, quizás estas temas de crítica?

Aarón: Eh, la verdad que una pregunta para cerrar con broche oro esto, eh, encantado. Mira, me dejó el mensaje de que el fanatismo sea del tipo que sea, ¿no? Lleva la destrucción, ¿no? O sea, también que la violencia genera más violencia, ¿no? Que es algo que la verdad lo hemos discutido a lo largo de la entrevista y que sobre todo las ideologías extremas nunca traen una verdadera justicia, ¿no? Y sí, bueno, tengo que decir, los videojuegos pueden ser un espacio increíble para reflexionar sobre temas sociales o raciales, ¿no? Entonces, *BioShock Infinite* diría en conclusión que es un claro ejemplo de cómo un juego no puede entretenerte y al mismo tiempo no hacerte pensar profundamente sobre la sociedad, ¿no? O sea, es un boom tremendo.

Entrevistador: Claro, porque tenemos esta ideología también de que los videojuegos, sobre todo de los padres antiguos, ¿no? que tenían a los videojuegos como mero entretenimiento y que no podían dejarte ni ni siquiera una enseñanza, pero ya por lo que hemos visto, bueno, tanto tú como yo hemos jugado durante años y así se nos queda pues un mensaje. A diferencia, por ejemplo, para mí yo aprendí más de un videojuego que de una película y como

tienes este tema de la agencia que te vuelve inmersivo dentro del videojuego haciéndote tomar el papel de otra persona, básicamente siendo un actor en una simulación, pues te dan a estos temas de moral, estos temas de ética, no solo con varios, sino por ejemplo Red Dead Redemption, The Witcher 3, estos juegos que requieren historia que te envuelven en esta atmósfera para que tú pues tomes una posición en base a lo que previamente ya habías este entendido la vida y todo lo que tú quieras.

Aarón: La vida. Y es muy cierto, Martín, porque si te pones a pensar, ahora mismo los videojuegos vienen a ser una inspiración para muchas industrias cinematográficas, tanto de series, tanto de películas, o sea, el impacto ha cambiado por completo porque el diálogo en los juegos y la trama es tan fuerte y tan impactante que muchas industrias en Hollywood suelen tomarlas o hasta HBO, Netflix, ves, no sé, DAS F el último juego, ahora imagínate. Entonces puedes ver ahí el impacto que logra tener ello, ¿no? Pero sí, muy interesante.

Entrevistador: De acuerdo. ¿Algo más que quisieras añadir antes de finalizar la entrevista?

Aarón: Bueno, agradecerte a ti por la invitación. Me ha encantado mucho compartir este espacio contigo y sobre todo educativo. Así que nada, este, mucha suerte en todo y pues es un tema muy encantador. Gracias más bien por la invitación. Cuídate mucho. Martín.

Entrevistador: Gracias a ti. Muchas gracias.

- ENTREVISTA 2 - [Enlace al audio de entrevista](#)

Entrevistador: En primer lugar, gracias por tomarte el tiempo para participar en esta entrevista. Mi nombre es eh bueno, Martín Arévalo. Estoy realizando una investigación para mi tesis de licenciatura en la Pontificia Universidad Católica del Perú. Eh, mi estudio se

centra en analizar cómo los videojuegos construyen representaciones raciales y discursos de poder usando como caso el de estudio el videojuego *BioShock Infinite*. Una parte importante de esta investigación es conocer cómo los jugadores interpretan y experimentan esos discursos dentro del juego. Esta entrevista tiene fines estrictamente académicos y es completamente confidencial. Tus respuestas serán utilizadas únicamente para análisis dentro del trabajo de tesis y no se publicará tu nombre ni ningún dato que te identifique. La entrevista dura aproximadamente entre 15 y 25 minutos y contiene preguntas abiertas sobre tus impresiones, emociones y reflexiones sobre el juego. Si en algún momento deseas omitir una pregunta o dejar de participar, puedes hacerlo sin ningún problema. Bueno, eh puedes decir tu nombre completo, por favor.

Ámbar: Eh, me llamo Ambar Anais Ferrer Iturra.

Entrevistador: De acuerdo. ¿Ocupación?

Ámbar: eh, estudiante de educación superior.

Entrevistador: Está bien. ¿Estás de acuerdo en continuar la entrevista?

Ámbar: Sí, está bien.

Entrevistador: La entrevista será grabada para efectos de análisis posterior. ¿Te encuentras de acuerdo con ello? Sí. Ya está. Entonces, comenzando con el bloque uno, que será la introducción general del jugador, ¿cuánto tiempo ha pasado desde que jugaste *BioShock Infinite*? Hasta hoy que es 2025.

Ámbar: Han pasado 3 años.

Entrevistador: 3 años. De acuerdo. ¿Lo jugaste completo? ¿Recuerdas bien la historia de los personajes?

Ámbar: Sí, lo jugué completo junto con sus DLCs y recuerdo bien la historia, pero los nombres de los personajes se me olvidan a veces.

Entrevistador: Bueno, si si te los menciono, ¿te los has a recordar igual?

Ámbar: Sí, pero no sabría acordarme por mí misma de cómo se llaman.

Entrevistador: Ya está bien, no te preocupes. A modo, si es que no recuerdas algo, te hago un pequeño resumen y continuas. ¿Qué te motivó a jugar?

Ámbar: Bueno, me motivó principalmente porque a mí me gusta mucho la saga Fallout y en ese momento, o sea, para ese momento en el que empecé a jugar el primer BioShock, ya me lo había terminado todos. Mm. Entonces empecé un día, me puse a buscar juegos parecidos a Fallout y salió la saga BioShock y también aproveché de que en la biblioteca familiar tenía un amigo que tenía todos comprados, entonces los jugué todos de una.

Entrevistador: Exactamente. Sí, está bien. Yo también aproveché en su momento las ofertas de Steam como que a 12 lucas y de uno la compra. Claro que ese tiempo también era pobre y bueno, salió en 2013. Era una época donde era adolescente y necesidades tenía. Ya. Bueno, siguiendo con la con la entrevista, estamos en el bloque dos. Será representaciones raciales que hiciste dentro del juego. ¿Recuerdas si Infinite abordaba temas relacionados con el racismo o la discriminación?

Ámbar: Eh, sí.

Entrevistador: De acuerdo. ¿Y cómo los representabas según tu perspectiva?

Ámbar: Bueno, en la ciudad de Columbia había una clara división racial y también cultural, porque la ciudad no solo era racista, sino que también era xenófoba. Había una clara división entre blancos y negros, los blancos siendo ciudadanos libres, trabajadores, como casi como nobles y la población afroamericana siendo relegados a la servidumbre y a los trabajos forzados y también el ridículo.

Entrevistador: Ah, mira esa opinión fue una entonces si hubo como que escenas o situaciones en la que sentiste que ciertos personajes eran tratados de forma distinta por su razón social?

Ámbar: Sí, sí. escenas claras y también podría decirse que escenas claves de la historia del juego. A veces había escenas extras donde uno iba como caminando o interactuando con el entorno y veía personajes afroamericanos ser maltratados, pero también situaciones claves de la historia, como por ejemplo cuando había un personaje que no me acuerdo cómo se llamaba, que era un presentador m y uno tenía la opción de lanzarle una pelota de béisbol a una pareja interracial o a él.

Entrevistador: Eso, justamente a ese punto voy a llegar más adelante, pero qué bueno que lo menciones. En la escena de la rifa, ¿te refieres? No, sí, están con la con la bola.

Ámbar: si el personaje ganaba la rifa, el premio era lanzarle la primera pelota de béisbol a la pareja interracial.

Entrevistador: Qué bárbaro. Y bueno, estos personajes están, pues, oprimidos. canalizados en sí, eh, como que conforman una facción dentro de la ciudad de Colombia, que son los, bueno, los que están en oposición ante el Comstock y si bien recuerdas son los Vox Populi. ¿Qué opinas sobre ellos?

Ámbar: Eh, no pensé mucho más allá sobre ellos que como la típica facción rebelde que surge de una opresión constante. Me recordaron, sí, mucho. Yo creo que se basaron, obviamente se basaron en las panteras negras de Estados Unidos.

Entrevistador: Ajá.

Ámbar: Ese movimiento de liberación y libertad afroamericana. Mm que también eran personas afroamericanas que luchaban con fuerza armadas, sobre todo contra el racismo en Estados Unidos.

Entrevistador: Es exactamente. Eh, dentro también la tesis mencioné ese punto de que la similitud que había, ¿no?, con respecto a la sociedad americana de ese entonces que bueno, el racismo estaba arraigado y básicamente eras afroamericano, pues eras designado ni siquiera ya por tu propia, no sé, pues nivel de estudios, ocupación o familia, sino por tu color de piel y

ahora designado trabajo serves y que estaba ahí presente. Y en ese ámbito, bueno, simpatizas con los box con respecto a la ideología que tenían de salvar o rescatar básicamente a las personas oprimidas?

Ámbar: Sí. Eh, claro. Sí, simpaticé con ellos y de hecho más adelante como que elegí hacer tratos con ellos precisamente para ayudar su causa. Mm. Me costó simpatizar, me costó un poco simpatizar después con ellos como posterior en el juego, pero eso fue como en la realidad alterna donde su su partido había ganado fuerza y estaba causando más destrozo en la ciudad que realmente ayudando.

Entrevistador: Sí, porque si vemos a gran perspectiva eh los Vox se mueven mediante la coerción, ¿no? Sí, la violencia sobre todo y nosotros en una primera instancia en un universo, estamos con con ellos como que el sistema oprimido, pero luego en otro universo estamos donde realmente se les apoyó y prácticamente Columbia es fuego, caos, o sea, es prácticamente un infierno. Al momento de crear una diferencia cuando llegamos encontramos todo bonito, el paraíso, el Edén, como decía Alconso, y luego ya lo encontramos envuelta en llamas. y todo desbaratado. Sí, sí, tienes razón en ese ámbito.

Ámbar: Sí, pero igual logré simpatizar con los dos lados, así con las dos versiones. M porque al final igual es entendible que se le haya ido como un poco el control en la segunda realidad. pensando que realmente ese movimiento surgió porque al fin de cuentas era gente maltratada, gente que sufrió mucho y se alzó con rabia. Normal que se haya descontrolado un poco si hay gente herida luchando violentamente por al final su libertad después de tanto dolor y maltrato.

Entrevistador: Claro, como que no le quedaba otra más que ya darse a notar por medio de la violencia este sistema que prácticamente los tenía contra la borda, contra la pobreza, eh no tenía sistema de de salud,

Ámbar: Eh, la humillación constante, el maltrato.

Entrevistador: Claro, de los trabajos. Sí, sí, sí. Eh, tienes razón. Eso es. Y siguiendo contra el causante de esos, bueno, en la el tercer bloque que sería personajes clave de ideología, ¿qué impresión te dejó al ver el personaje de Comstock? Al líder, este, al presidente, por así decirlo, de Colombia o su profeta.

Ámbar: Eh, pero como personaje total o solo su faceta de líder, como cuando uno recién lo conoce.

Entrevistador: Bueno, con ¿qué impresión te dejó en ti?

Ámbar: Bueno, me gustó que fuera un personaje complejo eh, que al final el saber que el protagonista y él son una persona. Hm. Me gusta que no hayan hecho como al protagonista perfecto que suelen hacer solamente virtudes y eso no es un héroe, sino que realmente como que mostraron una persona que sufrió mucho, tomó malas decisiones y después le tocó vivir con ellos. también la esa las dobles versiones que tuvo que se en un universo se bautizó y se convirtió en ese casi dictador, por así decirlo, o o profeta y en la otra dimensión era solo un hombre triste y arrepentido por lo que hizo y las cosas que le tocaron vivir. Me gustó la complejidad mental y el dilema que vive el personaje.

Entrevistador: Mira, entonces, bueno, arraigado a las creencias que tenía o bueno, las decisiones que ha tomado a lo largo de la historia desde que comenzamos incluso en el Faro, eh te pareció una figura creíble como líder fuera de lo que se haya hecho estaba bien o mal?

Ámbar: Eh, sí, me pareció creíble también. Creo que lo villanizaron demasiado. A Comstock le como líder le pusieron como demasiadas eh partes malas de su personalidad, como de un villano muy villano por así decirlo,

Entrevistador: Villano Disney.

Ámbar: Eh, pero me pareció creíble porque al final es como el típico líder de culto que se aprovecha al final de personas vulnerables, porque si recordamos Columbia era como una segunda oportunidad o al menos así lo vendían para la gente que iba allá. Entonces, el

ciudadano promedio que soñaba o iba a vivir a Columbia eran personas arrepentidas que deseaban una segunda oportunidad en la vida. Como típico líder de culto que se aprovecha de eso para manipular las mentes de gente rota.

Entrevistador: Claro, tenías este pensamiento de la salvación mediante el bautismo, que es como entras en la ciudad, de hecho, y haciendo símil al primer juego está este tema de la libertad que tenías para ejercer pues lo que gustases hacer, pues no y hacer de, por ejemplo, en el primero Rapture tuya y de Colombia tenías que seguir a al profeta porque así solo así podías ingresar al paraíso. Bonito mundo de Columbia como te lo pintaba. Y esta figura de Comstock evocó algunas figuras históricas o ideológicas que hayan existido en la vida real.

Ámbar: Sí, me recordó, por ejemplo, a Charles Manson, que fue un líder de culto que se aprovechaba principalmente de mujeres que escapaban de sus hogares, que estaban vulnerables. También me recordó un poco a Hitler, que también se aprovechó de una Alemania muy vulnerable para imponer su su filosofía racial.

Entrevistador: Sí, Charles Manson por el modo sectario que tenía, ¿no?

Ámbar: Sí.

Entrevistador: Y a Hitler que me comentaste por el tema de de utilizar la debilidad o lo bueno, la vulnerabilidad que en ese entonces existía en Estados Unidos antes de la guerra, bueno, la Primera Guerra Mundial que había, ¿no? La guerra civil sobre todo que se que se había en ese entonces. Pues sí, sí.

Ámbar: que Hitler se aprovechó de una Alemania que básicamente estaba destruida después de la Primera Guerra Mundial y que encima le tocó pagar los costos de reconstrucción de los demás países.

Entrevistador: Claro, el costo de guerra que había, ¿no? Sí, tratado de...

Ámbar: Manson porque se aprovechaba de mujeres vulnerables para manipularlas, para que formaran parte de su culto e hicieran cosas por él.

Entrevistador: eh, o sea, el maquinista, ¿no?, de todo lo que sucedió. Entonces, siguiendo con el personaje como sería de Batman y Robin, también tenemos a Comstock y Fink, a Jeremía Fink, no sé si te acuerdas de él.

Ámbar: Eh, sí, creo que será el presentador de de la rifa de cuando uno tiene que atacar a la pareja interracial, ¿no?

Entrevistador: Sí. Y bueno, si bien recuerdas es este también empresario básicamente que es dueño de los vigorizadores, las máquinas, por no decir el alimento de toda Columbia el magnate monopolio, ¿cómo se llama? El monopolio que existe de la compañía de Fink. ¿Qué opinas sobre esa persona?

Ámbar: Eh, bueno, aparte de parecerme un hombre despreciable, evidentemente, sí, un antagonista. Eh, más allá de eso, igual me pareció inteligente, un hombre creativo, porque al final creo que él había sido el que introdujo el Adam a ese universo no existía Columbia. Claro que trabajó con uno de los científicos de Rapture, que es donde ocurren los primeros dos vi y me pareció creativo que haya aprovechado esas como grietas multidimensionales, creo que se llamó las roturas de tiempo para contactarse con el otro científico y sacar su propia versión de del Adam. solamente que en vez de inyectarse creo que se consumía con el alcohol y el cigarro, creo, o era el café, algo así,

Entrevistador: Ah, las sales, ¿no? Que te daba la esos alimentos en específico y tal y su rol de empresario, pues bueno, que tenía con con respecto a la ciudad de Columbia, que es bueno, básicamente al igual que como tú comentabas, ¿no?, aprovechar en manso que se aprovechaba de las mujeres para ejercer este control. Eh, o recordemos de que en su mayoría eh de los que practicaban dentro de las fábricas, bueno, no practicaba, sino los que trabajaban en sí eran básicamente personas marginalizadas, como tú comentabas, ¿no? El tema de la xenofobia contra los irlandeses, contra los chinos y en su gran mayoría afroamericanos en sí. Eh, ¿qué simboliza para ti dentro del juego este aspecto de empresarial de Fink?

Ámbar: Eh, bueno, a mí me recordó en parte quizás creo que se inspiraron en los en los dueños de estas plantaciones de algodón, por ejemplo, que se aprovechaban de la mano de obra hiper barata y esclava más que nada para hacerse millonarios a costa del del trabajo forzado y mal pagado de de aquella gente a la que discriminaban.

Entrevistador: Ah, de acuerdo. Tú consideras que el rol de Jeremiah era un negrero, básicamente, ¿no? Que trataba a las personas como

Ámbar: Y más que eso alguien Sí, más que eso, alguien como que se aprovechaba de las tragedias, la típica persona que se aprovecha de las tragedias y de los tiempos difíciles para lucrar.

Entrevistador: Eso ahí está. Bueno, coincido contigo porque también al primer lugar más que la egolatría que tenía, más que el tema de de tener todo bajo control, básicamente tenían las personas como fichas y eran reemplazables en esta maquinaria que era culmin siempre engranajes que, por ejemplo, si uno fallecía, se enfermaba o o no podía asistir por distintos motivos, pues simplemente se le reemplazaba y ya verás tú de qué vives, de qué comas y tu familia, sobre todo de lo que esté más allá. Entonces, sí identificaste algún mensaje detrás de ese rol de empresario, o sea, si había esta, no diría maldad, pero sí, o sea, deshumanizar a las personas, sobre todo los afroamericanos, que era la gran mayoría de trabajadores que había en la fábrica.

Ámbar: Claro, ver a los, o sea, a las personas discriminadas ya ni siquiera verlas como animales, que es como lo veía el resto de gente, sino que simplemente verlo como cosas, cosas que se pueden utilizar y cuando se echan a perder, entre comillas, se reemplazan.

Entrevistador: Sí, es grave. No sé si sucede ahora, pero ese juego sí es bueno, una crítica sobre todo, ¿no? A lo que sucede sobre todo las grandes corporaciones que bueno, si una persona se enferma y tal prácticamente te pueden votar el trabajo, bueno, como ahora existe, ¿no? y te pueden reemplazar por otra persona que quiere ese trabajo porque siempre hay

siempre hay una persona necesitada, como tú mencionas, que requiere medidas desesperadas, trabajo, dinero al toque y bueno,

Ámbar: Solo iba a decir que sobre todo personas que son marginalizadas.

Entrevistador: Exactamente. Y recuerdas alguna Sí, dime, dime.

Ámbar: No, es eso.

Entrevistador: Está bien, no te preocupes. ¿Y recuerdas alguna frase o escena impactante o bueno, que te haya llamado la atención protagonizada por alguno de ellos?

Ámbar: Eh, me impactó mucho una escena. No sé si me impactó. Creo que me gustó. Me gustó mucho una escena de pero del DLC de BioShock. No me acuerdo cuál de los dos DLC era. El panteón marino, pero era ese don que era protagonizado por Comstock privado en Rapture. Ah, sí, sí, sí, la razón por la que se había traumatizado tanto y había decidido hacer de nuevo por segunda vez su vida en en Rapture fue porque precisamente intentó raptar a Elizabeth de una línea temporal, pero en esta salió mal. Sí, el Comstock original logró quedarse con Elizabeth, pero cuando se estaba cerrando el portal pasó a degollar a la bebé. Sí, qué fuerte eso. Y eso le traumó tanto que se fue.

Entrevistador: Claro, no aguantó el hecho de vivir con ello y tuvo que rehacer su vida a cambio de que que lo llevó incluso a manipularse él mismo mentalmente porque no recordaba, no lo no lo tenía presente en mente. Sí.

Ámbar: Y volvió a su identidad anterior original, que no me acuerdo cómo se llama. Creo que es Booker.

Entrevistador: Sí, porque primero era Booker, luego se bautiza Comstock y luego hace eso y luego vuelve a ser Booker de vuelta. Sí. Y mantiene su trabajo, pero incluso ya, o sea, ni siquiera se quería quedar en el mundo real entre comillas, sino se quería ir a un lugar lejos de la sociedad. Y cuando los lotes le dicen, "Oye, acá está Rapture. Si quieres quedarte aquí es bienvenido." Y listo, ya se queda y bueno, sucede todo lo que sucede de aquí. O sea, la

Elizabeth Daredevil que viene en busca de venganza. Yo no recordaba mucho. A ver, siguiendo con el cuarto bloque que tenía sonido narrativa. ¿Llegaste a escuchar los voxáfonos durante el juego?

Ámbar: Sí, intenté coleccionarlos todos que eran como 80, pero no pude.

Entrevistador: ¿Y crees que aportaban a la historia o solamente los ignoraban?

Ámbar: Eh, sí, creo que sí aportaban a la historia, daban como lore extra, por así decirlo, que supongo que no supieron cómo introducir de forma natural, así que uno los podía escuchar. A mí me hace recordar cuando, por ejemplo, vemos algo en redes sociales y todos dicen en los comentarios contexto y a mí los voxáfonos me hacen recordar eso porque yo no sabía, por ejemplo, había una escena en donde había cuerpos tirados y sangre por doquier y no sabía que había pasado, pero luego me pongo a escuchar y digo, "Ah, por esto sucedió esto." Y continúas con el tema de la narrativa. O sea, tú crees que es aportada en la historia al momento de de narrativa, sobre todo, ¿no? de comentarte que había pasado anteriormente para que no te pierdas de nada. Sí.

Ámbar: Y también como aportarte ciertos puntos de vista de personajes. Yo los veía más así como mensajes o pensamientos que tenían y el juego te los daba para que tuvieran más contexto y lore extra si querías saber más sobre la historia.

Entrevistador: Ah, mira, de acuerdo. Y hubo alguno que te impactara particularmente,

Ámbar: ¿no? Pero hubo uno que me gustó, o sea, bueno, me gustaban mucho los de los de Comstock porque como que todos eran religiosos. Siempre hablaba de Jehová, de Dios, de la salvación y siempre me, o sea, me da, me ayudaba a entender su mente y cómo cómo buscaba como justificarse o refugiarse en la en la salvación divina, por así decirlo. Sí. cómo justificaba todas sus acciones con Dios y que era lo correcto y que así conseguiría salvación y haría feliz a Jehová y seguía el evangelio. Es como una forma de justificarse, pero también de cómo darse consuelo a sí mismo.

Entrevistador: Claro. Sí. Eh, eso conversaba, por ejemplo, en otra entrevista, el hecho de que los voxáfonos que están en la calle, que cualquiera cualquier persona de Colombia podía obtener están con este modulador de voz, si no me equivoco, este efecto de sonido de iglesia en la cual te predicaba prácticamente un sermón que te daba ese mensaje, ¿no?, que tú hablabas de Dios y de la salvación. Incluso hablaban del hombre negro, del hombre blanco, que es el el líder supremo de la creación y que debía cuidar a su rebaño, que era la sociedad entera y tal. Pero luego vemos en en otros apartados y si tú intentas coleccionar los voxáfonos que hay audios de Comstock en donde te comenta sobre verdades que han sucedido, pero en zonas que ningún ciudadano de Columbia de a pie puede acceder más que nosotros porque somos metiches básicamente. Y es ahí donde te dan confesiones ya con ya no con este modulador de voz, sino como bueno, un típico testimonio, ¿no? como por ejemplo los audios de Daisy, en donde comentaba sobre el tema de cómo había sido el trato de Colombia, que ella había llegado haciendo que es un sitio bonito, luego veía las miradas de los hombres blancos o como cuando la culparon del asesinato de de la esposa de Comstock. Es curioso cómo el juego te pone estos sonidos. Entonces, ¿qué papel crees que tiene las voces y el sonido en el juego? Más allá de lo funcional, sientes de que te ayudan a adentrarte más en la historia quizás.

Ámbar: Eh, sí, yo creo que también ayuda a sobre todo a entender a lo que se refiere los personajes a través de las inflexiones de voz, por ejemplo, cuando los gemelos, que en realidad eran la misma persona, los Lutece creo que se pronuncia.se ponían a hablar entre ellos siempre era como una unas charlas así como extrañas donde repetían a veces las mismas oraciones pero con diferentes inflexiones de voz que al final eran como conversaciones que tenían ellos, pero pero que solo se podían entender bien escuchando la forma en la que ellos lo pronunciaban.

Entrevistador: Claro, pues si tú, o sea, si te pongo en bandeja que los voxáfonos eh en un juego original este eran leídos, ¿tú crees que no habría tenido el mismo impacto si es que lo hubieses escuchado, por ejemplo?

Ámbar: Sí.

Entrevistador: Ah, ya. La tesitura, el tema de la la tonalidad de voz que te lleva, ¿no? A a pensar más allá de lo que te dice, sino cómo te lo dice.

Ámbar: Sí. y el énfasis que hacen en ciertas palabras que le cambian el significado.

Entrevistador: Bueno, también hay que rescatar el trabajo del doblaje, ¿no? Porque bien haya sido el tema de estar en el idioma original, que ya el autor que es Ken Levine, haya querido dar esa, ¿cómo se esa intención, por así decirlo, ya el doblaje? o en español que bueno, yo lo jugué así en español y en inglés, yo sentí que en ambos me transmitía lo mismo, que para de idioma que sea, igual el tono de voz estaba muy bien logrado para darte ese, por ejemplo, melancolía, tristeza, añoranza, venganza y todo lo que pueda suceder en sentimientos.

Ámbar: Si te das cuenta de las verdaderas emociones de los personajes, dependiendo de qué forma decía las palabras, qué tan triste, eh, qué tal, qué palabras remarcaban, quién, por ejemplo, las negaciones.

Entrevistador: Pero si te generó emociones? y bueno, quizás reflexionaste o viviste los voxáfonos como entretenimiento sin cuestionarte mucho?

Ámbar: Eh, no me no me causaban mucha emoción, pero sí reflexión, como dije antes, sobre todo los de Comstock, que eran, muchas veces, eran hasta pasajes de la Biblia para justificar las atrocidades que cometía.

Entrevistador: Sí, sí, sí.

Ámbar: Por ejemplo, me acuerdo de uno cuando citaba a Jehová el diluvio, el diluvio de Jehová y que Jehová se había arrepentido de haber creado al hombre y que por eso creó el

diluvio para purgar la tierra. Y entonces después dice, "Ven gente, incluso Dios siente a veces eh una necesidad de purgar y hacer borrón y cuenta nueva."

Entrevistador: Es exactamente. Bueno, así la alegoría lo que le había pasado en el bautismo de crear este nuevo hombre fuera de lo que ya había hecho y que claro, luego vemos que Booker también estaba arrepentido de las cosas que habían pasado, ¿no? con los Pinkerton, con la masacre de Wounded Knee y bueno, con todo lo que había hecho en su vida de matón, el agitador como le decía. Razón, no me había acordado de ella.

Ámbar: Sí, también era la forma en la que justificaba el requerimiento de que todas las personas debían rebautizarse antes de entrar a Columbia.

Entrevistador: No, eso nos pasa, pues al momento de llegar a la ciudad nos ahogan básicamente. Y luego recuerdo el comentario chistoso, bueno, para mí me pareció gracioso el ¿cómo era? El padre tiene que ahogarnos para que nos enseñe a valorar el oxígeno. Yo digo, o sea, me tienes que literalmente matar para que yo valore lo que me dio el padre, que es el oxígeno. Básicamente, llena de pulmones el agua. Pero bueno, son cuestiones que te pone el juego y que te pone a pensar más allá de verlo como como un entretenimiento. A ver, pasamos al penúltimo bloque que sería Momentos Críticos y elección. Eh, en este bloque te voy a poner dos escenas en específico, que sería la escena de la rifa de la que hablábamos y la escena del dirigible. Si es que no recuerdas la del dirigible, pues me dices y te hago un breve resumen. Pero hablamos primero

de la de la rifa. ¿Qué sentiste al ver lo que ocurría en ese momento?

Ámbar: Ah, bueno, me sentía emocionada primero por la rifa, porque pensé, me van a dar un premio, quizás me dan un arma, quizás, o sea, quizás me introducen como a la segunda arma del juego. Claro. Eh, o quizás me dan algo que me ayude a avanzar en la historia, qué sé yo. Pero después cuando resultó que el premio era atacar a una pareja interracial, como que me sentí un poco mal. Ya. Eh, busqué como la pensé que quizás había una forma de no hacerlo y

claro, cuando se presentaron las opciones, me sentí me volví a emocionar porque pensé que iba a tener una oportunidad de atacar al presentador para hacer esa esa idiotez. Eh, pero después me detuvieron e igual me dio un poco de pena porque seguramente me iban a llevar lejos y la gente iba a proceder a seguir atacándola.

Entrevistador: Sí, es crudo porque hasta ese punto de cuando tú llegas a la historia hasta ese punto no tienes ni un arma más que el el vigorizador este de poción, ¿no?, que que controla las máquinas. Y claro, tú veías en los tráilers que había disparos, rayos y todo, pero hasta dónde voy a llegar sin sin tener un arma. ¿Qué pensé en ese momento? Y yo también pensé lo mismo de que, ah, me van a dar un arma por fin o me van a dar un poder. Qué bonito. Y luego me encuentro que tengo que lanzarle una una bola de de béisbol a modo de piedra, a una pareja interracial y que el otro, en fin, me esté incitando a que lo haga, pues igual elegí igual que tú, ¿no? la bola presentador porque dos cosas, estaba mal lo que estaba haciendo y me tenía cansado ya de estar insistiéndome a cada rato, pero luego independientemente de la elección pasa que te detienen y bueno, Booker también hace esta escena tipo John Wick que tira la bola arriba y chanca la cara con el otro con el aerocarril. Pero sí, sí, sí, sí fue llamativa. O sea, pues sí te llamó la atención, sobre todo lo crudo de de tener esta, bueno, ¿cómo se diría? naturalización de estar mal que una persona afroamericana esté con un irlandés en sí o solamente lo viste como sorpresa?

Ámbar: Sí, o sea, me sorprendió porque fue como una de las primeras introducciones de racismo así absurdo que había, porque claro, después uno entraba y decía, "Ya discriminan a los negros, ya qué triste." Pero después ver que los trataban básicamente como monos de feria, los que uno puede atacar simplemente porque están juntos. Sí, fue como me impactó.

Entrevistador: Mira, que justamente está eh como que similar a lo que sucedía en ese entonces porque claro, estamos en 1912 y Estados Unidos también vivía esa época en donde prácticamente el afroamericano era él la diversión, era tu monito de cinco básicamente.

Ámbar: Tenía era peor que un animal

Entrevistador: el que no tenía alma básicamente estaba supeditado a lo que se podía decir del hombre blanco. Ya ni siquiera el hombre blanco, cualquier persona que no sea de color no es digno de sobrevivir, incluso hasta los chinos, pero el afroamericano era el más animalizado, por decirlo así.

Ámbar: Claro, fue como me impactó como la deshumanización extrema, porque ni siquiera la vida real era así. Sí, como ver que los tenían que su maltrato era funcionaba como un entretenimiento común para las personas y a todos les parecía normal. a

Entrevistador: normalizar el hecho de bueno, porque yo no sé si estoy mal que yo pensé de que, eh, al tirar yo ahí acababa, o sea, como que ahí acababa el show, por así decirlo. Pero luego conversando también con otras personas me dijeron, "Si tú no tirabas la bola en su posición, ah, todo el mundo la iba a lanzar. Como que te daban a ti el premio de lanzarla primero, que todo el mundo iba a hacer lo mismo que tú, pero a ti te daban el premio de hacerlo primero." Dije, "Ah, o sea, que va más allá de darte el premio a ti de, "Ah, qué bonito, voy a lanzar una bola." que habrá muchas otras personas que hayan hecho lo mismo, ¿no?, de lanzar la bola a la a la pareja, incluso por tema de chiste o por el el el diferente ante ante la sociedad. Pero claro, luego te pones a pensar lo que pasa y sí, pues y no solamente antiguamente, sino que ahora también capaz sucediera lo mismo, yo no sé, en otra sociedad donde se mantengan los conservadores. Qué curioso que llame la atención. A ver, y en la segunda escena, ¿te te acuerdas la escena del dirigible cuando Elizabeth nos noquea con una llave inglesa y nos deja en el suelo?

Ámbar: Sí, sí, porque el protagonista le confiesa que en realidad iban a ir a Nueva York porque ella, o sea, él había la había intercambiado ella para que saldaran su deuda.

Entrevistador: Claro, salud deuda y se pone triste, plin, lo NOquea también. Pero luego en esa en ese despertar eh aparece por primera vez la líder de los Vox de lo que tanto nos

hablaban anteriormente, es Daisy Fitzroy y nos bueno, nos ofrece intercambio de armas por la causa justa que contó que nos oprime y tal. ¿Cómo viste el papel de Fitzroy dentro de este conflicto que hay entre las personas de bien, entre comillas contra los Vox?

Ámbar: Eh, ¿cómo vi su papel como líder del Vox Populi?

Entrevistador: Claro, quizás te pareció una líder justa, radical o quizás ambas.

Ámbar: Eh, claro, en esa escena creo que no había, o sea, no había pedido que les consiguiéramos armas a cambio del dirigible, ¿o no?

Entrevistador: Sí. te pide que vayas a Chen con Chen Lin y le des las armas y ella te va te va a devolver el dirigible que ella había robado de ti, que tú habías robado a las personas.

Ámbar: Sí. Eh, sí, me pareció ambas así justa ahí, justa y radical, o sea, no? no nos quitó el dirigible, sí, pero nosotros lo habíamos robado primero.

Entrevistador: Sí, ladrón que ladrón.

Ámbar: Sí, claro. Y también radical por las armas, porque ella necesitaba armas para seguir luchando contra la gente blanca y supremacista que los oprimía. Claro, me pareció ambas me pareció justa porque bueno, al final es lo que el líder de una rebelión tiene que hacer.

Entrevistador: Claro. Está desacuerdo, sea con su fin, pero no con sus medios?

Ámbar: Sí, pero también pienso que no, no creo que hubiera habido una forma diplomática de terminar el racismo, sobre todo dentro de una sociedad supremacista que forma, o sea, que funciona más como un culto que como una sociedad democrática.

Entrevistador: dice que no le quedó de otra y ya se utilizó armas para llegar ahí al fin

Ámbar: porque no los escuchaban según lo que comentaba José, no lo iban a escuchar. Si básicamente sus leyes y sus, eh, principios religiosos iban en contra de todo lo que ellos representaban.

Entrevistador: Wow, igual está complicada la cosa. Porque, ¿de qué otra forma te queda para poder liberar a personas que están siendo oprimidas en una en un autoritarismo que no solamente se extiende a un a un apartado, sino a toda una ciudad entera?

Ámbar: Si hubieran hecho protestas, no lo hubieran escuchado. Si hubieran intentado dialogar, probablemente los hubieran humillado más. Y también pensando que a Daisy por ser negra y que nadie le iba a creer, la inculparon del asesinato de la señora Comstock. Sí. Entonces ella ella ya de por sí iba a quedar condenada a a prisión y quizás a trabajos forzados de por vida.

Entrevistador: Sí. Bueno, la invisibilización por el tema del color de piel y claro, siga siendo el mismo Comstock que mató a su esposa y luego la culpó de toda la ciudad está en contra de ella porque muy aparte de que sea de Vox, mató a la, ¿cómo se diría? Es como si hoy en día descubrieran al asesino real de Lady D, por así decirlo, o a esa persona que quieren demasiado. Existen similitudes, pero, o sea, que no están tan arraigadas al pensamiento colectivo. Eh, tiene mucha razón, doña Ambar. Siguiendo ya con el último bloque que sería la percepción general del juego, para ti, ¿crees que *BioShock Infinite* es un juego que critica al racismo o solo lo utiliza como ambientación?

Ámbar: Eh, yo creo que lo critica, pero creo que lo usa más como ambientación que por la época que por realmente buscar una crítica sólida. Si, porque si lo pensamos bien, el centro de todo el juego básicamente es rescatar a Elizabeth y llevarla a Nueva York y después eh y después salvarla y ayudarla y escapar de Columbia. Pero el juego como que no se centra totalmente en los temas de racismo. ¿Cómo podemos ayudar a la ciudad o al Vox Populi a ganar?

Entrevistador: Sí, sí, claro. O sea, sientes que el bueno, el problema social del racismo es una herramienta más para la trama de la historia, o sea, para que siga la trama, básicamente.

Ámbar: Sí. y para darle como más sustancia a la trama y más como desarrollo del mundo.

Entrevistador: Ah, está bien. Bueno, ante estos problemas que que existen dentro de de Columbia, bueno, no solamente por ejemplo el tema de la rifa de la elección sobre si lanzara la pareja o al presentador, incluso también está este hecho de decidir sobre la vida de una persona o no que está cuando tienes en tu poder el el matar Slate o las otras decisiones que tenemos a lo largo de la historia. ¿Sientes que el juego te obligaba a tomar postura ante estos temas? o podías jugar sin pensarlo demasiado?

Ámbar: Siento que sí el juego te obliga a tomar una postura sobre estos temas raciales, por ejemplo, cuando puedes decidir lanzar la pelota a la pareja o al presentador o puedes decidir si aceptar el trato con Daisy o bien eso de matar a Cornelius. O sea, sí te fuerza a tomar una postura, aunque muchas veces como que no tengan un aporte, un peso real a cómo se desarrolla el resto de la trama, más allá como de inconveniente o o decisiones simplemente, pero también siento que uno puede jugar sin pensarlo demasiado, por ejemplo, con con lo de la pelota y fue como, oh, el momento, pero una vez en que me empezaron a pegar y todavía que empezar a pelear, ese tema se me olvidó. Ahí quedó fue como la intención del momento y después sigo jugando, sigo lo mío, que es buscar a Elizabeth.

Entrevistador: Sí, sea, te da esa sensación de que las decisiones no tienen como qué consecuencias fuertes dentro del juego, cosa que básicamente te dan al momento y bueno, pasa y ya está, no no es que tenga repercusión. Y claro, ahí más entra el tema de la moral del jugador más que las decisiones que sirvan para bien o para mal. A final de cuentas, o si lanzabas a Fink o si lanzabas a la pareja y te iban a detener la mano y seguía la escena de John Wick, básicamente.

Ámbar: Claro. Entonces, te obliga a tomar posturas, pero independiente de la postura que tomes respecto a las decisiones sobre el racismo y todo, el juego sigue su curso. No es como algo así, eh si elegiste tirarle la pelota a Fink, eh esto repercutirá después más adelante en el juego. No, era una opción que estaba y si la elegías, o sea, independientemente de lo que

eligieras, la historia iba a seguir su curso determinado. Nada de lo que eligiera realmente importaba. Era como un momento de interacción para entretenerte y ya.

Entrevistador: Hecho bueno pensar sobre todo en estos las decisiones que bueno en otros videojuegos que tienen este tema de las decisiones, ¿no? Strange 2, este Baldur's Gate ahora que salido nuevo y otros juegos que también te bueno, sabes tú de que tus decisiones tienen peso con respecto a los otros anteriores, a BioShock y BioShock 2, pero claro, en la tres sí sigue esta línea, bueno, esta línea argumental que te pone en posición sobre temas éticos, filosófico, que te ya te pone a pensar y ya está. Pero el centro en sí de la historia, pues como tú mencionas, no es ir a rescatar Elizabeth y ser felices en París prácticamente al final del juego. Eh, ya sigamos con el último bloque que sería la percepción general. Ah, no, seguíamos en el bloque, ¿no? Mir, me olvidó. La penúltima pregunta sería, eh, ¿qué te dejó el juego en términos de mensaje?

Ámbar: Hm. No, el juego más como que me emocionó que hacerme reflexionar ya como la historia de eh la historia de DeWitt me pareció muy triste y me hizo reflexionar como las malas decisiones que puede tomar una persona pueden como marcar irrevocablemente su vida. Claro. Sí. todas las otras ciudades que cometió lo llevaron o no a transformarse en el dictador de una ciudad utópica. Y me dio un poco de pena que al final la solución a todos los problemas era que él simplemente no existiera de asesinarlo. Pero no creo que me haya dejado un mensaje que yo haya dicho, "Wow, ningún otro juego me ha dejado este mensaje. Me ha hecho reflexionar."

Entrevistador: Claro, sí, sí, sí entiendo. Igual está que establecido de que BioShock sigue la línea de la historia, sobre todo de la uno y la dos, que la historia en sí fue lo que más llamó la atención a la gente que lo jugó, que es prácticamente la popularidad que que tenía y y del autor que que en ese entonces mantenía esa esa sorpresa, sobre todo porque claro, cuando nosotros, bueno, yo lo jugué en su tiempo, no había muchos gameplay Y y al jugarlo sí me

sorprendía porque yo no me spoileaba, por ejemplo, con con lo que sucedía y tal y ese tipo gracias a Dios no había TikTok, así que no podía ingresar y jugarlo como si nada. Pero ahora, bueno, tú me comentas que lo juegan 2022, que ya habrás visto guías o supongo algún video en YouTube que

Ámbar: No. Yo cuando lo jugué el 2022 Ajá. No sabía nada de BioShock. Nada,

Entrevistador: Nada. Ah, ya. Bueno, bueno, menos mal.

Ámbar: Yo pensé que BioShock era como un Fallout bajo el agua.

Entrevistador: Claro. Sí, sí.

Ámbar: Y del Infinite yo solamente conocía a Elizabeth como personaje, así no como que era lo que podía hacer, cuál era la historia. Yo solo la conocía por, eh, por su físico más que nada, por el modelo de personaje y que a veces la dibujaban y como que comparaban su diseño con el de Alice: Madness Returns.

Entrevistador: Ya. Sí, sí.

Ámbar: Eh, y bueno, por lo por eso del porno que hacían de ellos.

Entrevistador: Ah, bueno, está Sí. Bueno, tergiversa mucho lo que es la imagen propia de, bueno, los modelos 3D, ¿no? Que entiendo de que hay eh filias en en la comunidad este que juega videojuegos y claro, quieren verlos en otros ámbitos, por así decirlo.

Ámbar: Sí, yo me sabía esa noticia no más que que me habían contado que *BioShock Infinite* como que indirectamente revolucionó el el mundo de la animación digital, de los modelos 3D, sobre todo precisamente porque salió tanto porno de ese personaje que la gente que que hacía modelos 3D y animación creó un motor y varias técnicas. nuevas solamente para animarla a ella en contextos sexuales. Bueno, igual después y esa herramienta le sirvieron a más gente para animar más cosas.

Entrevistador: Claro, igual rescatar el tema del apartado técnico que han tenido porque Elizabeth a comparación de los NPCs o los otros personajes, yo siento que es un personaje

más vivo de lo que aparenta, ¿no? Básicamente me da animaciones, gestos, gesticulación, él habla movimientos que no necesite ayuda básicamente de de Booker, ya le hace más valiosa ante otro personaje. Pero sí, ese contexto sí. Pero además de ello y ya para finalizar, ¿crees que videojuegos, bueno, en sí el tema de los videojuegos puede ser espacios para reflexionar sobre temas sociales? ¿No crees que solamente son entretenimiento y ya?

Ámbar: Eh, no, yo creo que sí pueden ser espacios para reflexionar. Yo creo que incluso me atrevería a decir que mucho más que las películas y las series. M o la música, por así decirlo, porque si uno lo piensa, los videojuegos requieren que, sobre todo si son de historia, requieren que del factor inmersivo, requieren que la persona como que eh se sienta como inmersa o identificada con el juego para seguir avanzándolo. Necesitan como atrapar atención y podrían aprovechar esa inmersividad. para darle mensaje a la a las personas que lo juegan, sobre todo porque si a veces uno ve una película que a veces cambia tu forma de pensar durante días o semanas o te hacen reflexionar muy profundo sobre ciertos temas, los juegos tendrían un alcance incluso mayor al hacer que uno mismo interactúe con el mundo adentro y sobre todo porque las películas tienen una duración limitada, mientras que los juegos a veces se pueden extender hasta 10, 40 horas, 50 horas de juego para eh para pasarse para pasársela.

Entrevistador: Claro. O sea, tú crees que los videojuegos, a diferencia del cine, la música, los libros y tal, eh tienen este componente que es la agencia de las personas que ayudan a que el mensaje que está implícito eh sea más directo con ellos, puesto de que lo tienen en cara, pueden moverse, pueden utilizar las herramientas que te da el videojuego para poder entender mejor de bueno, de mejor manera el mensaje que te quieren dar a entender.

Ámbar: Claro, uno al jugar un un juego de historia o inmersivo uno tiene uno como que suele introducirse en ese mundo, como que uno participa activamente en cómo se desarrolla la historia al moverse, tomar decisiones, eh ver las cinemáticas, entonces al final como que

uno forma, termina formando parte de ese mundo a través del protagonista y Como uno es el que juegan los juegos, tiene que obligatoriamente prestar atención a lo que está pasando para poder entender. Es un al mismo tiempo al al a los juegos eh durar tanto tienen mucho más tiempo para introducir sutilmente o directamente los mensajes que quieren entregar.

Entrevistador: Claro, ya te te mete en ese universo, pues básicamente una simulación en la cual tú formas parte y todo lo que esté dentro pues se te queda en la memoria y ya dependiendo tú de que si lo analizas o no, pues ya está presente en tu pensamiento y puedes hacer con él lo que gustes. Bueno, señorita Ámbar, ha sido gratificante esta conversación. No sé si quiere añadir algo más antes de finalizar la entrevista,

Ámbar: No

Entrevistador: Tranquila. Eso sería todo, muchas gracias.

- ENTREVISTA 3 - [Enlace al audio de entrevista](#)

Entrevistador: Muy bien. A ver, eh, en primer lugar, gracias por tomarte el tiempo para participar en esta entrevista. Eh, mi nombre es Martin Arévalo. Estoy realizando una investigación para mi tesis de licenciatura en la Pontificia Universidad Católica del Perú. Eh, mi estudio se centra en analizar cómo los videojuegos construyen representaciones raciales y discursos de poder usando como caso de estudio el videojuego *BioShock Infinite*. Una parte importante de esta investigación es conocer cómo los jugadores se interpretan y experimentan esos discursos dentro del juego. Esta entrevista tiene fines estrictamente académicos y es completamente confidencial. Tus respuestas serán utilizadas únicamente para análisis del dentro del trabajo de la tesis y no se publicará tu nombre ni ningún dato que te identifique. La entrevista dura aproximadamente entre 15 a 25 minutos dependiendo de cómo respondas y

contiene preguntas abiertas sobre tus impresiones, emociones y reflexiones dentro del juego. Si en algún momento deseas omitir una pregunta o dejar de participar, puedes hacerlo sin ningún problema. Eh, bueno, ¿puedes decir tu nombre completo, por favor?

Diego: Bueno, mi nombre es Diego Ignacio Bustamante Campusano.

Entrevistador: De acuerdo. ¿Ocupación?

Diego: Eh, actualmente soy técnico en enfermería y hace poco titulado como biólogo.

Entrevistador: Bien. ¿Y estás de acuerdo en continuar con la entrevista?

Diego: Por supuesto.

Entrevistador: De acuerdo. La entrevista será grabada para efectos de análisis posterior. ¿Te encuentras de acuerdo con ello?

Diego: Sí, totalmente.

Entrevistador: Muy bien, señor. A ver. Vamos con el bloque uno, eh, sería la introducción general del jugador. Ah, ¿cuánto tiempo ha pasado desde que jugaste *BioShock Infinite*?

Diego: Hm, de su salida, digamos, este juego salió

Entrevistador: 2013.

Diego: 13, claro, de su salida. Apenas salió lo jugué. Sí. Ah, fue la única vez que lo jugué.

Entrevistador: De acuerdo. ¿Y lo jugaste completo?

Diego: Sí, totalmente. A fondo, o sea, intenté sacar el 100% de las cosas. Me tomó días antes

Entrevistador: y con los DLC y todo.

Diego: Eh, me parece que el DLC no lo alcancé a escuchar, saber.

Entrevistador: Eh, ¿recuerdas bien la historia de sus personajes?

Diego: Sí, sí, aproveché de verla hace poco. Me acuerdo de los personajes de la historia. Sí, sí. Ah,

Entrevistador: ¿y qué te motivó a jugarlo? Quizás algún youtuber, una review en una página web, seguro.

Diego: Es curioso porque yo de partida no jugué los dos primeros BioShock hasta el final, solo los probé y digamos por tema técnico no me corrían bien y por lo tanto los dejé pasar. Y bueno, tuve la intención de jugar los dos antes del *BioShock Infinite*, pero al final simplemente lo jugué. Eh, dije, ya vi que no tiene nada que ver con digamos totalmente con el otro juego, más que nada la estética, steampunk, eh, retrofuturista y bueno, eh, dije, ya démosle una oportunidad y bueno, fue grandiosa oportunidad para jugar un juego que en esa época yo diría que marcó varias cosas eh distintas, digamos, sobre todo en el arte. en el arte, este arte, eh, ¿cómo decirlo? que no no necesita ser fotorrealista, pero que te da muy buena impresión y la gráfica muy bien utilizada, todo, o sea, estupendo.

Entrevistador: Sí, sí, entiendo. Se apartado: Es más que todo el hecho de de ya haber compartido estos juegos anteriormente que te llevó a probar BioShock y que justamente se añade a la jugabilidad, términos artísticos como me venías hablando.

Diego: Claro. jugabilidad, digamos que igual eh lo encontré un poco repetitivo porque este este típico juego tipo carril que te hace avanzar, si bien por una escenografía bien hecha, eh igual llegamos a ese punto en donde los lugares donde se pelean son prácticamente todos iguales, artísticamente todos iguales, pero esto cambia como eh diría en el tercer acto eh digamos cuando meten esto de los saltos, eh, ¿cómo se llama? por los universos y vemos ese multiverso, digamos, tan variado que yo creo que rompe sobre todo los cánones de juegos antiguos, digamos, o sea, bastante bueno. Me gustó ese arte ahí donde se centra mejor el arte de todo.

Entrevistador: Sí, sí, entiendo. Bueno, eh, siguiendo con la entrevista, continuamos con el bloque dos, que serían representaciones raciales dentro de este juego en específico.

¿Recuerdas si *BioShock Infinite* abordaba temas relacionados con el racismo, la discriminación? ¿Y si cómo lo representa?

Diego: Bueno, yo creo que sí muestra este racismo antiguo, digamos, de la supremacía blanca. Eh, no se nota tanto hasta que empieza esto de la rebelión, digamos, los rebeldes y vemos que es gente afroamericana prácticamente. Eh, entonces ya se nota bastante que hay un conflicto un tanto racial y religioso, sobre todo muy religioso. O sea, si las personas piensan distinto a todo el dogma que existe dentro de la ciudad de Columbia, me me acuerdo, eh claramente eh se se unifican estas dos corrientes, pues de de supremacía racial por un lado y supremacía ideológica religiosa, eh, y ni siquiera es tan religiosa. Vengamos, vengamos a decir que esto es como una secta al final de cuentas, una secta del paraíso donde la gente prácticamente eh si vive no vive del todo mal, al menos el blanco, digamos, el que está de acuerdo con la doctrina. Eh, sí tienen el cerebro totalmente lavado. O sea, en el momento en que dicen eh que el falso pastor sea eliminado absolutamente personas normales y todos en contra, o sea, piden que muera alguien, muere con gusto frente a la a la a la ¿cómo se llama? Al al Ay, ¿cómo se llama este? al líder, digamos. Y bueno, yo creo que entre lo racial hay bastante bastante, no es exagerado como en otro juego, pero sí se no se hace notar que hay un una especie de racismo en el arado, pero más que nada

Entrevistador: Claro, arraigado.

Diego: Es que estamos hablando de un juego que se que está en milo, ¿no? Antes de la Primera Guerra Mundial, me parece. 1912 imagínate, o sea, una una ucronía donde claramente eh aún se conservaban estas cosas, o sea, el racismo siempre existía hasta el día de hoy. Entonces, claro, ahí ciertamente lo hacen notar que es parte de la época, pero también es una cosa de supremacía y creo que en esa época todavía no existía este término de la, ¿cómo se llama esto? De la eugenesia, creo que se llama. Entonces, claro, aquí como que ya se deja ver un poquito de eso. Claro, claro. Vemos que todo que la gente ya digamos los como de color está trabajando en baños haciendo limpieza. Claramente va por

ese lado. Las castas raciales, digamos, todo. Es curioso. No hay campo de algodón. Pero claramente fallaba la cosa.

Entrevistador: Claro. Es curioso lo que me comentas con lo de los baños porque justamente va para eso la siguiente pregunta. Entonces, ¿sí hubo escenas o situaciones en la que bueno, sentiste que ciertos personajes eran tratados de forma distinta por su raza o condición social?

Diego: Exacto. Exacto. Ideología también hay que ver eso. Prácticamente eran castigados por cómo nacían y por cómo pensaban. H, o sea, ya el tener, digamos, un estatus socioeconómico bajo es un castigo, pero de eso a a prácticamente ser tratado como clavo o o denigrado, digamos, porque se nota, no hay como gente de colabora haciendo cosas importantes en el juego.

Entrevistador: Claro, es una forma ya de servir más que vivir, básicamente.

Diego: Exactamente, a eso iba mi argumento.

Entrevistador: Ah, de acuerdo. Entonces, eh bueno, estos personajes racializados, bueno, si bien recuerdas, existe una facción que quiere como que hacer una revolución en contra de lo que propone Comstock en esta ciudad, que eran los Vox Populi. ¿Y qué opinas sobre eso?

Diego: Exacto. Bueno, el argumento yo creo que es lo más normal que podría pasar en una situación como esa, donde claramente hay un extremismo racial o o como ideológico. Y sí, siempre que hay un extremo se produce otro, una balanza es normal, es como parte de la historia humana pensar que siempre va a haber un conflicto entre un una forma extrema de pensar, la gente que está al medio que solo obedece o ya cuando no da más simplemente genera otro extremo. Es una balanza. Siempre va a haber una balanza es el orden y el caos, digamos. En este caso, ¿cómo verlo claramente? Esta facción rebelde es el caos frente al orden impuesto de forma extrema. Entonces sí es válido por un lado que exista esto y pero por otro lado eh igual lo llevan al todo nada y a veces eso eh pierde el rumbo como lo vemos a lo largo del juego en donde claramente da líder eh en otras eso y eso es hermoso, o sea, ese

tipo de argumento que te muestren mundos paralelos donde muere este personaje y se ocupa su imagen como como un mártir y después ver que sigue vivo porque claramente vienes de otro universo y se sepa y no es que hay que eliminarte igual porque si no el argumento se rompe. Lo dice explícitamente, nuestro argumento de rebelión se rompe. Entonces, ¿qué somos? No, ya nadie lucha por un mártir. Luchamos por qué, o por mantener el mundo que que era orden en caos y no pierda el sentido que estemos en caos, algo así, ¿me entiendes? Entonces, claramente por muy eh normal que se vea o por muy justo que sea que exista una facción que proteja, digamos, los derechos de la persona, termina yéndose al extremo opuesto con el mismo peso que el extremo que ya existe, digamos, del del orden. Entonces al final se rompe, se resquebraja, ¿no? Al final eso pienso que si bien está bien quedan rebeldes y de todas maneras un extremo opuesto del mismo peso, entonces no es tan bueno al final.

Entrevistador: Claro, o sea, simpatizas con el hecho de que ellos quieran como que proteger a la persona que está siendo marginada por su color, bueno, su color, tras social y tal, pero estás en contra del método que utilizan para llegar a esa lucha, ¿no?, que es la violencia. Así que terminamos viendo en la ciudad de Columbia con todo el desastre que hay después.

Diego: Exacto, exacto. Simpatizo totalmente con ir en contra de un extremo, pero nunca voy a simpatizar en los métodos que ocupan para ir en contra de un extremo, porque son igual de extremistas, solo que con otra ideología. Al final es violencia contra violencia.

Entrevistador: Exactamente.

Diego: No hay democracia, no hay pensamientos objetivos. ambos lados, todo el argumento de ambos lados no hacen de forma objetiva, desde la emocionalidad y la falta de lógica que provocan las hacen tanto las doctrinas como las ideologías. No sé si me entiendes.

Entrevistador: Sí, entiendo perfectamente. Y hablando de ideologías, justo va el bloque tres, hablando de personajes clave, la ideología que existe dentro de Colombia y qué mejor que hablar de Comstock. ¿Qué impresión dejó el personaje en ti?,

Diego: Comstock me dejó una impresión un poco triste porque es curioso porque claro, es el es el personaje eh digamos el enemigo, el personaje antagonista de la historia, pero claro, cuando se desarrolla la historia ya llega al punto donde te das cuenta que eres tú mismo, o sea, tú interpretas al personaje principal en el juego, entiendes su historia, su trama, su lógica, la forma en que decide los actos. Si bien es un ex militar, soldado, qué sé yo, al punto de llegar a transformarse en eso y en el punto en que se concibe eso, no tener oportunidad para argumentar nada. O sea, Comstock, eh, claro, es el momento en que llega a Columbia DeWitt y renace como tal. Eh, es un personaje complejo, pero de ahí a generar ideologías, eh, solo para recuperar su hija ya perdida y llevar el mundo a un como un paraíso para sus hijas, digamos, porque preparó eso. Preparó eso. En el fondo es lo que vemos. preparó un paraíso en donde proteger a su hija de lo que él sabe que va a hacer en algún momento. O sea, eh no tiene mucha lógica porque sabe que en el fondo igual DeWitt va a lograr llegar a ella y va a lograr llevárselo, aunque hay mundos paralelos que digan que no, eh, por algo el Comstock sigue ahí y sigue vivo. Sí, lo logró en otras líneas temporales y en esas también. Entonces, este altercado temporal y el personaje en sí, comstock. Me da pena, me lo que más causa y me da tristeza ver que saberlo todo y, a la vez, tener la incertidumbre de si realmente va a pasar así, eh de todas maneras eh eh construyas esa gran ciudad, esa gran doctrina, ideología. Eh, es triste, pues es triste porque es como mucho trabajo para para qué, para hacer autoeliminarse, digamos. Es como que en cierta forma igual lo hizo todo para limpiar sus pecados muriendo por su propia mano, cachá. O sea, él mismo lo hizo al momento de morir. Esto ya está hecho. O sea, al fin se ha logrado. Eh, te da pena el personaje. Ahora, a mí me da pena que a ese punto llegue su conclusión. O sea, no al menos para mí no tendría sentido llegar a algo así. Pero bueno, estamos hablando de alguien que entregó a su hija por una deuda consigo mismo. Entonces, ¿cómo está construido todo de tal manera para que sea así?

Entrevistador: Es bastante complejo. es un poco, o sea, el punto de que sí te deja pensando de que, o sea, literalmente haces eh, bueno, no diría un pacto, pero tema con los hermanos Lutece, el hacer una ciudad flotante, el arraigarte y deslindarte del país en donde creciste para crear uno nuevo y todo eso para salvar a una hija que por tus propias por tus propios motivos la perdiste, pero quieres recuperarla de todas maneras. Y aún así tú mismo te la robas y más encima te matas. Sí, sí, sí. Da ese sentir, ¿no? De pena Pero lo más importante que me has dicho, bueno, lo que más resalto es el tema de crear o liderar una ciudad propia. Esta especie de de autoritarismo que hemos visto durante el juego, ¿para ti te pareció una figura creíble como líder? Así.

Diego: Eh, sí, es que mira, si vemos los tipos de líderes extremos o que han tenido ideologías supermarcadas, eh, claro, Comstock es prácticamente uno más de la familia, ha pasado por un por algo que lo marcó de una forma tan brutal, digamos, que tiene la voluntad y fuerza para llegar a liderar y transformar eh O sea, hablamos de un país completo, Columbia. Entonces, una ciudad o una ciudad país, digamos. Entonces, al final sí, él es prácticamente una figura del tipo dictatorial quizás o líder de sec, un sectario, pero claro, tiene esta particularidad que tiene voluntad para hacerlo. Sí. No, a mí me genera esa impresión. Mm. Totalmente.

Entrevistador: Y esta forma de de liderar o bueno, de manifestarse ante la gente, ¿viste algo similar, por ejemplo, en la vida real con ese aspecto que tiene dentro del videojuego? Quizás algún personaje que te haga memoria a lo que dice o cómo lo dice?

Diego: A ver, claro, es que en este caso no es tanto un personaje que hable de cosas para el pueblo, ¿cierto? Son como seguir el camino al destino que visualizó el digamos el líder, ¿cachá? Eh, uh, es complicado así, personaje histórico, al menos que hayan llegado a esto. Está difícil. Yo podría decir que igual me recuerda un poco a los líderes coreanos rusos, quizás norano ruso, pero es que ellos lo hacen de una forma con un argumento falso de que todos para el pueblo pero al final ansias de poder frente a otro a otras naciones, cachá. Claro,

no es como, o sea, por un lado los rusos es eso y por otro lado los norcoreanos es como una cosa más eh, ¿cómo decirlo? vanidosa de los líderes. Claro, soy líder una nación y bla, pero así histórico, yo no sabría decirte si podría solo se me ocurre al sectario, ¿no?

Entrevistador: Claro, porque sí él, como tú me comentas, se utiliza la política para un fin que es el tema de gobernar y estar a cargo de una nación entera. En cambio, Comstock usa la religión en sí para llegar a la mente de la gente que en ese entonces sí como como me comentabas. Claro, como me comentabas está el hecho de reflejar la sociedad americana en ese entonces y bueno, recordamos de que la sociedad americana en ese tiempo, en 1900, era recontra religioso. Estaban fervientes ante el cristianismo, todas las vertientes que tenían.

Diego: Sí, claro. Y claro, esta le entrega, les propicia como ese ambiente que le da esa zona confort de religiosidad y también el argumento de de ¿cómo se llama? Superioridad blanca y todas esas cosas se les da como exactamente el paraíso para el americano promedio. Tal cual. Pero es solamente la forma en que esclaviza a su gente para que cumpla con los fines que él necesita. Es simplemente eso.

Entrevistador: Y mira, justo... Claro, dime, dime.

Diego: No, no, pero eso, voy con que es un líder sectario al final de cuentas. No es un líder político ni religioso. Puede ser, pero ya es como su propia religión ¿cachai?.

Entrevistador: Sí, es terrible lo que meina el Señor. Y qué curioso que justamente hables de la esclavitud, porque hablando de ello, no podemos dejar de mencionar el señor Jeremías Fink. ¿Qué opina sobre ese señor?

Diego: Eh, Fink, bueno, no no me acuerdo muy bien la historia de él. Eh, yo sé que es un como el empresario, ¿no?

Entrevistador: Eh, eh, él es el que crea toda la tecnología, ¿no? Me parece. Claro, él es el que hace el tema de los vigorizadores, el que también ayuda a crear a Songbird, ese ave gigante metálico que protege Elizabeth, el tema de la de la ciudad en sí ayuda, bueno, está en

trabajo con los Lutece para tener esa partícula, la partícula de Dios que le llamaban, que hacía que pueda flotar este ante la gravedad, o sea, todo el apartado técnico este de las fábricas, al trabajo y tal.

Diego: Es parte de el mundo es que es lo que la visión de él. Sí claro, sí obviamente es complejo porque eh este personaje que claramente tiene su empresa y todo y hay escenas donde se ve como prácticamente están adoctrinados a ser esclavos seres humanos cach o sea ser humano haciendo prácticamente robot para trabajar y general general. Y claramente se ve se nota hart o eso de de que el todo por el todo, ¿cachá? O sea, hay una meta y es cumplir la la religión, digamos, la la ideología de Comstock por un lado y por otro eh cómo se cumple con eso trabajando esclavizadamente para Fink. Entonces, claramente este es un personaje que se aprovecha de y va por sobre el argumento de Comstock. Se nota. Sí, sí. Ahora como eso es lo que yo percibí de este personaje.

Entrevistador: Claro.

Diego: Y los típicos líderes, cachá. Siempre un gran líder está acompañado de líderes que van por el costado de esta de esta nación, digamos, que van por sus propios intereses.

Entrevistador: Mm. ¿Y qué simboliza para ti en el juego? Sí. personaje de Fink.

Diego: Eh, bueno, es digamos que es como el arquitecto, ¿cachá? Si bien tenemos líder, pero está el arquitecto de cómo va a funcionar toda esta nación, digamos, eso encuentro yo. Y es como si fuese el maquinista de la ciudad mientras que como dirige el tren. Entonces, eso pienso de Fink. Claro, está por de por fuera de todo esto, pero a la vez está muy implicado en esto, pero es interés propio, no tiene nada que ver con la religión y por él. Si no fuera del tipo eh racista toda esta ideología, por él estaría bien. Él simplemente está al margen de todas esas cosas que son eh innecesarias para su para su meta que y objetivo que generar sus riquezas. Ah, y su poder, mantener el poder detrás de todo. Claro, tener el control sobre la gente en teoría que son su mano de obra.

Entrevistador: Es por eso porque si te claro y si te a recordar en su mayoría de la gente que trabaja para él, o sea, más allá de de las personas que habitan Colombia son este irlandeses y afroamericanos. cuando vemos en la ciudad de Fink son justamente esas clases de las que me comentabas anteriormente de de que no, bueno, eran pobres o por tema de de color, básicamente. Creo que lo dice como si, no lo recuerdo, pero sí. Y con ellos dos, ¿recuerdas alguna frase o escena impactante que haya sido protagonizada por algunos de ellos? De Fink o Comstock.

Diego: No, la verdad que no no sabría responderte porque si bien vi todo lo vi muy rápido, eh, mi memoria a largo plazo es bastante complicada, pero a ver, lo más complejo, yo diría que estas interrupciones que tienen para decirte como hechos de alguna manera.

Entrevistador: Claro,

Diego: de que por más que te esfuerces al final no vas a lograr nada. Y claramente pues ellos mismos sabían el argumento en el que estaban trabajando y sabían para qué es lo que estaba haciendo, digamos, el Booker. Entonces, al final eso era como me impactó un poco eso porque si bien sabían cómo iba a pasar todo, de todas maneras iban y mostraban todo su su fuerza y poder. Lo la opulencia, digamos, de los poderosos siempre la tratan de demostrar. Puede ser, pero así algo más dramático. Hm. No diría que fue cuando llegan al final y muere Comstock. Sería como eso, dramatismo puro, porque es como él sabe todo y aún así se deja morir por su propia mano. Eso es impactante, pero ese es el final. Claro, es poético, pero es como más que nada del arte, como eh yo no sé si los dictadores querrán llegar a un final así en donde por fin resuelven todos sus conflictos. No, no. Yo creo que ellos quieren morir de otra forma. Cambio, eso es lo que lo separa de los dictadores, digamos. al final solo busca redención, pese a que para lograr su redención y su cantidad de sacrificio humano eh bastante grande, o sea, de desde esclavizar hasta doctrinar y de ahí entrar en guerra consigo mismo. prácticamente todo lo que trabajó lo entregó, hizo esa

su redención, la verdad es complicado. Sí, eso es, como el momento más impactante.

Entrevistador: Siguiendo con el bloque cuatro, eh tema el juego, el sonido y la narrativa. Por si acaso, llegaste a escuchar los voxáfonos dentro del juego, estos aparatitos que, bueno, te permitían escuchar las grabaciones de voz que tenían ciertos personajes.

Diego: Poco. Sí. Al final es como hablando de los experimentos de te dan pocas eh atisbo de para cuál es la trama verdadera que está escondida detrás de todo, que uno la llega a saber al final. digamos que tú eras el padre y todo esto tenía que pasar porque es parte de todo el experimento en sí de los Lutece y todo el tema, pero más allá de eso no mucho, la verdad lo que es el conflicto personal de las personas, no no creo que nunca le tomé mucha atención a esas cosas.

Entrevistador: Ah, de acuerdo. Y entonces, bueno, si si escuchaste algunos, bueno, ¿crees que aportaban a la historia o simplemente en gran decoración? Bueno, que digamos que la parte de los lutece sí eso aporta porque aunque no se entiende la razón de que tenéis ahí claramente después se entiende son los científicos que estudian digamos estos saltos temporales y que supongo logran controlar eh los viajes y todo el tema, se hacen parte de ellos, pero eso, como seres omnipotentes, digamos, en omnipresentes, digamos, de la eso lo encontré bastante eh, entretenido, digamos, ya si puede ser que lo las cosas que dicen los personajes, ¿no? De todas maneras, igual dicen altas cosas que te hacen entender cómo el trasfondo de vivir en la ciudad, eh, sobre todo cuando se quejan de que si haces algo distinto a lo que se piensa, te vas a [] y todo ese tipo de cosas.

Diego: Claramente sí. No, no fue algo innecesario, diría yo. Fue bastante necesario. Le da ambientación a esta ucronía, eh, que parte como un paraíso y termina en un infierno, digamos. Es como el argumento de cualquier ucronía, digamos. Sabemos para dónde vas, porque si bien fueron cosas del pasado, como sería Fallout, sabemos cómo terminan esas cosas, sí o sí.

Entrevistador: Mm. Sí, no, no recuerdas mucho entonces, pero de recordarte alguno, hubo uno que te impactara particularmente?

Diego: Sí, me impactó esto de los personajes que, claro, se quejaban de la condición en que vivían, ¿no? como porque los otros si bien dicen cosas eh importantes eh dan a entender que están como atrapados y sumergidos en en la ideología y en la doctrina, pero los que no, eso yo creo que pero no así personaje de lo emblemático, no, la verdad es que no. Claro, pero los demás puede ser quizás la madre de Elizabeth, que al final creo que es Elizabeth también, pues no, no estoy seguro. Ah, de la esposa de Comstock, no me acuerdo. Ah, claro, la esposa Comstock que claramente no es, o sea, sí es, pero no es cómo, es decir, no es la madre biológica.

Entrevistador: Claro, no es la madre biológica.

Diego: Entonces, claramente ya ese ese argumento quizás estuvo bueno, pero es como el adorno, digamos, estos conflictos padre eso no no sabría decirte

Entrevistador: Claro, porque tú me comentas de de que habían audios de de gente que se quejaban en sí de las condiciones en que vivían y eso me trae recuerdo al al audio de de Daisy, que es por por el voxáfono de ella que nos enteramos de que que La Bueno, ¿te acuerdas que cuando entramos en el salón de los héroes a matar Slate eh vemos estas representaciones de la vida, bueno, la cronología que tiene Comstock, ¿no? de que llega a hace los actos heroicos de Wounded Knee, eh el tema de los Pinkerton y tal y se muestra cómo asesinan o bueno, cómo mueren, sí, la esposa y está la figura de de Daisy detrás de una cortina con una soga dando a entender de que fue Daisy quien la mató, pero luego nos enteramos por de este voxáfono que en realidad no fue quien la mató y después nos enteramos más allá por la propia boca del fantasma de de la esposa. de que fue el mismo Comstock que le dio le

dio muerte. Claro. Sí, sí, sí. E en ese momento también es eh bueno, el el tema de del audio, como tú me comentas, sí se aporta ese tema más eh la ambientación y la a la narrativa en sí que se desarrolla dentro de los juegos. Sí. Sí. ¿Sentiste eso también?

Diego: Sí, no, sí obviamente estos audios están ahí por algo, ¿no? Como que puedes coleccionarlo como coleccionable, pero en el fondo igual tienen parte y ambientan la narrativa, o sea, escuchar las cosas con el tono de voz que lo digan si están desesperados o no o sea como sea, claramente te da a entender que más cosas pasaron de lo que solo se deja ver en el juego. importante para mí. No son innecesarios, son importantes de quizás ya de personajes muy secundarios puede ser que sí, no da lo mismo, pero al menos de los principales o emblemáticos de la historia.

Entrevistador: Sí, es súper importante que estén esos audios. Ahora que me has dicho de las voces, ¿qué papel crees que tienen dentro del juego? Bueno, el sonido, bueno, más allá de lo funcional, ¿qué crees? ¿Cuál es el papel del sonido ahí?

Diego: ¿De qué? ¿Cómo? Perdón.

Entrevistador: Ah, bueno. ¿Qué papel crees tú que tienen las voces y el sonido dentro del juego? Más allá de lo funcional. Eh, registros eh concretos que no están modificados quizás las líneas temporales.

Diego: Eso es super importante. O sea, se supone que la línea temporal que estamos jugando es la principal, pero en algún punto del juego yo creo que ya no es así. que como hay una mezcla de cosas que han pasado, eh al final pierden por el sentido un poquito la la línea temporal y la trama porque ya no sabemos en qué mundo realmente estamos jugando, o sea, todo se mezclan, todo quedarán barr se dice que se vuelve al principal. Yo digo que nunca volvieron al principal, simplemente tuvieron uno similar con que justamente era donde convergen todos. y termina el ciclo, pero como dice claro, BioShock, entonces al final eh puede que solamente sea un montón, una sola rama del árbol de de infinito de de mundos.

Pero bueno, eh, para mí esos registros, yo creo que son eso, pues registros que van más allá de todo de estos poderes interdimensionales, temporales.

Entrevistador: Es importante. Alguno de estos audios eh dentro del juego, cuando lo jugaste por primera vez, ¿eh? ¿Te generó algún tipo de emoción o reflexión o solamente los escuchaste y seguiste disparando?

Diego: Eh, sí, seguramente en el momento que jugué al juego, porque claro, ahora lo vi, pero muy rápidamente. Seguramente en el momento del juego yo, porque a mí me pasa que, como te digo, trato de completar los juegos al 100%, entonces a veces cuando ya es mucho texto, uno de repente se puede aburrir, qué sé yo, pero con los audios no. A mí me gusta escuchar los audio de los juegos y sí me causan bastantes emociones. No sabría decirte cuál de todos me causó más. quizás los de la misma Elizabeth hablándose a sí misma y diciendo que todo acabó como debía acabar. Eh, sí, esas cosas te dejan como pensando y contemplando que efectivamente eh son son parte importante, digamos, del argumento del de la ambientación. le le agrega emocionalidad porque es un registro antiguo, o sea, un registro que ya quedó ahí plasmado muchas veces de personajes que ya no existen, ya no están. Entonces, me generan bastante sentimiento encontrado, sobre todo dependiendo de dónde están, dónde quedaron esos personajes, qué tan importantes fueron para la trama.

Entrevistador: Claro, es o sea, ¿tú crees que estos estos audios que que escuchábamos la bueno, las voces fuera ya más allá de los voxáfonos, el tema de del sonido propio de juego cumple un papel inmersivo eh que ayuda al jugador a adentrarse más en historia, sentirla, a poder este ponerse en simpatía o bueno, en empatía, perdón, con con los personajes que vemos, con las situaciones que van y tal.

Diego: Claro, claro. Sí, porque eso te permite ponerte o encarnar al personaje en cierta parte. Al final todas estas cosas son simulaciones de historias cinemáticas o eh visuales, digamos, arte que digámoslo como comedio y diría que el octavo arte ya en los videojuegos, o sea,

juntan todos los demás artes para formar un gran arte que tú puedes vivir a través de eh tus propias acciones, o sea, es llevar los libros que decidían eh que te daban decisiones. es a un juego que no solo tiene historia, tiene arte, tiene música, tiene eh efectos de sonido inmersivos, tiene eh mucho que leer, muchas cosas que observar y sobre todo también te hace eh abstraer ideas que están implícitas que no necesariamente tienes que eso siento que es muy importante toda esta dinámica audiovisual.

Entrevistador: Mm. entiendo de que es es lo único que diferencia entre el cine, la radio, la música y todos estos artes que mencionas es el tema de la agencia, el poder tú ser parte de ellos y no solamente con espectador, sino también poder tomar control en ciertas zonas, dado que en el videojuego tampoco es que tú las decisiones que tomes como que tengas grandes consecuencias, pero más allá de ello también te permite pues adentrarte más aún todavía con la forma en la que vemos la historia, porque Y por ejemplo lo ponemos de forma similar de la cámara de LOL, que es en de esta visión desde arriba o ponemos tipo Mario Bros, ¿te acuerdas? Cuando era la visión un 2D, pues acá literalmente tenemos las manos de DeWitt, que es el personaje principal y hay mucho más. Ya ya te meten el personaje dentro de la historia. Sí, es muy muy interesante lo que es comentar el tema de la diferencia entre las artes. Entonces, si vamos con el quinto bloque y es el penúltimo, los momentos críticos y elección. Acá vamos a hablar de dos escenas en específico. Si si Bueno, si no te acuerdas me me lo haces este saber que es la la primera pregunta es la escena de la rifa. ¿Te acuerdas de ello?

Diego: Sí. Y lo de las monedas

Entrevistador: es cuando llegas a a Columbia y bueno, por primera vez de ver la la ciudad y tal, es cuando eh escoges una bola con el número 77.

Diego: Sí, sí, tienes que elegir claro si tirarle la bola o no a la gente. Sí, sí, me acuerdo.

Entrevistador: Claro, pero te recuerdas que qué pasaba en el escenario o te lo hago recordar así en breve resumen.

Diego: No, sí, lo acabo de ver. Sí, me acuerdo que que es como si te tiraba las bolas los personajes me parece que eh lo ejecutaban, ¿no? Así era, no me acuerdo. O era simplemente como ridiculizarlo o algo así, no se.

Entrevistador: El tema es cuando llegas está Fink justo sobre el escenario que estamos hablando, está como que dirigiendo esta rifa modo de coro con todas las personas y tú pensarás que es un momento bonito, pues, en la ciudad que está tranquilo, pues es una feria y todo el mundo está alegre por lo que está ocurriendo. Se abre el telón y vemos a una pareja interracial, básicamente es un tipo blanco rubio y un afroamericano. Entonces este eh bueno, como tú eres el ganador de la rifa, pues te da el gran premio de lanzarle la bola hacia la pareja, eh, y bueno, te llaman para recoger tu premio, entre comillas, ¿no? Entonces, el juego te da la opción de lanzarle la bola al presentador, que también te está como que hostigando que lo hagas, o le tiras la bola a la pareja eh, para reclamar el premio. Justamente está la, también, la tercera opción que no tienes, bueno, no eliges y tal y la historia prosigue, pero a pesar de estas tres opciones, el final sigue siendo el mismo, ¿no? Te dan la mano y comienza la cinemática en donde matas y ya pues puedes escoger ya moverte en el escenario y empezar a matar a todos los policías. Pero así cuando viste la primera vez esta escena, ¿qué sentiste al ver lo que ocurría ahí?

Diego: Eh, claramente descolocación en el argumento. O sea, tú estás viviendo algo super impropio de una sociedad justa, normal y claramente quizás hasta un viaje en el tiempo lo que quizá alguna vez debe haber pasado esta época donde claramente existía el racismo y quizás esta escena era más normal y terrible aún de lo que, o sea, normalizada a eso me refiero. Y claro, tú entras un entorno en donde esto está normalizado y quedas descolocado porque no hay cabida en la sociedad actual para algo así. No me imagino que pase aún algo

así. O sea, no ya superamos esa época oscura del racismo puro y duro, digamos, donde era normal, era era más que no sé, es que mira, ni siquiera en la ave existe eso, o sea, ya hay de especies similares, muchos colores, porque el ser humano que son prácticamente iguales, solo cambia la tonalidad de la piel, No lo entiendo. Nadie lo va a entender en esta época, pero claramente esa sensación da. ¿Por qué pasa eso? O sea, ahí entiendes que claramente hay un tema fuerte de representar esa época y el racismo.

Entrevistador: Claro. Eh, interpretar normalizado.

Diego: Claro. La normalización de la racialización. ¿Y cómo interpretaste esa escena entonces? como algo ya eh como un espejo, ¿no?, de la sociedad que que había en ese entonces, de la sociedad americana, que fue igual yo encuentro que pese a que haya existido, pueden abrir cosas peor peores, igual ahí lo lleva en un extremo un poco eh como una caricatura un poco, cachá. Claro, porque yo creo que no pueden mostrarte una cena donde no estén latigando y diciendo por qué y los separan y todo, ¿no? Y los muestran juntos aún, cachá. Y todo el tema y es como sí está un poco caricaturizado, pero sí te hace entender que podría ser mucho peor.

Entrevistador: Mm. Sí. Eh, evidentemente. Claro. Y continuando así con la con la otra escena en específico escogido para este análisis, eh, ¿te acuerdas la escena del dirigible en donde bueno, a Elizabeth ya le confesamos que no vamos a ir a París como ella quería, sino que la vamos a entregar a Nueva York? Claro. Y es donde Elizabeth nos tumba con una llave inglesa, justo y bueno, nos deja noqueados. y entre pestañeos, sonidos y tal, eh,

Daisy toma prácticamente el el dirigible, ¿no?, con la gente de los box y bueno, te despiertas y te hablas sobre esta lucha interna que hay contra Comstock, de cómo Comstock es el dios, bueno, justamente lo dice, ¿no? El dios del hombre blanco, del justo y no no hay cabida para la gente como ellos, ¿no? La gente de color, ¿eh? ¿Qué sentiste en sí? ¿Cómo viste el papel de Daisy eh frente, bueno, dentro de este conflicto?

Diego: Eh, claro, o sea, si te la presentan de esa forma, claramente una heroína, pero con el tiempo vamos viendo que no es así. Para mí, claro, es una una un personaje que viene a darte un respiro frente a toda la inmundicia. Hola ahí. inhumanidad que ves en esa ciudad. O sea, es un es como un respiro, pero un respiro corto hasta que quedemos como realmente era, porque de ahí que te digan, "No, pero es que yo no te voy a dar el dirigible, tienes que conseguirnos armas porque vamos a luchar." Ya, ahí el argumento de heroína cambia una antihéroe, por así decirlo. Claro. Entonces, al final, claro, te da un pequeño respiro que se corta medio camino. Al final es la misma dinámica.

Entrevistador: Claro, pero con ella ¿te pareció una líder justa, radical o ambas cosas?

Diego: Eh, uy, es difícil separar la línea ahí porque yo diría que ambas tirando más radical, obviamente, porque claro, justicia es luchar por las personas que no tienen que luche por ellas. Sí, claramente. O sea, eso lo damos por claro. Si nadie lucha por personas indefensas, eh, eso es una injusticia. Lo opuesto sería luchar por ella, al menos el argumento que yo tengo. Pero hay formas y formas. Claramente en un punto donde hay un extremismo militarizado, la única forma que les queda rápida, digamos, es esa, porque claro, ¿qué ha hecho la humanidad para cambiar eso sin tanta violencia? eh y muerte de muchos mártires y yo creo que no da cabida esa ucronía para martirizar lo que no se puede martirizar. No sé si me entiendes.

Entrevistador: Sí,

Diego: Su argumento valido al final de cuentas porque están viviendo en extremos, pero no me gusta. Personalmente no me gusta el camino de los mártires, quizás más largo, pero más factible para que no quede la embarrá que quedó, o sea, al final Columbia acabó en la ruina.

Entrevistador: Eh, sí, al final terminó donde se supone que no debería terminar, pero sí cuesta. Y bueno, a ver, siguiendo con el ya el último bloque, que sería la percepción general

que tienes del videojuego. Para ti, ¿crees que *BioShock Infinite* es un juego que bueno, critica al racismo o solamente lo usa como una herramienta o ambientación?

Diego: Hm. Mira, siempre voy a tomar el lado del de que una crítica porque ya estáis eh, ¿cómo se llama?, tomando una época y volviendo una volviéndola a una ucronía, digamos. Eh, está bien representar las cosas como son. Sí, está bien usarlo como herramienta, pero eso, las tomas de decisiones, el argumento en cómo está envuelto todo, eh, sí, obviamente una crítica de efecto, o sea, ¿cómo decirlo? De acción y reacción ¿cachái? de cómo independiente de que tú, porque todo esto, mira, todo esto se trata de de ¿cómo se llama? el Comstock y el el Bookman, digamos, eh de cómo van en una lucha eh, ¿cómo decirlo? destinada a ser ya eso y de objeto principal, digamos, la Elizabeth, pero todo, o sea, estamos hablando de solamente el argumento principal, la línea conductora de toda la historia, pero en el en paralelo tenemos una guerra civil del lado, cachá, que si bien la gente ya estará toda lavada de cerebro, otros totalmente digo, está diciendo pura violencia y desorden. Eh, claro, o sea, no es solo una herramienta usar el racismo en el juego. O sea, claramente está es una crítica de que cómo va a terminar el mundo si es que no se solucionan esas cosas, si es que no cambian. El único fin que existe, es la destrucción, el desorden, la anarquía. No hay otra forma. Tú no puedes acorralar tanto a un animal, al final te va a atacar igual.

Entrevistador: Claro. De percepciones.

Diego: Entonces, claro, somos animales pensantes nada más. Eso que no diferencia de nuestros familiares lejanos otros. Soy biólogo.

Entrevistador: Está bien. Sí. ¿Sentiste que el juego en ciertos momentos te obligaba? Sí, te obligaba a tomar postura ante estos temas, no solamente racismo, sino también tema social, religioso, la crítica del capitalismo que hay, o sea, sí te obligan a tomar postura de entre de ellos o bueno, quizás también podías jugar sin pensarlo demasiado para avanzar.

Diego: Obvio, si tú quieres puedes disfrutar el argumento principal y obviar que todo es un conflicto bélico o qué sé yo, pero sí este juego te obliga a apretar el gatillo contra todo. No sé si me entiendes. Entonces al principio tú estás como realmente tengo que disparar a policías, cachá. Hm. Claro, vengo de afuera. No entiendo muy bien esto y veo que la sociedad es bastante inhumana, pero debo dispararle al policía. Claro, igual te meten un poco de eso porque después debo descargarlo contra los militares, por supuesto, te lo mandó el Comstock, dispararle a rebeldes. Ahí empieza ese conflicto. Entonces, como que a las personas normales que te atacan y al final el mismo Booker te lo va explicando a Elizabeth que todo esto es por la supervivencia, que te vas acostumbrando, que en algún punto deja de importar, no sé si me entiendes.

Entrevistador: Sí, sí, sí.

Diego: Entonces, aparte del argumento te lo trabajan de esa forma, sí, pero en el fondo tú igual eres una persona natural que quizás nunca ha disparado un arma para matar nada, digamos, quizás, no sé, jugando al tiro con dardos puede ser, pero entonces ponerte en esa posición de dispararle a cada cosa que se mueva igual es complejo. Bueno, para alguien que analiza, digamos, eso, pero si no es simplemente un juego shooter con cualquier otro.

Entrevistador: Sí, exactamente. Entonces, ya con ello, eh, ¿qué te dejó el juego en términos de mensaje más allá de lo que es?

Diego: Que yo así la verdad, eh, como lo vi tan rápido y te lo comentaba antes de esta entrevista, me dejó un poco traumatizado esto de del reencuentro de Comstock chico antes de ser Comstock grande y que al final tu propia hija decida que la única forma de terminar el ciclo infinito, porque de eso se trata y por eso tiene el nombre *BioShock Infinite*, eh, es que tú mismo, tú el que encarnaste toda esta aventura, eh, no sé, desgarradora, digamos, tenga que morir, es como, uf, al final eh te deja intranquilo, la verdad. A mí me dejó intranquilo. Me gustó bastante el juego. Sí. Eh, jugabilidad, sí. todo lo que es como juego. Estupendo. Le doy

muy buena nota. No. Es el juego perfecto, pero para su época yo creo que es hermoso. Lo entregó todo. Ahora, argumentalmente hablando, eh es un juego que me di cuenta que al volver a ver en video, digamos, a lo largo, eh, claro, si lo revisitas, ¿no? a tomar otras decisiones. Si lo revisitas, va tomando forma todo lo que crearon dentro del juego y va teniendo sentido y te va entregando un mensaje mayor. Entonces, yo creo que el argumento del juego es eso, que lo vuelvas a jugar otra vez y empieces a observar cosas que no viste y empieces a analizarl y realmente sí está hecho como eso, igual te quieraj después de todo, no todos los juegos buscan eso y quizás el arte de esto era eso, eh, dejar mensajes ocultos y claramente una crítica a la a todo esto que es la religión y te ahonda de de todo pensamiento de sentido común, eh, que son las sectas, podrían ser el mismo la misma ideología, eh, para qué vamos a entrar en cosas políticas, pero voy a decir igual de los de los judíos allá en en en ¿cómo se llama? hay eh en Israel, digamos, pensamiento super terrible, o sea, es prácticamente sectario, no sé, le dicen sionista ya cosa que sea eh después tení el racismo que aún se ve, o sea, es como ver a los policías gringos que ya eso está, no sé si controlado, o sea, ahora tienen problemas mayores. Claro ¿cachái las drogas? y todo eso, pero lo mismo, o sea, todavía existe racismo, yo creo que en varios rincones del mundo, pero al menos ya no es así. Y eso es como una crítica decir, sí, hemos avanzado harto, hemos avanzado harto en ese tipo de cosas, ya que hayan secta hoy en día algo super extraño y al final es como no buscan estas cosas así como control de personas, no son más volátiles, digámosle. psicodélicos para sus cosas.

Entrevistador: Eso es bueno. Ya pasamos la etapa de esas cosas y se agradece la verdad. Al menos ese mensaje creo que es importante observar que la sociedad podría haber sido peor o más eh la mentalidad podría ser mucho más, digamos, de alguna forma. Eso, eso creo yo. Entonces, eh con lo que me comentas de este tema de analizar eh toda esa crítica que hiciste,

eh crees que los videojuegos como tal pueden ser espacios para reflexionar sobre temas sociales, raciales o esas críticas que haya.

Diego: Supuesto que sí. Por supuesto que sí. Eh, los juegos, yo creo que han evolucionado. De primeros eran sólo algo divertido, eh, para matar el tiempo, un hobby, pero una vez se unificaron todas las artes, ya la cosa empezó a ponerse seria y claro, ocho que es un ejemplo de cómo ocupas argumentos de conflictos morales, éticos, eh, para hacer crecer un entorno y un ambiente y darte inmersión en ello y, a la vez, salir de ellos a flote, digamos, después de haberte inmerso en un mundo extraño y opuesto al nuestro y volver a de la inmersión a flote y decir, "Wow, menos mal que sí, totalmente. Son herramientas que deberían ser utilizadas de todas maneras. No solamente un método de diversión, también un método de enseñanza y varios juegos que hacen eso, quizás no con la información certera, pero por lo menos lo intentan. Yo me acuerdo bien, si no hubiera jugado of Empire, supongo que no conocería tanto de la historia antigua y no hubiera generado interés tampoco, que es lo más importante. Yo creo que una de las cosas más importante de esto es generar interés en conocer más cosas que te pueden mostrar de forma super relajada. O sea, como te digo, es un juego de carril, pero en el recorrido ves cosas que quizá nunca entendiste ni te preguntaste en la vida y ahora tienes ese, esa información en tu cabeza. ¿Qué vas a hacer con esa información? Mucha gente quizá nada, pero ¿y qué pasa con el que despierta interés en esos temas? Hace algo, estudia, rebusca información. Entonces sí, claramente son herramientas incluso de aprendizaje y conocimiento. Se pueden utilizar mucho mejor. Totalmente.

Entrevistador: Claro, acuerdo. Sí, tenía entendido eso porque a lo que tenía más interés, por ejemplo, cuando visitamos este apartado de de Columbia donde está la playa falsa, eh, yo vi estos baños para color y para las personas blancas y yo dije, "Esto no va a existir en ningún sentido en la vida porque yo pensaba que era una exageración de lo que estaba pasando. revisando documentos efectivamente sí existían y me quedé en blanco porque literalmente

tenían a los afroamericanos como eh estos seres humanos sin alma eh que ahora bueno, podemos este relativizarlo a, a la comedia, ¿no?, que que usa estos términos de estereotipo y tal con bueno, el tema como hablamos, ¿no?, el tema de los peruanos, chilenos, latinoamericanos, este, europeos y tal, si existía antes.

Diego: Es que aprendimos tanto de que el racismo fue malo, que ahora eh no sé no sé cómo funciona la mente del ser humano, la verdad, pero ahora eh hasta nos tratamos de forma eh afectiva, insultándonos o bromeándonos de esa forma. O sea, hemos logrado cambiar algo que en el pasado era horrible, algo bastante bueno. O sea, insisto, el que lo quiera decir con eh ganas de generar malestar o una forma de agresión es porque más allá de decirlo en ese sentido es porque quiere agredirte. En realidad, queda claro eso. Ya no es un tema racial. que aún conserva cosas raciales es porque vive o en un en una burbuja o no sé, no sé, debe tener algún problema, trauma, algo, no sé, no sé si me entiendes, pero por ejemplo, mi madre, mi madre eh dando un poquito de así comentario personal, se fue a Estados Unidos, trabajó con gente afroamericana y mi madre antes de irse para allá tenía un concepto de que la gente era No es que son cochinos, es que esto bla bla bla. Y yo así como, pero mamá, ¿qué estoy hablando? Y claro, pues ella vivió quizá toda su vida con las noticias que estereotipaban, ese tipo de cosas, los mensajes de películas gringas antiguas, cachá, eh, la cultura popular gringa que nos inundó quizás por cuántos años acá en la TAM, cachá. Eh, y existía esa percepción de la realidad., alteración que no tiene nada que ver con la naturaleza del ser humano. Entonces, claro, ella trabajó con mucha gente afroamericana ya y hoy en día los recuerda con mucho cariño, o sea, ella vivió toda su su vida joven eh con el cerebro en esa en ese plano, ¿cachá? Eh, super distorsionado de la realidad y hoy en día no. hoy en día eh ama al mundo como ama las personas como son da lo mismo de donde vengan. Eh nadie es distinto del otro, todos somos seres humanos al final de cuentas y todos tenemos algo que entregar y meterse ya en cosas como la violencia, la delincuencia, todas esas cosas. Eso lo decide cada persona

por cómo es o por lo que vivió o por lo que tiene disponible, pero no es un tema racial, ya no. Eso ya hace mucho que dejó de ser así. Si viene allá puede ser hasta cultural y ligado a lo racial como no sé por lo música, cachái?. En Estados Unidos puede pasar porque mucho esto de las bandas del hip hop y todo se generó el rap y todas esas cosas se generaron en torno a eso, cachá. Eh, quizás ya un poco válido para ellos, pero claramente es decisión de uno que apretar el gatillo, ¿no? De uno robar o no, cachá, de uno hacer otra cosa o decidir el camino fácil. Eh, lo mismo. Acá pasa lo mismo. Los cabros chicos todos escuchan música eh muy cómo se llama el trap de delincuencia y todas esas cosas hoy en día y depende de ellos mismos elegir eso. Yo veo cabros (chicos o niños) que ya están ahí hablando huidias flight, digamos, la música y están estudiando en la universidad y trabajan todos los días y no deciden hacer eh delincuencia ni violencia. Entonces eso es de cada quien, de cada persona. No, no creo que venga así muy ligado el racismo, a lo racial, ¿no? Hoy en día ya no, ya no es así.

Entrevistador: Acuerdo. De acuerdo, señor. ¿Algo más que quisiera añadir ya para finalizar esta entrevista?

Diego: Bueno, no, agradecido la entrevista, una buena instancia para dejar eh, ¿cómo se llama? en base a un juego, sobre todo un poco de creatividad y la percepción de cómo son las cosas en realidad.

Entrevistador: Listo, señor. Muchas gracias por haber participado. Hasta aquí.

Diego: Gracias, por supuesto, espero que sirva.

- **ENTREVISTA 4 - [Enlace al audio de entrevista](#)**

Entrevistador: Eh, bueno, en primer lugar, eh, gracias por tomarte el tiempo para participar en esta pequeña entrevista. Mi nombre es Martín Arevalo. Estoy realizando una investigación para mi tesis de licenciatura en la Pontificia Universidad Católica del Perú. El estudio se

centra en analizar como bueno, videojuegos construyen representaciones raciales y discursos de poder usando como caso de estudio el videojuego *BioShock Infinite*. Una parte importante de esta investigación es conocer cómo los jugadores interpretan y experimentan esos discursos dentro del juego. Esta entrevista tiene fines estrictamente académicos y es completamente confidencial. Tus respuestas serán utilizadas únicamente para análisis dentro del trabajo de la tesis y no se publicará tu nombre ni ningún dato que te identifique. La entrevista dura aproximadamente entre 15 y 25 minutos y contiene preguntas abiertas sobre tus expresiones, emociones y reflexiones sobre el juego. Si en algún momento deseas omitir alguna pregunta o dejar de participar, puedes hacerlo sin ningún problema. ¿Puedes decir tu nombre completo, por favor?

Francisco: Hola, mi nombre completo es Francisco Ernesto Osman Paez

Entrevistador: De acuerdo. ¿Ocupación?

Francisco: Desocupado, ¿no? En el término. Ah, escritor, escritor, escritor, escritor.

Entrevistador: De acuerdo. ¿Estás de acuerdo en contener la entrevista?

Francisco: Sí. De acuerdo.

Entrevistador: Eh, por si acaso la entrevista será grabada para efectos de análisis posterior.

¿Te encuentras de acuerdo con ello?

Francisco: Sí

Entrevistador: Ya está. Bueno, Francisco, eh bueno, gracias por tomarte ese tiempo. Si ya habiendo conversado contigo sobre el tema de, bueno, no solamente racismo, sino muchas otras vertientes de los videojuegos como tal. Y bueno, ya vimos que hemos tenido una amistad de años así con respecto a lo que nos vinculó en un momento, ¿no?, que era también justo el tema de los videojuegos, comenzando ya esta entrevista, bueno, como primer bloque y por lo que estamos hablando en sí, ¿hace cuánto tiempo ha pasado desde que jugaste *BioShock Infinite*?

Francisco: Pocos días. Pocos días.

Entrevistador: Ah, bueno, mejor todavía.

Francisco: Lo jugué para revivirlo.

Entrevistador: Eh, ¿lo jugaste completo? ¿Recuerdas bien la historia de los personajes?

Francisco: Eh, completo no, pero, eh, jugué partes que me evocan mucho y lo tengo bien vivido en la mente.

Entrevistador: Esta ¿cómo se diría? Esa nueva partida que has tenido, ha sido hace pocos días ¿has llegado hasta cierto punto todavía?

Francisco: Claro.

Entrevistador: Ah, de acuerdo. No te preocupes. ¿Y qué te motivó a jugarlo?

Francisco: Bueno, eh, un amigo me ha dicho por años que lo juegue y yo siempre le hice el quite y ahora estoy retomándolo, porque lo inicié hace muchos años, pero tampoco lo terminé y ahora probablemente sí lo termine gracias a este amigo que me ha insistido.

Entrevistador: Y fuera de esa insistencia, ¿sí? ¿Cómo cómo tienes el videojuego así? a tu perspectiva, ¿no? ¿Cómo lo ves en términos de jugabilidad, de historia? ¿Cómo vas con él?

Francisco: Eh, me, tengo sentimientos encontrados porque hace años cuando jugué el primero, yo no lo terminé porque era un shooter en primera persona y ese tipo de juegos a mí no me gustan mucho. No, no es que los encuentre malos, pero me aburren simplemente porque no es mi tipo de juego. y ahora decidí retomarlo con el tres, el Infinite. Eh, y aunque todavía me pasa eso de que no es mi mi tipo de juego favorito, la historia es extremadamente buena y los conceptos que maneja me gustan bastante. Y sí, me está gustando mucho, pero me gusta más la parte creativa, incluso diseños de banda sonora, todo me gusta. aunque no sea mi favorito el el técnicamente el gameplay.

Entrevistador: Ah, bueno, en tema de jugabilidad no es bueno, no eres muy afín a ello, te gustan más estos otro tipo de género quizás?

Francisco: Claro, los juegos con espaditas, cosas así, porque incluso y que sean en tercera persona. No sé por qué, pero eso me afecta mucho. Incluso, por ejemplo, Kingdom Com que es un juego, como también es en primera persona, no lo puedo jugar tantas horas como me gustaría porque me aburro un poquito él que sea en primera persona, no sé, me genera sueño.

Entrevistador: Ah, no te preocupes, igual este, bueno, para fines de de este trabajo de estudio está poco tiempo y bueno, me alegro en decir que si bien no lo has logrado terminar hace poco esta oportunidad que has tenido de rejugarlo, eh, si me comentas que tienes bien la historia de los personajes, qué es lo rico en sí que apoya a esta a esta tesis que que voy a desarrollar. Siguiendo así con el siguiente bloque serían las representaciones raciales. A ver, esta es una pregunta un poco más eh a tema de percepción de cómo lo has llevado a al tema del videojuego con respecto a lo bueno, lo que tienes en mente. ¿Recuerdas en sí para ti si este videojuego abordaba temas relacionados con el racismo la discriminación? Y si es así, ¿de qué manera lo representa?

Francisco: Bueno, eh para contestar, en primer lugar, sí, habla mucho sobre temas eh como el racismo eh y justamente con representaciones raciales estereotípicas que han surgido en el 1900 y que eh gracias a las guerras mundiales, guerra fría y muchos procesos sociales, sobre todo en Occidente, eh, como que se han ido olvidando y eran conceptos o estas típicas caricaturas que aparecían en los diarios más políticos de de hace muchos años. Se eran conceptos que se habían vuelto muy añejos y claro, este juego toma de inspiración eh 1900, inicios del 1900. Pero claro, curioso, curioso que te toque hacer este trabajo justo ahora que ahora en este primer cuarto de siglo del 2000 eh como que todas estas ideas racistas, estereotípicas han renacido. No, no. La única que concuerda con esa visión antigua que también la rescata este juego, que es, por ejemplo, esa característica del judío racializada, eh yo diría que es como la única que se mantiene más o menos idéntica porque ya no existe ese racismo con los chinos o bueno, con la gente afrodescendiente, sí, pero ya no se le hacen

estas caricaturas de africanos con un huesito en la nariz, cosa que rescata este juego y la muestra cómo se mostraba en el pasado.

Entrevistador: Claro, se podría decir que es eh toma estos elementos de de la sociedad antigua estadounidense, como me comentas, y te refresca la memoria de de lo que sucedía en ese entonces con respecto a los afroamericanos, a los chinos, a los judíos, sobre todo, bueno, después de la después de la guerra y la popularidad, diría yo, que ha tenido este término del pintor austriaco en redes sociales, como que ha devenido este tema, ¿no? eh esta estigmatización, por así decirlo, de del pueblo judío, porque igual, o sea, presente en tanto en redes sociales como videos, memes, referencias a películas, videojuegos que tú, por ejemplo, Wolfstein, esa saga hace referencia a ello directamente, ¿no? Sí. Eh, y tenemos estos ejemplos que, claro, están a la vista de las personas, pero eh, ¿cómo se diría? No, no lo tienen tan en cuenta, sino lo mencionan por mencionar. Me refiero a las personas, ¿no? A las personas que desarrollan estos conceptos.

Francisco: Sí, sí, sí, claro. Eh, yo siento que últimamente estos últimos años se ha prostituido mucho el término fascista por ciertos sectores más progresistas, más work. Claro. Y claro, eso ha normalizado y cuando uno prostituye un concepto, lo que pasa es que se normaliza. La gente común y corriente, que no es la politizada, que no es la que está muy pendiente, que es el el gran peso que mueve el péndulo generalmente en la democracia, en las democracias occidentales. Cuando se normaliza un concepto empiezan a surgir memes, a como usarlo de broma y por eso hace un par de años yo he sentido que se han hecho muchas bromas con los nazis y que no son o que no son mal los que no sé qué el pintor austriaco. Y eso sumado, a que, quizá la comunidad judía o israelita perdió hegemonía en este mundo de Hollywood, que ellos igual, bueno, en el aes del siglo pasado se hicieron las grandes víctimas que fueron víctimas, pero por ejemplo en el cine de la Segunda Guerra Mundial tú ves como víctimas principales a los judíos, pero no se habla ni de los comunistas, ni de los gitanos, ni de los

homosexuales, que todos estos grupos tenían campos de concentración y a veces eran más que los judíos incluso y siempre fueron invisibilizados porque la hegemonía cultural era eh la tenían los judíos. Y claro, además de que en estos últimos años han perdido esa hegemonía, eh más toda esta la normalización eh humorística incluso que se hace al fascismo y a los nazis, más lo que ahora pasó estos último par de años con lo de la guerra en Palestina. Claro. Eh, se ha hecho extremadamente popular el antisemitismo y han vuelto, han resurgido todos estos memes racistas hacia ese pueblo que eh son muy similares a lo que se decía en los 1900 o incluso antes, porque también una de las comunidades que más ha sido odiada en Occidente han sido los judíos. No digo que esté mal, esté bien o que esté justificado no, simplemente lo menciono que es curioso que justo ahora estén surgiendo esas mismas bromas que hace bastantes décadas se consideraban de mal gusto. incluso a JK Rowling sé que 20 años, 15 años, me acuerdo que la funaron porque descubrieron que claro, eh los gomos, los banqueros de Harry Potter, los duendes, era estaban descritos usando el estereotipo de judío, así que era una eh una referencia racista y la funaron por eso y ahora [] le aplaudirían porque es lo popular.

Entrevistador: Sí, está, ¿cómo se diría? Pues en redes sociales que hiciste este esta tendencia hacia lo que está correcto, criticando lo que está mal.

Francisco: Claro

Entrevistador: Pero no dejan de ser este, ¿cómo se llama? Yo diría para usos personales, porque mucha gente se deja llevar por lo que dicen, más por lo que quieren hacer en un principio.

Francisco: Claro. Por la masa

Entrevistador: Y tenemos en cuenta Claro. Por la masa. Exactamente. Y este tema de claro, el antiseminismo, si hay uno o dos que que lo toman a broma, pues muchas otras personas también van a apoyar ese sentido que según ellos, o sea, podría ser broma y tal, eh, pero

como que se reproduce y se normaliza, como tú mencionas, ¿no? Se prostituye el el este este concepto en sí de lo que hay. Y esa misma situación. Ajá. Dime...

Francisco: Eh, aunque la mayoría es en bromas, hay muchos entre medio que creen que es lo correcto y otros que les gusta, si al final hay de todo.

Entrevistador: Claro, pues es el tema de la sociedad en sí, porque siempre hay muchas vertientes. Y con respecto a estas situaciones o bueno, estas situaciones que han aparecido eh como imágenes así en tu mente con respecto a esa similitud que había de la sociedad de ese entonces, bueno, la sociedad de Columbia, por ejemplo, y la sociedad actual. Eh, y bueno, y dado que viste el videojuego, ¿hubo escenas o situaciones en la que, bueno, sentiste que ciertos personajes eran tratados de forma distinta solamente por su raza o condición social?

Francisco: Claro. Sí.

Entrevistador: Ah, de acuerdo. ¿Y recuerdas alguno?

Francisco: Eh, bueno, recuerdo eh, justamente, bueno, a los afrodescendientes que son tratados como ya ni siquiera una clase inferior, sino que una especie de animal no inteligente, que era el discurso que se tenía eh en toda esta época eh del 1900. Incluso creo que el primer largometraje fue hecho por alguien que era financiado por el KKK y habla del mismo tema que los trata como animales.

Entrevistador: Sí. Personas sin alma.

Francisco: Exacto.

Entrevistador: Claro. Esta ferviente, sobre todo en esa época, más que todo porque claro, hablamos de 1912 en teoría, que suceden los acontecimientos dentro de este universo de Columbia y tal. Y claro, estas personas racializadas pues no solamente tienden a bueno, mostrárselo en tema de actos serviles, obligatorios. que siempre están remitiéndose a ellos como o como comentas, ¿no?, en términos de animales, pero también entendemos que claro,

están la gente oprimida y como en muchas sociedades que hemos visto a lo largo de la historia, cuando hay una opresión, hay una resistencia.

Francisco: Sí,

Entrevistador: Dentro de este de este videojuego encontramos de que la resistencia pues es la gente los box que el latín también remite a este tema de lucha, de este tema del pueblo. ¿Y qué opinas sobre ellos como facción anterior?

Francisco: Sí, yo creo que me gustó esta pregunta. Eh, Vox Populi, la voz del pueblo, representa lo que generalmente pasa cuando una sociedad está enferma por líderes o o un ordenamiento que no satisface a la mayoría de la gente, ¿ya? Y cuando ocurre esto, que en la realidad a veces se exagera más o no, pero aquí es evidente el problema. Eh, claro, surgen estos grupos contestatarios que eh pasa en la mayoría de casos pasa que este grupo contestatario cuando logra derrocar y derribar el grupo dominante, ellos se vuelven el grupo dominante y opresor. Es lo que pasa en Vox Populi. O sea, vemos como ellos pelean contra el salvajismo de este sistema ultraconservador eh teócrata para imponer algo que está a la misma altura, o sea, tratando de ejecutar niños porque son hijos de quienes son. Y y en la historia pasa lo mismo, o sea, siempre siempre está esa frase de de Batman de eh muere joven como un héroe o vive lo suficiente para volverte un villano

Entrevistador: Y claro, hay que exterminar el problema antes de que se vuelva malo.

Francisco: Claro, claro. O sea, es como, no existe el estado de derecho ahí, o sea, te están castigando por un crimen que podrías hacer. Bueno, y volviendo al tema de Vox Populi, eh la señora, ay, se me olvidó el nombre,

Entrevistador: Daisy

Francisco: Me recordó mucho a Fidel Castro. A Fidel Castro,

Entrevistador: ¿En qué sentido?

Francisco: Sí, porque fue exactamente lo mismo, o sea, eh luchó para derrocar a un dictador, para volverse un dictador. Claro, ese ese símil que hace. Claro, claro. Y eso pasa, ha pasado prácticamente siempre en la historia. Siempre, siempre, siempre que alguien llega al poder con populismos eh para destruir lo que está impuesto, generalmente impone algo peor. O sea, bueno, no peor, sino que igual de mal. Sí, porque cuando queda un vacío de poder tan grande y tú estás ahí para ocupar ese vacío de poder, muchas veces las buenas intenciones, eh los ideales y la moral pasan a un segundo plano, porque el ser humano lo que ha demostrado a lo largo de la historia es que es muy fácil de corromper cuando tiene poder.

Entrevistador: ¿Tú crees que en realidad el remedio fue peor que la enfermedad?

Francisco: No sé si es peor, pero final es un ciclo constante de odio y muerte

Entrevistador: o que se convirtieron en lo que juraron destruir?

Francisco: Exacto.

Entrevistador: Igual está eh eh el hecho de no sé pues si si por ejemplo en lo que he visto acá en Perú el tema de que muchas personas, bueno, hace poco no más con el presidente que hemos tenido al que lo sacaron básicamente para reemplazarlo por la actual presidenta, eh estaba esta lucha constante de proletariado, sobre todo, ¿no?, ante las grandes corporaciones y que nosotros deberíamos como que reivindicarnos como sociedad peruana. Y quién mejor para representar esa sociedad peruana que alguien que ha venido luchando desde abajo, que era un profesor de de colegios públicos que eh remitía la educación como que el ingrediente principal para que la sociedad peruana fluya y mejore a más. Sin embargo, al llegar al poder, todas esas ideas revolucionarias que se tenía en cuenta desaparecieron y ahí quedaron

Francisco: claro

Entrevistador: En ese momento. Claro, al tipo no solamente se le criticó por eso, sino también por lo que criticaba, ¿no? Enriquecimiento de la nada, familiares que ya estaban dentro del poder y muchas otras cosas que han sucedido. Sin embargo, eh lo que a mí me

causa curiosidad es el hecho de cómo se llegó a ese punto, dado que eh o sea, él no llegó solo, llegó por el voto de la gente. Y a eso es lo que quiero llegar con la pregunta, que también tiene sentido con Vox Populi, y que hay muchas personas que, si bien pueden estar de acuerdo con tus ideales, eh, no están de acuerdo con con los métodos que utilizas para llegar a ellos, ¿no? Y no sé si a ti te sucede lo mismo con con respecto a este a a esta facción de box. Simpatizaste quizás con él, con su fin, por así decirlo, pero no justificas los medios? ¿o sí?

Francisco: Claro, es que es complicado, complicado porque buf, ¿cómo lo digo sin parecer un nazi? No, nada más. No, no es que eh tiene sentido lo que su lucha, pero por ejemplo Vox Populi de terroristas que tratan de aprovecharse de del discurso lógico. Me explico, porque por ejemplo en la zona eh que previa eh a a los suburbios industriales, vemos gente con imprentas, gente eh blanca ayudando a gente de color, eh imprimiendo panfletos eh para demostrar que eso es una barbarie. Incluso eh hay hay mensajes de voz que eh el mismo Comstock, el mismo Mesías, es consciente de que hay gente que sabe que es una barbarie lo que le hace a la gente de color y él trata de justificarse. O sea, hay una lógica eh dentro de la sociedad, aunque va a haber gente racista porque, o sea, al final esa sociedad se crió así, no es simplemente que sean malas personas, sino que los criaron así, pero hay una parte de la población que sí es consciente de que eso no está bien. Así que yo creo que deberían haber otros métodos para poder llegar o ayudar a la gente que no tiene tanto. Al final darle voz y voto y del permiso de acción a grupos que claramente solo se quieren aprovechar de la situación precaria del momento, nunca lleva nada bueno.

Entrevistador: Claro,

Francisco: Porque eso lo hemos visto desde Medio Oriente hasta acá en España, siempre que a terroristas se les da como legitimidad a su lucha, aunque sea legítima moralmente o éticamente, si a grupos así se les da voz y voto, es siempre va a traer algo malo. Siempre.

Entrevistador: Claro. Y hablando también de ese punto, eh no sé, en mi percepción yo entendí que eh cualquier extremo es perjudicial para la sociedad entera. Seas bueno, seas malo, igual te cae por el hecho de estar dentro de esa sociedad. Porque claro, como mencioné antes, ¿no? Si hay uno extremo, siempre va a haber otro, o sea, siempre va a haber esta lucha de dos de dos poderes. Sí. Sí. Y la sociedad es la que sufre en teoría ese fuego cruzado que hay entre ellos y ninguno de los dos pues va a dar su brazo torcer, ya sea por ego, intereses o todo lo que tú todo lo que tú menciones, pero en términos de la cómo se diría la instrumentalización de la violencia para llegar al fin es lo que prácticamente acaba con la sociedad de Columbia en este ejemplo.

Francisco: Claro. Sí, es que podríamos podríamos buscar un ejemplo similar y que todos conocemos porque se se pasa en el colegio, que es la Unión Soviética, ya antes de la Unión Soviética es eh la el imperio ruso zarista, ya está la nobleza y la monarquía y todos ellos son los oligarcas que tienen poder y viven perfecto. Ocurre la revolución, llega Lenin, los comunistas y todo esto. ¿Qué pasa? Ya matan a los Zares, matan a los nobles, les quitan todo, les expropián todo. Y mucha gente pensará, "Bueno, listo, ya se acabaron los malo." No, pues lo único que pasa es que se cambió la torna. O sea, en vez de que ahora los nobles fuesen los oligarcas, ahora los del partido único son los oligarcas, pues. Y en vez de que el Zar tenga el cetro de emperador, ¿no? Pues simplemente va a ser Lenin o posteriormente Stalin el que tenga el cetro de emperador, pero no se va a llamar emperador, cachá. va a ser el, no me acuerdo cuál era el título, pero eso el problema de los extremos es ese, que lo único que hacen son cambios de poder y generalmente no eh eh cuando hay un cambio de poder se afecta sí o sí a la población, esté o no de acuerdo con el cambio porque es violento generalmente, pero a la gente común y corriente no no le llega nada, o sea, no pasa nada, no les beneficia nada.

Entrevistador: hay personas que bueno, eh en base a la historia que que hemos visto que a ver si bien está este tema de la violencia que está eh como que presente para eh llegar al fin,

bueno, al poder sobre todo, pero eh cómo decirlo sin sin que suene mal también está eh está ese término de no me gusta cómo lo actúas, Pero es que hay esa gente justo que comete esa violencia siempre te van a salir con él eh siempre te van a salir con esa, ¿cómo se diría? Definición, concepto. Ahí está. La justificación para decir es que no me quedaba de otra.

Francisco: Claro,

Entrevistador: no no encontré otro medio por el cual porque ya a ver ya marché, ya luché, ya este grité y no me hicieron caso y la única forma de llegar a ello es de forma violenta. Bueno, te comento a modo de resumen acá este con el tema de terrorismo pues sucedió prácticamente igual. una invisibilización por parte del Estado hacia la lo que sería los departamentos fuera de la capital, eh que se creó un movimiento maoísta, leninista y todo lo que terminan en ista como bueno, como el comunismo y tal que empezó a ejercer violencia contra las autoridades locales de los pueblos este no ciudadanos por decir y y al estado le seguía dando igual. O sea, el punto de que eh bueno, en palabras textuales, sí, de los líderes era de que si no llevaban ese terror hacia la capital, nunca iban a escuchar su mensaje y fue lo que sucedió y ocurrieron masacres, muertes y todo lo que viniera a ocurrir, lo cual no justifica el hecho, pero vemos que eh a lo largo de la historia, en términos de violencia, siempre va a existir este factor de no me quedaba de otro. ¿Tú qué opinas sobre este principio? sobre todo el cual aplicado al videojuego, ¿no? De que justo Daisy también habla de estos temas y tal. ¿Tú qué piensas?

Francisco: Claro, yo ahí creo que uf, huevón, porque es complicado, eh,

Entrevistador: es para la tesis es complicado.

Francisco: Sí, sí, sí. El, a ver, al final eh, generalmente estos grupos que eligen la violencia son grupos paramilitares. Es raro que sean personas comunes y corrientes, personas a pie, porque generalmente la persona a pie eh si tiene una familia sobre todo va a estar preocupada de conseguir pan para su familia, pues no va a estar preocupado de conseguir un arma para ir

a morir a no sé dónde. Ahí yo creo que esa es como la primera la primera distinción de que generalmente no es gente del populacho, ¿me explico? Claro. Eh, pero aquí en Chile también ocurre algo muy similar de que aunque seamos un tallarín, eh, somos un país extremadamente centralizado. Todo, todo pasa en la capital y la capital vive de los impuestos, o sea, es literalmente un parásito para las demás regiones. Somos literalmente los juegos del hambre.

Entrevistador: Sí. O el o esta película El hoyo, ¿no? Que todo se va arriba y luego lo que queda ya. es lo que te queda.

Francisco: Exacto, exacto, exacto. Por eso ahí lo que debería pasar es que las mismas comunidades de ciudadanos tienen que levantarse. Yo siempre creo que hay que elegir la vía democrática o política para arreglar eso, estos temas, elegir a eh políticos que puedan luchar contra el poder centralizado de una forma democrática, no sé qué, porque al final es una cuestión de mayorías. Por eso la eh la gente no entiende el poder que tiene la democracia, pero si votan mal, ahí está el radica el error, pues que por eso yo no estoy para nada nada de acuerdo con con la justificación que intentan legitimar estos grupos paramilitares de que no me quedaba otra opción porque como te digo, o sea, aquí pasa lo mismo, pues por ejemplo tenemos el problema de los mapuches que también hacen terrorismo en el sur de Chile. Pero es que está mal dicho, lo acabo de decir mal que digo los mapuches, pongámosle que son 200 tipos, pero la comunidad mapuche son como 2 millones, 3 millones y el problema de esos grupos que son minúsculos, como son armados y hacen ruido, se adjudican la voz de unas comunidades que no que ellos no representan. Mm. Sí, sí. Por eso ellos no los apoyan, ¿cachái? Porque es un error al final, como hacen tanto ruido, eh, tendemos a generalizarlos, a creerles.

Entrevistador: Claro. Y ya encasillas al al mapuche con con ese aspecto, ¿no? No no no la calle porque ya tienes miedo de que haga algo, por así decir.

Francisco: Sí. O sea, justamente acá vivimos por muchos años el tema del racismo contra los mapuches, por lo mismo, por estos grupos militar paramilitares terroristas y siempre estaba la broma de que a un mapuche va a quemar un camión porque se dedicaban a quemar camiones forestales. Sí. y que, como te digo, son 200 200 tipos y la mayoría ni siquiera son mapuches, pero se adjudican eh el ser mapuche. En España pasó lo mismo con los catalanes.

Entrevistador: Bueno, y con claro con con lo siento por interrumpirte, pero también me trae así el hecho del tema de los venezolanos en Latinoamérica, esta generalización de de las personas que si bien a ver tocarlo con pinzas este tema, el hecho de que en su mayoría pues sobre todo acá en Perú eh tema con las noticias sobre bueno, muertes sicarios, romos, asesinatos todo lo que suceda malo para una persona la violación de derechos humanos siempre tendían a eh al tema de de los ciudadanos de Venezuela, que es más todavía llegó al punto de que los mismos venezolanos que estaban recibiendo en el país se se quejaron contra ellos mediante redes sociales que no podían estigmatizar y ya como que no decían los venezolanos, sino cambiaron el discurso de un ciudadano extranjero y se quedaban con ese término, pues solamente para no generalizar de lo mismo que estamos hablando. No, de tema de por un grupo de personas culpar a toda una sociedad.

Francisco: Exacto. Es que y además pasa algo curioso con el tema de los venezolanos que bueno, además de que ellos están escapando de una dictadura de izquierda y todo eso, eh, si notas, por lo menos acá, ¿no? Supongo que allá es muy similar que los venezolanos mayoritariamente votan a la derecha o a partidos que buscan como cerrar las fronteras, eh detener la inmigración. Claro, los más conservadores y mucha gente no entiende por qué, porque los que los que más quieren dejarlos entrar, sobre todo los ilegales, porque los que están con papeles pueden entrar en cualquier lugar porque tienen papeles, el problema son los legales. Bueno, generalmente la gente que dice que en el mundo no hay fronteras, que las fronteras son solo líneas en un mapa y que es un derecho humano migrar y no sé qué. Son

gente de izquierda generalmente y claro, se les rompe el disco cuando ven que los venezolanos en su mayoría votan a la derecha a cosas conservadoras. ¿Por qué? Porque ellos justamente además de estar escapando del del sistema político de allá, escapan de la criminalidad. que acá en el cono sur no estábamos acostumbrados al sicariato, al secuestro, esas son cosas que no se veían prácticamente. Y claro, mucha de esta gente ilegal, bueno, no la mayoría ilegal, la mayoría de ilegales, gente que simplemente no tenía papeles y ya, pero entre medio se meten todos estos criminales y gente que un que ahora sí, perdón, eh se meten estos criminales y claro, por culpa de ellos se vuelve este estigma y no sé, bueno, es de es muy notorio que ahora por culpa de la inmigración y justamente amente sobre todo la inmigración eh descontrolada y estos grupos tipo Tren de Aragua y todos estos grupos narcos, prácticamente toda Latinoamérica se puso de moda, sobre todo en redes sociales, eh un racismo bastante fuerte hacia los venezolanos.

Entrevistador: Y ya incluso ya este eh como que estigmatizando o estereotipando por así decirlo, pues no, el chico que está con su gorra de Venezuela o está con su pueblo de Venezuela, ya tienes como que esta, esta idea en la cabeza, ¿no? Que al fin y al cabo el tema de estereotipos imaginarios todo es una creación de esta mente colectiva, mente de colmena podríamos decir.

Francisco: Yo creo, yo creo que el estereotipo en general sí surge de una generalidad, o sea, que que sí puede que exista, es muy probable que exista, pero claro, porque es una generalidad y el problema es que nosotros somos individuos, o sea, no todos vamos a tener los todos los estereotipos o todas estas generalidades, ¿me explico?

Entrevistador: Y clar, pero al fin y al cabo esto se enseña, no no es que tú nazcas con ellos, esto aprendes mediante Claro, no solamente bueno, el colegio por y no lo digo que lo enseñen los colegios, sino que los propios amigos que hayan visto algún video, algún TikTok, ya pues te lo mencionen y tú tengas esa idea en la cabeza y lo comientes en familia o que

simplemente un familiar haya sufrido un robo y te haga ese símil con lo que comentamos, ¿no?, de que este venezolano me ha robado, ya cuídate de ello. Eso lo tenemos bien en temas de bueno, sobre todo de familia, ¿no?, que hay. Exacto. Y ese racismo del que hablas pues sí está ferviente. Y qué bonito que lo mencionas porque justamente ese es el tópico en sí de lo que trata esta investigación. Eh, es que qué bonito comentar.

Francisco: Es que es lo que pasa, si al final tú tienes que pensar que todas las sociedades, sobre todo en estos últimos años donde se ha polarizado tanto el mundo, no sé si has notado eso con el tema de los progres y ahora toda esta ola contestataria que

Entrevistador: Ahora todas las personas tienen que pertenecer a una facción, sí o sí. Claro, si no no existes básicamente.

Francisco: Sí, pues y ahora te dicen amarillo o tibio, como si usar el sentido común y no tomar bando fuese algo malo, cachá, ¿eh? Claro, siempre siempre que hay una polarización y una división social tan grande, eh, siempre que hay un cabeza de turco o un enemigo en común, [] la sociedad entera abraza este enemigo en común. O sea, eh, por eso ahora el enemigo de Latinoamérica son los venezolanos. Eh, en el 1940 el enemigo de Europa eran los judíos, porque eso es algo cierto que lo hemos conversado. Claro, los nazis estaban matando judíos, pero ni los franceses ni los a nadie le interesaba porque toda Europa fue racista, era racista con los judíos de forma ancestral, o sea, desde la época de Roma y hasta que si por eso ahora lo que te comenté antes de la hegemonía cultural de los judíos en Hollywood es que ahora los tratan como las víctimas, pero en su momento a nadie le interesaba, pues todo lo contrario. Los aplaudían en Estados Unidos, a Chaplin lo echaron del país por hacer la película del dictador, por criticar justamente esa hipocresía.

Entrevistador: Claro, sí tenía esa no solamente, también a, bueno, criticó a su propio pueblo, básicamente también al industrialismo que había en la época. este tema de tener a las

personas como básicamente fichas o engranajes, claro, básicamente reemplazables, por así decirlo.

Francisco: Exacto.

Entrevistador: Y eso no le gustó pues ni tanto también a la sociedad como los que eran los dueños en sí de lo que existía básicamente, que eran las grandes corporaciones. Claro, claro. Si algo no me gusta y tengo el poder, lo quito. Básicamente

Francisco: Ni con ni con esas críticas a la a al corporativismo lo echaron. fue por la crítica política, más como insultando como a la carta magna, cachái?, a la Constitución de cómo no estamos ayudando a este otro pueblo y no estamos acabando con el malo o quizás fue la gota que rebalsó el vaso.

Entrevistador: también había estado ya un cúmulo de cosas que eran debate pues básicamente de lo que también la popularidad que tenía y intereses también que ha habido de de otros, pero bueno, tenemos ese amplio tópico para hablar y después porque hay que seguir con la entrevista, cierto. A ver, este, bueno, vamos con el bloque tres en sí y bueno, y justamente hablando de sociedad y tal, pues también entendemos que en toda sociedad siempre hay un líder que destaque, que dirija este movimiento. Y en esta ciudad pues vemos que el líder a modo de, bueno, en otras entrevistas me lo comentaron como casi un papa en sí está el personaje de Comstock. ¿Qué impresión dejó en ti este personaje?

Francisco: Bueno, este personaje es como la extrapolación caricaturesca del Mesías, o sea, es la secta máxima, el fin utópico que tiene todo sectario. Eh, pero sí, o sea, claro, al final el tipo eh yo entiendo que más además de ideología y una forma de crianza y todo y autoconvencimiento, todo lo que hizo fue porque creyó que esto era lo correcto. Por ejemplo, yo no lo veo mucho como viviendo en la opulencia total y no haciendo nada y no, sino que él activamente estaba promoviendo su mensaje. O sea, no es tanto como otros mesías de que mesas sean políticos o religiosos, eh, que se aprovechan de su discurso para conseguir tontos

útiles y llegar al poder, ¿no? O sea, este sí creía lo que decía maquillaba muchas cosas, pero todo tenía un fin aún mayor que trascendía él. O sea, el tipo de verdad estaba loco

Entrevistador: llegar a a cómo dijo el que su cordero, bueno, la hija quería tendría que bañar las montañas en fuego, ¿no? Fuego purgar para la Sodoma de abajo. Claro, con Sodoma de abajo se refiere pues al mundo entero, entre comillas, porque él estaba en el cielo.

Francisco: Exacto. iniciar el mundo. O sea, no era, como te digo, no era como el típico Mesías que busca eh eso, simplemente llegar al poder y listo y quedarse ahí estático, ¿no? Pues sino que el tipo activamente estaba preparando este gran plan de cambio mundial.

Entrevistador: Básicamente lo que lo que hizo el diluvio, bueno, bíblicamente hablando, pues no de este, bueno, también se se menciona, es constante este término de eh borrón y cuenta nueva, este renacer en sí que hay con respecto a a la persona o a la sociedad que de la que hablaba, pues claro, igual está el hecho de que ese renacimiento no era por un designio divino, sino era por lo que él creía. corre tú mencionas. Pero fuera de ello, eh en ciertos momentos también eh bueno, no sé si si te ha pasado bien mi caso estaba que eh a mí me resultó increíble la forma de que la gente a pesar de muchas cosas que algunos creían que estaba bien, otros mal, independientemente de lo que se piense, pues lo tenían prácticamente como una figura o como se se dice, ¿no? Mesías, ese respeto, ese fervor ya casi y y este delirante, por así decirlo. Exacto. Eh eh para ti, ¿cómo lo tomaste este aspecto? ¿No te pareció una figura creíble como líder?

Francisco: Sí, yo ahí claro. Eh, yo creo que como lo que pasa en la historia, nosotros los humanos somos borregos, que muchas, es muy difícil ir en contra de la sociedad. Claro. Y si la misma sociedad, bueno, hay que decirlo con todas sus letras, si la gente vive bien y cómoda y puede tener una vida normal, no le importa si en una dictadura o en una democracia. Y esa es la cosa. Cuando nosotros vemos a Columbia, por lo menos en la parte superior, la gente vive bien, o sea, vive normal y además viendo todos los logros que hace

este tipo, como tener una ciudad flotante, gigante, literalmente un sueño hecho realidad, yo creo que no es ni conveniente ni incluso ni lógico llevarle la contra al tipo. y el tipo ha demostrado tantas grandes cosas, ¿no? Yo encuentro que es lógico que la gente lo siga, aunque no esté de acuerdo.

Entrevistador: Claro. O sea, tú entiendes de qué eh por lo que hizo tiene la autoridad y el respeto de la gente para hacer lo que él crea conveniente con ellos.

Francisco: Claro. Más que la autoridad, la legitimidad.

Entrevistador: Osea le creen el mensaje que dije.

Francisco: Él ha demostrado que, porque al final todos lo llaman Mesías y que adivina cosas, que sabe, claro, un profeta porque si está profetizando cosas, está logrando cosas increíbles, porque claro, es una ciudad en las nubes y todo esto en el 1900, o sea, claro, yo ahí yo me pongo en ese contexto y aunque pasara hoy día mismo, yo digo, "Wow, o sea, si alguien es capaz de lograr eso, a mí no me parecería raro de que tenga un país entero siguiéndole ciegamente.

Entrevistador: Claro,

Francisco: aunque no esté de acuerdo con su ordenamiento también por una cuestión de de comodidad y porque se puede vivir bien, a menos que seas de color, eh es obvio que que no vas a llevar la contra y la represión también, eh, que es una una cuestión de de autopreservación. O sea, mucha gente se pregunta, pero si los nazis eran tan malos, ¿por qué la gente no hacía nada? Pues por qué la gente los seguía por varios factores. El primero es que el primer país que invadieron fue justamente Alemania. O sea, si tú no estás de acuerdo, te desaparecían. Y la otra es que Alemania ya estaba muy mal y llega este tipo con super oratoria a decirte, "Ahora todo va a estar bien." Y claro, ahí hay un debate si fue real o no la mejoría, pero sea como sea, tú no podías llevar la contra.

Entrevistador: Sí, está está también bueno eh legitimidad, el respeto, la autoridad sobre lo que bueno, Comstock ha hecho para que te dé a ti esa facultad para decir, "Oye, este tipo no se equivoca con lo que hace. Si no, bueno, si lo sigo me va a ir bien. Si a él le ha ido bien, porque a mí no?, básicamente. Claro, claro, claro. Y de acuerdo. Pero igual ahora que lo mencionas, este tema del pintor austriaco, el tema de Hitler en sí, eh, te evocó a esa figura entonces, o sea, sí te hizo una similitud con ese personaje histórico.

Francisco: Eh, espera, perdón, perdón, perdón. Me desconcentré por un momento, discúlpame. me puede volver a preguntar?

Entrevistador: No te preocupes. Ahora que me comentas este tema de la, o sea, te evocó a esa figura, o sea, sí lograste hallar una semejanza en sí entre, bueno, Comstock y Hitler?

Francisco: O sea, eh más que específicamente con él, con cualquier líder autoritario y sí, pues bueno, autoritario, cualquier régimen autócrata y o teócrata es ese símil. Si notas en Comstock, eh, es el típico dictador donde trata de que todos los poderes culturales converjan en él, el religioso, el militar y el político, todos convergen en él. Y claro, por eso yo ahí veo un símil con cualquier régimen autoritario. Digo a Hitler porque, bueno, es el más sencillo de de palabración porque es el más conocido, el más común.

Entrevistador: Claro, había, por ejemplo, un un amigo mío que hablando justamente con estos temas de BioShock, eh, y hablando también de la secta que que tú me mencionabas, me dijo, "Oye, este, se me hace parecido, por ejemplo, a Charles Manson." ¿Por qué? Le digo, "Porque eh claro, el tipo no es que haga las cosas malas, él como que inserta este chip dentro de de las personas que ellos hacen lo malo por él. Yo digo,, en teoría es claro y me dice, añadiendo también el componente, bueno, más allá de de lo que haya hecho, está también el factor de la fe, de la esperanza que inserta en la gente y que él les ofrece e la salvación, el Edén, el paraíso a cambio de su fidelidad, básicamente. Sí. Sígueme y serás bien recompensado, como tú mencionas, ¿no? El hecho de vivir bien, básicamente en el Edén, que

es esta similitud que justamente está en los cielos, el término de Colombia, el paraíso y tal. Y si estás de acuerdo conmigo, ven, dame dame la mano, por favor. Bienvenido, bienvenida a mí.

Francisco: Exacto. Sí, al final es eso. O sea, aunque la gente se escandalice cuando uno lo dice, si la persona común y corriente está viviendo bien, le da lo mismo lo que esté gobernando. Y, incluso, te podría decir que le da lo mismo las barbaridades que se hagan. Por ejemplo, China, o sea, por lo menos en las zonas más eh citadinas, la gente vive exactamente bien, o sea, viven perfecto y les da lo mismo que sea una dictadura y que haya campos de concentración de musulmanes que estén invadiendo otros lugares, que haya esclavitud infantil en las zonas rurales. A ellos les da lo mismo porque ellos viven bien. Esa es la cosa. O sea, el ser humano es un individuo y si a nosotros y a los que nos rodean y a los que queremos nos va bien, a la mayoría de gente no le interesa lo que esté pasando ahí.

Entrevistador: Claro, si rompen su burbuja ahí recién reacciona.

Francisco: Yo te diría que incluso con la burbuja rota, mientras su realidad esté estable, no les importa, hacen oídos sordos.

Entrevistador: Es un poco curioso cómo funcionan las supervivencia.

Francisco: Claro, es que es la supervivencia. Sí, está arreado. Claro. Sí, sí, sí.

Entrevistador: Si no, no si no no luchas, básicamente, no te quedas tranquilo y es que dejas que las cosas fluyan.

Francisco: Claro. Si por eso yo no trato como monstruos a las personas que se pueden hacer los tontos cuando hay alguna barbaridad. Si al final hay que verlo como en la vida hay como, eh, factores que te pueden convenir y otros que no. Levantar la voz te va a traer algo bueno, vas a cambiar el mundo? No, estate tranquilo, no. Es como y está bien, o sea, no sé, es como un perro, cachái?, un perro que le empieza, un perro chico que le empieza a ladrar así, quiere

super pelear con un perro gigante, pero claro, hay una reja entre medios. Cuando se abre la reja ya no quiere pelear.

Entrevistador: Sí, sí, sí, me ha pasado con mi perro chico. Ah, está detrás de la puerta de la reja contra un pitbull siendo un shih tzu. Le abro la puerta para que juegue. El perro, el pitbull se acerca y empieza a llorar pidiendo auxilio, siendo consciente de que el perro solamente está moviendo la cola y para como si le estuviera echando un cuchillo envenenado en el costado.

Francisco: Claro, claro. Si es eso, es la supervivencia más básica. Al final nosotros eh igual somos animales, tenemos y por suerte racional, o sea, tenemos que ser conscientes de qué nos conviene y qué no. No todo puede ser ideología o ideales.

Entrevistador: Justamente hablando de lo que nos conviene acá es la siguiente pregunta que está, este señor, este empresario que lo vemos al inicio incluso de del juego, está este personaje con un sombrero de copa, bigote llamado Jeremías Fink, dado que ha jugado recientemente la buena opinión que tienes sobre este personaje, ¿qué simboliza para ti en el juego?

Francisco: bueno, él simboliza eh todo este estereotipo que bueno, que como yo te dije previamente, el estereotipo es por una generalidad, no simplemente nace de la nada. Así que es un estereotipo de estos super empresarios corporativistas de finales del 1800 e inicios del 1900 que lograban literalmente tenerlo todo y tener incluso más poder que el mismo estado. Eh, y claro, y se pasaban por cualquier parte derechos laborales, moralidad humana, derechos humanos. porque las personas eran simples números y haciendo también hincapié como esta esclavitud moderna de la industrialización, donde las personas trabajaban hasta que se morían y no importaba, o sea, porque eran material humano, no más.

Entrevistador: Esta mano de obra es prescindible. prescindible. Exactamente. Que no que no tienen, ¿cómo decirlo? Porque ahora justo, claro, está este tema de de los trabajadores y que

deberían andar eso lo mínimo y de que si te trata mal en una empresa renuncia y tal. Pero, por ejemplo, en mi caso, he visto que mucha gente trabaja, pero trabaja porque tiene que sobrevivir, no porque quiere Ajá. Y claro, eso también me lleva a pensar de que en qué momento tú, bueno, habiendo estudiado todo lo que se estudiado está gema las pestañas, yo, por ejemplo, al hacer mi tesis y tal, quiero obtener una una remuneración un poco más alta porque sencillamente a lo que respecta en términos de eh llegar a un punto donde bueno, quiero tener una familia, una casa, un perro, un carro, todo lo que tú quieras. estos sueños que tiene un ser humano son muy corrientes, ¿no? Y sencillamente lo que ganas no te alcanza, pues añoras a más, no quieres más, deseas más porque es ese tiene es chip en la cabeza. Pero claro, todo ese esfuerzo también conlleva, bueno, toda esa ganancia entre en teoría en tu cabeza requiere un sacrificio y ese sacrificio es levantarte hasta horas de la noche. Si te quedas en el trabajo más horas, pues prácticamente lo tienes que hacer. eh que en algunos países es bien recompensado. Pues bueno, en mi caso, lamentablemente en Perú es como apoyar a la empresa y ya está. No sé cómo lo tomas en Chile este tema de cómo decirlo lo que me decías, ¿no? La esclavitud moderna. Claro. Esta maquinaria industrial que sencillamente ya es la sociedad resumida. ¿Cómo tienes tú ese mensaje dentro de ti?

Francisco: Sí. Al final yo creo que claro si uno quiere un mejor vivir, bueno, a menos que haya nacido en cuna de oro, eh, hay que lo que tú sacrificas al final es tiempo. Al inicio, sí, pues, o sea, levantándote temprano y todo esto, ¿eh? Llegando tarde a la casa, cansándote, al final es tiempo porque después, por ejemplo, ya vas a casarte, tener hijos y no los vas a poder ver todos los días, todo el día, porque vas a tener que estar trabajando y así pues al final es sacrificar ese tiempo para tener tiempo de calidad después, pero a veces ese tiempo ya es muy tarde muchas veces, como el meme de del hombre que El hijo quiere ir con él y no tengo tiempo, no tengo tiempo, no tengo tiempo. Y cuando tiene tiempo el hijo ya no quiere. al final va por ahí la cosa, pero es como aquí eh eh es igual eh bruta esa faceta social, porque

aquí tenemos este neoliberalismo, pero no sabría qué opinión darte respecto a esto, porque considero que Eh, así es la vida, ¿no? Más, o sea, no. ¿Qué otra forma hay?

Entrevistador: Claro, es que igual esto me refería al hecho de que, a ver, si bien requieres sacrificios y tal y tú te puedes poner tu el saco al hombro y seguir caminando y tal, ¿sabes? Se puede hacer. Sí, me voy, me voy a la gente que claro, o sea haciendo una similitud con el videojuego, está estas personas que literalmente necesitan trabajo porque quieren comer, no es que requieran un sueño más, te comentaba pues un carro, una casa, una familia y tal, o sea, ellos prácticamente quieren trabajar para vivir, o sea, quieren vivir, quieren, no, bueno, no vivir, sino sobrevivir en esta sociedad que prácticamente eh pues los tiene atados de mano, sobre todo esto esta gente racializada, pues, el tema de de los irlandes que están dentro de de esas fábricas de fin a los este afroamericanos. Curiosamente no veo muchos chinos ni en su mayoría creo que el juego los toca más que una vez nada más para matarlo brutalmente ante tus ojos, fuera de ello, no. Este, sobre todo, esta población que incluso Fink en uno de sus eh de esos voxáfonos, nuestros dispositivos de audio, eh tienen eh bueno, se refiere a ellos como mano de obra barata. No, básicamente engranajes dentro de esta industria que tiene, esta gran máquina. Claro. Y los tiene pues bien pensado solamente y le llama a Comstock, ¿no? Oye, despreocúpate porque acá hay mano, no te preocupes por por los problemas que en el futuro que se enferme, porque prácticamente si uno se enferma, uno muere, hay otro que lo puede reemplazar y ahí seguir. O sea, no te preocupes por ese tema. que también va añadiendo a lo que tú me decías, de esta esclavitud, que al fin y al cabo pues querramos o no, por ejemplo, si que en un trabajo un familiar tiene este tema de oye, estoy harto de mi jefe, lo quiero matar entre comillas o no soporte esta compañera de trabajo, me tiene harto, me tiene chato, como te diría ya. Y pero dice, "Ya, pero renuncia, es que no puedo." Claro, no puedo porque hay gente que depende de mí, que básicamente esa similitud con con la gente en el pueblo, ¿no?

Que hombres y mujeres tienen una familia por detrás que requieren ese trabajo explotador, sí, pero lo hacen porque tienen que hacerlo, no le queda de otro, por eso decir.

Francisco: Sí, sí. Pues que al final es tener las manos atadas, ¿eh? Bueno, por suerte que por suerte hoy en día, gracias a la revolución industrial y todo esto ya ya no es tan brutal eh claro e el sobrevivir en una en una industria, porque incluso incluso en esa época ya había estaba esta simbiosis de que se habla del concepto de plusvalía en la revolución industrial y las revoluciones obreras, pero hay una simbiosis entre el obrero y el empresario. O sea, el obrero no tendría donde ejercer su oficio sin el empresario y el empresario no podría fabricar lo que fabrique o lo que produzca sin el obrero. Pero claro, aquí se rompe esa simbiosis porque eh no es un obrero, sino que es un esclavo, es simplemente un número mas. que y bueno y yo vi que en la en la fábrica tenían sus camas, tenían ahí mismo, ahí vivían, o sea, vivir y donde trabajaban o eran literalmente esclavos, eran parte de la fábrica ya no era alguien que se levanta temprano para ir, no, pues era ya propiedad de la fábrica,

Entrevistador: Propiedad de Fink.

Francisco: Exacto.

Entrevistador: Era todo, básicamente. Los poderes, los vigorizadores, las armas, los robots, todo, todo, todo, robot, todo, todo, todo. Este monopolio que tenía.

Francisco: Claro, era un monopolio totalmente. Era un gran corporativista, pues era otro gran poder de Columbia.

Entrevistador: ¿Y encontraste algún mensaje detrás de ese rol de empresarial? Una crítica quizás?

Francisco: Sí. O sea, ahí yo, por ejemplo, en esa parte yo encuentro eh la típica eh como crítica un poco simplista de que el empresario es malo por ser empresario o el rico es malo porque tiene plata y el pobre es bueno porque no tiene. Pero claro, después nos vamos a al contexto en el que se ambienta todo esto, que es el 1900, donde esa era la realidad. O sea, no

recuerdo cómo se llamaba, pero el empresario estadounidense que era dueño de prácticamente toda la industria petrolera y los trenes y que era dueño de todo prácticamente. Claro, era un tipo que se pudría en plata y en poder, se hacía lo que quería y a las personas las trataba como un número más porque no le importaba, no había problemas. Así que yo vi esa crítica más, lo vi más como una crítica histórica, más que una crítica contemporánea, o sea, más que crítica, un análisis eh crítico histórico, porque esas realidades, por lo menos en occidente, por lo menos aquí en Chile, ya no las veo tan comunes. No no no lo vería posible. que una persona esté atrapada en un trabajo por necesidad, eh, es muy diferente a una esclavitud donde te obligan a tener ese trabajo y no tener vida. ¿Me explico?

Entrevistador: Sí, sí, sí, claro. Claramente ese tema que igual eh como ya comentamos también eh este juego pues refleja esa sociedad estadounidense pues entonces es un espejito para que transporta al jugador a esa ciudad del box. Y claro, textualmente se podría decir que existieron pues ciertos aspectos que todo el juego no no al pie de las letras, o sea, básicamente no había una persona blanca disparando a afroamericanos. Bueno, en Estados Unidos, claro, no me refiero a que eh que se haga cada rato, ¿no? De de a ver si hubo quizás, ¿no? A modo de comentario, por ejemplo, te comento, eh ya lo he comentado en anteriores entrevistas, eh te acuerdas ese momento donde tú caes del cielo con Elizabeth hacia la playa y hay una hay un área donde hay estos juegos de para niños y ves estos baños para gente de color y gente blanca.

Francisco: Ah, sí. Sí, sí, sí. Eso te lo quería comentar antes que bueno, eso también justamente pasó en Estados Unidos, que era bueno en Sudáfrica, que eh hay baños y transporte para blancos y para negros, porque no se pueden juntar.

Entrevistador: Sí, sí, sí, sí. Eso me me traía a mente porque yo juraba y perjuraba de que al igual que la escena de la rifa, esto era una exageración en sí de lo que había porque en mi mente no pasaba, porque claro, yo tenía este concepto en la cabeza de que, por ejemplo, lo

que sucedió ahora este hace poco en la sociedad contemporánea sobre estos estos baños para los homosexuales que separan, bueno, las transexuales sobre todo, sí que debería haber en sí, yo pensé que era para bueno, separar estos estos temas y que no hay un debate a posteriori y que se quede ahí nada más para permitir estos derechos adicionales, por así decirlo, con una característica específica. Pero claro, por mi cabeza no pensé que eso había sucedido anteriormente justamente por el tema del color de piel. Claro, me quedé literalmente me quedé estúpido porque sí existieron esta ridiculización del afroamericano, tenerlo como básicamente diciéndolo así, ¿no? Un monito de circo, un humano de segunda clase,

Francisco: Un humano de segunda clase

Entrevistador: Sin virtudes, sin alma. Y claro, en ese momento también entendemos de que el término del alma requería también estos conceptos religiosos y que en ese momento la decir religión estaba a flor de piel, pues todo ello se juntaba para que el pueblo afroamericano pues sufra en este terreno estadounidense.

Francisco: Claro que al final ahí el problema que hubo con las estas como dogmas religiosos así tipo el KKK o cosas así, eh el problema era que trataban de justificar eh sus acciones en base a algo divino, cuando en realidad era simplemente eso, o sea, estaban tratando de justificar como haciendo malabares mentales. eh con lo que a ellos los motivaba, o sea, después, por ejemplo, los nazis o bueno, no los nazis ni siquiera, sino que la Europa imperialista en el 1800, 1900, toda esta época previa a las guerras mundiales, como estaba tan a flor de piel esto de las razas y todo esto, eh, trataron y en esa época Dios estaba muerto, hay que recordarlo. Eh, claro, se trataron de buscar justificaciones biológicas, o sea, midiendo incluso el diámetro del cráneo. Eh, siempre siempre va a haber tanto eh formas filosóficas, religiosas, científicas para justificar el discurso que se

Entrevistador: Sí. O sea, da igual lo malo que hagas, siempre tienes que encontrar una excusa para validar en sí o sustentar lo que

estás diciendo. Ex.

Francisco: Siempre, siempre, siempre, siempre, siempre es necesaria la justificación o la legitimidad de tú actuar. Por ejemplo, incluso en la realeza europea, eh, tú no podías llegar y autodenominarte rey porque eres el más poderoso, ¿no? Pues sino que tenían que pagarle a un montón de catedráticos para buscar la justificación hereditaria de que tú eras descendiente de no sé quién. Y eso mismo pasó justamente en esta Europa imperial, donde se mencionaba que prácticamente toda la todos los imperios europeo descendían de la Atlántida o todos había un rey de España que descendía de Hércules de alguna tú te preguntaras, "¿Y cómo descubrieron eso?" No sé. Y así pues, o sea, y eso también se hacía en la antigua. O sea, Roma trató de justificarse de por qué ellos eran descendientes de los griegos con La Eneida, eh, y así pues siempre siempre va a haber una un intento de justificación loquísimo para legitimar sus acciones.

Entrevistador: El hecho de causa y efecto siempre va a ser

Francisco: Claro, claro, claro. Y el KKK lo hizo con la religión y es lo que vemos en el juego. Hm.

Entrevistador: Que curiosamente, David, ¿te recuerdas que hablamos de esta de la vestimenta que había con respecto a la sociedad del cuervo? Se parecía mucho, ¿no? Y que tú me comentaste, creo que era algo religioso que se había pervertido a causa de lo que había sucedido.

Francisco: Exacto. Exacto. Qué son los capirotos. Espera, déjame buscarlo. Sí, los capirotos que son eh justamente son una vestimenta religiosa que hasta el día de hoy se usa, por ejemplo, en Semana Santa en España, pero eh claro, la gente los ve, ve la las túnicas, esta estos gorros de de punta blancos y dice fua, racismo. cuando no, simple, simplemente era una es una costumbre y vestimenta religiosa desde las órdenes, eh, y por culpa del KKK se pervertió y ahora tiene esa connotación tan negativa, igual que con la esvástica. Claro, la

esvástica es un símbolo religioso hindú y ahora no, ahora eres lo más racista por usar eso. Igual que la Cruz de Hierro también, la Cruz de Hierro era una connotación militar de los teutones, no sé qué, ¿eh? Y ahora también, o sea, si usas una cruz de hierro eres neonazi.

Entrevistador: El tema de de los símbolos, sobre todo en este videojuego, es es es importante a mi parecer porque claro, o sea, llegas a la ciudad literalmente te pone los símbolos de la del patriotismo estadounidense, ¿no? la llave, el pergamino y era y la bandera, ¿no?

Francisco: Era eh la llave que era la ciencia, el pergamino que era como eh lo político, las reglas y la espada era la fuerza. La espada, ¿verdad?

Entrevistador: espada que era la fuerza en sí que que tenía la ciudad de Colombia para ejercer poder no solamente en ese territorio, sino ante la Sodoma de Abajo que tenía esta connotación bíblica que que al final de cuentas pues Comstock toma estas referencias para poder eh como bien decimos, ¿no? Justificar esa lucha que había contra los de abajo con el infierno, por así decirlo.

Francisco: Claro, claro. O sea, nunca mejor defan los que estaban abajo.

Entrevistador: Y ¿recuerdas alguna frase o escena impactante que haya sido protagonizada por bueno, Comstock o Fink?

Francisco: Bueno, eh, cuando muere Fink, lo encontré impactante, pero claro, él no la estaba protagonizando. Supongo que podría ser el cuando él te piden tirarle la pelota a la pareja interracial.

Entrevistador: Ahí está Fink.

Francisco: Sí, sí, sí, sí. Ahí está Fink.

Entrevistador: te sorprendió más por lo que decías prácticamente?

Francisco: Sí, o sea, eh cuando llegué a este juego no no me esperaba porque claro, yo mi primer acercamiento con la saga hace años fue con el primero y yo no sabía tanto todo este

trasfondo racial de esta utopía ultraconservadora, la tierra blanca de Dios. Yo eso no no no tenía idea que que tocaba esos temas y me sorprendió me sorprendió

Entrevistador: igual el juego este al igual que que hablamos de extremismos y tal la saga en sí, Ken Levine que es el creador el escritor básicamente de demás historias pues tenía esta vertiente de estos pensamientos que habían pues en la sociedad actual que es el tema del liberalismo y el y el conservadurismo, si estoy diciéndolo? Bien. Sí. Eh, y claro, el primer videojuego eh trata este sistema liberal, pues no, básicamente que ahí en Rapture ni eh el hombre refiriéndose a los comunistas y Dios eh refiriéndose a al término religioso, al poder de que tenía la iglesia en ese entonces. Y no existía tampoco el gobierno que eh pues sencillamente lo llamaba parásito, ¿no? Que claro, arrebataban todo lo bueno de de bueno, todo el fruto de la cosecha que había ejercido el ser humano para simplemente utilizarlo por fines banales y que en Rapture podías tú ser libre. En cambio, diferencia tenemos esta otra cara de la moneda con Columbia en Costo que es el autoritario que tiene voz en lo religioso, en lo científico, en lo social, en lo político y militar, en lo militar y todo una concentración de poderes en uno solo, que que es lo que diferencia entre ambas ambas ciudades. Es muy interesante de ver sobre todo porque claro, jugando o bueno, viniendo de videojuegos, que sencillamente algo de entretenimiento, tenga pelea, disparos y tal, pues no solamente te dejan eso, sino también te dejan algo que pensar a fin de cuentas. Son sus cosas que han sucedido o suceden. Mira, llegamos al bueno, el cuarto bloque sería sonido narrativo. Entiendo que en el juego, sobre todo, no sé si te ha pasado, por ejemplo, que a mí si yo juego Resident Evil, Silent Hill, un Slendytubbies o cualquier videojuego de terror que haya sin sonido, no me resulta para nada este miedo. más puedo pasar tranquilo y y hacerlo, pero aquí eh eh en mi caso y bueno, aplicando el término de la de la tesis, lea un componente bastante fuerte dentro de del videojuego para justamente darte estas estos temas de problemática que existen o estas críticas que hay con respecto no solamente al racismo, sino al capitalismo, autoritarismo y

todos los sismos que existen dentro de este de esta trama. Eh, llegaste a escuchar en sí los voxáfonos durante el juego.

Francisco: Sí.

Entrevistador: Bueno, ¿y tú crees que aportaban a la historia o podrías ignorarlos?

Francisco: O sea, eh es como bueno, los voxáfonos lo considero que es como los cassette de los Metal Gear o eh leer las descripciones de los objetos en los Dark Souls. Tú puedes terminar el juego sin escuchar o leer nada y entender la historia, pero lo que hace esta narración eh, ¿cómo se puede decir? Narración dispersa, narración fragmentada. Más que solo contarte la historia, te expande el universo que está armando con su historia. ¿Me explico? El trasfondo, porque la historia es lo que pasa con el protagonista y Elizabeth. Pero todo lo que escuchamos en los megáfonos más que historia es el trasfondo que hay más allá de lo que tú estás viendo con tus propios ojos. Y lo hace muy bien. Lo hace muy bien porque es extremadamente cómodo que por lo menos te lo estén narrando los mismos personajes, eh, que tener que leer un escudo y adivinar qué significa el mensaje críptico por el lugar donde lo encontraste.

Entrevistador: Eh, sí. Eh, conversando con unos compañeros, eh, encontraba de que, por ejemplo, eh, no sé si te ha pasado en The Witcher 3. Habían estos libros, bueno, si bien también te explicaban el lore detrás de de las curas de juego, el motivo del gobierno de de algunas ciudades y tal, encontramos también eh diarios, ¿no? Encontramos también estas cartas que hay eh bueno, dirigidas a personajes este específicos y que te explican más o menos lo que hay mucho más allá de lo que ves, ¿no? sencillamente te añaden ese eh bueno, acuñando ese término lore dentro del videojuego. Exacto. Pero eh este compañero, bueno, esta compañera me decía de que en BioShock y en muchos otros videojuegos que también utilizan este tema de la voz, no solamente te añaden ese componente narrativo, sino emocional, porque prácticamente sientes a partir de la voz, bueno, de la tesitura de la voz, de

la prosodia de la voz, eh la morfología, del sintaxis, el trabajo, claro, el trabajo oral que hay, eh, te meten dentro de ese de ese contexto, sobre todo, no sé si te ha pasado.

Francisco: Sí, sí, sí, porque claro, hay una capa actoral que le suma, o sea, no es simplemente un texto. Eh claro, en Witcher, bueno, lo la gente de CD Projekt también eh le ponen mucho énfasis. Lo de CD Projekt lo voy a comparar un poquito con lo de Dark Souls porque ambos son en escrito este trasfondo añadido más allá de las misiones secundarias que tiene Witcher, que también son eso, o sea, es como trasfondo incluido, pero por ejemplo los libros o las descripciones de cosas eh C Project son un montón de escritores que incluso en el Cyberpunk se hacen, osea, cómo logran introducirte y cambiar incluso la tonalidad completa con la que tú puedes ver una zona por entender qué es lo que está pasando ahí o qué es lo que pasó o qué va a pasar. Pero claro, siempre lo que hace BioShock es muy similar a lo que hace Metal Gear porque también es en voz y claro, esa capa actoral y sobre todo que no te corta la acción como pasa en el Metal Gear que tú tienes que estar quieto escuchando la grabación. Eh, está muy bien hecho y además son buenos actores.

Entrevistador: Sí, sí, sí. Pues claro, si los escuchamos en en el idioma original, por así decirlo, eh pues o sea, te llega el corazón dado que o en mi caso sí he tenido que ver el tema de del behind the scenes, por eso decirlo detrás de cámaras que hay para poder llegar hasta esas culmin sobre todo la voz en términos de de quien le pone la voz a a Elizabeth Booker y tal, pero claro, ese mismo trabajo también se refleja en el trabajo español que curiosamente ente siempre hay esa crítica el tema de que los españoles no doblan bien y que Latinoamérica siempre está a la vanguardia de de lo que debería ser o bueno, tiene que ser, ¿cómo se diría? El estándar por default para que los próximos doblajes sean casi lo mismo. Pero aquí lo vemos super bien. O sea, bueno, en mi caso yo lo vea bien, no sé cómo lo notas tú.

Francisco: Yo sí, también yo, mira, eh, al final el tema del doblaje, a cada sociedad le va a gustar el doblaje con el que creció. Por eso nosotros siempre vamos a considerar que es mejor

el latino que el español de España, el hispano. Eh, aunque yo creo que técnicamente sí es un poco superior, por lo menos en películas o series, pero en juegos yo creo que aunque hacen un muy buen trabajo eh algunos algunas productoras latinas, eh no se puede decir el trabajo que tienen las productoras españolas en temas de doblaje de juegos. Sí, sí. Pues tenemos eh WoW. Yo el WoW cuando lo he jugado juegos de Blizzard, yo lo jugado en España, en la de España porque es impresionantemente buena la calidad, eh, tanto actoral como como la, ay, ¿cómo se dice cuando lo traduces? La localización de los textos. Está muy bien hecho. Muy bien hecho.

Entrevistador: Sí, sí, sí. Porque mira, por ejemplo, a mí me pareció algo curioso, porque a mí en lo particular con respecto al doblaje siempre preferido latinoamericano en películas, en en libros y pero yo crecí jugando el God of War con el doblaje español y cuando pasó esta nueva saga, bueno, esta nueva, ¿cómo se diría? Sí, ¿verdad? Esta nueva secuela secuela reboot. Escuché el doblaje en Latinoamérica y dije, "Uf, no sé, no, no lo siento."

Francisco: Yo decir que yo preferí latinoamericano porque no me gustó la voz del niño en español de España.

Entrevistador: Es que sí es muy chillona.

Francisco: Sí, sí, sí. Pero y además la voz de Kratos estaba bien. No sé si en español de España era el mismo del de los originales.

Entrevistador: No, no, no, no, no.

Francisco: Bueno, sí, ya se había retirado. Creo que sí, no era el mismo?. Ahí no está.

Entrevistador: A mí a mí sí me chocó en un principio porque dije, quisiera poder meter acá mi cuchara y decir latinoamericano como que no. Pero claro, la opinión de la gente, bueno, cada vez como mesa, ¿no? Cada quien escoge con lo que ha crecido y tiene esa añoranza, por así decirlo, porque ya no es tanto todo el término técnico, podríamos decir cosas de cada doblaje, pero si es ya más apelando a la nostalgia que se escoge.

Francisco: Exacto. Y de acuerdo. Yo ahí, por ejemplo, con los juegos yo eh trato, bueno, eh hay muchos que sí tienen latino lo pongo en latino y listo, pero hay casos, por ejemplo, siempre me acuerdo del Assassin's Creed Unity, que fue el primer Assassin's Creed que traía un doblaje en latino, pero me chocó tanto porque claro, yo crecí viendo películas en latino, obviamente, y era todos los enemigos del Assassin's Creed Unity eran ver a Cusco del emperador y sus locuras porque tenían la voz de él y no me chocó tanto que lo puse en español de España. Es una disrupción en sí de la realidad que tenía totalmente. Y claro, por ejemplo, eh actores que allá en España le pusieron la voz a Leonida. Claro, ahí a ese tipo lo usan para la voz de Gladiador, para la voz de Leónidas en todos los juegos griegos y está en casi todos los juegos. Claro, yo no veo a Leónidas o no no veo a Máximo Meridio en estos personajes porque yo no crecí con ese doblaje, así que ahí no me afecta en ese sentido, ¿cachái?

Entrevistador: Sí. Bueno, igual también en Latinoamérica está un poco centralizado porque no sé, hay muchas películas, bueno, quizás videojuegos ahora, pues no, incluso nos ha Bueno, nos ha pasado, creo, en algún punto en donde decíamos, "Oye, ¿por qué este personaje de LOL suena Goku?"

Francisco: Cierto, cierto, el Shen

Entrevistador: y tal y claro, porque como se repiten esos temas de de la tesitura de la voz, sobre todo, claro, como este la tonalidad y tal, pues no se diferencia tanto, pero yo creo que en BioShock sí hacen ese esa transición que me me pareció curioso que no haya doblaje latinoamericano, pues entonces ni

Francisco: es que es de 2013. Sí, claro. Quizá cuando salga una próxima secuela ahí si va a haber doblaje latinoamericano dependiendo de la productora, depende de la si es una productora tipo Sony, tipo Warner, tipo Ubisoft, obviamente va a tener traducción en todos los idiomas, pero si no es muy probable que salga solo en inglés con subtítulos.

Entrevistador: Claro, porque ese ya este viene con el tiempo, ¿no? Porque recuerdo que claro, ni ni Witcher 3 tiene este doblaje latinoamericano, pero sí lo tiene Cyberpunk, ¿eh?

Claro. Bueno, no es doblaje en teoría, pues no es es una acumulación así de doblajes que hay,

Francisco: pero Witcher 3 ni siquiera tiene doblaje al español, solo subtítulos. Subtítulo.

Pero bueno, con Cyberpunk ya tiene el español y la gente dijo, "Ay, ¿por qué no le exp no sé

qué?" Y bueno, para Witcher 4 en teoría va a estar en español. Vamos. Eh, bueno, aquí es una

pequeña cosa que ellos estuvieron trabajando para hacer eh doblaje al español, pero se cayó

en medio de la producción el doblaje y por eso no se puso no se pudo llevar a cabo, porque

con varios meses después de la salida del juego te sacaban parches así, DLC de estos

gratuitos que sacaban con el idioma en francés, el idioma en no sé qué, en turco, en Se

sacaron varios idiomas después de la salida del juego y español nunca llegó y a todos nos

parece raro porque después de los angloparlantes nosotros seremos el mercado más grande,

yo creo, incluyendo España América.

Entrevistador: Pero a mí Geralt si lo en español se tendría la voz de Gaspi,

Francisco: ¿no? Que sea el que le puso la voz a Henry Caville. Bueno, yo creo que va a ser

así ahora cuando salga el cuatro, porque seguro va a estar Gerald en alguna misión. Eh, yo

creo que el mismo actor que le puso voz en la serie de The Witcher de Netflix va a ser el que

le ponga la voz en el juego. O bueno, el Throne Breaker, que es este de cartas, si está doblado

y sale Geralt, así que capaz que reutilicen ese actor, no sé.

Entrevistador: Bueno, volviendo al tema de BioShock. Bueno, ya hablando ya del tema del

voz del sonido y tal, ¿recuerdas alguno que te impactara particularmente?

Francisco: Eh, bueno, de impactarme eh me pareció curioso el que en la fábrica eh toda la

gente trabajara el son del tic tac. del reloj, que la gente no daba un martillazo sin que sonara

el tac, ni quitaba el martillo hasta que sonara el tic y así.

Entrevistador: Y es una mecanización, ¿no?

Francisco: Claro, esa sincronía de lo que tú dijiste bien antes, que todos son un engrane para este gran reloj industrial y que tiene que funcionar como un reloj suizo. Eso, eso respecto a lo sonoro, bueno, que es sonoro y visual, pero podría ser que me impactó, pero después sonoramente...

Entrevistador: Algún voxáfono, quizás algún audio, de los personajes?

Francisco: Sí, sí, sí, sí, sí. Hay uno, eh, pero esto ya es más narrativo, eh donde no sé si es una policía o una soldado que, eh, admira al a Slate y que después de que ya toda todo su arco haya pasado, eh ella dice que los hombres que era un honor eh morir al mando de Slate y que todos ellos eran héroes y que no importa lo que diga Comstock o o los demás a ella le hubiese gustado estar entre ellos.

Entrevistador: Ese es la fidelidad que tenía esa

Francisco: Claro. Es que al final era otra vez ver como la gente sin importar cómo la hegemonía cultural y social, eh la gente tenía un pensamiento crítico incluso, aunque no lo dejaban salir a la luz porque no les convenía, pero había un pensamiento crítico.

Entrevistador: Y bueno, ahora ya hablando con los voxáfonos sobre todo y el término del sonido dentro de si como mencionas añade este término narrativo. Eh, bueno, para ti con lo que has escuchado sobre todo, ¿qué papel crees que tiene las voces y el sonido en el juego más allá de lo funcional?

Francisco: Eh, bueno, el sonido es la hay muchas capas en una obra audiovisual y más en una obra audiovisual narrativa. Está el arte, la puesta en escena, que es lo que te entra por los ojos, lo primero que nos impacta. Después está el gameplay, que es lo que nos permite como sentir esa empatía con lo que estamos haciendo. Pero el sonido es lo que nos introduce en este universo, en este en esta fantasía y está muy bien hecho. cuando está mal hecho el sonido, eh, más allá de de lo técnico, eh, no no te permite entrar, como tú bien dijiste, o sea, si un juego de terror lo juegas sin sonido, no sientes terror. El terror es, o sea, el terror, el sonido es una

de las herramientas que eh menos se toma en cuenta tanto en cine en como en los juegos, pero es muy importante el diseño sonoro y yo creo que esa esa es la funcionalidad más importante y es lo que te permite ser parte de este mundo, sentirte realmente dentro del mundo y de la historia y de lo que está pasando. la acción de de todo. **Entrevistador:** Claro, pertenecer a este a este contexto en específico, esta simulación en sí de lo que

Francisco: Sí, sí, sí, sí, sí, sí. Sobre todo por eso, los mensajes de voz ayudan tanto, sobre todo con la actuación, porque es lo que te permite creer que esos personajes no son personajes, son personas, que hay una vida más allá de sus cuatro diálogos contigo. O sea, están haciendo cosas, están sintiendo cosas, están pensando cosas, están actuando, o sea, y si eh eh el mensaje de voz está en un lugar, es porque ese personaje estuvo ahí.

Entrevistador: Vemos que contextualiza o lo que ves en este momento. y ves un cuerpo inerte con sangre, eh, te dices, "Oye, hubo un asesinato, por ejemplo, no ejemplo, pero luego encuentras un audio al costado y y no sé, pues así imaginándote este sale el audio de una persona que está eh no sé pues hablando con con alguien o consigo mismo y de la nada suena un rayo por audio y el audio se corta.

Francisco: Ah, sí, sí, sí.

Entrevistador: Y entiendes por defecto de que esa persona no es que la hayan asesinado, que simplemente le cayó un rayo y murió. Y claro, ese componente, como tú bien mencionas, ¿no? Esa inmersión dentro que te contextualiza y te pone justo en esa situación en específico para darte esa mayor inversión que es lo qué es lo bonito dentro.

Francisco: Es lo bonito en el medio del videojuego. Sí, porque aunque el cine es capaz de hacer eso, eh, el cine tiene algo que el juego no, que es la la eh la inmersión también física de que tú eres el que está ahí, tú eres el que mueve el personaje, el que toma las decisiones, el que muere, el que vive, el que sufre, el que gana, ¿cachái? No es un personaje que tú estás

viendo no más y aplaudiéndole, no eres tú. Así que eso junto con un buen trabajo actoral y de sonido, ¿no? O sea, yo creo que es el medio donde más eh puedes sentir esa empatía y sentirte inmerso en otra realidad.

Entrevistador: A diferencia de los libros, la música, películas, las series, todo lo que tú quieras ver de tema audiovisual, por así decirlo, el videojuego tiene ese componente que nadie lo tiene, es el de la agencia, de tú poder mover o darte la posibilidad a ti de ser el protagonista, va la piel de de cualquier persona y métete dentro de

Francisco: Exacto.

Entrevistador: Y en estos eh bueno, en estos voxafono sobre todo eh te generó algún tipo de emoción o reflexión o bueno, simplemente lo viviste como entretenimiento sin cuestionar,

Francisco: ¿no? Sí. O sea, eh traté de prestarle mucha atención a cada mensaje. Había muchos que eran simplemente una expansión chiquitita de de trasfondo, pero había otros más potentes. Yo a mí los que más me me causaron reflexión y y me gustaron por lo mismo fueron todos los que tienen que ver con Slate, que creo que era como una de las tramas más que a mí personalmente me pareció más interesante, que es toda esta todo este borrón y cuenta nueva de estos héroes militares y esta reescritura descarada de la historia. Eh, claro, escuchar como él eh y sus hombres lo admiraban tanto, pero también darme cuenta justamente, creo que te lo comenté el otro día, que escuchando los audios de él, claro, como poco a poco, a mi parecer toda esta idea de heroicidad y que él se está sacrificando y sacrificando a sus hombres para que mueran como héroes y no sé qué, escuchando todos sus audios. tú, yo por lo menos empecé a a darme cuenta de que al final quizás era más una cosita de ego que que por sus hombres caídos o por reescribir, o sea, no, por contar la historia tal cual es, no sé, ahí todos esos matices a mí me gustaron mucho. fue lo que más me hizo reflexionar sobre lo que estaba viendo y justamente por lo dejé, digo,

Entrevistador: justamente está este ámbito o en este punto de la historia en donde te demuestran pues prácticamente a través de Slate esa ese dolor por la injusticia ante los hechos que se han pervertido a favor de la figura de Comstock. Exacto. De enseñarle no solamente a, bueno, se diría la sociedad, prácticamente esa raíz de esa sociedad que serían los niños, porque debemos recordar de que ese punto de la historia justamente es un museo para niños, es un ámbito para niños, es un adoctrinamiento para niños, adoctrinamiento militar que sí existía para los niños para que ellos entiendan desde pequeños eh cómo funciona el mundo, que lo mantengan la cabeza. Y me recuerdo a ese texto que que decía Elizabeth cuando le preguntaba de por qué Comstock había hecho ese apartado, le decía, "Pues vincula o inculca un niño un camino desde pequeño y aún así este siendo adulto nunca se apartará de él" que eso lo va a tener en la cabeza siempre y sus decisiones van a girar en torno a ese camino de pensamiento, esa línea de pensamiento, sobre todo.

Francisco: Claro, claro, claro. Yo ahí, por ejemplo, me puse a pensar y lo que reflexioné fue, ¿por qué silenciar y acallar a todos esos nobles héroes y posibles mártires sólo para ponerse a sí mismo como el único protagonista de todos estos grandes eventos? Y claro, si Slate, estando olvidado logró tener un grupo militar grande a su favor, ser un posible problema, imagínate cómo hubiese sido eh si él hubiese ganado mucho poder político y popular, siendo el protagonista de muchos de esos eh eventos, por ejemplo, en Roma misma pasó en siempre en estas cómo pues regímenes totalitarios, autoritarios, cuando un general empieza a ganar mucho poder, eh, puede ser un problema después. O sea, lo vimos en Rusia hace unos años este el general que estaba ganando mucho en Ucrania y como que tuvo problemas con Putin y de repente su helicóptero se cayó.

Entrevistador: Un accidente, dijo,

Francisco: "No, claro, claro." O sea, el helicóptero chocó con un misil.

Entrevistador: Sí, es es es un poco cuestionable, sobre todo bueno en el videojuego que eh esta este cómo se aberración histórica, esta bueno, esta perversión en sí de de de la historia que existe dentro de Colombia no solamente afectó a Slate y a su gente, ¿no? Sobre todo también recordemos que afectada que sencillamente ella la ponen como la asesina de de su esposa, ¿no? Ahí estas figuras justo sobre todo de este mural a modo de esculturas que está pues Daisy con una soga mano y Daisy rozando regando por su vida pero luego entendemos de que al final era mentira no que prácticamente a través de la propia Daisy a modo testimonio entendemos de que Comstock fue la que mató

Francisco: Y que ella era una criada de la casa.

Entrevistador: Claro. ¿Cómo? Pregona me llamaron cuando entré. Asesina me llamaron cuando salí. Eso ya te da la connotación de que prácticamente a ella solamente la culparon de de una muerte y no nos enteramos hasta después por por este justamente por este medio del voxáfono, el sonido que entra.

Francisco: Que puede que la hayan culpado como siempre, porque como era negra y era la cabeza de turco, que hasta el día de hoy se ve, pues, o sea, lo que hablábamos antes, si te robaron y fue un extranjero, de seguro fue un venezolano. lo sencillo porque de culpar porque nadie te va nadie lo va a dudar.

Entrevistador: Claro, porque ya lo tienes normalizado.

Francisco: Exacto.

Entrevistador: Bueno, ya estamos en la penúltima, el penúltimo bloque que sería momentos críticos y elección. Acá te voy a poner en mente las dos escenas que son principales para esa tesis que vendrían a ser la escena de la rifa, la que comentamos anteriormente y la escena del dirigible cuando Elizabeth nos noquea por haberle mentado. Sí. Bueno, comenzando con la escena de la rifa, ya me comentaste a grosso modo de de cómo lo habías visto en sí, pero ¿qué sentiste al ver lo que ocurría? ¿Cómo interpretaste esa escena?

Francisco: Eh, bueno, ahí yo en ese punto ya cobró sentido todos los símbolos previos que habíamos visto desde desde el faro cuando subimos y empezamos a ver todo este ambiente ultraconservador, teocrático, utópico. Claro, todo cobró sentido cuando nos dicen, "Bueno, la rifa es tirarle la pelota a una pareja interracial." Claro, todo, sí, todo, todo cobró sentido y me pareció muy bien hecho, muy bien hecho, aunque hay muchos personajes un poco caricaturescos que llevan al límite esta como crítica o narrativa como Jeremiah. Mm. Eh, sentí que todo estaba muy bien hecho, muy bien hecho. Muy bien. No es como la crítica simple de tratar a los del KKK como tontos, como ha pasado en películas de Tarantino en Red Dead o en el mismo Wolfenstein, que esa es como la crítica sencilla. Si alguien no piensa como yo o es conservador, es un idiota, ¿no? Aquí estamos viendo una crítica mucho más como centrada, más como consciente de que tomando todos estos factores y no haciéndolo tan banal, no haciéndolo banal, mejor dicho. Y eso me gustó

Entrevistador: Este tema de eh ser racista, no por ser ignorante, sino porque ya tienes un trasfondo previo.

Francisco: Claro, sí, claro, claro. Bueno, aunque hay una frase de un NPC por ahí que dice que volvemos a ese tópico de que la gente que piensa así es huevona que es como, "Ay, ¿por qué se llaman Vox Populi?" Y el tipo dice, "Ah, es que amor, eso es latín." Latín, ¿qué es eso? Jajaja. Claro, ahí como que bueno, gente tonta siempre va a haber siempre.

Entrevistador: Claro. Y me refería a los que ejercen esa esación. Bueno, justo este acto que es dirigido por Fink, eh, sí, que también, bueno, conversando con otras personas que recordemos que la rifa era gratis, no es que no es que hayan pagado para ver ese espectáculo. Y me lleva a pensar también el hecho de que esa ridiculización de del afroamericano con buen de la afroamericana, perdón, con con el grandes resulta algo naturalizado y sentado de de cabeza como mero entretenimiento, o sea, el hecho de apedrear con esas bolas a las personas es curioso. Y también me llegó a pensar de que, a ver, el juego te da dos elecciones,

o lanzas la bola a ellos o lanzas la bola a Fink. Sí, que en su mayoría entendiéndose por querer rescatar el final, bueno, toda la gente le va a tirar a Fink, básicamente. Sí. Y que ya hay otro grupo de personas que también lo van a lanzar a la pareja por tema de meme y tal. Y claro, también está otras personas que no quieren escoger porque no quieren escoger ningún bando y los de Pero me va a pensar a mí. Si sucede ese contexto justo en ese punto de la historia y te dicen a ti, "Ven a recoger tu premio, lanza la bola de la pareja." Yo digo, si es que yo no lanzaba, ¿qué hacían todas las personas que habían tenido la bola en la mano? O sea, iba a ser el primero, pero eso iba a traer el cúmulo de otras personas también lanzando la bola. O sea, quiere decir que a final de cuentas, dada la elección que tomes, pues las personas siempre van a salir heridas. Bueno, me refiero a la pareja interracial.

Francisco: Sí, alguien va a salir herido de ahí. Claro.

Entrevistador: Y eso te llega a pensar el en el colectivo, eh, esa corriente de pensamiento, colectivo que tiene toda la Columbia de justamente llegar a ese punto de ver todo este paraíso, este Edén, este que lo puedes tocar, que lo puedes palpar, literalmente estás viendo la ciudad en el en el cielo. Claro. Y que de la nada te salgan con este acto y que toda la gente de ahí pertenezca a ese pensamiento. Si a mí sí me me dejó un sesgo, por ejemplo, no sé cómo pintar.

Francisco: Claro, claro, claro. Pero ahí yo, por ejemplo, bueno, en estas obras así, yo entiendo que eh más que juzgar a las personas, al final vemos como hay niños creciendo y muy probablemente todos los que están ahí crecieron en este lugar. Así que no es que sean racistas por ser malas personas, sino porque es la realidad con la que se han criado y la que consideran correcta porque es la que ha existido desde siempre. Por eso yo no veo a los colombianos, no sé cómo eh no los veo como villanos, simplemente como unas víctimas más. Claro, es que ese punto de vista es de una persona que ha venido de afuera, ¿no?

Entrevistador: Por como por ejemplo este tema de que hay en redes sociales que los peruanos comen cuy para todo el mundo está mal, pero acá han crecido con ello.

Francisco: Sí. Y qué rabia.

Entrevistador: Y qué rabia, ¿no? Pero justo a ese punto, ¿no? ¿Qué tan, este, el tercero, por así decirlo, no? el extraño llega a esta ciudad y bueno, en término de nosotros, independientemente de la persona que seamos, tiene un concepto previo y lo aplica ante esta ciudad, ¿no? Y tiene ese sesgo justo para eh ese pensamiento crítico para decir, "Oye, esto está mal, pero para eso está bien." O sea, es algo normal, ¿no? Esto debería ser seguido inclusive seguramente para cada niño, puesto que es una feria y se regalan globos. Este es familiar incluso esta temática de de todo lo bonito y tal, pero a nuestros ojos es una aberración básicamente

Francisco: una barbarie.

Entrevistador: Una barbaria. Exactamente. Sí. Es curioso.

E: Ahí yo, por ejemplo, eh narrativamente eh el personaje nuestro se trata de infiltrar en esta ciudad. Ya, por eso yo elegí eh tirarle la pelota a la pareja, porque yo entiendo que si toda la gente está eh emocionada por empezar a tirarle pelotas a la pareja, si yo llevo la contraria esas pelotas y después la policía va a venir a por mí y entramos en esta faceta de que quizás hay mucha más gente que no esté de acuerdo, pero que lo tiene que hacer,

eh, porque no puede ser el [] raro, Puedes perder privilegios, puedes perder convivencias, básicamente. Claro, claro, claro. Porque como bien dijiste, al final es el evén palpable, o sea, no es una idea que está en el aire, no, no. Es literalmente un lugar real. Y

si ser un bárbaro es lo que tienes que pagar, yo creo que la inmensa mayoría de la gente estaría dispuesta.

Entrevistador: O sea, tú elegiste esa opción para seguir la corriente del pensamiento que no te suceda nada malo. Al final lo hiciste por supervivencia en teoría.

Francisco: Exacto, exacto. Bueno, y porque también te dicen, eh, trata de pasar desapercibido,

Entrevistador: Eh, sí, no escojas 77 y al final termin

Francisco: Así que si después de escoger el 77 no Bueno, hay consecuencia en la vida, hay consecuencias. Claro, exactamente. Uno tiene que aprender a vivir con esas consecuencias.

Entrevistador: Y en la segunda escena en la que Elizabeth nos noquea, eh, Daisy, su gente toma el dirigible en el que está y nos dice, "¿Quieres tu dirigible?" Ya está bien, pero antes dame las armas que necesito para la causa. ¿Por qué? Porque Comstock es malo. Mira lo que le ha hecho nuestra gente y únete a nosotros. Pero Booker está en este eh bueno, está en medio, pero no queriendo pertenecer a ningún bando, sino queriendo al final, bueno, al final de cuentas obtener lo que él quiere y ya está, pues no saber y irse y ya está. Pero se mete, se vuelve dentro de esta problemática justamente por este interés, ese interés que .Y entonces para ti al ver esta escena, ¿cómo viste el papel de Daisy Fitzroy, sobre todo dentro del conflicto? ¿Te pareció una líder justa, radical o ambas cosas? Eh, bueno, justa, no, porque cualquier persona que obligue a otros, a terceros, a pelear su lucha, justa no es ya, porque nos lo hizo a nosotros, pero quizá cuánta más gente y familias enteras va a llevar a la muerte por sus ideales.

Entrevistador: Puede ser de coerción, básicamente.

Francisco: Claro, claro, claro que o estás conmigo o en mi contra. Y también hay una cuestión de claro, bueno, bien lo dijiste, o sea, nos está obligando a a ayudarla y eh obviamente radical totalmente, o sea, alguien que no tiene esa moralidad de de aprovecharse de otros, de jugarse la vida de otros, yo creo que está al mismo nivel que Fink o el profeta.

Entrevistador: Sí, sí, sí, sí. Sí es, o sea, son prácticamente la misma persona, pero con fines distintos. E: Exacto. Y creo que el protagonista dice lo mismo en un momento. Booker.

Entrevistador: Claro que Y ahora con la teoría del multiverso con lo que me vas a recordar quizás puede ser la misma persona. Capaz, porque es infinito y tal. Exacto. Sí, es curioso, ¿no? Porque cuentas es yo quiero que dejes de hacer eso malo, pero hago lo mismo.

Entrevistador: Claro. Bueno, lo que comentamos al inicio, puede ser algo justo sin recurrir a la si es curioso. No sé si viste su papel dentro de ese conflicto como que la misma es un Comstock pero afroamericana y bueno, mujer y ya.

Francisco: Claro, es otro autoritario más. O sea, Fidel Castro literalmente. O sea, eh quiere derrocar un dictador para ser una dictadura. No, no, no.

Entrevistador: Estos son temas de percepciones al final. Claro. Todo lo que conlleva esta simulación infinity. Bueno, Francisco, vamos al último bloque ya que sería la percepción general dentro de, bueno, que tiene sobre todo este videojuego para ti. Bueno, ¿crees que BioShock Infinite es un videojuego que critica el racismo o solo lo utiliza como habitación?

Francisco: Hm. Bueno, yo creo que eh no si hay una crítica y más que crítica, yo creo que es un trabajo eh eh como de análisis crítico, histórico hacia el racismo, porque estamos viendo características racistas eh del pasado, o sea, eso de baños diferentes, tratamiento diferente, gente que tiene imprentas las clandestinas para hablar de los derechos de los negros, no es como ahora que son simplemente generalizaciones e insultos en Instagram que como otro. Por eso, más que una crítica contemporánea, creo que es un análisis crítico ambientado en este contexto está muy bien hecho.

Entrevistador: Sí, igual como tú mencionas estos temas de Instagram y generalizaciones que sí está, o sea, yo yo me refería a, o sea, me referiría aplicando ese término a Latinoamérica, pero en Estados Unidos, ¿crees que todavía persiste este tema? ya no por ejemplo con lo de los baños y hubo otras cosas que hemos visto en el videojuego, pero esta corriente de pensamiento aún tiene esta cavidad porque bueno, yo creo recordar que hace poco no más fue

lo de ese estadounidense que prácticamente un policía pues puso su rodillo en el cuello y lo ahogó y salió este hashtag inclusive o estas

Francisco: George Floyd

Entrevistador: Ajá. O estas, ¿cómo se llaman? estas cámaras que hay de bueno, literalmente no transeñan este ciudadanos de a pie que son afroamericanos y que aún así sean, no sé, pues militares este o personas con rango dentro de tema de política o la policía, aún siendo son agredidas por simplemente sospechar de ellos por el tema de color de piel, justamente lo que hablamos, ¿no? Este estereotipo de que lo negro es malo y lo blanco es bueno aplicado a los venezolanos aquí en Latinoamérica. Pero justamente añadiendo a este componente del racismo dentro de el videojuego, eh pues si crees que toma partidario, sobre todo el que escribió la historia, ¿no? Bine para poder utilizarlo como, no diría una herramienta quizás como una una vía para transmitir ese mensaje que al final de cuentas este toma vertientes en todo lo que hemos hablado, nuestras críticas no solamente al racismo, sino también al capitalismo, al autoritarismo, a la religión extremista que que básicamente se vi

Francisco: Sí, sí, sí, sí. Yo creo que eh bueno, el racismo actual, bueno, actual dentro de las últimas décadas en Estados Unidos, no existe, no perdura tanto en la sociedad, porque por ejemplo podríamos pensar que en las zonas del sur los confederados, ¿no? Sí, confederados eran bueno los racistas, los de Texas, eh, ahí, por ejemplo, va a seguir habiendo un racismo super brutal, s, pero no está lleno de latinos, de mexicanos trabajando donde en los círculos donde más se ve como este racismo, pero no es este racismo de que ah, te odio por ser negro, sino que que gente así debe haber, pero eh un racismo más como el que vivimos acá, que es por estereotipos, se ven los círculos sociales de la policía, pero pasa por lo mismo, por una generalización de que eh ya si de 10 criminales tres son negros, ¿por qué? Porque ellos son racistas y piensan que el negro va a ser más criminal que el blanco porque eh claro, de blancos tiene que haber como 50 millones y de negros 2 millones. por una cuestión de

estadística, eh, ellos, esa es la justificación que se puede llegar a entender a cierto punto, que desconfían de gente de color, no sé qué. Al final hay un problema mucho más amplio que es que ellos viven prácticamente en guetos, eh, bajos recursos, una cultura que es prácticamente al final lo mismo que obligan a a vivir a inmigrantes indocumentados que se metan en todo este tema de los narcos y por eso esa generalización que hay. El racismo de hoy en día es muy diferente al de otras épocas. Por eso yo no creo que el juego critique el racismo actual, sino que por eso siempre digo que es como una un análisis crítico histórico, porque trata estos temas cómo se vivió hace un siglo, no cómo se viven hoy en día.

Entrevistador: Claro. Entonces, sería que el videojuego trae acote eh esas especificaciones históricas a la actualidad mediante este videojuego, pero no solamente para mostrar las ideas, sino también a modo de oye, esto pasó anteriormente y no debe suceder de nuevo. ¿Qué crees tú?

Francisco: Claro, claro. Es que al final es como toda obra histórica. Nosotros debemos tratar de no olvidar lo que pasó en su momento para no repetir la misma historia. Y esos mensajes, yo creo que actualmente, por toda la polarización que hay en el mundo, es bueno recordar que dónde nosotros como sociedad occidental perdimos el rumbo para evitar volver a caer en los mismos tópicos. Porque si estos movimientos ultra racistas y ultrotalitarios hubiesen funcionado bien, yo digo, bueno, no sé, está bien, pero no funcionaron bien y no porque hayan sido malos, sino porque técnicamente eran ineficientes, que eran no no funcionan

Entrevistador: Cuando el poder servía a un par de personas.

Francisco: Claro, claro, claro. Cuando todo el poder depende de una sola persona o un grupo muy reducido de personas, no funciona, no funciona, no funciona. Eso siempre hay que recordar que yo veo que esa crítica sí funciona en la actualidad, que es si todos los poderes convergen en un solo personaje, en una sola persona, eh va a ir mal. Puede que vaya mal, que aquí no fue mal hasta que llegó este tipo y dejó la [] el protagonista, pero

pero generalmente por temas de corrupción y cosas así nunca va a funcionar nunca.

Por eso nosotros no debemos olvidar nuestra historia jamás. Jamás. Jamás.

Entrevistador: Exacto. Sigamos con la penúltima pregunta. Eh, ¿sentiste que el juego te obligaba a tomar postura entre estos temas? Te hablo de estas críticas que hemos visto alrededor del videojuego. O podías jugarlo sin pensarlo demasiado.

Francisco: O sea, eh siento que más, o sea, te obliga a tomar una una postura, aunque lo pienses mucho o no, porque claro, o sea, el juego, yo por lo menos lo que solamente una vez te permite tomar una una decisión incorrecta, que es tirarle la pelota a la pareja, porque e es algo con lo que juegan muchos juegos, que es que te dan una opción que claramente es mala y otra opción que es buena. Y claro, juegan con tu moralidad. O sea, hay pocos juegos como por ejemplo Witcher que te dan o Fallout que te dan muchas opciones. Fallout 4 digo que son como opciones ambiguas y tú no sabes hacia dónde va a ir ese diálogo, o qué quiere decir, pero aquí es como ser un maldito o no.

Entrevistador: Ya tú dices que te dan una libertad controlada, básicamente.

Francisco: Claro, claro, claro. Porque aunque en el principio te permiten tirarle la pelota a la pareja interracial, en el resto del juego tú no puedes como unirte a los malos, tú no puedes como, o sea, puedes matar a negros o gente así, pero lo los malos no te van a mirar mejor ni los Vox Populi te van a mirar peor, ¿no?

Entrevistador: Eso es un poco la crítica que se que hubo en ese entonces acerca del videojuego, porque bueno, por ejemplo, en BioShock 1, tenías eh salvar a las Little Sister, que eran estas niñitas o podías cosecharlas para obtener más Adam, que era la moneda de cambio, pues no, para el videojuego, ¿ya? Y dependiendo de lo que tú elijas, pues prácticamente tenés el final bueno y el final malo. En el dos teníamos eh ciertos personajes específicos que videojuego te da la posibilidad de dejarlos con vida o matarlos y también dependiendo de eso, además de la cosecha de las Little Sister, eh te daban el final bueno y el

final malo. Inclusive había un final intermedio, inclusive habían como cinco o seis finales, si no mal me equivoco. Estaba el bueno, el malo, el intermedio, el bueno que terminaba siendo un poco malo y el malo que terminaba siendo como esperanzador. Era bien curioso ese tema. Pero claro, los jugadores de BioShock, sobre todo los que seguían la saga para ese momento, tenían justamente ese sesgo en la cabeza de decir, "Escucha, si en esta nueva entrega no elijo bien, no voy a tener el final bueno." Y al final de cuentas se encontraron con una pared porque básicamente dada igual lo que tú elijas, siendo que tires la pelota al presentador o no, a la pareja o no, que si eh matas o no a al soldado, que si matas o no al soldado, que si escoges la jaula o la ave, eh que si coges este la moneda, o sea, un montón de elecciones que te da el videojuego, da igual porque al final de cuentas terminas este como que teniendo el mismo fin, pero a lo que voy es que el juego no pone el término de elecciones para que tú obtengas una recompensa lúdica al final del juego, sino que sencillamente pone a prueba eh lo que tienes en la cabeza, que es básicamente la moral o la ética, que tu propia moralidad es dependiente de cada persona. No sé cómo lo sientas tú.

Francisco: Sí, sí, yo creo eso es que al final sí supongo que eh curioso porque eh claro, o sea, puede que sea un poco aburrido el que no haya más finales si en los otros juegos hubo más finales, que justamente eso pasó en el DLC de de Elden Ring, que Miyasaki dijo, "Va a haber muchas elecciones y si hay elecciones, pero el final es el mismo siempre." Claro, es un poco anticlimático, pero también como yo creador que que escribo, me dedico a la literatura actualmente o y antes hice cortometrajes y cosas así, yo también como creador puedo llegar a entender que a veces uno como como creador o desarrollador, tú tienes una historia en la cabeza y tú quieres contar esa historia y si esa historia tiene que ir variando por eh las decisiones lúdicas, que tome el jugador se puede ver perjudicada, se puede ver perjudicado el el final, eh, que tú quieres contar el fin, pero no sé, es que hay tantas variantes, pero justamente también hablando de variantes, como hay un multiverso, claro, es raro que no

haya más finales, siendo que narrativamente da mucho juego para eso, pero como te digo, como creador puedo entenderlo

Entrevistador: y también al final recordemos que el estudio tiene presupuesto limitado, así que por ejemplo juegos como Baldur Gate también que ahí sí o Life is Strange que también te da esta posibilidad, Beyond two Souls, este videojuego Heavy Rain también, si no me equivoco, los Silent Hill también que te da esa posibilidad, pues entra más a término histórico a a esas selecciones porque al final de cuentas como bien comentas este tema del multiverso. Eso te da pie, pero en BioShock no vemos como tal esos puntos más que unas escenas específicas, pero sí, al final de cuentas este tema de la moral y la ética pues es el que recae a fin para poder dar esta experiencia al jugador, sobre todo. Vamos con la siguiente pregunta, que sería, ¿qué te dejó el juego en términos de mensaje?

Francisco: Bueno, a mí me más que un mensaje, que yo soy un poco terco cuando eh las cosas, los productos de entretenimiento me tratan como de enseñar cosas o de plasmarme su moralidad. Yo soy como muy reacio a eso, a que te dejan la moraleja. Claro, claro. Como que me quieran decir, eh, esto es muy malo, ¿eh? No, a mí como que esas cosas no no me gustan mucho, pero yo lo que puedo decir más que el mensaje, a mí me gustó mucho el juego, me me está gustando mucho porque todavía no lo termino, como te dices, eh, me gusta, aunque hay hay partes en las que considero que que hace un poco un hombre de paja y una caricatura con ciertos personajes en sus críticas, la mayoría las encuentro bien atinadas, muy bien hechas. muy bien trabajadas, narrativamente están muy bien. El mundo está construido de una forma interesante. me me gusta me gusta eh el mensaje que creo que muy pocas veces he visto y que solamente lo vi en 2005 en otro juego, que es esta cuestión de cómo los soldados que van a la guerra y son olvidados y la historia es reescrita y ellos son simplemente se guardan en una tumba del soldado desconocido y los héroes son los los generales o las otras personas que ni participaron. El único juego en el que lo vi fue en Metal Gear en el 2005,

literalmente hace 20 años. Wow. Y que justamente este mes va a salir otra vez. Wow. Eh, pero en otros juegos yo no he visto eso y este juego lo trata muy bien y es algo que bueno que hoy en día ya no hay guerras como antes y ya no se glorifica la guerra como antes, ¿eh? Pero es muy cierto, o sea, cuántas vidas, cuántos héroes, literalmente, personas que estuvieron ahí defendiendo su casa, su tierra o su gente, fueron olvidados y al único que se le recuerda es al general que nunca se movió de la capital.

Entrevistador: Y pues hay veces en que, bueno, sobre todo hablando de guerras, son siempre estos los que los que organizan y quieren este tipo de guerra, son los que al final no ni siquiera participan activamente.

Francisco: Claro, claro. O bueno, claro. Y también también hablando de la reescritura histórica de de la guerra y la glorificación, también está el otro lado que por ejemplo acá se muestra toda como esta barbarie, por así decirlo, y se glorifica la barbarie, pero en la realidad muchas veces la parte barbárica se se disminuye, se eh podemos irnos a ejemplos históricos, por ejemplo, eh lo que pasó con Espartaco cuando Craso y Pompeio derrotan a Espartaco, los crucifican a todos y fue una barbarie, o sea, crucificaron a miles, a miles, a miles de personas por toda la vía APÍA, pero claro, eso se vendía como que habían liberado a Roma de del gran violento asesino instigador que era Espartaco o o en las revueltas, por ejemplo, a Cleopatra, eh ella se suicidó porque se la querían llevar a Roma para mostrarla como una bruja que le envenenó la cabeza a Julio César, a Marco Antonio, eh, o incluso más Acá pues, por ejemplo, en la guerra del Pacífico, eh los chilenos dejaron la [] ya en Perú, pero no pues aquí fue la la gloria y aquí nos enseña que saquearon y hicieron toda esa barbarie.

Entrevistador: Seguramente también en España, por ejemplo, con el tema de la llegada de los españoles. Me acuerdo que consultando cuando era, bueno, cuando era joven, sobre todo cuando esa es época de Minecraft, sobre todo, recordaba con un amigo español que le pregunté sobre ese tema de la invasión, entre comillas, que hubo por el tema de España, Perú,

él me dijo, "No, que nosotros fuimos allá, encontramos oro, encontramos o que sencillamente pues llegamos y conquistamos, hicimos algunos destrozos, pero y eso ya" pero no hablaban, por ejemplo, del del término de la explotación en las minas, esta eh estos asesinatos por el tema de de las huacas, que eran estas pequeñas iglesias a modo de para rendir a sus dioses. Eh si la conversión ante el cristianismo y si no te en cristiano te azotaban prácticamente, o sea, dejaron todo olvidado esa malversación de de la de la historia solamente por tener bien o bueno, como siempre entendemos en la historia, ¿no? de que siempre él quien gana es el que escribe la historia.

Francisco: Exacto, exacto. Pero ahí hay una cosa que ahí el que realmente ganó fue Inglaterra, no fue España. La historia que nosotros conocemos es prácticamente la que nos regaló Inglaterra, porque hay mucha leyenda negra. Esa es la cosa. Por ejemplo, los españoles hicieron cosas malas, pero los imperios europeos fueron los menos malos. O sea, eran los únicos que nos trataban como personas, por lo menos.

Entrevistador: Esto es un iceberg de la historia, al menos todavía se mantiene que en realidad ni siquiera es historia oculta, sino que fue tal cual como sucedió. Pero claro, la maquillada que le dan para que suene bonita entre otras personas, eso es lo que afecta al final de cuentas a toda esa gente.

Francisco: es como el no porque es como el juego del teléfono. Uno cuenta una cosa, después otro otra y así está lo que nos llegó hoy en día. Exacto, porque además hay mucho interés político en todo este tema de la colonización. Cuando nosotros nos independizamos, claro, surgieron estos como primeros movimientos, no solo indigenistas, sino que todo este movimiento como tratar de separarnos lo más posible de lo que era España imperio y ser naciones propias y y claro y surgen todo este interés de querer elevar como símbolos nativos de acá y desprestigiar símbolos españoles y siempre está ese como tire y floja, tire floja y por eso al final no podemos saber cómo fue realmente todo, solo ideas.

Entrevistador: Claro que al final también te llevas la estereotipa. Claro, ¿cómo se diría? Porque dice, ¿sabes? Porque luego dice español ladrón y luego el otro ah este sudamericano ignorante y ya tiene todas estas conversiones del lenguaje solamente para designar a las personas por la corriente pensamiento que a final de cuentas se enseña dentro de los colegios o las familias. En esta corriente Francisco, ya para finalizar esta entrevista, la última pregunta sería, ¿qué es? ¿Crees que los videojuegos pueden ser espacios para reflexionar sobre temas sociales o raciales inclusive?

Francisco: Totalmente. Totalmente. O sea, si el videojuego es el medio eh de entretenimiento y artístico más complejo de todos, porque los combina todos, como el cine, pero más como lo que comentamos antes, es el medio que más te permite reflexionar. O sea, yo te podría decir Silent Hill porque es como el juego triple A más famoso, así como con su música, eh, cranear una idea, pero no, no ni siquiera hay que ir a los triple A, hay que ir a la fuente independiente, o sea, están estos juegos eh gris eh eh de Banner Saga, que son historias que te permiten como meterte de una forma personal a cómo se siente el creador está Brandle, que también es cómo te permite reflexionar la visión eh europea del este con su cultura y cómo era esta fantasía terrorífica para que los niños le hicieran caso a los papás. Eh, sí, o sea, totalmente. Yo siento que el medio del videojuego es el medio que más te permite reflexionar porque tú te sientes parte de esas historias.

Entrevistador: ese protagonista.

Francisco: Claro, claro, claro. Puedes sentir esa empatía porque te están pasando a ti esas cosas. Hay un juego que no recuerdo también que es de una directora, eh, y habla de su depresión y cómo, bueno, que al final hablar de depresión es lo más sencillo que hay, porque la mayoría de juegos independientes hablan de depresión, pero eh es impresionante cómo uno puede entender el sentir de estos creadores o en este medio, pues, y eso sería quizás se pueda

hacer en cine, pero no va a ser tan potente. Y por eso yo banco mucho al videojuego como medio. Es esa herramienta que te permite transmitir ese mensaje aún siendo medio lúdico.

Entrevistador: Bueno, a decir verdad, muchos padres hasta hace unos 20 años o 15 años tendían este tema como una pérdida de tiempo, porque al final de cuentas muchas personas aprendieron incluso eh más de un videojuego que de la propia, no sé, pues este historia, educación quizás por el tema de estos juegos que te enseñan idiomas, enseñan historia. Recuerdo que hubo un amigo eh un amigo curioso que me dijo que aprendió más de la historia por Assassin 's Creed que por su profesor.

Francisco: Yo ahí yo no banco ese amigo, no banco ese amigo. Assassin Creed es muy malo en ese sentido, pero es como el hijo de Badavinci, pero se entiende. Yo, por ejemplo, hasta el día de hoy tengo amigos que a mí me gusta mucho la historia y todo y a la mayoría de gente no le gusta, no le interesa, la considera aburrida porque la mayoría de profesores son aburridos para enseñar historia porque se dedican a las fechas no más. Eh, pero hay muchos que nos enamoramos de la historia por juegos de estrategia como el Age of Empire 2 o Total War y te enseñan cosas, pues, y también hay temas sociales que se introducen en estos juegos. Por ejemplo, bueno, a mí últimamente yo estoy enamorado de Kingdom Come y ahí que también pues es un juego que está hecho con una precisión histórica brutal y le ponen interés incluso en cómo en cómo era el tema de de la caca, porque claro, o sea, nosotros pensamos que es un tema intrascendente porque vamos al water, tiramos la cadena y listo, pero cuando no había desagüe, ¿cómo se hace eso? Claro, todo eso existe ahí, te lo explican y no no es impresionante. Impresionante. con lo que hizo Assassin's Creed hace poco con el Origins, el Odyssey y el Valhalla, no sé si el último lo tendrá, que metieron una forma de gameplay que es un documental y te explican cómo sacaron los murales, cómo se hicieron las pirámides, cómo funcionaba la sociedad, dándole mucho más énfasis que eso fue hecho para colegios incluso o el Red Dead, que el Red Dead también se usa en colegios a veces para mostrarte

cómo era la sociedad del lejano este. eh cómo incluso cómo actúan los animales, o sea, de lo bien hecho que está, o sea, es un medio que te permite aprender.

Entrevistador: Me resulta impactante. A mí la que más me voló a la cabeza es cómo utilizaron, no sé si fue de la Creed, de la catedral del Notre Dame que se quemó y que la reconstrucción.

Francisco: Sí, sí, sí, sí. porque hicieron una réplica de uno a uno.

Entrevistador: Claro, eso fue sí lo que más me impactó que dije como este medio lúdico que bueno, decir verdad muchos de mis familiares cuando por ejemplo jugaba en cabinas con con mis amigos incluso acá en la casa de cómo está perdiendo tiempo, que es que lo otro, pero a final de cuentas ya con con respecto a los años y bueno, en el medio de comunicación que ahorita estoy teniendo pues este el tema de la tesis y tal, pues sí me remontada pues que al final de cuentas siempre dejaba un mensaje quieras o no gastando tus horas o tu tiempo. entre comillas, al final de cuentas era un medio de comunicación que te deja un mensaje a través de una una vía lúdica lúdica y que te ah bueno, como hablamos, ¿no?, que a diferencia del cine o de otro medio, pues te llevas el protagonista y te, o sea, ese mensaje que te podía haber dejado ahí no más encimita, te lo profundiza más y ya te queda en la fin

Francisco: Sí, sí, sí, sí, sí, sí. ¿Cuántos de nosotros crecimos con los videojuegos y con historias que nos marcaron? Y que bueno, ahora que nosotros estamos metidos en el rubro de la creación, eh han sido como pilares en nuestra forma de ser, o sea, como antes las sociedades la la eh, ¿cómo se dice? la cultura general era marcada, dictaminada por música o por cine. A nosotros también nos tocó el videojuego. O sea, yo hasta el día de hoy recuerdo eh la música de intro de Metal Gear y los temas de lo heroico y este falso heroísmo y todo eso. No sé, no sé.

Entrevistador: pensar que te aporta más que simple entretenimiento.

Francisco: Claro, claro. Quizá quizás malgastar horas para conseguir el platino encontrando las 100 plumas de Ya, eso, eso sí, ya te creo, te creo, te entiendo, mamá, te entiendo. Sí, ahí sí, pero pero sí, sí, sí,

Entrevistador: Más allá de eso sí, claro, claro. Porque al final de cuentas, bueno, cuando cuando hablaba con mi mamá me decía este porque ella lo entendió muchos años después ya con mi hermano cuando jugábamos y tal, muchos hemos jugado juntos algún juego y entendía que era más que entretenimiento, sino bueno, quizás momentos familiares y tal, pero yo le decía, pues, o sea, lo mismo que, por ejemplo, estás tú con tu telenovela quizás o con tu real edición, no estoy buscando ese entretenimiento por otro medio, pero esE entretenimiento es más inmersivo pues quizá yo lo tomé más a pecho y bueno, no lo culpo. También con los gritos en base a LOL, pero ya va más allá de de simple agarrar este un mando y gritar en la pantalla, sino que también es una herramienta comunicativa que te permite pues acceder a estos estos tópicos como historia, religión, filosofía, o sea, todas estas todos estos conocimientos que hay en el mundo eh que se puede hacer puede hacerse un resumen y experimentarlos por otro es algo bonito de ver.

Francisco: Pero y no solo eh como que no solo como cosas narrativas, sino que el videojuego míranos a nosotros. O sea, el mundo está globalizado, pero sin los juegos no nos hubiésemos conocido. O sea, nosotros conocemos a gente de otros países y podemos llamarnos amigos y todo gracias a los juegos, pues a compartir, a quizás no tenemos la posibilidad de salir a la calle y jugar a la pelota, pero podemos juntarnos aquí, jugar Minecraft o jugar lo que sea y tener esos recuerdos hasta el día de nuestra muerte que creo que tienen el mismo valor. O sea, aunque yo esté gritando como cagado de la cabeza aquí en mi pieza, eh, yo sé que en mi cabeza, en mis recuerdos son momentos bonitos de graciosos, que hoy día me acuerdo y me río todavía. Yo creo que eso es lo más bonito de los juegos también, el poder como formar estas comunidades

Entrevistador: Aldea global, como llamaba el señor McLuhan. Claro, al final de cuentas es es prácticamente podremos estar a kilómetros, miles de kilómetros de distancia, pero basta prender el el icono de Discord y estamos comunicá básicamente que fue gracias a un videojuego que al término de de del día podrán decir que entretenimiento y ya está, pues es un juego de cubos, pero al final de cuentas se unió a dos culturas distintas y estamos hablando hoy de videojuegos, pues gracias a ello y al final cuenta resulta hermoso, casi poético, por así decir.

Francisco: Sí, pues sí, sí, sí. Que gente con culturas tan diferentes comparta esa cultura del videojuego y bueno, culturas tan diferentes. Somos occidentales, tenemos una pura cultura solo que con mínimas variantes, no es como en Oriente, pero pero aún así, o sea, gracias a los juegos y a internet, eh, los kilómetros que nos separan se vuelven un click.

Entrevistador: para ya a modo ya para finalizar la entrevista. ¿Tienes algo que añadir hasta ello?

Francisco: No, no, solamente que agradecerte a ti eh tanto por considerarme para esta entrevista, eh, agradecerte por aguantarme todos estos años y sobre todo también ahora por recomendarme BioShock e insistirme en que lo juegue porque si no fuese por ti no lo habría probado.

Entrevistador: Muchas gracias a ti por ser parte de esta investigación que al final de cuentas este cono bueno con los demás compañeros que tenemos en común que han aportado esta esta investigación pues no solamente va a quedar con un bonito recuerdo, sino también papel y que bueno, espero que a futuro ya con el tema de la cintura y me den ese grado de honor pues agradecerles ya persona y celebrar pues el título.

Francisco: Claro, claro, claro. Y más le vale a los profes que le pongan buena nota. Si no, ya saben.

- ENTREVISTA 5 - [Enlace al audio de entrevista](#)

Entrevistador: A ver, ante todo eh gracias por tomarte el tiempo para participar en esta entrevista. Mi nombre es Martín Arévalo. Estoy realizando una investigación para mi tesis de licenciatura en la Pontificia Universidad Católica del Perú. Eh, mi estudio se centra en analizar cómo los videojuegos construyen representaciones raciales y discursos de poder usando como caso el videojuego eh *BioShock Infinite*. Una parte importante de esta investigación es conocer cómo los jugadores interpretan y experimentan esos discursos dentro del juego. Esta entrevista tiene fines estrictamente académicos y es completamente confidencial. Tus respuestas serán utilizadas únicamente para análisis dentro del trabajo de la tesis y no se publicará tu nombre ni ningún dato que te identifique. La entrevista dura aproximadamente 15 y 25 minutos y contiene preguntas abiertas sobre tus impresiones, emociones y reflexiones sobre el juego. Si en algún momento deseas omitir una pregunta o dejar de participar, puedes hacerlo sin ningún problema. ¿Puedes decir tu nombre completo, por favor?

Jhonny: Me llamo Jonathan Navarro.

Entrevistador: ¿ocupación?

Jhonny: comunicador audiovisual.

Entrevistador: ¿Estás de acuerdo en continuar con la entrevista?

Jhonny: Estoy de acuerdo.

Entrevistador: De acuerdo. La entrevista será grabada para efectos de análisis posterior. ¿Te encuentras de acuerdo con ello?

Jhonny: Estoy de acuerdo.

Entrevistador: De acuerdo. Entonces, comenzamos con el bloque uno, que sería la introducción general del jugador. Eh, ¿cuánto tiempo ha pasado desde que jugaste *BioShock Infinite*?

Jhonny: Yo jugué la última vez en el 2014, hace 11 años. Sí, cuando tenía 13 años exactamente.

Entrevistador: ¿Y te lo jugaste completo?

Jhonny: Sí, me lo fue completo. Yo lo empecé en el 2012, pero me tardé 2 años en terminarlo porque no entendía mucho la historia y como que me me quedó bastante confuso y yo dije, mejor juego otros títulos. Pero luego lo volví a retomar en el 2014 y se me hizo bastante increíble el tema del gameplay. Empecé a entender un poco más la trama y en dos años se pude terminar.

Entrevistador: Claro. Entonces, ¿sí recuerdas bien la historia o los personajes o de alguno o de algunos nada más?

Jhonny: Eh, me acuerdo de algunos, o sea, tengo si puedo ver la cara de los personajes, sí me acuerdo, pero en cuanto a sus nombres hice del protagonista Booker, del Papa Comstock, de la coprotagonista Elizabeth, de esos tres principalmente.

Entrevistador: Ah, ya. De acuerdo. ¿Y qué te motivó a jugarlo? Quizás algún youtuber en español, quizás alguna review dentro de una revista.

Jhonny: Ah, bueno, la verdad es que yo tengo un amigo que es bastante fan de los videojuegos y de la saga BioShock. Yo no estaba muy metido en esa saga, la verdad. Sí, había visto videos en YouTube, pero no tenía el juego. Y, eh, yo lo jugué en su casa, eh, cuando estaba él jugando la la última misión específicamente y me me gustó, me gustó, me pareció muy chévere. Entonces, decidí comprarmelo y es por ese motivo es que es que lo lo empecé en el 2012.

Entrevistador: ¿De acuerdo? ¿Y recuerdas? Bueno, eh siguiendo con el bloque dos, que serían las representaciones dentro del juego, ¿recuerdas si *BioShock Infinite*, bueno, lo que jugaste en 2014, abordaba temas relacionados, por ejemplo, con el racismo o la discriminación y si es así, ¿de qué manera lo representaba?

Jhonny: H bueno, yo la verdad no estaba muy atento a los diálogos porque más estaba eh admirado con con el arte, la estética, el gameplay. Sin embargo, sí noté, o sea, a pesar que no haya leído tanto los diálogos, sí notaba que que habían gente de color que estaba siendo esclava en ese mundo en que no me acuerdo su nombre exactamente, pero había gente de color que estaba siendo esclavizado por blancos, eh, por el hecho de que en el cargo en esa ciudad estaba Comstock, entonces él era un un digamos extremista quizás que un extremista religioso que para él en el poder debían estar los la gente blanca.

Entrevistador: Claro. Sí, está este líder Comstock que tiene el autoritarismo dentro, bueno, establecido dentro de la ciudad y que curiosamente al llegar solamente vemos personas blancas, hasta una escena en específico que ya ocurre más adelante que de la cual ya hablaremos. Después, además de lo que viste, hubo escenas o situaciones quizás en la que sentiste que ciertos personajes eran tratados de forma distinta por su raza o condición social.

Jhonny: Entonces, ah, disculpa, Martin, ¿podrías repetir la pregunta?

Entrevistador: Ah, sí, se cortó. Bueno, eh hablando de lo que tú viste, hubo escenas o situaciones en las que sentiste que ciertos personajes eran tratados de forma distinta por su raza o condición social. Entonces,

Jhonny: claro, sí. Eh, es el inicio, justo cuando estás en el en el yate y ya llegas a la ciudad de Comstock ya empiezas a ver a gente esclavizada haciendo el ridículo que eran la gente de color, mientras los blancos este se divertían, hacían carajadas, eh, se les veía también a los de color cabiz bajos, tristes y justo sí, también me acuerdo Acuerdo que me acabo de acordar que había una una chica revolucionaria que no me ahorita este la verdad no me

acuerdo su nombre, pero ella estaba luchando

Entrevistador: Daisy.

Jhonny: Exacto. Daisy, para estaba luchando para que eh dejen de ser gobernados su digamos que su gente y así.

Entrevistador: Claro, justamente hablando de Daisy, viene la siguiente pregunta que, bueno, Daisy Fitzroy es la que lidera este grupo, bueno, la facción en sí dentro de Colombia, que son la antítesis de de lo que predica Comstock, ¿no?, que son los Vox Populi, quienes son, bueno, estos este grupo podría ser extremista que utiliza la violencia para ejercer un una resistencia entre la gente de Comstock, ¿no? Bueno, básicamente, como comentabas, esclavizaba a estos afroamericanos y no solamente también a ellos, sino a quien sea que tenga diferente color o condición social, ¿no? Con los islandeses, el tema de los chinos, de los nativos norteamericanos y etcétera. Y de los box, ¿qué opinas sobre ellos como facción?

Jhonny: Vox Populi es la eh la política de Daisy, ¿verdad? O sea, relacionado con la ideología. El grupo. Sí. Okay. Eh, mira, la verdad no me acuerdo muy bien las escenas del Vox Populi, eh, sin embargo, este, sé que ella le pidió armamentos a Booker con el fin de que ella le pueda dar una nave, si no me equivoco, para poder irse de la ciudad.

Entrevistador: Sí, exactamente.

Jhonny: Claro, ¿no? Como tú dices también, este, claro, a pesar que tenga su objetivo era claro, eh, era claro para ella, un muy buen motivo, ¿no? Porque como estaban siendo esclavizados los afroamericanos, los chinos, eh, pues claro, ¿no? Obviamente está mal llegar a ese punto de los que matar a muchísima gente que era liderada por Comstock, ¿no? A pesar de que sean malosamente, ¿no? Pero a veces no tanto las cosas se resuelven con violencia extrema. Entonces sí, este, como digo, es un es un buen motivo, pero no estoy tanto de acuerdo con su política extrema.

Entrevistador: Ah, ya. De acuerdo. O sea, sí. Bueno, estarías de acuerdo con el objetivo de poner resistencia ante la opresión que ejercen sobre los afroamericanos, pero no estás de acuerdo con el método que utilizan para llegar a ello.

Jhonny: Exactamente.

Entrevistador: Ah, está bien. Entonces, eh, bueno, siguiendo con el bloque tres, que serían personajes clave y la ideología dentro de Columbia, que es esta ciudad en el aire. Para ti, así de primera instancia, cuando lo jugaste por primera vez, ¿qué impresión te dejó el personaje de Comstock? ¿Te pareció una figura creíble como líder?

Jhonny: Eh, no, no me pareció tan creíble como líder, pero creo que a nivel personal es por el hecho de que nunca le veo el rostro o por lo menos casi nunca, porque yo lo veo en la portada del juego, porque aparece en la portada, pero no lo veo durante el gameplay. Sí, lo veo en él cuando se hacen los viajes en el tiempo, cuando se ven los multiversos, pero no sé, yo por lo menos pienso que tengo que verle la cara al protagonista para poder creérmelo, para poder ver este cómo se siente a nivel externo, eh, ver sus heridas eh y bueno, eso eso claro, es un complemento a partir de lo que él las acciones que él realiza salvar Elizabeth, eh que claro es un gran motivo para él por el cual él realiza las acciones de tener que matar a los a los del grupo de Comstock, etcétera, pero decir que me parezca un buen buen líder, no lo veo de esa forma.

Entrevistador: De acuerdo. Se igual está el hecho de que Comstock, bueno, básicamente hace que una ciudad entera crea en el propósito que él mantiene, ¿no? Del cordero, el tema de la salvación, básicamente utilizar la religión como herramienta para ejercer control sobre una población numerosa, porque recordemos que Colombia es una ciudad casi a la par de Nueva York o Manhattan, ¿no? que se erradicó de Estados Unidos para irse al aire porque simplemente no le parecía que Estados Unidos se quiera apropiarse de esta ciudad.

Jhonny: Disculpa, Martín, por interrumpirte. Eh, la pregunta que dijiste es si me pareció un buen líder, Booker o Comstock.

Entrevistador: Comstock.

Jhonny: Sí. Ah, perdón, yo escuché Booker. Entonces, este eh volviendo a la pregunta, pues no para mí, evidentemente no es un buen líder porque, bueno, sus motivos son raciales a a en desventaja de la de los morenos, ¿no? De los afroamericanos, chinos, etcétera. Entonces este eh no o sea, no quizás pueda sea un buen líder en el sentido de que de que pueda dominar a la ciudad, pueda regirse sus leyes, eh la gente lo aplaude, etcétera, pero moralmente hablando, evidentemente no lo veo, no lo veo así.

Entrevistador: Claro. O sea, ¿tú crees que sus métodos de ejercer control como que sí funcionan para esos motivos, pero claro, moralmente no estás de acuerdo con la causa a la cual apoyó?

Jhonny: Claro. Exactamente.

Entrevistador: De acuerdo. Y igual con este sentido de control sobre masas en sí de personas, quizás te evocó alguna figura histórica o ideológica que existió en la vida real.

Jhonny: Y por supuesto eh me hace acordar mucho a Hitler por el hecho de, bueno, yo me acuerdo que una clase de historia mencionaron que que él antes de meterse en la política era un pintor o artista, si no digo que era pintor, pero justo él quería entrar a la escuela de arte de Polonia, sino en una en una universidad un instituto de Polonia y justo su profesor o la persona que vio su dibujo a presentar durante un examen y con el fin de que sea artista pues lo desaprobó. Entonces, eso le generó remordimiento para que eh Hitler esté eh digamos en contra de su cultura o raza de la gente de Polonia, de los judíos, eh que sea xenófobo. Entonces está muy, digamos que yo considero que si se ha influenciado mucho ese personaje de Comstock en Hitler.

Entrevistador: Claro. Sí, sí. Se tiene mucha similitud el tema de tener una población identificada y decirles, ellos son los malos y nosotros somos los buenos. Y tener ese pensamiento sobre toda una ciudad entera igual conlleva a estos actos, ¿no? Como lo que tú me comentabas, esta eh ludificación de las personas racializadas y que toda la gente lo celebre y lo normalice, sobre todo en la ciudad de Columbia. Interesante lo que comentas. Y acompañando a Comstock, también tenemos, bueno, no sé si recuerdas este personaje que es Jeremía Fink, que es el empresario al cual este vemos ya momentos después, ¿no? Con el tema de del motivo de Daisy, que bueno, creo que casi asesina a su hijo, pero Elizabeth la mata antes de que lo haga y luego pasa el tema de que se corta el cabello y bueno, lo que lo que sigue en la historia, ¿no? ¿Qué qué recuerdas sobre Fink o qué opinión tiene sobre ese personaje?

Jhonny: Uy, mira, sinceramente no me acuerdo nada de Fink. Eh, sí me su rostro. Sí, sí, sí, me acuerdo de un personaje de bigote, con buen traje, con su sombrero, pero hasta ahí no más. No me acuerdo de sus motivaciones, sus acciones, ¿no? La verdad que eh sí.

Entrevistador: Bueno, a modo de resumen, fíjese, este empresario, como te comentaba, ¿no? Que ayudó a construir la ciudad de Colombia junto con los hermanos, los Lutece, y tenía este pensamiento sobre que el ser humano tenía que ser como la abeja, trabajar la mayoría de su tiempo y dormir lo necesario para volver al día siguiente a hacer lo mismo, sin cuestionarse nada, sin pensar en nada, solo haciendo lo que se les dice. Y curiosamente dentro de sus fábricas que tenían numerosas en la ciudad de Columbia, eh pues solamente están en su mayoría personajes afroamericanos, irlandeses, chinos, se podría decir en menor medida, pero tenía toda esta gente pues que era apartada de la sociedad de Colombia, básicamente como fichas a moverse dentro de este gran ajedrez que era la población de la sociedad de Colombia. Eso es relativamente el señor Fink.

Jhonny: Ah, okay, okay. Este tenía sus fábricas en Columbia, donde trabaja gente afroamericana y que ayudó a construir Columbia. Entonces también digamos que era compañero o aliado de Comstock.

Entrevistador: Claro, era su, ¿cómo se diría? Su su robin, por así decirlo, su mano derecha.

Jhonny: Okay. Ajá.

Entrevistador: Igual que tenía este rol del capitalismo, pero fuera de ello ya bueno, si no lo recuerdas, no hay ningún problema. E si seguimos con la siguiente pregunta. Bueno, sobre todo ya de de lo que me hablabas de Comstock con todo ello, eh, ¿recuerdas alguna frase o escena impactante que haya sido protagonizada por por Comstock en sí?

Jhonny: Eh, bueno, sí me pareció una escena donde aparece él, pero que digamos no es el protagonista de la escena, pero sí me acuerdo mucho, es la manera en que es asesinado por Booker, porque es bastante violenta. Porque él está, a ver, por lo que recuerdo, le está orando o dando un discurso frente a una pintura, una especie de Capitolio y llega Booker y le agarra la cabeza y lo tira contra un bebedero, creo, y empieza a sangrar bastante y luego lo ahoga como que y Elizabeth en ese instante eh le dice que pare. si no me equivoco, porque ya estaba siendo una persona bastante cruel, digamos, eh, y como que sí, esa escena es, digamos, creo que es la escena que más me ha quedado en *BioShock Infinite* por lo que

Entrevistador: es esa escena justo cuando ya llegas al final y en todo momento nosotros pensábamos de que Booker y Comstock eran dos personas distintas, entonces ya cuando te comenta sobre lo del dedo de Elizabeth, cuéntale lo del motivo que por cual tu dedo está así y ya le empieza a sangrar más la nariz a a Booker y no sabe qué hacer, pues entra en modo desesperación y ya pues con todo lo que le habla Comstock ya le azota la cabeza contra la esa piletta de la que hablas y luego sigue ya el final de la historia. Pues sí, es impactante porque yo también me quedé, bueno, frío básicamente dado que al final te enteras tú de que te estás matando, bueno, a ti mismo, básicamente. Es un suicidio asesinado, por así decir.

Jhonny: Sí.

Entrevistador: y entiendes ya estas las motivaciones que ha tenido Comstock, pues a pesar de todo lo que hizo, ¿no? De encerrar Elizabeth dentro de una torre, tener una sociedad entera como que buscándote con estos carteles de falso pastor y todo lo que hizo, bueno, fue básicamente en vano, dado que Booker siempre termina cometiendo el rescate.

Jhonny: Sí, sí, sí.

Entrevistador: Queda en la memoria y sí, sí marca, pues, ¿no? Y a pesar, mira, han pasado más de ¿cuántos años? 11 años, mira, de la última que has jugado, que te queda la cabeza así.

Jhonny: Sí, 11 años de cómo un poco más de una década queda en la memoria.

Entrevistador: Entonces, bueno, siguiendo con el cuarto bloque, sería el sonido y la narrativa. Eh, ¿te acuerdas de los voxáfonos en sí dentro del videojuego?

Jhonny: Voxáfonos. Sí, creo que suenan cuando cuando eh compras algo de una máquina, cuando compras algún poder y suena un voxáfono, dijiste, ¿no?

Entrevistador: El voxáfono es estos aparatitos que están repartidos en la ciudad de Colombia a modo de coleccionables, que son una especie de eh bueno eh dispositivos de grabación de voz que dejaban los personajes, bueno, como Comstock, Fink, Daisy y muchos otros personajes, eh, cómo qué sería pues una grabación de voz que la dejaban ahí y cualquier persona que se acercaba y los tomaba los podía escuchar y tal. Ah, ya.

Jhonny: Okay. Sí, sí, me acuerdo de los voxáfonos, pero la verdad yo no les tomaba mucha importancia porque yo quería avanzar en el juego.

Entrevistador: Ah, de acuerdo.

Jhonny: Y sentía que me aburría un poco escuchando.

Entrevistador: Ah, ya. De acuerdo. Bueno, ese entonces también estábamos chiquillos. Yo también la primera vez que lo jugué como que pasaba de ellos y quería llegar al final de la historia porque era lo que me interesaba en ese entonces. Parte también de disparar a lo loco y

tirar poderes de mis manos. Estábamos chiquillos también ese entonces, pero fuera de ello, cuando ya lo jugaste, bueno, no sé si lo jugaste después, eh, en sí, ¿piensas de que no sé, pues quizás aportaban a la historia en sí en términos argumentativos o simplemente se puede pasar ignorando los?

Jhonny: Eh, no, yo creo es, si quieres entender realmente la historia, es primordial escuchar los voxáfonos, porque cada cosa tiene su fin, no lo hacen los desarrolladores. No crean eso porque simplemente quieres que escuches algo de eh algo secundario. Todo suma al lore del mundo de BioShock porque bueno, se es conocido que la gente que lo juega por primera vez no va a entender el juego. He visto comentarios en YouTube cuando cuando vi un resumen de vio que que la gente agradece que se hagan este tipo de videos porque no no se entiende inicio. Entonces este, a pesar que no sepa exactamente qué dicen los voxáfonos, eh, yo creo que eso ha ayudado mucho a los youtubers a que puedan explicar la historia de de BioShock, de este mundo ficticio, pero bastante con bastante profundidad, ¿no? Que toca temas de política, de racismo y clasismo, entre otras cosas.

Entrevistador: Claro, más que todo está el término de la voz, pues no, porque bueno, dado que ambos estudiamos este el término audiovisual, eh por ejemplo cuando hacíamos el tema de los cortometrajes o hacíamos una revisión de una película, quizás por las clases que hemos tenido, eh tenemos en cuenta de que, claro, una fotografía bonita te impacta, eh, una edición también te puede llevar a que disfrutes la historia. Pero el término de sonido como que sí te mete dentro de la historia, pues no te sumerge en este ambiente y te posiciona pues al medio de todo lo que sucede. Claro, escuchando estas historias de de los voxáfonos, porque prácticamente eran como que a modo de anécdotas o bitácoras en las cuales te comentaban pues lo que pasaba tras bambalinas de de por ejemplo lo que había hecho Comstock con su esposa de que él había matado y luego había culpado a Fitzroy porque bueno, era ella o también de cómo había asesinado a los Lutece y luego este le decía que había echado la culpa

a los box y un montón de cosas que realmente no te enteras por el juego, eh, porque no te lo explican explícitamente, pero sí la entiendes a través de estos dispositivos. Lo que lo que sucedía. Y bueno, si no recuerdas o no recuerdas?

Jhonny: No, la verdad no me acuerdo, pero los comparo mucho con los con los escritos que hay en la saga Resident Evil, ¿no? por el hecho de que a pesar de que lo que tú lees en ese juego no lo ves en pantalla, o sea, no ves la escena de lo que está escrito ahí, te pone como que en la piel de esa persona que ha escrito. Entonces, yo me imagino que también eh creo que si vuelvo a jugar *BioShock Infinite* y escucho a profundidad los voxáfonos, pues me voy a meter en el papel de la gente que ha que ha hablado ahí en ese dispositivo. Entonces, eso genera inmersión, o sea, como que te formas parte de como si te formarás parte de ese mismo mundo.

Entrevistador: Exacto. Igual también está en Cyberpunk, no sé si lo has jugado, estos coleccionables que tú tienes que leer. Ah, bueno, estos modos también The Witcher 3 también están en los libros. Eh, bueno, la gente lo lee, algunos lo leen, otros pasan de ello, pero lo que a mí, a mi parecer me causó curiosidad en BioShock es que eh tanto lo que dicen y cómo lo dicen, pues sí te ayuda a comprender pues todo lo que pasaba, pues no, porque te podrá parecer una ciudad bonita de primera instancia como el paraíso literalmente en el cielo, pero luego ves todo lo crudo que hay con tema del racismo, el tema del capitalismo, el tema de la opresión, el autoritarismo y bueno, toda la crítica que hace dentro del videojuego. Eso hace más rico la historia en sí. Entonces, ¿sí crees que el papel de de estas voces y el sonido en el juego más allá de lo funcional ayudan a ser inmersivos al al jugador en sí?

Jhonny: No, sí, los voxáfonos sí ayudan a generar más inmersión.

Entrevistador: De acuerdo. Entonces sigamos con el penúltimo bloque ya de de esta entrevista que son los momentos críticos y la elección que tienes dentro del juego. Me comentabas mucho la escena de la rifa, eh, es donde tú eliges esta bolita o el número 77 justo

para lanzarle esta pareja interracial, pues, ¿no? esta irlandesa, esta afroamericana y al costado está Fink como que metiéndote cizaña para que lances la bola de una vez, pues no reclames tu premio, que era a modo de simbolismo apedrear a esta pareja, ¿no? ¿Qué sentiste al ver lo que ocurría la primera vez que lo jugaste?

Jhonny: Eh, disculpa, Martín, ¿interfieres a esas máquinas donde tú compras tus poderes?

Entrevistador: No, no, no. Fuera de ello, cuando llegas a Columbia y recuerdas que hay una rifa donde están todos cantando, todo bonito.

Jhonny: Ah. Ya. Okay. Sí, no me acuerdo, o sea, no me acuerdo bastante esa parte, pero sí sé que hay como una especie de juego, ¿no? De rifa. Claro.

Entrevistador: Claro. Y hay gente en escenario y luego te piden que te acerques para que tú participes en la rifa. Tú tomas un número que es una bola de golf con un número y luego, bueno, te dicen este, vamos a elegir el número ganador, así tipo la tinga. Luego se abre el telón, está esta pareja interracial que que es el irlandés y el afroamericano pues gritando porque están atados de manos atrás, están gritando asustados, ¿qué está pasando? gritándole a la persona que va a ganar que por favor no les haga daño. Entonces, Fink, que está al costado de ellos, pero bien vestido con traje, eh, como tú eres el número ganador, te dice, pues, oye, lanza la bola de una vez, ¿no? O te gusta el café bien negro, te dice, como que incitándote a que a que le tires la bola hacia ellos. Y el juego te da esta opción, ¿no?, de elegir si tirar la bola a la pareja o tirar la bola a Fink. Entonces, ¿qué te pareció esa escena? cuando la viste por primera vez.

Jhonny: Eh, bueno, hm a partir de lo que me mencionaste, pues la primera vez que vi ello, sinceramente no me acuerdo qué sentí, pero considero que eh cada vez que yo veo ese tipo de opciones a elegir, ya seas que hagas un acto moralmente bueno o moralmente malo o inmoral, mejor dicho, se tomo la parte moral porque sé que si tomo la parte inmoral el personaje, el protagonista va a tener quizás un final eh o una consecuencia negativa.

Entrevistador: Claro.

Jhony: Entonces, eh no siempre tomo las decisiones moralmente buenas y bueno, o sea, también a partir de lo que me has dicho, o sea, pienso en qué qué duro, ¿no? Qué duro, qué duro y que pueda verse esto en un videojuego. O sea, yo sé que este es un juego para adultos, pero pero yo que lo he jugado a los a los 13 años por primera vez, como que digo, este, eh, no puede ser que estas cosas, yo sé que han pasado en la vida real en el sentido de de la Segunda Guerra Mundial, cuando ridiculizaban a los judíos, etcétera. Entonces pienso, pucha, no es eh creo que la palabra correcta es impactante. Siento muy impotente cada vez que suceden este tipo de de escenas en videojuegos. Ah, que pueden ser representaciones de eventos reales.

Entrevistador: Sí, sí. Como comentas está este tema de la similitud que había con el mundo real, bueno, la sociedad americana en ese entonces. Y claro, yo también me quedé o sea, me quedé todo sonso, se podría decir, ¿no?, cuando pasó este tema, porque yo juraba y perjuraba de que esa ciudad era todo bonita, era todo magia, era todo salud y vida y bueno, sucede y ya está, ¿no? encontrando, por ejemplo, trabajos o bueno, libros, sobre todo para la tesis, encontré que hay una escena en en BioShock en donde tú vas a un espacio en donde hay baños para blancos y baños para, bueno, para personas de color, por así decirlo, ¿no? Y claro, los baños de color, los baños para la gente blanca son prácticamente baños pitucos, ¿no? donde está estas este inodoros con cortinas, está todo bonito de dorado, con luces y tal y los baños de para personas de color pues es un baño de estadio prácticamente abandonado, es un baño de mercado, por así decirlo. Entonces yo dije, esto no va a suceder ni loco en la vida real. ¿Cómo es posible que se paran la gente por su color? encontrando fotografías de 1900, pues sí existían en sí esta diferencia de espacios, sobre todo para las personas de de color. Y claro, veían como personas sin alma que las tenían como incluso si tú ibas a un circo, la atracción era eso, ver personas de color haciendo piruetas, malabares, eh o chistes incluso. Y claro, nosotros decimos, pucha, eso si sucediera el día de hoy cualquiera lo funa en Twitter,

en las redes sociales y todo lo que tú quieras, pero no es que esté del todo excluido, sino que se mantiene pues en menor medida. Sí, porque claro, la gente tiene miedo a que los eh los funen en bueno, en la sociedad, pero sí se mantienen ciertas cosas, pues no hace poco sucedió lo de lo del tema de George Floyd, eh, y muchos otros casos de racismo que aún se mantienen, que es lo que me llevó también a mí a obtener este pensamiento para poder hacer la tesis. ¿Qué opinas sobre eso tú?

Jhony: Eh, me parece un gran trabajo que tomes esos casos de racismo porque como tú dices, ¿no? O sea, eh quizás no se vea reflejado a partir de las acciones, pero sí uno lo lleva internamente. M y claro, ¿no? caso George Floyd y que se volvió bastante viral en su época. Incluso hubo el tema del hashtag que no me acuerdo muy bien qué decía, pero Black Mother.

Entrevistador: Black Lives Matter.

Jhony: Claro. Entonces, eh sí es una es muy muy bacano, muy muy profundo el hecho de que lo tomes a partir de un medio bastante popular que son los videojuegos. Eh, en las películas lo hemos lo hemos visto mucho y digo que en películas creo que hay mucho más que en videojuegos, pero pero cada vez que se toma en videojuegos, pues lo hacen de manera eh sumamente profunda o no tan no tan superficial, sino o sea, es un es un tema central, un tema central como lo ha tocado B. Mm. Entonces, lleva uno a reflexionar, ¿no? De como a ti en tu caso, de que quizás al inicio no pensabas que que era algo que no nunca pude haber existido eso, pero sí, ¿no? El tema de los baños que me dicen 1900, tema del circo. Entonces es fatal, ¿no?

Entrevistador: Y bueno, nadie espera. Bueno, no digo que nadie, ¿no? Y como siempre hay gente que sí lo piensa internamente, pero esperemos que no suceda eso. Claro. Sí. Pues y a esta parte de la resistencia que hay, pues no, como me comentas de los hashtag y tal. También en la ciudad de Colombia vemos esta similitud, ¿no?, con la resistencia que, bueno, como comentábamos, ¿no?, de Daisy para ejercer esta oposición entre el líder blanco, ¿no?,

del cual estaban todos comiendo pues en Colombia. hablando. Bueno, también esa viene la siguiente pregunta que sería eh bueno, me comentaste, ¿no?, de que te acordabas de la escena del dirigible en donde Daisy te ofrece este cambio del dirigible por las armas en sí. Para ti, claro, para ti, ¿cómo viste el papel dentro del conflicto a Daisy? ¿Te parece una líder justa, radical o ambas?

Jhonny: Hm, creo que ambas, o sea, justo en el sentido de que su motivo de poder liberar a los a la gente de color, a los chinos, eh irlandeses, está sumamente correcta, pero radical también por el hecho de cometer asesinatos bastante crueles a los a los blancos, eh liderar quizás este un partido en, o sea, liderar un partido que a partir de que se tome un eh tenga que influenciar en la gente a tal punto de querer matar y matar y matar, eso puede llevar a eso puede desencadenar que después de que derroquen a Comstock esa gente se vuelva así eh asesina. Asesina.

Entrevistador: Claro. Entonces, eso va a marcar en su vida y eso puede también marcar en sus progenitores y volverse como un bucle, ¿no? Este, otros van a tomar también partidos en contra de ellos y van a haber más asesinatos y más asesinatos y así hasta sin terminar, ¿no? Es lo mejor que se puede hacer. Sí, pues si uno se pone a pensar al principio, bueno, en mi niñez, bueno, niñez casi adolescencia, ya yo dije, cha, o sea, tienes razón, pues no vemos a ningún afroamericano disfrutando un heladito en la playa o siquiera tomando un vaso de gaseosa y lo vemos hirviendo, limpiando baños, arreglando máquinas, todo en tono servil. Yo dije, "Pucha, con más razón voy a apoyar a Daisy para que tenga sus armas y haga una revolución justa en mi cabeza." Pero luego con el tema de los multiversos encontramos de que si obtiene las armas y literalmente destruye toda Columbia en fuego y muerte, sangre y todo lo que tú quieras, pues también te pone a pensar, ¿no? Porque de alguna otra forma tú eres culpable de todas esas muertes que ha ocasionado Daisy, ¿no? Dado que tú le diste las armas y tal. Y para mí, al igual que tú, también me pareció justa en el sentido de tener esas causas, pero claro,

radical en en el hecho de ejercer la violencia, pues a partir de la opresión, ¿no? justamente no sé si lo encontraría similar a lo que sucedió en Perú, por ejemplo, con el tema de Sendero Luminoso, que utilizaba la violencia para ejercer este control sobre, bueno, la opresión que sentía por parte del gobierno, dado que había una ambiente pobreza y tal, pero sí era parecido en ese sentido, esta lucha armada que, claro, en medio siempre están sufriendo los civiles.

Jhonny: Sí, tienes toda la razón. Eh, tiene mucho que ver con Sendero Luminoso el partido de Vox Populi. Obviamente las causas no

Entrevistador: Ajá.

Jhonny: Es claramente las causas no son las mismas, pero el hecho de ejercer violencia y violencia y violencia más no podar, pues genera estas consecuencias graves de muerte en gente inocente, niños, bebés, familias. Entonces, no esperamos eso.

Entrevistador: Claro, sí esperar lo bonito. Bueno, a ver, ya sería el último bloque, ya que sería la percepción general. Entonces, eh bajo tu perspectiva de lo que hemos comentado alrededor de este tiempo, eh, ¿crees que *BioShock Infinite* es un videojuego que critica al racismo o solo lo utiliza como ambientación o herramienta quizás para su historia?

Jhonny: H, no, yo creo que sí lo eh lo toma como crítica. Mm. Pero lo, o sea, tomo como crítico, pero además lo toma muy bien en el sentido de que lo hace, digamos, eh bastante profundo, que hace reflexionar, pero a la vez lo hace estéticamente o artísticamente bello. ¿Y a qué voy con esto? de que de que B shock e cuando llegas a la ciudad por primera vez lo ves todo bonito, este un buen clima, edificios grandes, gente, entre comillas de buen vestir, pero luego eh ves a los a la gente de color y y de otros otras razas quizás este siendo humilladas. esclavizada. Entonces como que te hace sentir así como que, wow, no. Hm. ¿Qué tal? Eh, es algo muy turbio, pero a la vez bello. O sea, bello por el apartado artístico, turbio, por el hecho de que de que no todo es color de rosas. Claro. Entonces, sí. Eh, ellos, o sea, sí es sí es en un sentido crítico y un sentido estético muy bien hecho.

Entrevistador: Exacto. Denmios también de elección que te da pues no para moverte por estos distintos lugares que hay, ¿no? Porque recordemos que BioShock tiene este componente de, bueno, la saga en sí, este componente de una un camino lineal en el cual te tienes que pasar la historia desde el comienzo hasta el final sin tener muchas variaciones, como por ejemplo lo podemos encontrar en otros videojuegos, ¿no? Como Life is Strange, si tomas una decisión tiene un final distinto. Y en The Witcher también sucede lo mismo al parecer y muchos otros videojuegos, pero acá, bueno, claro, independientemente de las decisiones que tomes, eh, siempre tienes el mismo final, pues no, porque esto está prestracido y todo lo que tú quieras. Pero ante las elecciones que te daba el videojuego en ciertos momentos, ¿sentiste tú de que el juego te obligaba a tomar postura ante bueno, temas como racialización, capitalismo, autoritarismo o solamente podías jugarlo sin pensarlo demasiado?

Jhonny: Hm, muy buena pregunta. Este, yo creo que lo hacen. Bueno, o sea, es que yo por lo menos, como mencioné anteriormente, las decisiones todas las las que yo tomaba eran moralmente buenas, pero el hecho que también te pongan esa contraparte de tomar una acción que sea racista o enojo, etcétera, pues eh sí, sí quería este hacer reflexionar jugadores que realmente vas a tomar esta decisión y si lo haces, si tomas esta decisión inmoral, te vas a sentir bien. Claro. O sea, vas a decir, este, realmente soy soy una persona así. Entonces sí, yo creo que Silvan quería llevar algo más profundo. Quizás no lo sentí cuando era niño o cuando jugaban los 13 años, pero poniéndomelo a pensar ahora, yo creo que sí, porque además es un juego para adultos. Sí. Entonces este una persona adulta sabe lo que hace, eh, está más cuerda, o sea, acuerda el sentido de que, bueno, ya es adulto, su mente está desarrollada, pero pero si tomas una decisión así, pues afréntate a las consecuencias que puede suceder en tu personaje, ¿no?

Entrevistador: Claro. Sí, sí. O eso, eso. Ahí está. A ver, la penúltima pregunta sería, ¿qué te dejó el juego en términos de mensaje?

Jhonny: Bueno, de mensaje que estas cosas quizás, claro, o sea, no, sí, sí se han sucedido en un sentido en en muchos países durante la guerra mundial lo han representado muy bien, eh toca muy bien temas de política. Eh, me he dejado una sensación bastante contemplativa por el hecho del aparato artístico, de cómo está muy bien llevado el la política, el racismo, el clasismo, eh xenofobia y este sí es sumamente bueno, quizás no sumamente es que también es un juego un poquito eh largo, largo, muy largo, no tanta gente jugado juegos largos y termina acabando, pero sí te pones a reflexionar a a tal punto eh grande, porque es un juego que también en su época ha recibido muchas críticas positivas.

Entrevistador: Sí,

Jhonny: incluso lo consideran el mejor, muchos lo consideran el mejor BioShock de los tres que han salido, si no me equivoco. Entonces sí es muy, buenos temas toca para reflexionar.

Entrevistador: Ah, de acuerdo. Entonces, bueno, ya con con lo que me dices, entonces, ¿sí crees que los videojuegos pueden ser espacios para reflexionar sobre temas sociales, bueno, raciales, este tema de crítica, ¿no crees que sí pueden generar estos espacios de debate para que otras personas que hayan probado videojuegos no solamente se queden con ese entretenimiento, sino también para ponerte a pensar en todos los problemas y quizás en un futuro crear una solución más adelante?

Jhonny: Eh, bueno, o sea, sí, sí considero que está bien que toquen estos temas y pongan a reflexionar, pero no en un sentido forzado. O sea, eh yo considero que no pueden dejar tanto de lado también el entretenimiento porque una persona juega videojuegos muchas veces porque está estresado, está cansado, llega el trabajo y quiere jugar un rato y luego si ve tantos estos espacios negativos como que a veces quizás pueda decir, "Mmm quiero jugar otra cosa, ¿no? Entonces quiero quiero relajarme un poco quizás algún juego de deportivo de disparos, pero que no que no toque tanto esos temas, pero eh si los toca que los sepa, que los que los pueda llevar en la mejor manera posible, que puedan tomar como inspiración a BioShock,

que lo ha hecho bastante bien. que haya un motivo claro, un motivo bastante fuerte como para decir, "Flat, este, sí tengo que mi protagonista tiene un gran motivo y por ello voy a este pues seguir avanzando para ver qué sucede y cómo termina esta historia tan dura y cruel que como te digo, pero esto yo, a ver, si lo si lo decimos en en términos de porcentaje, quizás el entretenimiento debe estar en un 80%. por y un 20% en temas a lo mucho a lo mucho 20% en temas de política o eh racismo, etcétera.

Entrevistador: Claro. O sea, ¿tú crees que debe haber una simbiosis con respecto al tema de los problemas con respecto al a la ludificación?

Jhonny: Pues claro, pues no, sí te entiendo en ese sentido, ¿no? De llegar el trabajo quizás o de estudiar luego de una maratón de finales o parciales y todo lo que haya sucedido dentro de la universidad o colegio, todo lo que tú quieras y luego ponerte a ver un videojuego en lo cual te llenan de decisiones morales, como que no es tan gratuito como ponerte a disparar hacia lo loco y desestresarte, ¿no?, con con los enemigos. Pero claro, ese componente también no debe estar olvidado, ¿no? Hay juegos, películas, libros, todo lo que sea arte en sí que entreteniéndote y también ponerte a pensar en un segundo plano si te queda en la memoria, ¿no?

Entrevistador: Recordamos este, por ejemplo, a mí me se recordaba Pataclaun que yo me mataba de risa con todo lo que sucedía en pantalla, con las ocurrencias que que ocasionaban los personajes, pero luego cuando tú lo vuelves a rever o o teniendo en mente todo lo que sucedía en pantalla y ya con una bueno, con más años, más experiencia, habiendo leído con bueno, con más conocimiento, si te lleva a pensar que había una crítica pues en todo lo que sucedía en ese entonces contra el tema de terrorismo. Lo de Fujimori y la pobreza en el país y ya todo lo que te pone a pensar. Y claro, añadiendo a BioShock está este tema de la racialización, del capitalismo y tal, pues lo que me motivó al tema de la tesis y bueno, gracias por también compartir este sentido, ¿no? Eh, tanto tú como yo también gustamos de de este

bello arte de jugar en sí ponerte la piel de varios personajes. Bueno, señor Johnny, ha llegado el final de la entrevista.

Jhony: Martin, me gustaría ejemplificar algo eh que lo han hecho muy mal, por ejemplo, en un videojuego cuando tocan esos temas de eh que yo le escuché de de youtuber Jordi Wild, no sé si lo conoces, pero es un podcast, etcétera, eh que él tomó eh como ejemplo eh el Dragon Age The Veil Guard, si no me equivoco, pero es es el último Dragon Age que ha salido. Claro que que es sobre el contexto medieval de guerras, espadas, ¿no? Sí. Y mencionó que eh lo han tocado el tema del de la homofobia eh de manera forzada, muy muy forzada. Sí. Y sabes cómo pues lo eh, por ejemplo, hay un tu personaje este llega un momento que que es un personaje que bueno, o sea, no es humano humano, pero es una criatura una especie una especie de criatura tipo dragón, no sabía muy no sabía muy bien decirlo porque no lo he jugado, pero pero sí a lo que él menciona dice que es así una especie de criatura, pero hay un momento en donde estás en una cena, una cena familiar con con tus padres y tu personaje dice que eh indirectamente que es transexual, entonces este como que saca, o sea, lo sacan de repente, o sea, muy como que de la nada, ¿no? y los padres de tu personaje lo critican, este, creo que incluso te hacen hacer ejercicios, pero a lo que voy es que por qué se tocan estos temas en un contexto medieval que es sobre dragones que incluso eh es una saga, o sea, desde el uno se han tocado o sea temas así de guerra, este, autoritarismo y así, pero que que en este juego, en este último Dragon Age hayan tocado este tema de manera salía así de la nada, como que eh lo deja al jugador eh sin que esté inmerso en el videojuego. Entonces, la idea, para mí lo más importante de los videojuegos es que te generen inversión y te sientas quizás no todo es entretenido porque varios pues toca temas así políticos, pero pero lo hace muy bien, lo hace con motivos bastante propios, específicos, con de parte del de aplaudir de buenos guionistas, pero esto que de cosas así que saquen de la nada en un contexto sumamente diferente, pues no no la apruebo. No la apruebo.

Entrevistador: Claro, sí tenemos ese pensamiento, por ejemplo, con Disney, ¿no? Lo que ha sucedido con respecto a sus personajes, que este cambio de bueno, digámoslo así, ¿no? Reemplazar un personaje blanco por quizás una afroamericana, por así decirlo, ¿no? para tener esta especie de igualdad ante la sociedad, pero lo vemos muy forzosamente y no solamente con el tema racial, sino con el tema de del empoderamiento de la mujer, de todos estos temas sociales que nosotros tenemos en la cabeza, que bueno, igual tenemos que pensar de que nos deben llamar al debate, pero más no forzarnos a pensar como ellos y eso es lo que bueno, en en mi opinión sí me molesta no que me quieran meter la idea en en la cabeza de que esto tiene que ser de una manera establecida y ni siquiera ponerte a criticar pues lo lo que está sucediendo, pues no. Y claro, me comentas ahora de que este videojuego pues te muestre este componente de la igualdad ante los, bueno, las personas homosexuales, a lo rey, al grupo LGTBT y que lo hagan de esa manera, pues ya hasta, ¿cómo te diría? Pues ya ni siquiera ya por amor a la saga lo jugarías, si no solamente ya como que lo ves y te genera ese mal sabor de boca, ¿no? Que al final de cuentas te hace pensar también sobre si gastaste bien tu dinero o no, porque al final cuesta, ¿no? No es que te venga gratis también el videojuego.

Jhony: Exactamente. Conuerdo mucho contigo.

Entrevistador: Ya. Listo, señor Jhony. A ver, para concluir la entrevista, ¿algo más que quisiera añadir o eso sería todo?

Jhony: Eh, no, eso sería todo. Más bien agradezco por la oportunidad y ha sido una muy buena conversación, muy buenas preguntas y mucha suerte en tu tesis.

Entrevistador: Ah, listo, señor. Ha sido un placer hablar después de tiempo con estos temas justamente para el tema de la universidad. Ya esperemos ya que que la licenciatura se, bueno, se festeje de buena manera con la gente.

Jhony: Por supuesto. Terminado la entrevista. Yeah.

- ENTREVISTA 6 - [Enlace al audio de entrevista](#)

Entrevistador: Buenas. Eh, gracias por tomarte el tiempo para participar en esta entrevista. Mi nombre es Martín Arévalo y estoy realizando una investigación para mi tesis de licenciatura en la Pontificia Universidad Católica del Perú. El estudio se centra en analizar cómo los videojuegos construyen representaciones raciales y discursos de poder usando casos de estudio. Bueno, en específico sería el videojuego *BioShock Infinite*. Una parte importante de esta investigación es conocer cómo los jugadores interpretan y experimentan esos discursos dentro del juego. Esta entrevista tiene fines estrictamente académicos y es completamente confidencial. Tus respuestas serán utilizadas únicamente para análisis dentro del trabajo de la tesis y no se publicará tu nombre en ningún y ningún dato que te identifique. La entrevista dura aproximadamente entre 15 y 25 minutos dependiendo de lo que respondas y contiene preguntas abiertas sobre tus impresiones, emociones y reflexiones sobre el juego. Si en algún momento deseas omitir una pregunta o dejar de participar, puedes hacerlo sin ningún problema. ¿Podrías decir tu nombre completo, por favor?

Luis: Nombre es Luis Martín Astete

Entrevistador: Ocupacion.?

Luis: Soy comunicador egresado de la Universidad Privada del Norte.

Entrevistador: De acuerdo. ¿Y estás de acuerdo en continuar con la entrevista?

Luis: Sí, estoy de acuerdo.

Entrevistador: De acuerdo. La entrevista será grabada para efectos de análisis posterior. ¿Te encuentras de acuerdo con ello?

Luis: Sí, estoy de acuerdo con ello.

Entrevistador: Bueno, entonces, Luis, comenzamos con el bloque uno, que sería la introducción

general. Eh, ¿cuánto tiempo ha pasado desde que jugaste Infinite?

Luis: Eh, a ver, desde que jugué el *BioShock Infinite* ya han pasado varios añitos, eh, pero está algo presente memoria. Es un juego que pues te deja una impresión bastante marcada.

Entrevistador: Ah, mira. Eh, bueno, igual el juego salió en 2013, así que se comprende que se ha jugado varias. Igual también yo lo he jugado como dos, hasta cinco veces, creo, desde su salida, hasta este año. Pero, ¿y lo jugaste completo o recuerdas bien la historia de esos personajes?

Luis: Ah, sí, lo jugué completo, incluido su DLC, pero no me acuerdo tanto de los personajes como tal. O sea, si tú me dices un nombre en específico o un personaje en específico, no me voy a acordar. Me acuerdo así de la historia grandes rasgos, pero sí, sí puedo que en el transcurso me vaya acordando.

Entrevistador: Ah, de acuerdo. ¿Y qué te motivó a jugarlo? ¿Algún streamer? ¿Lo viste en una reseña quizás?

Luis: Eh, a ver, yo ya había jugado con anterioridad los BioShocks, el uno y el dos, pero me llamó la atención mucho el cambio pues de esa tercera entrega, ¿no? Ya que tenía un foco un poco más narrativo, además que el tenía mucho de me trajo mucho diseño artístico, vaya, y ya que tenía también temas filosóficos y pues me sorprendí un poco que también tocara un poco temas sociales, ¿no?

Entrevistador: Ah, mira, y justamente vamos a esos temas. Tú sabes que la sociedad todavía, bueno, persiste este tema del racismo, a lo cual también va el trabajo dirigido y es el bloque dos que viene a continuación, que sería la representación de imaginarios raciales. ¿Recuerdas si Infinite abordaba temas relacionados con el racismo, la discriminación? ¿Y si es así, en qué forma lo representa?

Luis: Eh, yo recuerdo que sí había mucho lo que es el tema de racismo. Eh, uno, una parte evidente era pues que en el juego eh primaba la supremacía blanca, ¿no? La ideología de los

supremacistas blancos, ¿no? Que glorificaba a los padres fundadores de Estados Unidos y obviamente que excluía a las personas negras inmigrantes y a los pobres. Básicamente era una escena muy claro ver como uno que otro personaje solamente porque era pues negro, vaya, eh terminaba básicamente muerto o lo maltrataban simplemente por su color de piel, cosa que no tiene nada que ver una cosa con la otra, ¿no? Igual, como digo, el juego pues sí pues tiene esa índole, ¿no? de marcar esto, pues porque aún sigue hasta ahora como como lo dijiste un poco hace un momento.

Entrevistador: Claro, sí es te choca bastante el tema de estas cosas raciales, puesto de que todavía persisten. Podría decirse que el juego está ambientado en 1900 y tal, pero estamos ya han pasado más de 100 años y todavía más este tema presente, es lo más curioso. Claro. Y en dentro del juego o con lo que me comentas, ¿hubo escenas o situaciones en que bueno, sentiste que ciertos personajes eran tratados de forma distinta por su raza o condición social entonces?

Luis: Sí, definitivamente, eh, y a lo largo del juego, como te digo, pues se nota mucho lo que es la segregación racial y pues la presión sistemática, ¿no? Hay muchos carteles, diálogos e incluso lugares específicamente diseñados, ¿no? Para mostrar una eh creo que era Columbia, si no mal recuerdo, cómo mantiene las clases bajas y las mineras en condiciones injustas, ¿no? que es básicamente los blancos se llevan todo y pues las personas de color o las personas de diferente color de piel o pobres pues se friegan básicamente. Una diferencia racial que diría claro racial y económica, no solamente racial, pues como dije al inicio, ¿no? Eh, tanto negros, este, gente inmigrante y pobres sufrían todo tipo de discriminación. La gente inmigrante podría irse los chinos. los irlandeses, sobre todo chinos, irlandeses, latinos, básicamente cualquier persona que ven fuera de Estados Unidos, ya era prácticamente bulleado y raceado, ¿no?

Entrevistador: Sí, sí, está presente. Entonces, estos personajes, bueno, segregados en sí de la sociedad de Columbia, eh, bueno, ¿te recuerdas el grupo Vox Populi que era esta facción que existía, que estaba en forma de resistencia entre la ante la supremacía blanca? Eh, ¿qué opinas sobre ellos?

Luis: un poco con su causa, pero pues el juego también muestra como el poder y la violencia, ¿no?, pues puede corromper incluso a las personas que son oprimidas, ¿no?

Entrevistador: Claro.

Luis: Eh, por ejemplo, no no digamos la revolución que hubo pues de la gente negra que se levantó con con la gente que lo suprimía de cierta forma es una es un ejemplo, ¿no? O sea, pero simpatizas aún así aún así entendí su rabia, pues, y su desesperación. Eh, no los vi como villanos como tal, pero sí fue como una reacción inevitable a un sistema injusto, ¿no?

Entrevistador: Claro. O sea, pero no crees igual que su causa en sí eh justifique sus actos.

Luis: Ninguna causa justifica actos que puedan dañar a otra persona. Es como que tú me digas, eh, tú me has pegado y porque me has pegado tengo que devolverte el golpe, ¿me entiendes? O sea, hay métodos, si bien es cierto, pues eh que pues métodos, digamos así, muy necesarios que una persona puede llegar a tomar de cierta forma, pero no significa que por porque una persona lo haga del otro lado, digamos que no está a tu favor o piensa lo mismo que tú, tú tienes que reaccionar de la misma forma, ¿me entiendes?

Entrevistador: Claro, entiendo. Claro, te simpatizas con el hecho de que tienen que anteponerse entre esta opresión blanca.

Luis: Claro, pero el violencia es lo correcto. Exacto. O sea, si bien es cierto fue como digamos decir el último recurso, pero pues no simpatiza tanto con la violencia.

Entrevistador: Ah, ya está bien. Gracias. Sigamos con el bloque tres. Ya hablaríamos de los personajes claves y las ideologías que están presentes dentro del juego para tu percepción. Con ello, la pregunta viene aquí. ¿Qué impresión en sí te dejó el personaje de Comstock?

Luis: Comstock es un poco sombrío, vamos a decirlo así, porque pues representa un un fanatismo religioso e ideológico que que ha existido y probablemente exista en la vida real. Eh, pues es una figura manipuladora que utiliza la religión y el nacionalismo como herramientas de control, ¿no? Eh, si bien es cierto es un villano muy bien construido, pues sí te da mucho que pensar de de que no se ha diferenciado tanto de la vida real.

Entrevistador: Vaya. Ah, o sea, pero sí te recuerda alguna figura histórica que ha existido en la vida real.

Luis: No tengo un nombre específico como tal, pero pues sí.

Entrevistador: Ah, ya. Y su ayudante, bueno, no ayudante, sino el que creó básicamente la ciudadela en donde rige este personaje de Comstock, que viene a ser Jeremía Fink. ¿Te acuerdas de él? Eh, sí, me acuerdo un poco de él. Pues, si no me recuerdo, es un empresario pues explotador, eh, que o sea, pues básicamente es un eh, a ver cómo explicarlo, es un empresario explotador que también representa, ¿no?, un capitalismo salvaje, ¿no? Y sinceramente en el juego me pareció una crítica directa a como algunos ven a las personas como solamente herramientas productivas. Eh, creo que simboliza un poco lo que es la explotación laboral disfrazada de una oportunidad, como decir, "Trabaja, te voy a dar tu ascenso y al final pues no no te das nada, ¿no? Vaya, claro, tengo también la forma en la cual cómo se vende, no es única.

Entrevistador: Vaya, su forma de hablar, pues también es como que trata de endulzarte con lo que te dice, pero pues obviamente bajo tus propios riesgos, ¿no?

Luis: Claro, como que te intenta convencer de lo que está mal, te lo disfrazo como que está bien.

Entrevistador: Exacto: Y identificas un mensaje detrás de ese error. Me hablaste de mover a las personas como fichas, ya ni siquiera como por los seres humanos. Podría ser una crítica al capitalismo, tal vez?

Luis: Eh, sí, un poco sí, la verdad. O sea, el capitalismo lo que trata de ver es pues no eh anteponer tus bienes antes que otra cosa, vaya que otras personas. En este caso, obviamente pues va un poco de la mano con el capitalismo, ¿no? Obviamente creo que todas las personas vemos o velamos por nuestros propios intereses, ¿no? Sin embargo, eh cuando ya terminas utilizando a personas como si fueran herramientas y no personas, pues ya como que creces una línea que de la cual es un poco difícil de volver.

Entrevistador: Claro. ¿Y recuerdas alguna frase o escena impactante en la que hayan estado ellos?

Luis: Eh, la verdad no me acuerdo si te mentiré si te digo que sí.

Entrevistador: Está bien, no te preocupes. Vamos con el cuarto bloque.

Luis: Eh, un segundo, disculpa. Hay, ahora que me lo preguntas, hay una escena, si no me recuerdo, que va algo como que un trabajador ideal es el que no piensa, sino el que solamente hace las cosas que le que le mandan, ¿no? Que obedece, básicamente. Ah, es como que, o sea, no sé si no sé si me dejo entender, o sea, un el trabajador es aquel que no cuestiona lo que yo le digo que haga, sino que hace lo que yo le diga sin importar qué.

Entrevistador: Claro, es como el trabajador perfecto que no te cuestiona nada y solamente eso lo que tú dices. Básicamente un robot.

Luis: Sí, básicamente.

Entrevistador: Ah, mir, bueno, gracias. Entonces, ya seguimos con la cuarta, el cuarto bloque que sería el sonido de la narrativa dentro del juego. Eh, una consulta, ¿llegaste a escuchar los voxáfonos durante el juego? Los voxáfonos en sí, te hago recordar, son estos dispositivos que tenía toda la ciudad de Colombia para poder tú grabarte la voz y posteriormente si es que alguien encontraba el dispositivo puede escuchar lo que habías hablado durante el momento que los estaba usando. ¿Y llegaste a escuchar algunos?

Luis: Eh, sí escuché uno que otro. Pues son algo fundamentales para entender la historia, ¿no? El trasfondo de la historia, ¿no? Incluso un poco el trasfondo de los personajes y la historia de Colombia.

Entrevistador: Ah, mira, entonces sí los tomabas y los escuchabas. ¿Te dabas el tiempo para escucharlos o solamente los ignorabas?

Luis: No, sí los escuchaba. Bueno, en mi caso los leía, ¿no? Porque trataba de de pues de evitar que de morirme mientras estaba jugando y pues trataba de de leerlos al momento, ¿no? O sea, de escucharlo, pues pero como tenía los subtítulos activados, pues ahí

Entrevistador: también el juego te da la opción también para leerlos en un apartado. Bueno, sí, y tiene razón porque yo también me moría a veces escuchando. Era bien frustrante el hecho porque como lo jugaba en una dificultad alta, como que te mataban escuchando y intentas tomar atención y te pierdes en la conversación.

Luis: Exacto.

Entrevistador: Y luego hubo alguno que te impactara particularmente, alguno de esos voxáfonos quizás?

Luis: Sí, había uno, si no me me equivoco, era de la esposa de Comstock,

Entrevistador: de Comstock.

Luis: Eh, de Comstock, perdón. Mm justo donde habla pues la soledad que se sentía, ¿no? Humaniza mucho el personaje, ¿no? Eh, del cual uno ve como distante o simplemente eh parte de la decoración del juego, ¿no? Como que solamente es la persona que acompaña al malo, digámoslo así, sino que pues también tiene sentimientos, ¿no? y también parte del eh o que simplemente ignora lo que está pasando alrededor. Si no, pues ahí te das cuenta que no es solamente así.

Entrevistador: Claro, porque al final vemos que esta esposa también es la que resulta perjudicada por esta ambición de Comstock de mantener esa ese control. Básicamente la mata

y la tiene ahí como y es más, utiliza su muerte para, ¿cómo se diría? Para ejercer este control mental en la ciudadanía de que esta facción de Vox Populi liderada por Daisy es la mala porque es Daisy quien la mata según él. Pero luego entendemos de que por boca de la propia Daisy y por boca en sí de de hasta la misma de hasta la misma esposa, ya suceden una especie de cosas como fantasmas y tal, viajes dimensionales, que ella misma dice que su esposa la ha matado y que culpó a la otra persona porque simplemente estaba ahí. Bueno, también no queremos hablar del color, pues no era lo resaltante para el para conseguir tienen un peso argumental y narrativo.

Luis: Claro, son muy claves para construir lo que es la atmósfera del juego, ¿no? Desde las canciones hasta los voxáfonos. Creo que todo contribuye a un mundo vívido, ¿no? Eh, pero algo inquietante. Igual la música y el sonido pues hacen sentir que algo está mal, incluso antes de que entiendas la historia, ¿no? Osea, tú mismo ves y escuchas las cosas que no solamente es ah un juego donde tienes que sobrevivir y pasarte la historia, ¿no? Sino es como un juego y obviamente pues como te digo, la música te hace sentir pues que algo está un poco mal.

Entrevistador: Claro, porque igual no sé si te ha pasado que por ejemplo juegas un videojuego de terror y le quitas el sonido y como que ya no tienes el mismo efecto.

Luis: Claro, es como que pasa pasa como agua ¿no? Sí. En cambio, si tienes sonido así te metes en el juego, es más inmersivo en teoría.

Entrevistador: Claro. Ah, y con ello del sonido en sí, ¿te generó algún tipo de emoción o reflexión o simplemente lo viviste como entretenimiento? sin pensarlo mucho.

Luis: Sí, me generó algunas emociones, ¿no? Aunque disfruté el juego, eh, constantemente también me hizo pensar en muchos temas como el fanatismo y la desigualdad, ¿no? Y obviamente pues la manipulación, manipulación ideológica, como si estuviera eh cómo una persona puede manipularte. En este caso, por ejemplo, no yendo no tan lejos, como la

manipulación ideológica que tuvo Castillo, vaya, eh, con los peruanos, ¿no? O sea, como el supuestamente el mal menor que era Pedro Castillo terminó siendo el peor mal que pudo tener el país. Obviamente desde mi punto de vista, ¿no? Cómo jugó con la ideología de los tranquilos, yo voy a cambiar la ideología del país porque yo sé que estas personas son malas y yo soy bueno, ¿no? Entonces ahí te das cuenta como una persona puede manipular a una gran masa para lograr su cometido, que en este caso pues fue llegar a la presidencia.

Entrevistador: Claro. Pues si uno se pone a pensar, ¿qué hubiese pasado si se hubiese elegido la otra opción? Pero también está el miedo de lo que hubiese pasado, obviamente, o sea, si bien es cierto, creo que fue contra Keiko que se quedó, pues creo que este punto no fue no sería tan malo, o sea, creo, ¿no?

Luis: Obviamente pues la gente ahora no está contando con nuestra queridísima presidenta Ina porque pues uno se ha subido el sueldo como si hiciera la gran cosa, se hecho tantos tantas cirugías estéticas que pues uno dice, "No, pues qué está haciendo está guiando el país para un futuro mejor o simplemente se está llenando los bolsillos y creo que es la segunda opción, ¿no? Porque no realmente no hay un no hay un impacto sinceramente de la presidenta, pero bueno, en fin, la percepción sí que se tiene de lo que podría haber hecho la presidenta, pero básicamente se está haciendo otra cosa. S: Prefiere cuidar su su imagen que cuidar de la población.

Entrevistador: Claro. Sí, sí entiende. Sí, se entiende. Pero bueno, a veces hay cosas que no podemos controlar también. Sigamos con el siguiente bloque que sería momentos críticos de elección. Dado que no recuerdas mucho, te voy a comentar un poco de lo que sucede en sí. En este bloque se van a hablar sobre dos escenas específicas que suceden en el videojuego. Son cinemáticas en la cual, bueno, no tenemos control en sí, pero suceden para aumentar esa narrativa que hay dentro del juego. Te voy a hablar en la primera pregunta sobre la escena de la rifa, cuando el jugador debe lanzar la bolita. Eh, el de la rifa para comentarte sido de modo

resumen es tú llegas a Colombia y te lo pintan como una ciudad idílica donde todo es sueño, todo es bonito, las aves cantan, los pajaritos están a tu costado bailando, hay niños corriendo, o sea, todo es un sueño, básicamente el paraíso. De repente entras en una zona en donde hay una feria en la cual muchas personas están cantando en un escenario. De pronto el presentador como que llama para una rifa a la cual tú tienes que asistir y en esa rifa el premio es lanzar una bola de gol marcada con un número a una pareja interracial que está amarrada gritando por auxilio. a su costado hay figuras caricaturescas de simios a modo de burla, como si se estuviese cazando una una pareja de de orangutanes, básicamente, y toman a la a la pareja interracial, digo, porque es un irlandés y una afroamericana y entonces la gente apoya ese sentido, ¿no? de de estar normalizada, decir la eh esta bola contra las personas de de raza o de color, como tú me comentabas, ¿no? Los extranjeros para ti, pero si ya recuerdas esa escena, ¿qué sentiste al ver lo que ocurrió?

Luis: Un poco chocante al inicio, eh, pues parece una escena, pues como dices, ¿no?, colorida, inofensiva, pero rápidamente se transforma en una muestra brutal de racismo. ¿Y esa de qué cena estás hablando? Me pareció una forma fuerte de dejar en claro qué tipo de sociedad está manejando, ¿no?, en la ciudad de Columbia.

Entrevistador: Y cómo interpretaste esa escena. ¿Estuviste bien? Eh, por ejemplo, cuando te dan la elección de lanzar la bola a la pareja o al presentador,

Luis: obviamente está no está bien, ¿no? Eso, claro, todo lo que te estoy diciendo desde un principio, ¿no? Que no estoy a favor del racismo ni mucho menos. Entonces, me parece, como te digo, una forma eh brutal, una forma clara de dejar eh en qué en qué lugar te estás metiendo.

Entrevistador: Vaya. Hm. te cambia tu perspectiva de la ciudad en sí.

Luis: Sí, claro. Obviamente que te das cuenta que no es una ciudad bonita como te pintan, sino es una ciudad completamente oscura.

Entrevistador: Vaya. Y la otra, bueno, la otra pregunta sería de la otra escena. Es la de cuando te vas al dirigible y encuentras a Daisy arriba. Bueno, que te robó en sí tu dirigible, pues de que te había dejado en el piso, todo lo que le habías y tal. Bueno, acá Daisy te habla sobre esta guerra que hay dentro de Colombia que la mayoría de personas no ve, pero es una guerra entre los oprimidos contra quienes los oprimen. Entonces le pregunta Booker, ¿de qué lado está? si está del lado de los box, que es la facción que lidera ella, o del lado de los malos, que vendrían siendo la gente de Const. Y para ti, eh, ¿cómo viste ese papel que tiene Daisy dentro del conflicto? ¿Para ti es una líder justa, radical o ambas quizás? Eh, para mí DC es un personaje bastante complejo. Eh, no creo que sea justa en todo lo que hace, pero sí entendí un poco su desesperación, ¿no? Cómo trata de, pues, digamos, salvar a su pueblo y a la vez tratar de evitar que haya más muertes, ¿no? Y si bien es cierto el juego lo retrata como alguien que ha sido empujado al límite y aunque sus intenciones son extremas, no son justificadas, ¿no? Pero pues sí se entiende un poco el contexto.

Entrevistador: Claro, es igual que como me comentaste los Vox, ¿no? Que simpatizas con el hecho de que están luchando por los derechos de la gente oprimida, pero no estás de acuerdo con la manera en la que hacen su lucha.

Luis: Sí, claro.

Entrevistador: Ya. Entonces, bueno, con ello sigamos con ya la el último bloque que sería percepción general. Eh, ¿crees que, bueno, *BioShock Infinite* es un videojuego que critica el racismo o solamente lo usa como ambientación?

Luis: Creo que sí lo critica. Eh, pues sí es cierto, no es un análisis profundo y perfecto, pero sí pone en este caso a nosotros los jugadores en situaciones incómodas, ¿no? Que te testigo de una sociedad muy racista desde dentro y que no te permite ignorar lo que está pasando a tu alrededor.

Entrevistador: Claro. Si te lleva la crítica en sí, no solamente te no solamente te muestra como no te muestra como un juego y ya entiendes. y sentiste que el juego te obligaba a tomar postura ante estos, bueno, temas eh morales básicamente o podías jugarlo sin pensarlo demasiado? Me refiero a la toma de decisiones que te da el juego.

Luis: Sí, es cierto, puedes jugarlo sin pensarlo mucho, pero pues si prestas un poco de atención es imposible no reflexionar, ¿no? El juego pues te lanza muchos mensajes y símbolos que te invita a hablar, a pensar más que todo de temas sociales, políticos y, incluso, diría yo, filosóficos.

Entrevistador: Claro, temas filosóficos en sentido de de qué está pasando, ¿no?, con este mundo, como comentábamos, el que al principio todo es bonito y de la NA se transforma en algo malo, pero está normalizado. Podemos como que hacer algo ante ello porque todas las sociedad se tienen encima. Es bien curioso.

Luis: Claro.

Entrevistador: Y en sí, ¿qué para ti ya para finalizar la entrevista, ¿qué te dejó el juego en términos de mensaje? ¿Tú crees que los videojuegos pueden ser espacio para reflexionar sobre temas sociales o raciales o simplemente son mero entretenimiento?

Luis: Eh, me dejó pensando mucho en cómo las ideologías extremas pueden parecer lógica dentro de ciertos sistemas cerrados, o sea, y sí creo que los videojuegos pueden ser espacios de reflexión y *BioShock Infinite* creo que lo demuestra. puedes jugar, divertirte y obviamente salir con más preguntas que respuestas, ¿no?

Entrevistador: Claro. ¿Algo más que quieres añadir antes de finalizar la entrevista?

Luis: Eh, no, no tengo nada más que añadir, sinceramente, pero pues como dije, no, el juego te muestra mucho lo que es eh la cruda realidad de cómo viven las personas que son racializadas, básicamente.

Entrevistador: Sería toda la entrevista. Muchas gracias, Luis Martín.

Luis: Gracias. Gracias.

- **ENTREVISTA 7 - [Enlace al audio de entrevista](#)**

Entrevistador: Okay,comenzar. A ver, bueno, primero la presentación sería gracias por tomarte el tiempo, sí, para participar en esta entrevista. Mi nombre es Martín Arévalo. Estoy realizando una investigación para mi tesis de licenciatura en la Pontificia Universidad Católica del Perú. Eh, mi estudio se centra en analizar cómo los videojuegos en sí construyen representaciones raciales y discursos de poder, usando como caso de estudio el videojuego *BioShock Infinite*. Una parte importante de esta investigación es conocer cómo los jugadores interpretan y experimentan esos discursos dentro del juego. Esta entrevista tiene fines estrictamente académicos y es completamente confidencial. Tus respuestas serán utilizadas únicamente para análisis dentro del trabajo de la tesis y no se publicará tu nombre ni ningún dato que te identifique. La entrevista dura aproximadamente entre 15 y 25 minutos y contiene preguntas abiertas sobre tus impresiones, emociones y reflexiones sobre el juego. Si en algún momento deseas omitir una pregunta o dejar de participar, puedes hacerlo sin ningún problema. ¿Puedes decir tu nombre completo, por favor?

Matias: Matías Acevedo.

Entrevistador: De acuerdo. ¿Ocupación?

Matias: eh técnico de Banco de Sangre.

Entrevistador: De acuerdo. ¿Estás de acuerdo en continuar con la entrevista?

Matias: Sí.

Entrevistador: Eh, bueno, esta entrevista será grabada para efectos de análisis posterior. ¿Te encuentras de acuerdo con ello?

Matias: Sí, ya estamos acá.

Entrevistador: Entonces con el bloque uno, eh sería la introducción general del jugador. Cuéntame, eh, ¿cuánto tiempo ha pasado desde que jugaste *BioShock Infinite*?

Matias: Uy, no sé cuándo salió, en qué año. 2013. Yo vi Gameplays primero porque no tenía PC y un año o dos después, 2015, 2014, lo jugué cuando pude tener acceso a un PC. Bueno, sí. Me lo pasé, me pasé el uno y el Infinite.

Entrevistador: El uno y el Infinite. El dos no lo tocaste,

Matias: ¿eh? No, porque no iba bien en mi computador, así que al final nunca lo jugué.

Entrevistador: Sí, claro. Creo que todos jugamos con gráficos en mínimo en LOL en Era bien. Pero sí recuerdas los personajes o la historia en sí, ¿no?

Matias: Eh, sí, sí. Eh, me vi un resumen también antes de esto, pero algo recuerdo.

Entrevistador: Claro, lo que me cuentas, lo que te motivó a jugarlo son videos en sí en YouTube, algún youtuber que

Matias: Así es. Eh, Alex el Capo, me acuerdo que vi el gameplay de él. Sí, habló maravillas. Era la revolución de de los shooter en ese

Entrevistador: Ajá.

Matias: Y el juego en sí era bueno, así que uno como gamer tiene que probar ese tipo de

Entrevistador: Gamer. A ver, con el bloque dos serán representaciones raciales. ¿Recuerdas si Infinite abordaba temas relacionados con el racismo, la discriminación? Y si es así, ¿cómo lo representaba?

Matias: Eh, sí, o sea, se representaba en la sociedad que habían formado en esa ciudad ficticia. Eh, a los negros se le trataba como esclavo prácticamente, así que sí.

Entrevistador: Claro, a ver, sería, cuéntame, cuéntame.

Matias: Eh, no sé, los valores cristianos y toda esa cuestión de tipo KKK.

Entrevistador: Básicamente, persecución a los afroamericanos, sobre todo.

Matias: Así es. Y me acuerdo de las primeras cosas que pasan en el juego cuando tienes que decidir eh, o sea, ganas como un concurso, parece. Y tienes que tirarle una pelota a una pareja interracial, algo así era, creo.

Entrevistador: Bueno, justo también es parte del trabajo esta escena y aparte de esa escena, hubo otras situaciones en la que sentiste que ciertos personajes eran tratados de forma distinta por su raza o condición social?

Matias: Eh, o sea, todo el juego va sobre eso al final porque después se arma la revolución y todo eso, pero una escena en específico no, no recuerdo.

Entrevistador: Bueno, estas personas racializadas eh si bien recuerdas en el videojuego, tienen un punto de inflexión en donde hay una facción en sí que está en contra de esta opresión, que serían los Vox Populi liderados por eh, ¿qué opinas sobre ellos?

Matias: a ver, se entiende el motivo de la revolución. Eh, obviamente a todo el mundo le gusta que lo traten bien.

Entrevistador: Claro.

Matias: Y se ve mucho la diferencia eh que se crea por la razas en esa ciudad.

Entrevistador: Entonces, sí simpatizas con su causa, pero no con sus métodos quizás porque utiliza la violencia y

Matias: sí, o sea, la violencia siempre es mala, obviamente, pero tampoco tienen otros medios. Pues para llegar a eso, pues si no, ni siquiera, no sé, elecciones o algo así. Si al final quién gobierna en ese en esa ciudad,

Entrevistador: El gobernante Comstock. Así.

Matias: Así es.

Entrevistador: Y bueno, ahí con esa con ese personaje también iniciamos el bloque tres, que sería personajes clave y las ideologías que existen dentro de Columbia. ¿Qué impresión te dejó el personaje Comstock cuando jugaste por primera vez este videojuego?

Matias: Comstock. Sé, o sea, me acuerdo solo del final que se revela que tú y él son la misma persona de diferentes mundos paralelos, pero no sé, o sea, que es un malo, es el malo de la película. que tiene a todo el mundo cómo eh, ¿cómo se dice? Hipnotizado. Quizás hipnotizado. Sí. Ajá. Los convenció a todos de que él tenía la razón.

Entrevistador: Ah, entonces sí te pareció una figura creíble como líder, por ejemplo.

Matias: Sí. O sea, mucha gente lo sigue y la gente aplaudía en ese concurso del principio del juego, así que creen lo que él predica.

Entrevistador: Claro. Y esa imagen de predicador o o estos líder autoritarista, ¿te evoca algunas figuras históricas o ideológicas que bueno existieron en la vida real?

Matias: Que es un presidente o cuando pasa la guerra mundial quizás. Sí, o sea, como te dije antes, eh, lo del KKK, pero figuras, no sé si habrá algún dictador que haya se haya agarrado de alguna religión, por lo menos no lo recuerdo ahora en este momento.

Entrevistador: También podemos hacer este símil extremista, ¿no?, que utiliza la religión como para manejar las ideas de la gente y todo.

Matias: Claro.

Entrevistador: Y qué opinas de eh bueno, su side kick, como su compañero de aventuras Jeremía Fink, este empresario en sí que básicamente ayudó a crear Columbia entera.

Matias: Eh, él es el que no me acuerdo muy bien, pero él es el que junto con los hermanos, los gemelos, como que arman todo esto, ¿cierto?

Entrevistador: Sí, exactamente.

Matias: Aparte de eso, no me acuerdo de nada de ese personaje. Soy sincero.

Entrevistador: Es este empresario que vemos justo en la rifa, el que organiza, sí, que tararea con la gente y tal, pero aparte también es con el que nos encontramos. Y bueno, Daisy en pos de matar a su hijo porque según ella tenía que eliminar el problema de raíz dado que fin controlaba todo ese proletariado afroamericano, irlandés, chino y es cuando Elizabeth la

cuchilla básicamente por la espalda y se convierte en mujer. Esa transición que ese es fin. El líder que tiene su estatua gigante de oro.

Matias: No, no me acuerdo. No me puedo acuerdo.

Entrevistador: Es en sí el

Matias: Okay, me acuerdo que existía, pero no me acuerdo qué papel cumplía. Aparte de eso, él también hace lo de los poderes, ¿o no?

Entrevistador: Claro, los vigorizadores.

Matias: Ya. Sí. Aparte de eso, no me acuerdo de nada sobre él.

Entrevistador: Entonces, eh, bueno, aparte, pero dijiste eso, hay una pareja china que tiene otra religión.

Matias: Sí, de eso también me acordé cuando hablaste de eso. Está el armero Chen Lin que te mandan a sacar para el tema de las armas porque Daisy justo te roba el dirigible con el que te ibas a ir a Nueva York y bueno, ahí encuentras a Chen Lin, pero Chen Lin no está, pero en otro universo sí está, pero en otro universo tampoco está y sí tiene las armas y es un Ahí se comienza a complicar el tema del juego.

Matias: Sí, cuando se mezclan los mundos.

Entrevistador: Exactamente. Que ni sabes qué línea temporal es la original y bla bla bla. Pero más allá de ello, Fink es el que es este tipo que tiene todas las fábricas, incluso te habla esta forma de de negociante, de de feriante, por así decir, para que se convenza de su causa, pero bueno, eh utiliza pues prácticamente la mano de obra a su gusto. Está estos temas también de de usar a la gente, bueno, como comentabas, ¿no?, los afroamericanos para eh hacerlos trabajar, bueno, sin descansar y prácticamente obligarlos a hacer lo que ellos con lo que él quería. Por eso que venía la pregunta qué pensaba sobre este empresario.

Matias: Eh, al final contra él se arma la revolución cuando se mezclan los mundos, ¿o no?

Entrevistador: Exactamente, contra él y contra el constructor.

Matias: Bueno, es el típico negrero. ¿Qué más puedo decir?

Entrevistador: En otras entrevistas que era como crítica del capitalismo, ¿no? Tener esa ansia de controlarlo todo y utilizar a la gente, no como gente, sino como piezas de ajedrez.

Matias: Claro. Y aprovecharse de todo lo que obtiene, como lo de él también roba como material de otros eh mundos.

Entrevistador: Sí, él es el que ve a las babosas marinas en Rapture, básicamente y crea los vigorizadores a partir de ello.

Matias: Y el Ah, no me acuerdo cómo era. Ahí está.

Entrevistador: Suchong es el que imita la idea, pero ya con jeringas, y le cuestiona la idea de cómo es posible de que es posible de que Fink, siendo un empresario bruto así, este, cree algo bebible y él solamente pueda hacer lo mismo, pero con inyección. mismo tema de sí es un mundo compartido básicamente todo lo que sucede. ¿Y recuerdas alguna frase o escena impactante que hayan dicho alguno de ellos? O sea, sea comstock, o sea, fin.

Matias: Eh, vamos a ver, déjame pensar. No, solo me acuerdo de cuando lo matáis. Algo dice antes, ¿cierto? Eh, eh, o sea, cuando lo empezáis a matar, a golpearlo contra la fuente, pero no me acuerdo la frase en específico.

Entrevistador: Ahí le recuerda que son lo mismo y que debería decirle Elizabeth sobre lo del dedo.

Matias: Mm, ya no me acuerdo. No, aparte de que DeWitt comienza a sangrar así por la nariz.

Entrevistador: Sí, tiene variaciones y tal, porque él no sabe hasta ese punto de que son la misma persona, o sea, literalmente se está matando. Es un suicidio.

Matias: Claro, a cierto modo.

Entrevistador: A ver, bueno, continuando,

Matias: era no más frase, no recuerdo.

Entrevistador: Ah, ya, no te preocupes. Continuando con el cuarto bloque, sería el sonido y la narrativa. Eh, llegaste a escuchar los voxáfonos dentro del juego?

Matias: Mm. Recuerdo que sí, pero no recuerdo si le prestaba mucha atención. Tampoco me dediqué a buscarlos.

Entrevistador: Ah, ya, ya.

Matias: Así. Y cuando yo iba a jugar.

Entrevistador: Claro. Esta mecánica porque creo que es lo que atraía de los BioShock, ¿no? El tema de disparar con poderes y tal. Es lo que llamó la atención. Estábamos chiquillos que no no le importaba, no teníamos de la crítica ni Bueno, y si lo jugaste por segunda vez quizás o jugaste el juego en 2013 y ya lo dejaste.

Matias: Eh, lo intenté jugar de nuevo, no sé en qué año sí es como uno quizá 2020 por ahí y me aburrí, pero creo que es porque yo cambié mis gustos. Ya no me gustan para nada los shooters.

Entrevistador: Ah, ya. Sí, sí. Es más que no por eso, sino por el tipo de género. Y en esa segunda vez, bueno, en la primera vez quizás cuando escuchaste estos voxáfonos, los audios de de las personas, eh, ¿crees que aportan a la historia o bueno, como me comentas, pasabas de ellos a veces?

Matias: O sea, yo pasaba, pero obviamente aportan mucho en el lore del juego. Se entienden muchas cosas, igual que en el BioShock uno, te enteras de muchas cosas, de cómo se armó la revolución y todo eso.

Entrevistador: Y entonces, para ti, ¿qué papel crees que tienen las voces y el sonido en el juego? Bueno, más allá de lo funcional, sientes de que te ayudan más a meterte quizás dentro del mundo

Matias: Sí. entender mejor la historia, ver qué hicieron los personajes, porque ya pasaron las cosas.

Entrevistador: Tú estás como en medio de la de lo que ya empezó. Está recogiendo las fichas básicamente de lo que había pasado.

Matias: Mm. Ah, sí. Así es. Y reconstruyendo.

Entrevistador: Claro, reconstruyendo. ¿Y te generó algún tipo de emoción o reflexión o lo como entretenimiento sin cuestionarte mucho?

Matias: Eh, no, no me cuestioné. Como te decía, yo iba a jugar.

Entrevistador: Está bien. Eh, bueno, ya pasando al quinto bloque, el penúltimo. Ya. Eh, serían los momentos críticos y de elección. Eh, bueno, me comentas que la escena de la rifa es la que te impactó, bueno, la que destaca en sí de los recuerdos que tienes del videojuego. ¿Qué sentiste al ver lo que ocurría eh con lo viste por primera vez?

Matias: Eh, igual estaba chico, así que no me impactó tanto, pero lo veía como un juego no más. Pero sí es algo impactante porque te hace pensar que en algún momento de la historia eso sí pudo haber pasado.

Entrevistador: M claro tener un s

Matias: Porque existieron grupos extremistas de ese estilo, así que sí es impactante.

Entrevistador: Impactante. Está bien. Interpretaste esa escena como una alegoría, una similitud a lo que pasaba en la vida real. Entonces, en ese tiempo me refiero.

Matias: Así es. Sí. cuando existían ese tipo de cosas. Bueno, supongo que siguen existiendo en algunos países orientales, supongo. Hm puede ser. No, no, no me he puesto a pensar en ello. Igual el racismo para mí, o sea, yo pienso que se mantiene, pero ya en menor intensidad, ¿no? No compara como antes, ¿no? que obvio.

Entrevistador: Claro, como me comentas el tema de del si sucedió la vida real, pues eh revisando documentos para justo este trabajo encontré de que recuerdas cuando nos caímos de la playa y Elizabeth como que miedo nos rescata así y entramos a una zona donde venden este dulces justo para subir al al dirigible. Había un baños para hombres, bueno, para blancos

y para de color irlandés, ¿de acuerdo? Y yo juraba, juraba de que eso era como que temática del juego para darte a entender de la agregación y tal, pero luego revisando históricamente sí existieron. Sí hubo ese tema y hubo también este que utilizaron afroamericanos como simple entretenimiento, básicamente en circos, en ferias y todo lo demás. Y eso fue lo que llamó la atención también para este trabajo. Pero sí es una Sí. y duró bastante porque hasta como los 50 40 ya existiendo esos baños o los buses separados, todo ese tipo de cosas. Eso sí trágico. Pero eh otra escena también para esta tesis que es importante también es la de cuando ves por primera vez a Fitzroy, que es cuando ya toma el dirigible, cuando te ofrece este cambio, ¿no? Por las armas que también me comentabas. ¿Cómo viste el papel de de Fitzroy dentro de este conflicto? ¿Te pareció una líder justa, radical o quizás ambas?

Matias: Eh, obviamente es radical, o sea, una revolución armada, eh, y también cuando te ve que estás vivo en la otra eh dimensión y no me acuerdo si te intenta matar o te dice que no deberías estar vivo, así que mejor que no te vea nadie.

Entrevistador: Sí, sí, sí,

Matias: sí. Esa como decisión también es como bien extremista, así como mantener eh la verdad de ellas, su verdad.

Entrevistador: Ajá.

Matias: Para que siga su revolución.

Entrevistador: Exactamente. Porque es más importante eso que cualquier otra cosa.

Matias: Exactamente. Se caía la imagen del mártir y tenía que desmentir a la población.

Entrevistador: Claro, toda la gente que ya estaba en la guerra, pues cómo se iba a quedar quedarse sin imagínate pleno. Bueno, entonces ya pasamos al último bloque la percepción general. ¿Crees que *BioShock Infinite* es un videojuego que bueno, crítica en sí al racismo o a otra corriente de pensamiento o solo lo utiliza como ambientación?

Matias: eh un poco de ambas, o sea, si al final está ambientado en esa época cuando existía tanto racismo, racismo. Eh, obviamente tenía que agarrarse de eso.

Entrevistador: Sí, lo utiliza como una herramienta más que crítica o si sientes que hay una

Matias: Pero también es crítica.

Entrevistador: Ah, ya.

Matias: Porque si se sigue hablando de eso es porque, como dijiste antes, sigue existiendo.

Entrevistador: ¿Sentiste entonces que el juego, bueno, en ciertas ocasiones te obligaba a tomar postura ante estos temas o podías jugar sin pensarlo demasiado?

Matias: Eh, o sea, no te obliga a tomar postura, pero al final te terminas enfrentando a los dos bandos.

Entrevistador: Claro. Ah, no, no me refiero con el tema, por ejemplo, de de la bola al presentador o a la pareja, sino también con cuando tenemos esa decisión sobre si matar o no matar Slade, sobre eh escoger, por ejemplo, entre la cárcel, bueno, la jaula o la ave, o sea, estas decisiones que te dan, o sea, ya viene ya más una un tema moral, básicamente, ¿no? más que eh más que sería el tema racista o que el juego te obliga en mi opinión yo lo sentí. No sé cómo lo tomaste.

Matias: Eh, ¿cuál era la pregunta sobre?

Entrevistador: Si sentiste que el juego te obligaba a tomar postura ante estos temas del capitalismo?

Matias: Ah, no, es que no no siento que te obligue tampoco como que te diga esto es la la verdad. Simplemente siento que está mostrando algo.

Entrevistador: Ah, ya. Te lo pone y ya tú ves cómo respondes.

Matias: Ah,

Entrevistador: de acuerdo. Y bueno, la penúltima pregunta, ¿qué te dejó el juego en términos de mensaje?

Matias: que todos somos Booker DeWitt. A ver, no sé que nada es lo que parece que hay que cuestionarse todo.

Entrevistador: Y este cuestionamiento que que bueno es va a ser la siguiente, la última pregunta ya que sería, ¿crees que los videojuegos pueden ser espacios para reflexionar sobre temas sociales, raciales, críticas y todo esto?

Matias: Sí, sí, sí. Como todo medio de arte sirve para ese tipo de cosas también.

Entrevistador: Es un arte más para ti.

Matias: Así es. sirve para expresarse y uno puede expresar ese tipo de cosas.

Entrevistador: Acuerdo. Está bien, señor Matías, ¿hay algo más que quisiera añadir antes de finalizar la entrevista?

Matias: Debería rejugarlo a ver si es que me acuerdo que disfrutaba mucho jugar porque está muy bien hecho el combate, pero no sé. El apartado técnico está muy bien hecho.

Entrevistador: Llegado al final de la entrevista. Muchas gracias por colaborar ante este estudiante, así que su tesis de licenciatura

Matias: cuando quieras. Muchas gracias.

- ENTREVISTA 8 - [Enlace al audio de entrevista](#)

Entrevistador: Listo, ya estoy grabando. Ya voy a hacer una introducción previamente para empezar esta pequeña charla, así que no quiero que tampoco sea una pregunta de respuesta. A ver, señor, en primer lugar, eh gracias por tomarse el tiempo de participar en esta entrevista. Eh, mi nombre es Martín Arévalo. Estoy realizando una investigación para mi tesis de licenciatura en la Pontificia Universidad Católica del Perú. Bueno, mi estudio se centra en analizar cómo los videojuegos en sí construyen representaciones raciales y discursos de poder usando como caso de juego eh bueno, de estudio el videojuego *BioShock Infinite*. Eh, una

parte importante de esta investigación es conocer cómo los jugadores interpretan y experimentan esos discursos dentro del juego. Esta entrevista tiene fines estrictamente académicos y es completamente confidencial. Sus respuestas serán utilizadas únicamente para análisis dentro del trabajo de la tesis y no se publicará su nombre ni ningún dato que lo identifique. Esta entrevista dura aproximadamente entre 15 y 25 minutos y contiene preguntas abiertas sobre sus impresiones, sus emociones y reflexiones sobre el juego. Si en algún momento desea omitir alguna pregunta y dejar de participar, puede hacerlo sin ningún problema. Bueno, eh puede decir su nombre completo, por favor.

Pablo: Pablo Ignacio Marín Retamales.

Entrevistador: De acuerdo. ¿Ocupación?

Pablo: Psicólogo.

Entrevistador: De acuerdo. ¿Está de acuerdo en continuar con la entrevista?

Pablo: Por supuesto.

Entrevistador: De acuerdo. Eh, la entrevista será grabada para efectos de análisis posterior.

¿Se encuentra de acuerdo con ello?

Pablo: Sí, no hay ningún problema.

Entrevistador: De acuerdo, señor Pablo. El primer bloque será la introducción general del jugador. ¿Cuánto tiempo ha pasado desde que jugó *BioShock Infinite*?

Pablo: Oh, yo creo que desde el lanzamiento del juego para sé que salió primero en Xbox y luego sacaron una versión eh posteriormente para PC y yo creo que no sabría decir si 10 años alrededor, yo creo. Es muy probable.

Entrevistador: y lo jugó completo. ¿Recuerdas bien la historia de los personajes?

Pablo: Eh, puedo recordar la mayoría de los personajes como relevantes o del nodo principal de la historia, del término de la historia. E quizás deben haber algunos detalles que se me eludan, pero puedo recordar, yo creo, la estructura general.

Entrevistador: Ah, de acuerdo. Y bueno, para preguntar qué qué le motivó a jugar este quizás algún youtuber,

Pablo: ¿no? Yo creo que parte desde la estética, ¿no? Como desde esta construcción de mundo medio steampunk, ¿no? Es como muy símil aquello de de esta de esta como idea ah industrial eh con acercamientos como la futurista. Creo que esa mezcla eh fue lo que me atrajo y también porque esta noción como de el mundo submarino, de la sociedad submarina, eh que también mezcla estos aspectos eh retrofuturistas, era lo interesante. Claro. El el Bueno, sociedad submarina

Entrevistador: se refiere al BioShock 1, ¿no?

Pablo: Sí, exacto. A Rapture.

Entrevistador: Claro. Luego ya está *BioShock Infinite* que ya partimos hacia el cielo, al paraíso, parece.

Pablo: Sí, sí, sí, acuerdo.

Entrevistador: Eh, bueno, sigamos con el bloque dos, que sería representaciones raciales dentro de este juego. Eh, por si acaso, ¿recuerdas si *BioShock Infinite* abordaba temas relacionados con el racismo, la discriminación y si es así, de qué manera los representaba?

Pablo: *BioShock Infinite*. Hm, tendría que pensarlo, ¿no? Porque igual las interpretaciones son eh, creo subjetivas, ¿no? Mm. Chaval, piensa de que depende mucho de la mirada de la persona que esté jugando en ese momento. Entonces, sí, yo creo que no sé si solamente es cerrado al Infinite, ¿no? Porque yo igual tengo una visión como de la división, ¿cierto? O sea, si uno lo piensa, estoy tratando de recordar un poco, eh, en el en el Infinite existe, no sé si es una secta o es una especie como de orden que eh que tiene como una visión un tanto fanática de de de la sociedad y bueno, no la la idea misma como de de la ciudad eh en sí habla como de esta pureza, de esta ideología segregando a la a la población, ¿no? Recuerdo que sí hay algo como de supremacía blanca, yo me atrevería a decir, como muy similar a lo a lo que

había en la época de Estados Unidos de los 60, ¿no? Como pensar en el KKK, etcétera, con estos como grupos de que apuntaban como esta división de hay ciudadanos de una clase y de otra. Eso es lo que puedo recordar, al menos del Infinity. Yo estoy más fresco con el primer BioShock, eh, pero no sé si también es relevante mencionar eso, como la visión que también uno podría tener del otro juego que existe, ¿no? E y creo que yo creo que es transversal a todos esos BioShock, no no sé si tanto el dos, pero sí podría ser el paralelismo entre el entre el uno y el Infinite de eh esta como visión supremacista particular del estadounidense, ¿no? como de distinguirse como no sé si la palabra o la expresión es la sociedad perfecta, ¿verdad? Eh, pero esta visión de que Estados Unidos es la cuna del progreso y de la libertad de de del capitalismo también como un factor eh divisivo de la sociedad, ¿no? Como de hay personas parásitos eh y otros que son excepcionales y que son especiales y esos somos nosotros, ¿no? El resto no lo es. Eh, y ¿quiénes definen quiénes lo son? Y no son los que están en el poder.

Entrevistador: Claro, los líderes.

Pablo: Ajá.

Entrevistador: Exactamente. Entendemos de que claro, Rapture tiene esta visión de liberalismo absoluto, demarcado por zonas a causa de Andrew Ryan. Y luego tenemos el conservadurismo, se podría decir. Sí, es conservadurismo, claro. Por parte Ya. Y claro, donde gobierna el hombre blanco por sobre toda la creación, dado que él mismo lo dice y está pues básicamente arraigado no solamente en él, sino como tú mencionas, ¿no?, en toda esta sociedad eh bonita, ideológica, maravillosa que te presenta pues el videojuego en una primera instancia que luego ya desarrollándose se te adentras más y te enteras de cosas que bueno, literalmente son turbias, ¿no? Al ojo de cualquier ser humano que lo juegue. Entonces, eh bueno, a partir de ello, eh, hubo escenas o situaciones quizás en la que te sentiste, bueno, sentiste que ciertos personajes eran tratados de forma distinta por su raza o condición social, entonces?

Pablo: Mm. Sí, sí, sí, sí. Eso se puede reconocer eh yo creo que en los dos juegos que mencionamos, ¿no? En tanto el BioShock 1 como el Infinite, son estas distinciones que incluso levantan movimientos sociales. Pues me acuerdo también que en el Infinite está este, ¿cómo se llama el grupo de de resistencia? Ahora no lo puedo recordar, pero

Entrevistador: el Vox Populi,

Pablo: eso, el Vox Populi que que justamente expresa eso, pues lo lo lo visualiza como de e de de manera de que eh hay un grupo que se está confrontando contra lo que contra lo que no es, contra lo que contra lo que una minoría dice, pero eh esa minoría hegemona. Es claro. Y lo y lo mismo, yo creo que se ve en el primero en el pensamiento del del creador de Rapture de que que funda una ciudad bajo ese principio de de hay de crear un lugar para los excepcionales en los especiales, eh, y de tratar como de avanzar hacia una mejor sociedad, pero una sociedad que es particular para lo que los que él elija, ¿no? Igual es como una cuestión media narcisa, ¿no? Por parte de un pensamiento hegemónico.

Entrevistador: Claro. Sí, sí, sí, sí, te entiendo. Porque claro, en el uno tú llegas y te pintan de que acá no existe religión, no existe comunismo, no existe gobierno, existe la libertad de la cual tú puedes aprovecharte y crecer en esta ciudad porque tienes que ser de Rapture tuya. Y claro, luego te encuentras con que literalmente Ryan metía sus narices en todo lo que había, o sea, no había una libertad absoluta, sino que siempre había una libertad controlada, por así decirlo. Pero luego tenemos en Infinite a Comstock, que literalmente es el que rige y sienta las bases para todo, para lo que es el tema de la sociedad, el tema de cómo se debe comportar, a quiénes debe adorar en sí la población, quiénes son los permitidos ingresar dentro de Columbia, quiénes van a ser los marginados, etcétera, etcétera. Siempre hay un control por parte de de ambos líderes que al final, si recordamos, está el tema de las constantes y variables, ¿no? Siempre hay un hombre, siempre hay una ciudad, siempre hay un

Pablo: Claro. Sí, está eso ese y y hay como una decisión social que está en los grupos. Creo que en el Infinite es más evidente porque era la líder, ¿no?, del vox populi, que era da de que que ella es afroamericana, ¿no? Por no utilizar la palabra, eh, que creo que ya es más ofensiva, ¿no? Eh, y ahí ya no es tan sutil. Ahí ahí ya es una crítica directa, eh, es una observación directa de esa diferencia.

Entrevistador: Claro, está bien. Entonces, bueno, hablando de esta líder, por ejemplo, de los Vox Populi, ¿qué opinas tú sobre ellos como facciones? ¿Simpatizaste con ellos?

Pablo: Quizás hm que creo que aquí uno igual tiene que ser como crítico de de estoy tratando de escoger mis palabras con cuidado para tratar de representar bien lo que quiero decir, ¿no? que creo que lo si bien cuando están estas luchas eh que tratan de reivindicar algo, eh la polarización siempre es peligrosa, ¿verdad? Creo que sí.

Entrevistador: Claro, tomaron extremo, bueno, sobre todo en estos grupos, ¿no? Donde hay siempre hay un extremismo del lado bueno y del lado malo o lo que tú quieras ver. Eh, tomar posición siempre es peligroso.

Pablo: Eh, sí, o sea, si bien eh tienes esta visión, ¿no?, de eh la resistencia, que también es una caricatura, yo creo, bien americana como de los movimientos latinoamericanos que tuvimos acá, ¿no? Eh, Che Guevara, etcétera, por mencionar alguno. No, cuando esté como auge del del comunismo también durante la durante la Guerra Fría, eh está este grupo paramilitar. Ese es el concepto de que no solamente la lucha es una lucha que se tiene que hacer a través de la palabra, sino que también se tiene que hacer con la violencia. Eh, y yo puedo recordar que el Vox era violento, ¿no? Sí, no, no es era un grupo que tú puedes decir, "Okay, hay buenas intenciones, pero eso no significa eh que las acciones sean acciones justificables." Eh, finalmente, si uno lo piensa como en el escenario ideal, ¿no? como del vivir en democracia, eh el pensar distinto, por muy extremo que sea, no me lleva a las armas, no me lleva al radicalismo, ¿verdad? Creo que eso es el punto, ¿no? De utilizar eh la

violencia como una como un artefacto legítimo para derrocar a al estatus quo. es algo que en una narrativa funciona, pero si lo llevamos como a la realidad, eh, sigue siendo aberrante, porque si yo asesino personas o o pongo una bomba, por ejemplo, eh, claro, seguramente voy a asesinar a este a este dignatario extremista, a este racista, pero a lo mejor en esa misma casa estaban sus hijos, ¿no? Y aquí el fin justifica los medios. Creo que como que parece que mandaba en ese grupito y uno no creo que no lo puede condonar del todo, ¿verdad? Lo entiende, se comprende, pero pero no lo valida tampoco, no no no lo hace justo ni correcto en ninguna forma.

Entrevistador: Claro. Sí. O sea, acá sí aplica la frase de el fin no justifica los medios porque tú puedes querer todo lo bonito y tal, pero eso también hace una fuerza ante las personas que están en medio, ¿no? que si bien recordamos en Columbia está esta guerra entre la gente de Comstock y los Vox Populi y la los que sufren si bien o no merecer porque claro, el tema de de la sociedad, los principados que tiene Comstock con respecto a las personas que no son blancas, eh están fervientes en en la en la población y tienen este pensamiento todavía aún. Eh, prácticamente son, bueno, también hay niños, ¿no?, literalmente que sufren esa esa masacre literalmente que hay después.

Pablo: Sí, yo lo veo así, ¿no? Veo veo esto como de que se exponen los dos fanatismos, ¿no?, en estos extremos, eh, y ninguno es bueno. Yo creo que esa es la crítica, ¿no? Creo que ese es el intento como de crítica social que existe de que las polarizaciones ideológicas nunca llevan a nada bueno y siempre hay alguien que queda eh pagando las consecuencias de estos extremos.

Entrevistador: Ah, de acuerdo. Tú sí se podría decir que estás de acuerdo con que, bueno, en cierta medida Vox Populi de que se luche por los derechos de estas personas que son marginadas y realizadas, pero no estás de acuerdo con la herramienta o el método que utilizan para llegar a ese fin.

Pablo: Exacto. Estoy y creo que lo resumiste bastante bien.

Entrevistador: Ya. De acuerdo. Entonces, bueno, siguiendo con el tercer bloque sería personajes claves y ideología, hablemos ahora del, como me dijeron en otra entrevista, ¿no? Del papa en sí, del personaje de Comstock. ¿Qué impresión dejó en ti este ser?

Pablo: Mm. Ya, ya. A ver, déjame, déjame pensar bien. Déjame. Creo yo que ilustra este y que, iba a irme a un extremo, ¿no? Iba a decir es como una especie de caricatura casi de Hitler, ¿eh? Sí, sí, sí. o de o del o del dictador promedio de la Segunda Guerra Mundial, es como un Hitler, es como un Mussolini, es como un Stalin, ¿no? Estos como figuras ideológicas que tienen como un pensamiento muy ah megalomaniaco, creo que podría serlo bien. Sí y que tienen siempre estas ideologías ultra nacionalistas que siempre vienen aparejadas con la división racial, ¿no? Así como hay algunos que somos mejores, ya lo hablamos. Eh, y que y creo que que esta caricatura eh por porque así lo siento, creo que él es una caricatura que que sirve al propósito narrativo de de proponer una ideología fanática, de de representar también eh esa confluencia, ¿no?, como de de pensamientos, pero que también viene con esta paranoia que es como un poco eh que se que que hace este contraste, ¿verdad? como de de soy la soy la figura líder, eh tengo el poder absoluto, mi voz es la que manda, ¿no? Estoy como de nuevo como poniendo la la caricatura en juego, pero eh pero con estos como rasgos medios paranoides, ¿no? También te refleja como esta fragilidad de de de ese ego que también es propio como de estas figuras también históricas que mencionamos recién. Eh, yo creo que eh el llevar el el maquinar como estas ideologías y defenderlas al punto de de desatar guerras civiles, ¿no? una guerra civil, eh, es una es un es un reflejo más como de la fragilidad de de su de su propia persona que que la expresión como de poder, ¿no? Ahí ahí creo yo que entra este juego como de visualizar qué es esta idea de poder, ¿no? como como alguien tiene tanto tanto poder, pero finalmente eh no significa nada, ni siquiera para sí mismo, porque respondo a la oposición a través de mis propios miedos, mis

propias inseguridades, mi propia paranoia, mi propio eh imposibilidad de ver al otro, que eso también habla de algo de ti, de tu fragilidad interna. No se nota la psicología.

Entrevistador: Igual está este tema de, bueno, fuera de sus de los propósitos que tengan, sean buenos o malos, para ti sí te pareció una figura creíble como líder y tal.

Pablo: Hm. Yo creo que claro, si lo desprendemos como desde lo ideológicamente hablando, eh desde la creencia personal, ¿no? Sí, si, evidentemente representa como eh para un segmento como de esa de esa realidad ficticia, una figura a seguir, porque tiende como a cumplir con estos eh criterios medios eh repetidos también en el cliché del de la figura un tanto dictatorial o o también media monárquica, si se quiere, media papal, de ser de tener cierta cualidad que el otro no. Y eso me posiciona a mí en un lugar en donde el resto es un rebaño. Y es algo que uno ve mucho y yo creo que ahí está bien el ejemplo de por qué referirse más a esto como un grupo sectario de de que evidentemente la figura carismática, independiente del de de su fragilidad psíquica y todo lo que hablamos, etcétera, eh la figura carismática de un de un individuo organiza aquellos que son todavía más propensos a caer en ese pensamiento, ¿no? En el adoctrinamiento también sistemático de un otro. está el que, claro, si yo los convengo a todos de seguirme, esos van a seguir convenciendo a sus hijos y a sus nietos, eh, que yo estoy en lo correcto y nadie me va a cuestionar, ¿no? Entonces, opera, funciona, independiente de lo que uno crea, es funcional a algo. Por algo hay gente que lo sigue, ¿no? Hay una frase de de Simón de Beauvoir que que es más bien asociada al con respecto al machismo y a la cultura patriarcal, pero que dice que el eh ese sistema no, el sistema patriarcal y el machismo no funcionaría tan bien si no hubiera mujeres con las que estuvieran de acuerdo con respecto a eso. Más bien como parafraseando la cita, ¿no? Si no hubiera gente que eh si no hubiera mujeres que estuvieran cómodas con esa realidad, ¿verdad? Creo que se extrapola también a toda ideología. O sea, no funcionarían también estas visiones radicalizadas si no hubiera alguien que tan eh que también estuviera de

acuerdo, que también sacara beneficio de aquello. Así como en en la historia hubieron mujeres que hicieron mucho usuctro de toda esta cultura patriarcal, no sé, pensando Marilyn Monroe, por ejemplo, por también de nuevo por poner en palestra ese tipo de cosas. o o o todos los que fueron de la comidilla del Partido Nacional Socialista que se acomodaron con Hitler y después tenían muchos privilegios eh que no necesariamente pensaban, a lo mejor también, pero que en esta figura también podían eh encontrar tranquilidad y comodidad e incluso también la posibilidad de satisfacer sus propias visiones al alero de alguien que tiene esta figura carismática poderosa, eh, y con la que si yo me alío. Eh, todo va a estar bien, que esa también es una gran promesa en estas figuras.

Entrevistador: Exacto. Pues si tú te pones a pensar al ser un ciudadano de Columbia estás sobre si apoyar a lo que piensa Comstock y vivir cómodamente en este país idílico o simplemente estar en contra y esconderte de la policía, porque prácticamente el pensar que una persona afroamericana tiene derechos era un delito, básicamente.

Pablo: Claro. Eh, ¿y qué es lo que pasaba en la sociedad? O sea, no tan extremo. Bueno, sí, hasta cierto punto incluso sí, ¿no? Que confraternizar con la población afroamericana en el Estados Unidos de los 60 eh también llevaba mucho desde lo oprobio social hasta terminar Claro. Eh, siendo eh judicializado o penalizado por quererle dar derechos, ¿no? Hay una película incluso que habla de eso, eh la una de de las sirvientas, ahora no recuerdo el nombre, pero como que ilustra mucho eso eh de cómo habían personas que querían apoyar a la población afroamericana, pero lo tenían que hacer desde el anonimato porque si lo manifestaban después todo desde el barrio hasta la ciudad completa le daban la espalda.

Entrevistador: Claro, estas luchas internas que hay en una sociedad que ha sido pues como que controlada por un sector grande. Bueno, también tenemos juegos como Wolfenstein que también explica ese tema del apoyo contra el nazismo y muchas otras cosas, pero sí estoy de acuerdo con lo que dice, ¿no? sobre esta ya miedo ya lo que pueda pasar si es que no estoy en

a favor de lo de lo que normalmente está establecido, pues que justamente es el tema de esa crítica al racismo, al capitalismo, al autoritarismo, al a la religión, sobre todo, que es con eso que utiliza este medio para llegar a ser porque prácticamente él se se pone como el Mesías, o sea, descarta la figura de Jesús y se pone a él.

Pablo: Sí. y y vende esta vende esta idea del Edén, ¿no? Claro, el paraíso para para llegar acá

Entrevistador: y llama Elizabeth pues su cordero. Básicamente ya ni siquiera se asimila a Jesús, sino prácticamente ya se proclama como Dios en sí que Elizabeth es el cordero que viene a liberar al mundo del sufrimiento.

Pablo: Ahí está esa visión que te decía yo de lo de lo narciso, de lo megalomaniaco del personaje.

Entrevistador: Sí, porque manipula la historia y todo para llegar un fin. Sí, sí, sí. No había visto ese componente de la mentira de lo mentiroso que era este loco, pero está de acuerdo con él. Y bueno, hablando de de Comstock, bueno, no se puede evitar hablar de de Jeremía Fink, este empresario en sí que, bueno, también ayuda a construir la ciudad, el tema de los vigorizadores, de los poderes, de las armas y tal. ¿Recuerdas sobre este personaje?

Pablo: Mm, sí, sí, sí. Eh, creo no no no quisiera hacer el paralelismo con el personaje del del primer BioShock que es este mafioso. No creo que no son lo mismo, pero hay como una como como un no es tampoco un cliché, pero un trupé, un algo que también como que permite hacer ciertos matices, ¿verdad? Eh, es pensar en este personaje como del también muy del estadounidense promedio del magnate eh fabricante armamentístico tecnológico que no tiene escrúpulos ni moral. Eh, creo que eh también es una quimera, es una fabricación caricaturesca que muestra de nuevo como esa sociedad estadounidense de una época, aunque también del actual, para que nos vamos a poner una venda a los ojos, ¿no? Eh, que que ilustra bien eh una posición, ¿verdad? el dinero, el dinero da posición, el dinero da, no sé si inmunidad, pero eh da o quizás sí, sí, la verdad sí eh da da un lugar privilegiado, ¿verdad? O

sea, tú ya no solamente eres un ciudadano de una clase distinta desde lo racial por ser blanco solamente, pero también porque tu poder adquisitivo y porque tu posición social eh te hace más persona que el otro, porque tengo a otros trabajando para mí en total hambruna eh e en su compañía mugrosa, ¿verdad? E y yo vivo en la opulencia y la gente me reconoce y me reconoce como también otra otra no figura carismática, ¿verdad? Como que también eh y como un showman, creo, creo que era, ¿no? Era era como era como esta especie de mira, me mi un poco al extremo, como medio Donald Trump.

Entrevistador: Claro, esa intención de llamarte por la palabra y convencerte sobre todo de lo que dice fuera de que esté bien o mal, es lo que debes hacer y lo correcto. Mm, está está curioso porque incluso hay un audio de bueno del voxafono que que te dice él, para mí es el que marcó en donde menciona de que no debe preocuparse Comstock de del cómo se van a hacer las cosas ni de cómo se va a construir, porque prácticamente había mano de obra barata. ¿Y a quién se refiere con esto? a los afroamericanos y a los chinos, a los irlandeses y a todo aquel que no sea blanco. Y eso en mi sentir pues sí si lo vi como que oye, este loco pues no le interesan los seres humanos, sino solamente los números para que cumplan lo que él quiera y de hecho está ahí, ¿no? cuando eh bueno, tú visitas su fábrica y está este símil abeja, que debe ser el trabajador, que debe trabajar sin cuestionarse nada y que si en algún momento pues este tiene que pensar en algo, siempre tiene que ser el trabajo y dormir y trabajar.

Pablo: Claro, la la visión de del Estados Unidos industrial del del este como que también sale mucho en las caricaturas, casi como de Disney o de películas antiguas o de Chaplín, de entra al hombre a trabajar 16 horas a la fábrica mientras esta echa humo y salen camiones y salen y produce produce produce y él vuelve a las 2 de la mañana a su casa, eh, y lo único que le pagaron fue con una moneda y él tiene que estar contento porque le dieron esa moneda, porque le está sirviendo al bien mayor. Él no es nadie para la maquinaria productiva. Es un engranaje, ¿no? Y si se echa a perder, da lo mismo.

Entrevistador: Hay otro.

Pablo: Claro, hay otro que por eso que también de las gracias que está ahí, porque si él no lo quiere y si se muere o si ya no puede trabajar, cuidado, va a llegar otra persona que lo va a reemplazar. No, no tan también está esa visión maliciosa que existía eh en esa misma época, ¿no? Que, creo que igual se puede como extrapolar de si este ciudadano de segunda clase no lo quiere hacer, primero se va a morir de hambre y segundo yo lo voy a reemplazar por otro, así que que decida.

Entrevistador: Eh unión maquiavélica en sí de de ver a la sociedad como peones en sí, ¿no? En este ajedrez social aquí se llama Columbia. Entonces, para ti eh dentro del juego, ¿qué qué simbolizaría esta esta crítica el capitalismo? Tal vez?

Pablo: Sí, yo creo que en las dos figuras que comentamos, ¿no?, de este magnate y desde la otra figura religiosa, hay alusiones muy claras a formas de de cómo se ejerce el poder. Eh, y aquí hablamos desde lo material, desde lo monetario, desde lo económico. Eh, y que en verdad estas cosas a nivel histórico siempre han estado ahondadas unas con otras, ¿no? siempre están eh o casi siempre viene de de personas ultraconservadoras que detentan el poder y que son finalmente los que acumulan y acaparan la riqueza siendo ellos una minoría, eh pero determinando más bien toda la estructura social. Entonces, eh, está también ilustrado de otra rama. Hm. Esta es una cuestión social.

Entrevistador: Claro. Sí, sí, sí, sí, entiendo. Y bueno, de ambos, eh, ¿recuerdas alguna frase o es impactante que haya estado protagonizada por alguno de ellos?

Pablo: Mm. Ahora, recordar frases. Yo creo que recordar frases me es más difícil, pero eh no tiene este hombre, creo que tú lo dijiste en lo cuando habla con el voxáfono, ¿no? que tiene como una visión en donde se refiere como a creo que no sé si es a las personas en general los que trabajan para él o si a los del grupo como insurgente como productos, ¿no? Como que define a los otros como a las personas como son un producto, da lo mismo,

despreocúpate. que que eh que al final hay que hay que aprovecharse de todo lo que uno se pueda aprovechar. Es como lo entiendo yo. Eh, creo creo que eso me puedo como acordar y y ah y esta como que no es una frase, pero es una expresión, ¿no? de pensar eh en una sociedad de eh también es un discurso igual super repetido de de bueno, ahora utilizamos el mente de tiburón, ¿verdad? Pero creo que él hablaba de leones y de ganado, eh, que se refería que los los que mandaban, ¿no?, que estaban en el poder eran los leones y luego tenemos e a al ganado, eh a los que son la clase trabajadora y hay uno más, hay un grupo más, eh, ¿qué eran? agitadores, eran unos agitadores llenas, eso no la esta idea del del león, la hiena y el ganado. Y la hiena, ¿qué es lo que hace? Tratar de agitar el ganado para que el ganado se escape de mi de mi poder. Pero no son más que eso, alborotadores, eh, como casi como una cuestión de cadena alimenticia. Eh, claro, la llena no le va a quitar la presa jamás al león. ¿Por qué me voy a complicar con eso?

Entrevistador: Sí, pues igual te va a mover las masas y claro tiene este miedo de de no poder controlarlo todo, porque igual entendemos de que Comstock y Fink sirven para un propósito en común que es tener el la hegemonía del poder por sobre todas las cosas, pues no y ver a erradicar a Fitzroy y a su grupo por encima de cualquier cosa para que no muevan ni siquiera una sola pieza de todo lo que están armando. Ese miedo pues se lleva también a mandar a los handyman a todo este a la policía a controlar la población por medio del miedo, que es lo que sucede dentro de Columbia.

Pablo: Sí, estoy de acuerdo con ello.

Entrevistador: De acuerdo. A ver, pasando al cuarto bloque que sería el sonido de la narrativa dentro del juego. Bueno, ya hablando del voxáfono como tal, sí llegaste a escuchar eh estos dispositivos dentro del juego.

Pablo: Sí.

Entrevistador: ¿Y crees que aportaban a la historia o solamente pasabas de ello y ya está?

Pablo: Yo creo que sí. Yo creo que sí aportaban. Creo que desde esto que igual hay hay en otros juegos, ¿no? Como de poder reproducir grabaciones, encontrar información como anexa que que te complementan a la narrativa, pero que están ahí para que tú das luz que si tú te dediques el tiempo, creo que sí aporta bastante. Yo creo que es un recurso narrativo que es bien interesante porque también insta al a la persona, al jugador en este caso a verse más inmerso. No solamente es una cuestión de un coleccionable, sino que también es una forma como de construir historia.

Entrevistador: Claro, también, o sea, nosotros, por ejemplo, a los que nos gustan los videojuegos, está como que ese sonido glorioso, ¿no? Que tiene Steam, que cuando completas un logro y te sale al costado. Pero más allá de eso también está el hecho de poder meterte dentro de la historia y no solamente con BioShock pasa este tipo, ¿no? Por ejemplo, en The Witcher encontramos los libros, en Cyberpunk encontramos estos dispositivos que son como que mi hologramas también para ver y tantas coleccionables que tenemos que bueno, si bien son como decorativos dentro del juego, pues también aportan a la narrativa que hay dentro de ello. Y hubo alguno que te impactara particularmente, o sea, fuera del, por ejemplo, el voxafono de la llena que me comentaste, ¿hay alguno otro que te llamara la atención?

Pablo: Mm, dame un momento para recordar. Mhm. Estoy tratando de, creo que no podría como acordarme de alguno en concreto, pero tengo vagos recuerdos de los de Comstock, ¿no? eh como de esta visión religiosa de él, ¿verdad? de

Entrevistador: Sí, porque eh bueno, que ahora que lo mencionas, Comstock, cuando yo encontraba, por ejemplo, voxáfonos de él en la calle, tenían este tono, bueno, este, no sé si modulador de voz o este efecto de sonido de estar en una iglesia así que era como una modo de prédica en sí, ¿no? Claro. Y pero cuando encontrabas voxáfonos en lugares escondidos o o estos escondites que tenían los vox en sí, ¿no? Eh, a modo de de este de easter egg, por así

decirlo, o en su oficina o en la casa, ya tenían este modo ya más de conversación de de testimonio que tenía por como los tenía Daisy cuando comentaba el tema de que ella la habían culpado del asesinato de la esposa de Comstock, ¿no? Y me remarcó esa diferencia porque claro, si te pones a pensar un ciudadano de Colombia nunca va a encontrar un voxáfono de testimonio de Comstock jamás en la vida porque no va a acceder a los lugares que nosotros podemos. Pero si lo encuentra en la calle, si tiene estos voxáfonos que siempre transmitían este mensaje, ¿no? De por ejemplo de grabar al hombre blancos por encima de cualquier creación porque ellos son los que son encargados de mantener esto o de sancionar al al hombre negro porque ellos tienen que servir y todo lo que tú quieras. Así sí, para mí resulta interesante. ¿Qué opinas tú?

Pablo: Sí, yo creo que también marca esto como de la manipulación de los medios y la información, ¿no? Eh, es como una buena manera de ilustrarlo de eh lo que le mostramos a la masa no es lo que ellos ven en mi fuero como eh más interno, como de estas conversaciones internas. Eh, creo que hay algunos de los voxáfonos en donde habla de Elizabeth y y como que habla de esto, de esta visión media mesiánica que tiene de sí mismo y de Elizabeth, eh, y que él va como que que no va a ir hacia el regazo del Señor, eh, hasta que no vea como cumplida su visión y no se y detenga como a los falsos pastores y los ídolos. como que como que ahí está de la paranoia, pero eso no lo ve. Claro. Es la masa. Claro.

Entrevistador: El ciudadano de pie no lo ve siempre. Bueno, lo vemos nosotros porque nos metemos ahí de por el bien de la trama, sobre todo, ¿no? Para que si circule y nos enteremos de lo que sucede. Pero claro, siempre es gracias a estas grabaciones, ¿no? Que a mi parecer si la vemos pues la tomamos y las escuchamos y claro, están los disparos de fondo, pero siempre estamos atentos a lo que dicen. Entonces, con ello, eh, ¿qué papel crees que tienen las voces en el sonido del juego? creo que me lo comentaste, ¿no?, que tienen un papel más de inversión para el jugador en sí.

Pablo: Sí, sí. Yo creo que vienen a contribuir a esta visión más inmersiva de e son son registros y son eh recursos que complementan una narrativa, no solamente por tener algo accesorio de del completar, ¿cierto?, de de de eh de esto medio eh como acaparador, acumulador que de repente se se volvió muy popular en la cultura de los videojuegos. Eh, no solamente no solamente es una cuestión estética, es una cuestión que aporta porque hay cosas que quizá eh si tú no te das el tiempo de escucharlas o de buscarlas eh se te pueden pasar por alto. Hay detalles que a lo mejor pueden darte una visión mucho más completa de ciertos personajes, de ciertas situaciones que de otro modo uno no vería. Yo ahora tengo más fresco incluso que el BioShock, pero lo menciono también porque pienso yo que que es una buena forma de copiarse, ¿no? Siento que igual se lo copiaron. en está este juego muy popular, el Expedition 33, eh en donde también tienes una especie como de registro de las expediciones anteriores a las de tu grupo y solamente las encuentras por el mundo del juego en la medida que tú las buscas y son registros grabados con vos, ¿eh? Y hay cosas que de lo contrario si tú no las si tú no te pillaste eso, no tenéis idea de ah, ¿por qué pasó esto? O, "Ah, ¿quiénes fueron ellos?" eh o por qué este lugar está así, eh, o qué les qué fue lo que le sucedió. Eh, y creo que en el Bichock está eso, ¿no? eh eh de poder ah tener una visión más global, más completa de de ese de ese mundo ficticio en el que estás a través de algo que no es obligatorio, no que no necesariamente te esfuerza, eh pero que creo que es un un motivante también para tratar de como de estar atento y de interactuar más con el mundo.

Entrevistador: Exacto. Igual está también, bueno, por ejemplo, en The Witcher leemos libros como testimonio de lo que sucede, decir y cartas y todo lo que sucede. Pero claro, en juegos como BioShock o el Expedition 33, como tú dices, está el tema de las voces, ¿no? que ya no solamente encontramos contenido narrativo, sino también emocional, porque tienen una tesitura de voz, tienen una prosodia, el el tono de voz con el que lo mencionan, quizás recuerda melancolía, dolor, este, bueno, todo eso se hace notar no solamente también gracias

al tema de de cómo lo mencionas, sino también al doblaje, ¿no? que está bueno, habiéndolo jugado en inglés y en español, yo noto que sí te transmite, pues, esas emociones, sobre todo los audios de de Daisy, ¿no? Donde rememora esos momentos donde tú eras bonito hasta que la culparon.

Pablo: Sí, eso eso también es un es un factor bien relevante de que la voz a través de las inflexiones, eh a través de cómo yo transmito una emoción, eh eso igual provoca un espejo emocional en mí eh y me permite empatizar o no eh con un otro y eso evidentemente solamente se logra desde la experiencia auditiva Porque leer algo es interpretativo en toda regla, pero cuando tú estás escuchando a una persona, eh, tienes también mucha más claridad. Eh, a no ser que hablen con un tono monótono, pero bueno, justamente se contratan buenos actores de voz para que eso no pase.

Entrevistador: Exactamente. De acuerdo. Eh, bueno, y hablando ya para finalizar este bloque, entonces, ¿sí te generó algún tipo de emoción o reflexión? eh algún voxáfono, quizás algún sonido dentro del videojuego o quizás también puedo entender que lo viviste como entretenimiento sin cuestionarte mucho.

Pablo: Hm. Yo creo que están estas observaciones más desde lo como desde comprender la construcción de un personaje, como de ah este personaje es así por y y ahora puedo comprenderlo mucho mejor y verlo mucho mejor a través de de estas experiencias de los voxáfonos, ¿no? como en lo narrativo, eh, me quedo más como con lo que conversamos más del de Comstock, ¿no? De de esta visión mesiánica delirante, eh, de ser este pastor perfecto frente a una masa. Entonces ahí, claro, hablamos de un discurso que puede ser más compuesto, que puede ser mucho más como acogedor, incluso esperanzador versus cómo habla y se refiere en su espacio personal, eh con sus ideas propias, ¿no?, que se supone que son para para sí mismo. Y ahí ves otro personaje. Creo que esa e eso está bien logrado, eh, y

es un elemento bien destacable porque le da le da capas de profundidad a un personaje, no te quedas solamente con solamente la caricatura.

Entrevistador: Sí, sí. Y ahora que lo comentas, eh, recuerdo que pues claro, o sea, entendiéndolo así, pues Comstock te daba eh la salvación como esta esperanza, ¿no?, de poder ver este que más allá de de lo que hayas hecho en tu vida, eh si le rindes culto a él y a las figuras que él propone como el tema de de la llave, el tema de de la bandera o estos símbolos patrios que tienen como especies de santos, pues prácticamente puede ser salvo dentro de la ciudad y Fink se aprovecha de ello, o sea, Comstock te ofrece la esperanza, pero Fink te la vende y está est esta simbiosis entre ambos para que el control tanto mental como social, político, todo lo que tú quieras se mantenga pues durante todo este tiempo que ha existido Columbia desde que se inició, bueno, que se fue para arriba escapándose de de ese Estados Unidos malignos, de la Sodoma de abajo, por así decirlo.

Pablo: Claro. Sí, sí, me acuerdo que lo menciona.

Entrevistador: Mm, y sí, es interesante ese punto y gracias por compartirlo. A ver, continuamos con el quinto bloque que serían los momentos críticos y elección. Acá voy a traer acote a dos eh escenas, bueno, cinemáticas que existen dentro del juego, que es la escena de la rifa cuando al inicio del videojuego y la escena del dirigible cuando Elizabeth, bueno, nos noquea y Daisy secuestra el dirigible para para los box. Hablando de la primera escena, la de la rifa, ¿la recuerdas o te la resumo al toque?

Pablo: Mmm recuerdo que en la rifa está este personaje del que hemos hablado, el Fink ¿no? Pero estaría bueno refrescármelo.

Entrevistador: Ah, de acuerdo. Este, al momento de llegar a la a la ciudad, eh, bueno, tú vas caminando y encuentras eh bueno, escuchas una especie de grupo, bueno, un público cantando una canción de feria en sí a lo lejos y tú vas caminando y luego te encuentras que es una rifa prácticamente en donde están todas las personas celebrando y aplaudiendo y todo lo

que tú quieras. Entonces, eh nos invitan a participar de esta feria eh eh bueno, esta rifa sobre todo escogiendo una bola en una cesta con un número y el número 77. Y curiosamente cuando Fink hace el sorteo, tú eres el ganador y comienza pues la música de la marcha nupcial de fondo y tú como que te medio te intrigas. Luego, detrás de él, del escenario hay una cortina roja que se abre.

Pablo: Ah, una pareja, ¿no?

Entrevistador: Exactamente. La pareja interracial que es un irlandés y una afroamericana. Entonces, Fink te dice, pues, no, eh, reclama tu premio. Y el premio, ¿qué es? Pues tirar la bola a la gente a modo, no sé, pues haciendo un símil a la a ¿cómo se diría? Cuando bueno, apedrear, claro, apedrear a la pareja.

Pablo: Sí, es un apedriamiento público

Entrevistador: Y claro y la persona y bueno, todo el público lo celebra porque están ahí coreando, gritando y aplaudiendo este todo lo que sucede y Fink está ahí incitándote a que lo hagas, eh, diciéndote incluso que vas a lanzar o te gusta el café bien negro?, te dice. Y sí, esta incitación y tienes a la gente celebrando y a la pareja que está atada de manos inclusive, que tiene figuras caricaturescas de simios a modo de boda y tienen hasta una especie de caníbal atrás eh a modo de juez y está toda esta conglomeración de personas celebrando este acto y te dan a ti la opción eh la elección en sí de eh tirar la bola a la pareja o tirar a Fink y independientemente de lo que escojas, el la línea argumental es la misma, pero esta decisión es la Claro, esta decisión está bueno, te la dan a ti como jugador, ¿no? Para ti, al ver esta escena, ¿qué sentiste al ver lo que ocurría en ese momento?

Pablo: Eh, bueno, creo creo que no es tan raro pensar que yo se la lancé a el, sí, pero sí creo yo que claro, ya este ambiente, ahora que lo recuerdo bien, como muy jovial, están como todos celebrando, como que parece todo muy bonito, pero ya llegáis a este punto en donde te te das cuenta que es una una celebración en contra de esta pareja de racial o más bien de lo

que representan, ¿no? y que expone como por un lado esas mismas eh grupos supremacistas, esas minorías también muchas veces e no no solo hacen una decisión porque no basta solamente con escindir y separar y sacarlo de de y hacer como que no existe este otro que no quiero, sino que también eh me aprovecho y abuso de él. hay una ganancia como placentera, ¿no?, de de hacer sufrir al otro, que es una cuestión bien terrible y creo que ahí se representa como de me importa tan poco este otro, porque este otro en realidad no es nada, ni siquiera debería tratarlo como un otro, sino es más bien una cosa que yo puedo hacer y de esa serie en verdad lo mismo, no importa. Ahí ahí de nuevo pues está la figura del empresario, ¿eh? lo que que lo expone como en una rifa, ¿no? En una en una celebración, eh, él saca beneficio, un rédito, pero al mismo tiempo están todos estos otros que disfrutan del espectáculo y lo normalizan.

Entrevistador: Eso sí, sí, sí. La normalización, bueno, la ludificación del racismo que existe ahí. Y bueno, no no no quisiera este, ¿cómo se diría? pues como que quitarte el argumento del empresario, pero aquí eh justamente la rifa es gratis inclusive, o sea, que cualquier persona puede venir eh participar de este acto. Niños, adultos.

Pablo: Claro. Sí, sí, sí, verdad. es gratuito, pero yo creo que igual ahí también está eh un poco como más en lo subterfugio, ¿no? Quizá para seguir defendiendo un poco el argumento d,e eh, de él no está ahí por caridad, él no está ahí por querer simplemente convivir y hacer que los otros se sientan felices, ¿verdad? el empresario igual está ahí porque no deja de ser empresario y en esto también igual hay una ganancia al final del día, ¿no? Eh, porque sigue manteniendo su estatus, eh, y bueno, uno puede ir dividiendo en más cosas porque que no sé, en una rifa, en ese festival, en eso, seguramente también hay comida, hay cosas que yo vendo, mis productos que los otros compran, no sé, estoy pensando eh como como extendiendo esa esa visión, ¿no?, de también los empresarios en la vida real lo hacen, ¿no?

Haciendo sus eventos caritativos o qué sé yo, poniendo una feria o haciendo algo entretenido para la comunidad, pero eh eso que hace me exime de pagar impuestos, ¿no?

Entrevistador: Claro. Sí, sí, sí. Ahí también pensaba en eso. Sí, sí, sí. Entiendo ese concepto que igual bueno Fink lo refleja después, ¿no? cuando visitamos su fábrica y literalmente a sus empleados les pagaba con monedas Fink, que servía para alimentos Fink, que solamente podía encontrarse en la fábrica Fink y que era destinado para los empleados Fink, como que era un círculo de de toda esa toda esa amalgama de productos que él tenía. Porque claro, no solamente él tenía los vigorizadores, tenía las máquinas de dispensadoras de de botiquines para nosotros, las ales, eh, inclusive estos, no sé si te acuerdas, que eran como una especie de películas antiguas, bueno, estos cortometrajes que tú podías acceder mirando hacia abajo, si te acuerdas, que están repartidos en toda la ciudad. Ya, eso también era propiedad de él. Eh, la casa de com había sido construida también por él, el Prado del soldado donde está Slate, o sea, todo básicamente era dinero para y como tú me comentas, ¿no? El hecho de que el dinero no solamente le ofrecía como un estatus más allá, sino poder también sobre la la sociedad de Columbia, que lo veían a él como un líder más aparte de Comstock.

Pablo: Sí, está sí era como como un como que tenía el monopolio. Entonces también de la misma manera, si tú tienes el monopolio y lo dominas todo, te vuelves incuestionable.

Entrevistador: Exactamente. Bueno, siguiendo con la con la otra escena en la que Fitzroy ¿te acuerdas la escena o también te la resumo?

Pablo: Me me sirvió bien este refresco porque ahí voy y hago clic de nuevo con

Entrevistador: Ah, ya. Entonces, te la refresco entonces.

Pablo: Hm.

Entrevistador: Ya estamos en el dirigible. Luego de decirle Elizabeth que este lo vamos a llevar a París. Entonces nos subimos ahí y luego ponemos las coordenadas de Nueva York. Entonces Elizabeth te cuestiona del por qué estás haciendo esto que me mentiste. Y claro, tú

le mencionas ahí de que la verdad es que la tienes que llevar ahí a Nueva York porque ahí te van a pagar lo del rescate, pues no. Elizabeth llora, te inas consolar y te noquea con una llave inglesa. Entre vagos recuerdos empiezas a como que medio despertarte y así. y encuentras de que el dirigible en el que estás ha sido tomada por la gente de Vox. Entonces, de entre las sombras sale Daisy a comentarte, pues, eh, cómo se está viviendo el conflicto armado que hay dentro de la ciudad de Colombia, ¿no? Que es incluso ahí donde te menciona que Comstock es el dios del hombre blanco, del justo, del del que no hace nada, ¿no? Mientras que la gente de los Vox eh está sufriendo, es margino, marginalizada y tal y te invita a unirse a los Vox y que luches por una causa justa. Entonces Booker le dice, pues no, yo solamente quiero mi dirigible e irme y largarme y ya está y no quiero participar en esto. Pero Daisy le dice, pues no, te voy a trato dirigible, sí, pero antes tienes que darme armas para la causa. Es ahí cuando te mandan a buscar al al chino, a Chen Lin. Eso es lo que pasa.

Pablo: Entonces, es el principio del juego más o menos, ¿no? Es el

Entrevistador: Claro, es después de la de encontrarte con Elizabeth y huir. ¿Te acuerdas cuando Elizabeth estaba bailando ahí en la playa?

Pablo: Sí.

Entrevistador: Justo después de eso. Ajá. Ahí justo es este donde se van. Entonces, ya con este con este resumen, ¿cómo viste el papel de de Fitzroy dentro del conflicto? ¿Te pareció una

líder justa, radical o amas?

Pablo: Mm. Yo creo que eh bueno, que igual hay un matiz no? personal pero creo que en cualquier en en cualquier figura que de alguna u otra forma coarte la libertad de otro, hay un radicalismo, ¿no? Sí. Eh, porque claro, es la manipulación, ¿no? Eh, la manipulación y ponerte en una situación en donde tú igual también te ves impedido quizás de tomar una decisión coherente con lo que tú realmente quisieras. Eh, hay algo que que es radical y que no

puedas hablar de justicia, pienso yo, porque tu causa, insisto, tu causa puede ser justa, puede ser muy justa, pero si tú vas a instrumentalizar al otro y lo vas a poner en posiciones en las que lo fuerzas de una u otra manera y forzar no necesariamente tiene que ser directamente diciendo, "Tú me vas a ayudar, no te puedo poner uno en una posición desventajosa, eh, que que haga que me tengas que ayudar y ahí no podemos hablar. hablar de justicia.

Entrevistador: Claro, es un modo coercitivo de de caídos a la causa.

Pablo: Exacto. Ajá.

Entrevistador: Y claro está este bueno, instrumentaliza la gente para que lleguen a fin común porque Daisy si quiere hacer un cambio necesita gente, pero claro, utiliza gente que prácticamente no tiene nada y no tiene en qué vivir básicamente y te da el arma como un medio para tú poder sobrevivir, no al hambre, no a la necesidad de estudio, no a la necesidad de una de un hogar, no para que liberes, entregar tu vida así a los shingeki, entregar sus corazones para para servir a la causa, pues no. Y y es ahí donde se se mete la la idea de violencia y tal, porque si bien vemos en el videojuego, en ningún momento saltando de universos, de universos y tal, en ningún momento Vox Populi se desliga de la violencia, o sea, siempre termina en guerra, no hay un cambio político, no hay una movilización por la cual se hasta una marcha podría decirse, siempre hay este siempre hay un arma constantes y variables de la que hablábamos. para ti sí está bueno, por más como me dijiste, ¿no? Por más justa que sea la causa, no justifica el hecho de que utilices, pues, la violencia.

Pablo: Claro, porque tus derechos no pueden estar por encima de los míos ni tal. Exacto. No, sí, no solamente hablamos de una violencia que es desde lo físico, ¿no? Sino que también desde lo psicológico, eh, que está inscrita desde la manipulación, desde la coerción. Hm.

Entrevistador: Está bien. Entonces, y ya, bueno, con el último bloque sería la percepción general. Entonces, eh, bueno, ¿crees que BioShock Infinite es un videojuego que critica el racismo o solo lo utiliza como ambientación?

Entrevistador: Mm, yo creo que sí una crítica. Yo creo que permite por un lado obviamente desplegar mucho más fácil una narrativa, ¿no? Lo hace más sencillo. Yo creo que sí hay, sí podemos hablar como de una instrumentalización, pero al mismo tiempo esa instrumentalización es criticada porque te pone los puntos de vista de estos grupos extremos y de como ninguno o el otro está bien. Y no siento que lo haga solamente con fines comerciales. Creo que se puede desprender un análisis de discurso en torno a las ideologías extremas, a los discursos de odio, a la discriminación racial, a la xenofobia, eh, que que también para el momento e social histórico, ¿no? no eran tan hablados, ahora están mucho más en boga ahora porque ahora hay una crisis a nivel planetario con respecto al tema de lo migratorio y la discriminación, pero antes en algún para el momento en que lo expuso y lo visualizó eh creo que lo hizo en un momento en donde se había como ya normalizado o superentendido que esas cosas no sucedían. Claro, pero sí seguían sucediendo y creo que de ahí después se volvió a desplegar el ver que estaba empezando a suceder cada vez más y que si tampoco se hacía nada iba a seguir sucediendo. Y bueno, mira cómo estamos ahora. Creo que igual eh como que hemos como que hemos pasado por esta ciclicidad de ser críticos con respecto a esos discursos, a volver a caer en la pasividad de normalizarlos.

Entrevistador: Sí, está tú puedes mostrar, no sé, pues un estereotipo ahora y, o sea, como que es ya es tono, ¿cómo se diría? Pues es relacionado al humorístico, por así decirlo. En las redes sociales siempre lo tildan de ah, eso es comedia y tal, o sea, no no debe tomarse como como una verdad, pero igual está el límite, ¿verdad? Porque si tú te pones a pensar entre, por ejemplo, un chiste de humor negro que trate sobre peruanos, chilenos, este, europeos y tal, pues es comedia al fin y al cabo, pero siempre va a haber gente que se va a ver afectada por ese por ese chiste quizás o que lo extremice y haga otra cosa o censura y todo lo que tú quieras ver, pero igual están estos espacios, por ejemplo, los videojuegos de la tesis que yo

propongo que te da ese esa libertad, ¿no? ponerte a pensar incluso ya más allá del entretenimiento, sino darte ese empuje, ¿no?, para que te interese estos temas de crítica.

Pablo: Sí, es un, permite el ejercicio crítico que siempre creo que es bueno, o sea, en la medida en que uno como que se tapa, ¿no?, la vista y hacer como, "Ah, estas cosas no suceden", es cuando se empiezan a normalizar. Eh, y creo que ahora está pasando un poco eso y yo creo que no viene mal recordar entonces lo que lo que ya vimos antes, eh, lo que ya hemos visto eh a través de la historia, ¿no? Eh, se intenta. Yo creo que los videojuegos lo vienen intentando hace muchos años, Final Fantasy VI, con todo el tema de la industrialización de la sociedad capitalista y de consumo. Eh, el BioShock con estas críticas que hace también, yo creo que todos los BioShocks lo hacen en alguna medida. etcétera, etcétera.

Entrevistador: Claro. Entonces, bueno, en momentos específicos dentro de juego, ¿sentiste que el juego te obligaba a tomar postura ante estos temas, por ejemplo, de crítica o podía jugarlo sin pensarlo demasiado?

Pablo: Quizás mm yo creo que si te obliga, o sea, obliga es es como esta obligatoriedad media ilusoria. Porque es el mismo ejemplo de puedes tirar la pelota o puedes no tirar la pelota, pero tus opciones son A o B, o tomas parte o no tomas parte. Y ahí también hay una movilización de mi decisión. No es como que yo pudiera haber decidido no pasar por esa plaza, ¿verdad? No es como que yo pudiera haber decidido no estar en el momento de la rifa. Eh, es un recurso que está narrativamente inscrito, eh, y que de alguna forma tú tienes que pasar por él porque si no tampoco progresas, ¿no? El juego ahí no te da tanta libertad porque no es un juego de mundo abierto, no es un no hay no es un sandbox, hay una narrativa que está hecha desde el principio para tener que pasar por eso.

Entrevistador: Exacto. Tienes que, bueno, es un videojuego lineal al igual que los anteriores.

Pablo: Sí, está la linealidad de de eh está ahí porque de lo contrario, claro, no no no se avanza, no no se no se sostiene.

Entrevistador: Claro, a menos que hagas un speed rank y aproveches un bug y te pases por otra zona, ¿eh?

Pablo: Sí, claro. Y te pasas todo. Terminaste el juego en 5 minutos y mataste a los NPCs que no se podían matar, pero los mataste igual.

Entrevistador: Claro. Sí, está ese tema. Ya. Bueno, la pregunta, bueno, penúltima pregunta sería, ¿qué te dejó el juego en términos de mensaje? E

Pablo: ya yo creo que lo que hemos hablado a lo largo de toda la a lo largo de toda la entrevista, ¿no? Eh, hay ¿no? un mal muy común de nuestra sociedad actual y que es la polarización ideológica. Yo creo que eh h sobre todo para uno que es latinoamericano el el ver esto de es que la derecha tiene la razón, es que la izquierda tiene la razón y que el capitalismo es malo y que el comunismo es malo y eso hace que esos dos extremos eh divid, "Ah, es que si tú eres comunista yo no me voy a relacionar contigo, no te voy a hablar o ah, es que tú eres de derecha, yo no voy a jun contigo, eh, y no quiero ni verte ni en pintura y estoy incluso dispuesto a ponerte un balazo. son cosas eh que uno lo ve en el cotidiano y que el juego lo ilustra muy bien y que es una lección que se vuelve necesaria si uno quiere como progresar hacia sociedades más inclusivas, más justas, más sanas. Eh, y ahí hay una visión extrema, ¿no?, eh, de de esto, eh, pero ni tan extrema. Volviendo al hecho de que lo hemos vivido, hemos tenido momentos de nuestra realidad como seres humanos en distintos puntos de la historia eh y en distintas sociedades también, ¿no? Volvamos a decirlo. está la Alemania, está Estados Unidos, está Rusia, incluso Latinoamérica también, los periodos que tuvimos de transitar de de e de gobiernos socialistas a dictaduras militares como que y que y que si no atendemos a eso estamos condenados a seguir repitiéndolo.

Entrevistador: Claro que no recuerda su historia, está condenada a repetirla.

Pablo: Ajá.

Entrevistador: Todavía está está ferviente ese tema de Bueno, es que ese estereotipo siempre va a haber, pues, ¿no? Por ejemplo, el típico peruano, el típico eh eh latinoamericano, el típico estadounidense, o sea, esas polarizaciones como tú mencionas siempre va a estar, ¿no? Y claro, esta lucha de el capitalismo, el el marxismo, eh lo militar y tal, lo hemos vivido durante ya ya ni siquiera decir años, sino hasta siglo, si es que no se si no se detiene, más adelante y el juego te lo pone en bandeja para que tú lo analices y bueno, puedes proceder a una crítica o si quieres también disfrutar de disparar a lo loco y lanzar poderes. Tienes estados vertientes.

Pablo: Claro, eso. No, seguramente hubo mucha gente que lo jugó así. Claro. Y se quedó solo con eso, ¿no?

Entrevistador: No, igual comentar también de que bueno, salió en 2013 y para ese entonces nosotros éramos adolescentes, niños, quizás algunos y solamente quería disfrutar del BioShock porque bueno, también añadiendo a que era atractivo visualmente, pues te guiabas pues estos semi influencers que estaban en YouTube y querías probar también los mismos juegos que estaban jugando y te llamaba la atención y tal, pero ahora que ya estamos adultos, que ya tenemos un trabajo, que ya salimos de ese periodo feliz de poder levantarte y jugar. Eh, ya teníamos estos pensamientos críticos sobre todo lo que sucedía y qué mejor manera de tener un un medio lúdico, como es el videojuego para poder tener estos espacios. Y aquí viene ya la pregunta final. ¿Crees que en sí ya los videojuegos como tal pueden ser estos espacios en donde puedan reflexionar sobre temas sociales? No solamente de crítica al racismo, sino también al capitalismo, al autoritarismo, a la religión. quizás también más adelante a a esta eh idealización de lo que se tiene la comunidad del LGTB, a a la ¿cómo se diría? Racismo opuesto que tiene, por ejemplo, Disney, en donde quiere que sus personajes

blancos sean afroamericanos y tal. ¿Y crees que estos videojuegos pueden ser estos espacios de reflexión?

Pablo: Yo creo que los videojuegos siempre lo han sido, lo son y lo van a seguir siendo. Siempre he defendido mucho eso, sobre todo porque en mi campo hay como mucha crítica con respecto a, por ejemplo, el videojuego y la niñez, ¿no? De cuándo los niños deberían jugar videojuegos o si es sano, no sano o no, pero los videojuegos permiten y despliegan un espacio en el que ser, en el donde uno puede ser y hacer. Eh, y ahí se permite, ¿no?, esta crítica social. Por eso mencionaba antes, voy a hacer eh las como la voy a poner a modo de ejemplo el Final Fantasy VI. Es un juego que salió en el 90 y tanto, 99 creo, eh, salió el Final Fantasy VI para PlayStation 1 y es un juego que hacía una crítica superfuerte a como las industrias estaban destruyendo el medio ambiente, la sociedad y exponía esta sociedad capitalista explotadora, que lo único que importaba era el dinero, eh, en donde, claro, tú cedías, ya no era como la época industrial, ¿no? del del 29 de del de la primera guerra y de la segunda guerra, donde solamente había que producir, sino que ahora el producir a mí me agasajaba, me traía comodidades y lo que importaba era que yo estuviera cómodo. Si el planeta se muere, da lo mismo. Lo importante es el progreso y el progreso a través de la de esta como ilusoria elección de libertad. Eh, eso ya se veía, como digo, en el 90 y tantos con el Final Fantasy, pero ahora tenemos juegos como el Death Stranding, eh, el uno y el dos, ¿no?, que hablan de esta necesidad, por ejemplo, de las personas de tener que reconectarse. Tiene esta visión filosófica de eh primero yo siento que hace esta como alegoría a con la idea de la playa y de la muerte, ¿no? Como a las guerras, ¿verdad? Eh, creo yo, creo yo que me estoy pegando una patiná filosófica un poco grande acá, pero eh que eh que destruyen la sociedad. Podemos llegar a un punto en donde ya no quede sociedad y la única forma para la que sigamos para que podamos seguir adelante es reconectarnos, es eh volver a unirnos a ir hacia el otro eh y no solamente quedarme en una virtualidad o en un anonimato, eh, y en dar por

sentadas ciertas cosas, ¿no? Hay juegos que te permiten hacer esas reflexiones, esas eh tener esas oportunidades de ser eh juegos que te permiten tomar muchas elecciones, como el Baldur 's Gate, ¿no? Que tú puedes decidir si quieres salvar a la sociedad o condenarla por completo. Y desde desde lecciones tan básicas que te pueden dejar también aprendizajes desde lo moral, desde lo ideológico, como desde quiero patear o no una ardilla y porque no la pateé, la ardilla después me ayudó y me apareció en el combate final y resultó que Sardilla era Jesús. D estoy poniendo estas criaturas. No, pero a eso voy. Como tienes muchos juegos que en la actualidad te permiten como desde la toma de lecciones el forjarte tu propia opinión y carácter con muchas cosas porque también te dan la libertad. Hay otros que te muestran mensajes muy potentes que pueden ser abstractos, a más no poder, pero que existen. Eh, y hay otros en donde también tú tienes la oportunidad de compartir en comunidad eh y relacionarte eh con un otro y reconocer un otro en su diversidad, en su cultura, en sus particularidades como individuo, ¿no? y qué te prueban indistintamente, que da lo mismo si este tipo vive en Perú, si vive en Japón, si vive en Chile, etcétera, no dejan de ser seres humanos. Creo que los juegos dan ese terreno común, eh, ese ese terreno que por ser digital también lo permite. Hm.

Entrevistador: Chev que lo mencionas, dado que los videojuegos, bueno, en mi opinión considero que es un medio eh de comunicación más en sí, ser un medio artístico, pues te permite esto, ¿no? Recordemos que hay películas que critican a, bueno, hacen una crítica entreteniéndolo porque yo de niño pensé de que Wally trataba de un robotcito que se enamoraba de otro y vivía un mundo feliz al final, pero luego creces y te das cuenta que es una crítica potente al todo el capitalismo que hay. Pues no está Fallout también este videojuego que te menciona sobre el comportamiento armamentístico que tienen los países y muchas otras cosas que te pueden dar ese espacio que más lejos de entretenerte te pueden ayudar a pues a pensar sobre todo que qué es lo que necesita, bueno, lo que se necesita en la

actualidad que ahora que es más que seguir lo que dice la gente, pues apoyarte en criticar más que dejarte llevar por la corriente, que es algo bonito de pensar. Entonces, señor Pablo, eh, para concluir la entrevista, ¿algo más que quiera añadir a ello?

Pablo: Creo que es importante tomar en consideración esto de que los videojuegos como medio de comunicación transmiten e ilustran algo. Creo que por mucho tiempo en distintos campos de lo profesional, por eso también aludí mucho al mío, eh se cuestionaba y se exponía el videojuego netamente como algo lúdico, pero ni siquiera como lúdico formativo, sino como un medio de entretenimiento basura, ¿no? que donde solamente lo que importaba era tener a al niño, la niña, el joven ahí distraído y que eso es todo lo que te podía ofrecer un juego, distracción y creo que no es el caso. Creo que hay juegos como lo hemos hablado como el BioShock y tantos otros que que finalmente a través de su narrativa, de la inmersión que producen eh desde la dirección artística hasta los detalles, como habíamos hablado de de la voz, de la banda sonora, de la ambientación que pueden aportarte mucho como desde el crecimiento personal, pero que también e uno debería ser capaz de respetar y que hay que respetar más desde lo creativo, ¿no? Porque hay un trabajo gigantesco ahí que creo que se tiene que ver más, visualizar más y comprender más. Eh, porque hay muchos, tú mencionaste el cine, que dicen que el videojuego jamás va a llegar a ser lo que es el cine, eh, y que jamás va a provocar lo que provoca el cine. Y yo creo que es totalmente errado porque en la película tú solamente eres un espectador. Eh, lo ves de forma pasiva lo que sucede en un juego. encarnas y vives una historia, eh, y tienes una posibilidad de ser y de desplegar te en torno a una narrativa que que 2 horas jamás te van a poder aportar.

Entrevistador: Te da esa agencia para poder poder decidir, ¿no? Eso te da la agencia.

Pablo: Exactamente.

Entrevistador: Eh, lo es. Bueno, entonces sería ya la conclusión de la entrevista. Muchas gracias por eh bueno, darte este espacio para poder este, bueno, sobre todo conversar, ¿no?,

sobre este videojuego que a ambos nos ha interesado en algún momento y que qué bueno que que quede todavía posterior por para el tema de análisis, ¿no?, sobre medios de comunicación y tal que o como comentábamos se necesita.

Pablo: Muchas gracias, señor Pablo.

Entrevistador: Buenas noches. No hay de qué. Buenas noches, caballero.

- ENTREVISTA 9 - [Enlace al audio de entrevista](#)

Entrevistador: Listo, ya está grabando. Primero voy a presentarme, señor. Gracias por tomarse el tiempo para participar en esta entrevista. Mi nombre es Martín Aréalo. Estoy realizando una investigación para la tesis de licenciatura en la Pontificia Universidad Católica del Perú. El estudio se centra en analizar cómo los videojuegos construyen representaciones raciales y discursos de poder, usando como caso de estudio el videojuego *BioShock Infinite*. Una parte importante de esta investigación es conocer cómo los jugadores interpretan y experimentan esos discursos dentro del juego. Esta entrevista tiene fines estrictamente académicos y es completamente confidencial. Sus respuestas serán utilizadas únicamente y exclusivamente para análisis dentro del trabajo de la tesis. y no se publicará su nombre ni ningún dato que lo identifique. La entrevista dura aproximadamente entre 15 y 25 minutos y contiene preguntas abiertas sobre sus impresiones, emociones y reflexiones sobre el juego. Si en algún momento desea omitir alguna pregunta o dejar de participar, puede hacerlo sin ningún problema. ¿Puede decir su nombre completo, por favor?

Victor: Víctor Ángel Díaz Violero.

Entrevistador: De acuerdo. ¿Ocupación?

Victor: programador.

Entrevistador: ¿Está de acuerdo en continuar con la entrevista?

Victor: Sí.

Entrevistador: Bueno, la entrevista será grabada para efectos de análisis posterior. ¿Se encuentra de acuerdo con ello?

Victor: Sí.

Entrevistador: Bueno, entonces, señor, introducción general, será el primer bloque. ¿Cuánto tiempo ha pasado desde que jugó por última vez *BioShock Infinite*?

Victor: 3 años.

Entrevistador: 3 años, ¿de acuerdo? Y lo jugó completo. ¿Recuerdas bien la historia de los personajes?

Victor: Sí,

Entrevistador: acuerdo. ¿Qué lo motivó a jugar?

Victor: De gran fan de la saga desde el uno. Desde el uno en Raptor. Sí, sí, en Raptor 2007.

Entrevistador: 2007. Imagínate. Entonces, vamos con el bloque dos, que sería la representación de raciales. A ver, la pregunta cuatro. ¿Recuerdas si *Infinite* abordaba temas relacionados con el racismo, la discriminación? ¿Y si es así, ¿cómo lo representaba?

Victor: Sí, era bastante marcado, sobre todo al principio, eh, en el primer momento en el que eh tú llegas a Columbia. Bueno, en tienes que ser el uno o en el tres, perdona, en el tres, en el *Infinite*, ¿vale? Eh, sí se marca mucho. Al principio no ves eh gente racializada, lo cual tampoco es eh muy llamativo realmente, pero lo que sí que es llamativo es cuando descubres eh lo que pretenden hacer al principio con el chico rubio, con la chica negra que hay en el escenario, que es cuando un poco se se resuelve, ¿no?, lo que hace Booker DeWitt. Así que sí, hay un gran problema. Luego además se se te revela lo de los revolucionarios que están liberados por la mujer y el barrio chino, todos est hay bastante temática racial y de en cuanto a problemas que que hay.

Entrevistador: Sí, claro. Sí, sí, sí, lo entiendo. Se está refiriendo a la escena de la rifa cuando comienza el videojuego.

Victor: Sí, sí. La escena de la rifa es es un tema, pero lo sacas no me acuerdo si era el 44, lo sacas siempre, no me acuerdo si era ese.

Entrevistador: Sí, es un poco shockeante el ver eso. Sí. A ver. Y aparte de esa escena, hubo otras eh bueno, escenas o situaciones en la que se sintió que ciertos personajes eran tratados de forma distinta por su raza o condición social, entonces?

Victor: Sí, está el la zona donde llevan a los chinos, que básicamente los margin como barrio en el que no en el que vas bueno, o sea, no son no son esclavos como tal, como los negros. en el juego, pero sí son como ciudadanos de segunda.

Entrevistador: Claro.

Victor: No es que no se sientan privilegiados.

Entrevistador: Exactamente. Claro. Al proletariado, por así decirlo.

Victor: Sí. Son la representación que quieren hacer es esa.

Entrevistador: De acuerdo. Entonces, y con este concepto que se tiene ya de un sector de la población, ¿qué opina usted sobre los Vox Populi como facción?

Victor: Vox Populi es eh la es la de

Entrevistador: Claro, la de Daisy

Victor: eh Daisy que no me salía el nombre. Eh,¿qué opino? A ver, es eh es básicamente socialismo de segunda. Ese socialismo que plantean en el juego al principio está muy bien porque obviamente lo que hay es una situación de desigualdad y de opresión clara, muy clara. Entonces, claro, cualquier manera de revolución en ese en ese aspecto te va a parecer bien. El problema es cuando hay obviamente la la regresión, ¿no? Y he vox populi es eh en lo que está en la cabeza, lo que es cuando se convierten en lo que está en la cabeza, se convierten en

otra dictadura igual. Es la dictadura del proletariado al final. Así que sí, me parece que es correcto. Es como que ninguno de los dos lados estando al poder es bueno.

Entrevistador: Ah, de acuerdo. O sea, pecan, lo destruyen. Bueno, se convierten en lo que querían destruir, básicamente.

Victor: Exactamente. El infierno que está empedrado de bienintencionados, dicen. Claro, pero sí simpatiza con la causa fuera de lo que quieran volverse cabeza en sí de de la ciudad. empatizo con el hecho de quitar el racismo, ¿no? Y y privilegiados, pero desde luego no estoy de acuerdo para nada con poner a otros privilegiados por encima, ni colgar a ricos en la calle, que era lo que se dedican a hacer. O sea, las ideas están buenas, pero la ejecución en sí está mala. Es un cagadón. Sí. Sí, no, no tiene no tiene sentido. El al final eh al final todo se resume en un revanchismo como a mí me han hecho esto y a mí me han hecho otro yú luego tú cuando tienes la oportunidad no no demuestras ni el más la más mínima compasión y al final acaba siendo peor que el monstruo. Así que no sé si puedo empatizar realmente o compartir las mismas ideas.

Entrevistador: De acuerdo. Está muy bien. Muchas gracias. A ver, el tercer bloque ya sería los personajes clave e ideología. A ver, es una pregunta ya más subjetiva. ¿Qué impresión le dejó el personaje de Comstock?

Victor: Claro, Comstock, eh, es, ¿puedo hacer spoiler o sí?

Entrevistador: Sí, puede hablar del juego como guste

Victor: Vale. Comstock al final no es más que una versión de lo que es Booker DeWitt. Sí, es lo que sería Booker si hubiese abrazado la religión tras la guerra. Claro. Y hubiese abrazado la religión de aquella manera. Además, en un momento en el que pues eso, ¿no? Conoce una persona, una mujer, ¿no? Y no pueden tener hijos y él descubre, digamos, el desarrollo, ¿no?, de la ciencia en Columbia, ¿no?, la nueva Columbia. Claro. ¿Y en qué se convertiría? Claro. ¿Y qué pasa cuando no se ve arrojado por la fe? Bueno, se vuelve un detective, una macarra

que bebe, apuesta, todo, o sea, es todo. Lo contrario, él es todo eso y más, pero son sus experiencias lo que le ha transformado en una cosa o en la otra.

Entrevistador: entiendo. En base a la conversión que tuvo mediante el bautismo, exactamente que es el acto simbólico de crear una figura nueva ante la ante la sociedad inclusive, porque o sea, puede ser un hombre nuevo y tal, pero en sí las acciones que ha cometido durante todo el

transcurso del videojuego, eh, le pareció una figura clara, pero le pareció una figura creíble como líder?

Victor: Comstock que si es un líder creíble? Hay mucha gente, de hecho hay gente que ha seguido a líderes mucho menos creíbles que Comstock si se refiere históricamente. Sí, hay y más hablando de una sociedad americana, ¿no? Qué es lo que es lo que plantea el juego, ¿no? Una sociedad americana de la época. Sí. nacionalismo por encima de todo, racismo, eh, como una figura de avance, ¿no? De cómo evoca a los padres fundadores. Sí, vamos, es muy muy creíble. De hecho, muchas ideologías, aunque no sean tan religiosas o tan mesiánicas, sí, al final acaban poniendo a los padres de la Constitución y todo eso por delante.

Entrevistador: Sí, sí, sí. Es muy, muy creíble. ¿Y la figura de Comstock le evocó a alguna otra figura histórica, o sea, vio algo similar o ideológica en el mundo real?

Victor: Hm. Comstock, la verdad que se puede hacer un paralelismo muy grande con los con los predicadores, los que acaban llamando a un gran número de masas eh por un renacer, que es lo que buscan muchos y es lo que trata de hecho el juego. Eh, a eso además le añades el pues eso, el patriotismo americano. Sí, hace un comparación muy gorda con con los conservadores. los conservadores, además de la época de que son eh el presidente TAFT, si no me equivoco, era era bastante así y tenían discursos muy del muy del palo de de Comstock, además que sí eran también bastante creyentes y ser vistos de de una manera así de de familia, que es algo que que se empeña bastante el juego en que en demostrar, ¿no?,

que Comstock y su familia, ¿no?, es la familia perfecta. El concepto de familia que tienen es como muy tradicional y hace mucho hincapié en que sea tradicional y que esas son las bondades de ese tipo de familia. Sí. O sea, hace ese tipo de cosas que se ven, de hecho, incluso a día de hoy, el que el líder sea la figura a seguir. Hm.

Entrevistador: Claro. Sí, sí, sí. entiende su su concepto. Más allá también está el hecho de querer imponer el autoritarismo que hemos visto durante todo el videojuego desde el desde tan solo ver la figura al inicio, cuando caes en la ciudad y ves esta la imagen pura, ¿no? De básicamente sería casi un similar a Dios, pues no, para columna entera.

Victor: Sí, es Dios.

Entrevistador: Bueno, más que Dios es Jesús. Es Jesús, es Dios en la tierra, su hijo, básicamente, el líder que debe llevar a Colombia hacia hacia el excepcional, como se diría.

Victor: Claro, él se presenta como el Mesías. Sí, básicamente. O sea, aunque no diga la palabra Mesías, al final es quien ostenta el poder político y religioso. Es un Mesías.

Entrevistador: Eso y su y bueno, no contraparte, pero sí el que ayuda a edificar esta este arquetipo de ciudad. ¿Qué opinas sobre Jeremías Fink?

Victor: Jeremiah Fink es el que descubre, digamos, bueno, que hace toda la ciudad básicamente, ¿no?

Entrevistador: Claro.

Victor: Y al Jeremiah Fink al final le pasa lo que el resto de BioShock la intención es buena o más o menos buena, es crear una zona en la que no te puedan toser, en la que nadie pueda intervenir, que nadie eh coarte la libertad de de la gente o que vive allí. El problema es lo que ocurre después. H que es que dejas entrar eh en ese en ese recinto todo el mundo, que es lo que es lo que tú evocas, que entre todo el mundo en esa zona. Y cuando entra todo el mundo, entra de todo tipo de clase. Entran los fuertes, entran los débiles, entran los que tienen una mentalidad más de izquierdas y más de derechas, los que son más religiosos y más ateos. Y al

final se impone el número. Jeremía F lo que quería era como los cómo ¿cómo se llamaba él del uno, no me acuerdo ahora mismo, eh, Atrás? El que creó la ciudad de Rapture?.

Entrevistador: Ah, de Rapture es Ryan, creo.

Victor: Ryan. Ryan, se crea la ciudad con un propósito, luego ese propósito se desvirtúa y obviamente también la persona se corrompe.

Entrevistador: Claro. Sí, sí, sí, sí.

Victor: Entiendes fuera a de que lo pasa mal. Sí, claro. Él tiene esta visión de trabajo y tal, pero se simboliza por usted el líder que que mueve a las personas para que trabajen, para que no sean olgazales o ya va más allá de ello? va más allá, obviamente se acaba convirtiendo en un explotador. Sí, ese es el punto.

Entrevistador: Y ya el el ego le el ego le gana, ¿no? Cuando bajas a Finkton y ves esa estatua de oro gigante como que también te impacta, ¿no? Hasta creo que Elizabeth lo dice, ¿no? ¿Qué ego tiene el tipo todavía?

Victor: Lo dice, lo dice. Dice, dice, "Menudo ego tiene este notas."

Entrevistador: Claro que quién también es como si Donald Trump también pusiera, bueno, lo está haciendo, ¿no? Con el tema de las visas y tal que sí podrías hacerlo.

Victor: Hombre, Donald Trump, desde luego es una persona muy ególatra, pero no sé si se representaría de la misma manera.

Entrevistador: Bueno, lo funen más que sí, hay paralelismos, desde luego, con uno y el otro.

Victor: Sí, eso es lo que más me sorprende de que cosas que suceden, bueno, en ese entonces que era la réplica de de los tiempos en los que se vivía, pues 1940, no, 1912, creo, ¿no? Porque fue antes de 1912. 1912, sí. cosas que suceden en esos tiempos, pues hoy día también se replican, ¿no? Porque no podemos decir hasta el día de hoy que cuando temas de explotación, racismo, todavía ya se han ido, sino que todavía se mantienen, medio raro.

Entrevistador: Sí, hay cosas que se mantienen todavía, bueno, o que vuelven de otra manera. Sí, se mantienen más todo. Y con ese concepto ya de explotación, ¿sí usted sí identificó algún mensaje detrás de su rol como empresario, no?

Victor: Sí, obviamente. O sea, hay una hay una fuerte crítica al al capitalismo, algo que no es realmente nuevo en en los títulos, pero sí, obviamente hablan hablan de ese tipo de explotación principalmente. Es una crítica feroz. Además, en el barrio chino acaban haciéndose mafias y acaban matándose los unos a los otros. Mm. O sea, sí, sí hay una gran crítica, además de eso, la gente muere en esos sitios y da igual, son reemplazados y ya está. Son fites, básicamente.

Entrevistador: Sí, exactamente. Qué qué fuerte. ¿Y usted recuerda alguna frase o escena impactante que haya sido protagonizada por alguno de ellos? Mm.

Victor: Una escena impactante.

Entrevistador: Claro. O una o algo que haya dicho que que lo haya dejado frío básicamente cuando estaba jugando.

Victor: ¡Uf! Creo que ah es que yo creo que las escenas así frías frías frías, yo creo que es cuando precisamente Daisy intenta acabar con el era con el hijo, ¿no? Con con un niño. Está con el hijo de Jeremías, con el hijo de Jeremías. intenta acabar con él, intentan intenta matarlo precisamente porque lo considera como una especie como de semilla, ¿no? Hay que acabar con todo. Y claro, es es está cabrón realmente que quiere acabar con un niño que no tiene la culpa. es erradicar el problema, bueno, como dices tú, ¿no? El problema de raíz y la raíz está también pues inmersa también en el niño que se supone que iba a hacer otro fin y bueno, el Daisy quiere matarlo al final por lo mismo, porque está también la resistencia entre esta opresión que ha causado el propio Fink, maltratando a la gente, que ya no encuentra otra salida más que la violencia. Mm copón, no encuentro salida porque también Fink el problema

que tiene es que también es el dueño de todo lo de todo lo tecnológico. Entonces, claro, todo lo que son armas, eh, bueno, toda la fábrica de armas, de hecho está aquí en Finkton también.

Entrevistador: Claro. Sí, sí, sí, eso sí. Y los Handyman, todo eso suyo.

Victor: Claro, la fuerza bruta, el tema de la energía, todo es de Fink, ¿verdad?

Entrevistador: Sí, me había olvidado un poco de, bueno, muchas gracias. Seguimos con la cuarta, bueno, cuarto bloque sería el penúltimo. A ver, en este bloque eh vamos a hablar un poco de lo que es el sonido, ¿de acuerdo? Sonido y la narrativa que hay dentro del videojuego. ¿Llegó a escuchar usted voxáfonos durante el juego? U, yo creo que sí, pero ahora me pillas.

Victor: Juraría que sí. todos inclusive es que hay algunos eh como que ocultos y tal que tienes que ser acertijos un poco para moverte de aquí para ya incluso abandonar la línea eh de jugabilidad.

Entrevistador: Claro, la línea principal para desviar de por unos lados, pero sí llegaste a escuchar bueno los voxáfonos en sí, ¿no?

Victor: Yo creo que sí. Yo creo que sí. No, no sé si me da miedo responder a esta pregunta porque no sé si sí o si no, pero juraría que sí.

Entrevistador: Ah, de acuerdo. Y bueno, si los escuchaste en su mayoría, no no todos también. ¿Crees que aportaba a la historia o simplemente los ignorabas y pasabas ahí?.

Victor: Los voxáfonos siempre son una parte importante para entender la la narrativa de los de los Vox. Puedes hacerte una idea general solamente sin utilizar voxáfonos. Haces una idea general de todo, pero los voxáfonos te dan, si bien es verdad que no todos son super importantes, porque no lo son, sí te ayudan a entender muchas veces el contexto concreto de lo que se está viviendo. Y eso pasaba en el uno, pasaba en el dos y pasa en el tres también.

Entrevistador: Mm. Sí, porque uno llega a un punto y no, por ejemplo, no entiende cosas que ve, bueno, visualmente me refiero, ¿no? La meditación, el diseño del arte y tal, pero ya

cuando escucha, por ejemplo, la voz de Daisy cuando se refiere a cuando por primera vez vino a Colombia y de la nada la culparon de de la muerte de la esposa en sí de de Comstock, como que también se volcó todo su universo en sí, ¿no? Porque era todo bonito, parecía el cielo. Al igual que nos pasa a nosotros que llegamos y vemos esta ciudad en las nubes y dijimos, "Uy, el paraíso." Porque es bueno, bíblicamente similar. Luego tenemos la escena de la rifa, por ejemplo, lo que pasa en el barrio chino, como comentas y tal. Y entonces, ¿sí crees que los voxáfonos abortan a la historia más que simplemente mera decoración?

Victor: Dotan de profundidad la historia, enriquece. O sea, podrían haber dicho simplemente, "Daisy mató a la madre de, o sea, la mujer de Comstock y se fue y huyó y tal." Y sin embargo, en los voxáfonos eh eh te da a entender la desesperación que siente de que ella no lo ha hecho o de que sí lo ha hecho o de de cómo ella misma se siente de que la culpen.

Entrevistador: Claro, porque también esta carga de la voz, ¿no? Porque se quiebra, creo, en uno de los voxáfonos. El acting es muy bueno de voz y ya no solamente con la profundidad que de la que se le dota todo eso, sino que también hay información que si tú no lo sacas por el juego, lo sacas por los por los voxáfonos. Tú, por ejemplo, no a lo mejor podrías no comprender de primeras quiénes son los hermanos. Mm. ¿Verdad? Y realmente las pistas están ahí, te lo dicen prácticamente a la cara que son la misma persona, cada uno de una línea distinta, uno siendo hombre, otro siendo mujer. Sí, ¿verdad?

Entrevistador: Sí. Qué curioso también, porque se si nos ponemos a pensar, claro, al escuchar el voxáfono de de uno de los hermanos, recién te enteras, nunca te lo dicen, ¿verdad? Ah, que me doy cuenta. No te lo dicen, no te lo Yo creo que no te lo dicen en ningún momento.

Victor: Eh, somos eh una versión de un lado, otro del otro, pero los voxáfonos sí te lo dan a entender. ¿Qué es lo que ha pasado? Me encontré con una versión diferente de mí misma, dice la doctora.

Entrevistador: Sí, sí, no me acordaba. Pero cuando continúa hablando, cuando continúa hablando

Victor: simplemente es eh y trabajando con mi hermano, simplemente naturaliza la situación. Ya está. Sí, ya lo das por entendido también. Ah, mira, qué curioso. Y hubo uno que te impactara particularmente uno de esos voxáfonos. Yo creo que es ese. Al principio, digamos, podías, yo no entendía por qué dos hermanos gemelos, que parecían dos hermanos, eso, ¿no? Gemelos o mellizos, eh, como que podían realmente adivinar el futuro de alguna manera. Eran como la probabilidad entre las probabilidades todo el rato y luego entiendes en la historia de de la máquina y demás y como realmente no son hermanos. Esa parte sí me sorprendió. Ese giro de tuerca que da el guión. Esa parte sí me gustó más. Decir que a lo mejor lo de que Comstock es Booker eh que también te lo pueden te lo dejan caer, pero es terriblemente velado en los voxáfonos. Hm. A mí no me parece tan tan sorprendente.

Entrevistador: También es verdad porque me hicieron medio spoiler, medio. Entonces, a veces también pasa. Uno no puede abrir YouTube sin que te aparezca el spoiler de películas que quieres ver, videojuegos también que pasa.

Victor: Ah, no, qué va, qué va. Ni siquiera, fue el amigo de el amigo de un amigo. Dijo, "Ah, ¿por dónde vas?" No sé, por esta parte. Ah, entonces ya sabes qué tal. Digo, no, no, no.

Entrevistador: Ah, qué bueno, amigo. A ver. Y así con bueno, con lo que me comentas, eh, ¿qué papel crees que tienen las voces y el sonido en el juego más allá de de lo funcional? Es muy importante, son lo que le da todo el ambiente.

Victor: Pitu, no, cuando los actores de voz no cooperan en la situación que está sucediendo en los juegos, al final lo que queda es un mal acting y un mal acting acaba siendo pues eso, un personaje que no está haciendo o sintiendo, digamos, la escena. Mm. que sí, claro, eh, de poco me sirve que actúes mal un llanto, si o eso una escena de felicidad queda ridículo en el

juego si lo haces mal o si no le pones, digamos, no, si no tienes un actor premente que que te lo haga bien y si como hay actores buenos haciendo la la escena correcta, bueno, yo creo que ya incluso fuera de de BioShock que hay muchísimos juegos en los que se se aplaude, se aplaude que sea tan sincero el sentimiento y el acting de la escena. Y sin embargo, tenemos también muchos casos de mofa, de wow, no se han esforzado ni un poco.

Entrevistador: Sí, comente hablan de de ese tipo, ¿sabes? Igual lo visual sí te puede llamar la atención, pero ya el sonido como que te mete más, te te adentra dentro de ese universo. De hecho yo creo que es una clave. De hecho, además en los juegos de, por ejemplo, los juegos de miedo, creo que el sonido es clave. Jugar un juego sin sonido, le quita el miedo. Es automático. Los juegos tipo BioShock le quitas el sonido y se va al suspense. Lo que te queda es un plataformas en 3D. Y el sonido, sí, ¿verdad? en los juegos de miedo así como que te asusta más el hecho, ¿no? Bueno, tenemos un amigo en común que juega videojuegos de miedo sin volumen. Sí, sabes eso, ¿no? Sí, sí.

Victor: Ay, el ahí el Pancho,

Entrevistador: El Pancho. Bueno, seguimos con el quinto bloque o sí, el quinto bloque sería momentos críticos y decisión que te da el videojuego. A ver, ya que me comentaste eh que te llamó mucho la atención la escena de la rifa, ¿qué sentiste en sí al ver lo que ocurría? ¿Cómo interpretaste esa escena?

Victor: La escena en verdad sí me sorprendió porque en verdad yo creo que ninguno cae en que no hay gente de color o simplemente ves NPCs caminando por la ciudad y cuando te llevan a la rifa y ves la primera, digamos, persona negra, tal con una persona y de lo que se le acusa dices, "Oh, okay, okay, entiendo." Y sí, es verdad que a lo mejor te choca un poco. Yo creo que es chocante la primera escena, ¿no? Además, yo creo que también te pone un poco la situación, ¿no? Es verdad que es 1912. Aquí el racismo está está al día. Ahí te dan una opción que es lanzar o no la pelota. Mm. Eh, bueno, eh, lanzársela a los a los chicos o

lanzárselo al al dueño de la rifa. Mm. Y yo lo juego, ya lo he jugado varias veces y obviamente he escogido las dos opciones. No hay decisión, es algo meramente moral. Esa decisión es estética y no pasa y no es diferente. Siempre un guardia va a agarrarte la mano y va a ver que tienes AD en quemando, o sea, la cicatriz de AD en la mano.

Entrevistador: Claro. Sí. Luego Booker hace la de John Wick y sigue la escena.

Victor: Exacto. Pues sí, sí, me llama la atención lo que dices, da igual la elección que elijas, pues igual historia sigue su momento lineal, pero ya en sí la elección no es tanto para el videojuego, sino para la moral en sí del jugador, ¿no?

Entrevistador: Exacto. Da igual lo que escojas. Puedes lanzárselo a la pareja o puedes lanzárselo al otro, no importa. Y y recuerdas la primera vez que que hiciste la elección, ¿cuál hiciste?

Victor: Ah, lanza al rifador.

Entrevistador: Creo que casi la mayoría ha hecho lo mismo, ¿no? De lanzar al..Es que igual también está el hecho de que cuando jugamos por primera vez eh también está el que debemos hacer la opción correcta para tener el final. Bueno, no sé si te ha pasado. Yo creo que la mayoría sí.

Victor: Yo creo que la mayoría hacemos eso más que para obtener el final. Bueno, yo creo que la gente, quitando excepciones, obviamente que hay gente que prefiere jugar distinto a lo que a lo que piensa o tomando decisiones concretas, yo la mayoría lo que quiere es qué haría yo en esta situación, lo haría, no lo haría. Tomó esa decisión. Claro, yo creo que yo creo que sí a veces seguramente exageren su propia respuesta. siendo o más buenos de lo que creen que lo harían o más malos de lo que creen que lo harían.

Entrevistador: Pero sí, sí, te hablaba de los finales porque, bueno, creo que el uno y el B, si no me equivoco, está el final bueno, el final medio y el final malo. Creo que la gente siempre quería tener el final bueno, donde salvabas a las niñas, donde, bueno, en el segundo ya donde

salías a la superficie con tu hija y está todo bonito que vive dentro de ti y tal. Pero no sabíamos hasta el momento en que jugamos por primera vez, bueno, en mi caso, el hecho de que solamente había un final, da igual la elección que tú tengas. Creo que también la mayoría se dejó guiar por eso y eligió siempre la de lanzar al presentador, que es lo moralmente correcto.

Victor: En teoría, es lo moralmente correcto, pero no sé yo tanto si sería por esa cuestión o por qué sería. Puede ser una de las razones, no tanto también una principal. Claro, es una de las razones. Es verdad que en el uno, por ejemplo, está el tema, o sea, lo que define si eres bueno o eres malo es si salvas las líneas o las cosechas. M realmente el resto de acciones que hagas no tienen mucho no tienen ningún peso. En el dos sí. En el dos, el si salvas a un personaje o no lo salvas. Sí, cuenta y cuenta y cuentan todo el peso de la narración, pero en el tres es verdad que eso sí que se echa de menos.

Entrevistador: Mm. Sí, se echa se echa se echa de menos. De hecho, además que era el que el que más se prestaba para estas cosas, porque habiendo, digamos, tantos, ¿no?, jugando con el tema del multiverso, jugando con el tema de de posibles en The Witcher 3, eh que puedes ser un podrías ser uno, ser otro, volverte Comstock tú o algo de eso, ¿no? La verdad el final siempre es el mismo. Esa parte deja un poco fría, yo creo que todo el mundo. Mm. Sí, es sí, sí, como dices tú, es un poco más lineal de lo que era ya los anteriores igual, pero te da opciones de irte por un lado. Bueno, también para encontrar los coleccionados como los voxáfonos o hasta las el libro de clave, si no me equivoco, están para descifrar los acertijos y tal.

Victor: Sí, pero en sí fuera de fuera de ello el tema también con bueno, con esta escena, aparte de la elección de escena de la rifa, interpretaste más que era una alegoría a lo que sucedía en esa época, bueno, en la vida real, ¿no? con el tema de racismo, los espacios separados para bueno, la segregación que hacían con los con los no blancos, por decir, es una,

a ver, eh de en cuanto a lo que es al juego es una manera muy muy teatral de poner de generar un impacto, ¿no? Es es un impacto visual muy muy grande el que te obliguen encima pues esto a dos personas jóvenes, ¿vale? German son bastante jóvenes los que se ven que están en el en el escenario y que te obliguen a apedrearlo. Mm, claro. Encima la presión de estar rodeado de gente que te apoya la decisión y que la va a desaprobado muy fuerte si no lo si no lo haces. Toda la gente que te ha ido pareciendo como muy idílico, todo, ¿no? Es como te lo presenta, todo lleno de rosas, todo lleno de de pull cript, todo, todo lo que tú vas de camino a la rifa es todo limpio, todo blanco, todo con ese ambiente de los años 20 que es eh tan llamativo, ¿no? tan, eh, tan bonito con esos eh eh trajes tan pulidos, vestido de volantes en todos los lados, pequeña, pues eso, ¿no?, con todos los avances, ¿no?, de las pociones, ¿no?, que son como eh no son el equivalente, ¿no?, de los otros juegos eh que sí hay un avance, no sé, es todo como esa estética tan bonita. Aquí todo el mundo es feliz. Es lo que te quiere decir el juego. Siempre hay un sitio en el que en el que vas a poder estar. Siempre hay un sitio para ti. Todo el mundo te trata bien, todo el mundo, o sea, al que le hables te trata de señor.

Entrevistador: Es una maravilla. Y sin embargo, cuando llegas a ese punto ves lo peor.

Victor: Ves lo peor que es una es una atrocidad cometida con una sonrisa.

Entrevistador: Tal vez seguro. Sí, sí, sí, sí, sí. Es bueno, igual también entendemos que es una normalización de lo que existe, ¿no? Porque para nosotros que venimos de abajo es como que algo feo, algo ilógico el que trate con una pareja así solamente por el tema del color, pero allí arriba es como que sí sucede. Es más, te hago un juego con ellos. Es una ludificación de lo racial, por así decirlo.

Victor: Sí, exacto. Estas son mis costumbres, te gusten o no. Ah, pero sí, claro. Eh, también obviamente representa eso, lo distinto que es, pero claro, en 1912 no sé si era muy distinto lo de arriba de lo de abajo.

Entrevistador: Sí, claro. O sea, igual estaban los pininos estos de abolición de la esclavitud.

Victor: Eh, ya no sé si Lincoln estaba ya en ese tiempo eh como que sí tratando ya de de erradicar eso, pero arriba lo tenían bien claro. O sea, abajo como tal estaba erradicado la esclavitud. No podías tener esclavos negros en Estados Unidos, pero sí quiero decir, o sea, incluso a día de hoy se sigue viendo, pero por no ponerte algo demasiado actual, eh nos vamos a las cosas, digamos, un poquito que sabemos, ¿no? De de todo el racismo que ha habido en Estados Unidos sin necesidad de esclavitud. El el tener asientos para blancos, asientos para negros es de hace, bueno, te voy a decir no tanto, pero quiero decir 1960 puede ser. Sí, pero igual un poco más tanto está a pesar de la abolición igual estaba el hecho de las personas porque no podían cambiar de la noche a la mañana pues todo ese concepto del de lo negro, por así decirlo, pues en un par de días pues no, porque basta que te digan, "Ya, esto no debes hacerlo, pero muchas personas lo van a seguir haciendo por costumbre." que iba el tema que arriba también estoy de acuerdo, pero claro, no puedes, o sea, si bien es verdad que lo que tú dices, ¿no?, que esto no es un cambio de un día para otro, eh, y que Estados Unidos es una nación joven, eh, no sé cuántos cientos de años necesitan para normalizar que existe gente de color y más en un país en el que, si bien es verdad, no son mayoría, no son un 50, estamos de acuerdo en eso, ¿vale? Pero no sé, tienes un tienes un porcentaje importante de gente negra en tu país, ¿vale? Y no hablamos de una primera generación, o sea, una generación de esclavos que acaban de ser llevados para allá, que no tienen ni idea de inglés, no, no, no. Hablamos de que son hijos, hijos, hijos, o sea, que igual son cuarta, quinta, sexta generación de de familia de de negros que viven en Estados Unidos, que son son afroamericanos y llevan toda su vida ahí,

[] pero no son nuevos.

Entrevistador: Exacto. Bueno, más que ser nuevos, claro, más que ser nuevos son humanos, o sea, igual que cualquiera y ya por eso ya deberían tener una vida digna, por eso decirlo.

Victor: En efecto, pero tú puedes a lo mejor tener un racismo arraigado, ¿no? Prepecamente no por esto, ¿no? Por las prácticas de de tu país y lo puedes, digamos, disculpar de cierta manera, ¿no? con esto, con esto es lo que siempre se ha hecho, siempre se ha vivido y claro, como como es lo que siempre se ha hecho, pues yo nunca lo he visto como algo malo, pero es verdad que al final eh los tiempos cambian, la las cosas son distintas y si antiguamente tener un esclavo negro era lo más normal del mundo, a día de hoy no. Tal. Y [] es que Estados Unidos en este aspecto que siempre se ha abandonado el concreto de de la libertad y de y de los epítetos más bonitos del ser humano, eh también se olvida de que carga con el lastre de también lo peor del ser humano y que le cuesta mucho quitarse las etiquetas porque esas etiquetas no se las, o sea, las sigue teniendo en parte, no están pegadas del todo. Pero siguen ahí el estereotipo, ¿no? Los estereotipos, el tema de que tenga racismo institucional dentro de de su país, [] es palpable. Sí, hasta ahora. Sí, sí. Tú puedes mirar a tu país y decir, "Oye, pues mi policía no es racista principalmente." Pero es que Estados Unidos no puede decir eso. Yo puedo decir que en Estados Unidos este policía, este, en concreto, no es racista, pero yo no puedo decir que la policía en general no lo sea.

Entrevistador: Bueno, no debe haber una generalización, ¿eh?

Victor: Exacto. No debe de haber una generalización, pero es que su caso, el caso de Estados Unidos es como tan disperso de que eh da igual en qué estado de Estados Unidos mires, siempre te vas a encontrar con atropellos raciales. Mm es es que es complejo, es muy complejo el el decir que Estados Unidos no tiene un problema con el racismo. Es que ha ocurrido una desgracia racial en cierto punto y a tal persona se le ha echado. No, no, no, no. Es que hay mucha gente de dentro del, si no es dentro de la policía, dentro de los propios vecindarios, gente que es incluso abiertamente racista y se la pela todo. Entonces, quiero decir, hay un hay un problema, hay un claro problema ahí, pero bueno, es algo que eso Estados Unidos tiene que gestionar, eso no compete. Ah, es algo que es algo que en en

BioShock se se refleja y se refleja bien porque tampoco es que ser un [] lince para darte cuenta. Claro. Y esa ambientación, ¿tú crees que es eh Bueno, ya que me estás hablando de la sociedad estadounidense? Es una crítica eso, o sea, en sí, sí, en general que era Ken Levine, creo que era el creador de de BioShock. Sí. Eh, siempre le ha gustado hacer este tipo de juegucitos de hacer crítica al capitalismo, hacer crítica a la sociedad, especialmente al estadounidense, que es la suya. M le ha gustado, le ha gustado incluso a jugar con política. Es el primero, el primer juego, el primer BioShock, que es literalmente una crítica a Ayn Rand, que escribió el manantial y después Atlas, que es por eso que se llaman así los personajes. Ayn Rand, de hecho es un anagrama de Ryan, que es es el dueño. Pues todo eso es una crítica. Esto es una evolución de esa crítica

al objetivismo de Ayn Rand. Y es el cómo ha evolucionado la sociedad, el cómo se creen los dueños de la verdad y de la moral y cómo esa moral se acaba rompiendo y desligando en cuanto en cuanto puede. Eh, por ambos lados, de hecho.

Entrevistador: Claro, por ambos lados. Sí, eso es lo que estaba pensando también. Bueno, a ver, y la otra escena, eh, bueno, cuando se presenta Daisy por primera vez, bueno, por primera vez la vemos luego de que Elizabeth nos deje noqueados en el suelo en el dirigible. Eh, ¿cómo viste su papel dentro de este conflicto que existe en Columbia? ¿Te pareció una líder justa, radical quizás o ambas cosas?

Victor: Es las dos cosas. Es como todos, es una líder justa cuando es eres justa a pesar de la situación siempre porque prácticamente da igual lo que hagas porque si lo haces en pos de lo oprimido casi siempre vas a tener una disculpa porque lo oprimido en este caso eh sí está siendo muy oprimido, muy oprimido al punto de que se los mata gratis y no hay consecuencias. Creo que creo que prácticamente da igual lo que hagas y casi todo está disculpado. El problema es después. El problema es que tú te vuelves peor que el monstruo.

El problema es que a ti te da igual matar a un niño con tal de llegar a un fin. Es maquiavélico del todo.

Entrevistador: Sí. O sea, ahí tu justificación se acaba.

Victor: No se acaba, se acabó hace rato, porque quiero decir, acabas, eh, o sea, tú según vas paseando por las calles, ves a familias enteras de ricos colgadas, mujer, marido, hijos, todos. Y gente, incluso te dicen que hay gente que los defiende y simplemente por el hecho de defenderlos también los cuelgan. ¿Qué hay de diferente con lo que se ve en la rifa? es un blanco que se enamora de una negra y tal y lo van a pedrear como si fuera negro. Tan solo por apoyar. Sí, por apoyar y estar en amor con ellos. Da igual que sea el amor, da igual la justificación, la premisa es que haces algo que va en contra de la sociedad o de lo que se considera moralmente bueno para la sociedad. Lo que ellos consideran moralmente bueno para la sociedad es que no haya gente de color. Lo que considera Daisy, eh, que es bueno para asociar es que no haya gente rica. Ya está. Y que no haya gente rica es a cualquier precio. Sí. Y cualquier precio luego se ve que sí que tiene un precio. No, sí, el precio porque la sangre se paga con sangre.

Entrevistador: Ajá. Ya me acordé de la frase, eh. Es por sí, bueno, sí, sí, sí. Me me me ha ayudado mucho ese ese concepto porque yo en realidad tenía ese esa idea, pero claro, si te pones a pensar en las consecuencias porque uno pasa por todo ese desastre, ¿no?, entre el fuego, la sangre, los niños colgados, eh las familias muertas en las casas y luego ya es este punto de decir en qué sentido está bien eh el poner un alto a todo lo racial, porque bueno, son justamente para los irlandeses, a los chinos y a los negros. ¿Hasta qué punto está bien apoyar esta causa? Hasta que ya ves todo el desastre que causa. Y como tú dices, te transformaste peor del monstruo de lo que era Comstock.

Victor: Claro, la idea siempre es la misma, es que no haya un revanchismo, es intentar evitarlo, ¿vale? O sea, la idea es eliminar lo que te oprime, pero no convertirte en tu opresor,

sino si tú lo que quieres es ponerte a la par de quién te está oprimiendo, hazlo. Vale, pero que sepas que cuando tú te conviertas en eso te va a pasar lo mismo. Y lo peor de todo, como la gente a la que has oprimido ha visto cómo lo has hecho, te van a hacer exactamente lo mismo y peor.

Entrevistador: Sí, sí. Darte tu propia medicina, como se diría.

Victor: Exactamente.

Entrevistador: Señor, y vamos ya con la con el último bloque ya que creo que se quiere ir a cenar ya.

Victor: Bueno, acá ya estamos a 7 horas de diferencia de horarios, ¿verdad?

Entrevistador: A ver, ¿verdad, cree usted que Infinite es un videojuego que critica el racismo o solo lo usa como ambientación?

Victor: Ambas. El tener el racismo como premisa siempre es atrayente, pero no es su premisa principal, vamos a decir, es una de tanto, es uno de tantos rasgos que tiene, ¿vale? Porque también toca el tema del nacionalismo un montón, toca mucho el tema de el tema de lo religioso, toca toca varios temas en general y el racismo puede ser un pilar. un pilar, pero lo que está criticando es una sociedad en concreto y es una es un espejo eh americano el que mir más que occidental realmente porque es que es tan es tan americano todo realmente en ese juego que no cabe para que digas, "No, esto podría ser europeo o esto podría ser eh de Latinoamérica." ni pensar, ¿no? Entonces, quiero decir, esto es muy muy americano. Esto es todo una fantasía de la revolución americana. Es lo que es. Es uno de los pilares, pero no creo que sea el centro. Es más, ha habido juegos en los que el centro ha sido el racismo y han sido un fracaso. Porque, quiero decir, la moralina eh para los que le falten moral, pero es que aquí no estamos hablando de moral, aquí estamos hablando de una sociedad y cómo se y cómo se estructura y construye, de dónde nacen sus bases y cuáles son las consecuencias de continuar esto. No se está hablando de racismo porque sí.

Entrevistador: Claro. O sea, entonces piensas que el videojuego en sí utiliza, bueno, no utiliza, sino tiene racismo como una herramienta para poder eh conducir la historia principal, la de Elizabeth, la de Booker y todo lo que vemos en pantalla.

Victor: Más que el racismo utiliza la propia historia americana en la cual hay racismo, hay bastante racismo y más en esa época. O sea, creo que es una coincidencia más que otra cosa. Sí, obviamente lo utilizan como herramienta, pero si yo creo que, o sea, yo creo que personalmente que no hubiesen a lo mejor utilizado el racismo si no hubiese sido a lo mejor una cosa tan marcada y más en aquella época, en aquella época el tema de de los inmigrantes llegando a Estados Unidos en Masa, en marchas, atravesando eh Nueva York y demás y sea eso se ha visto representado en todas las películas y es realmente lo que se ve aquí. Igual es gente que llega en eh para trabajar entre comillas y acaban por si no siendo esclavos acaban siendo ciudadanos de segunda, que era un poco cómo se sentía en aquella época.

Entrevistador: Claro, el obtener el sueño americano, pero al final de cuentas te encuentras con esta sociedad, bueno, en ese entonces que no te ha aceptado solamente por no ser americano y es más por tu color de piel en ese entonces me refiero.

Victor: Sí. Y eso fue hace 100 años.

Entrevistador: Sí. Bueno, y lo curioso es que a pesar de 100 años, igual hace poco no más estábamos viendo estos temas eh que aún todavía existen, que lamentablemente, sobre todo, porque podríamos decir que podría hacerse, no sé, pues chistes, el tema del humor negro con el tema si eres blanco, ch negro, eh, pelir rojo y tantas otros estereotipos que tenemos en la cabeza. Pero eh lo mal llevado que tienen estas personas que contienen esas características, pues también uno no lo ve en segundo plano, ¿no? Porque tú te puedes reír por un momento, pero al final de cuentas las personas sienten.

Victor: Yo creo que al final sienten como tú dices, pero creo que hay dos cosas importantes que se olvidan cuando se habla del contexto de humor, ¿vale? que son la intención y el

contexto. Claro, de lo que se dice. Si yo puedo hacer el chiste más negro y está cado de onda que se te ocurra delante de justamente esa gente. Sí, hágase negros sudamericanos, eh blancos, gente enferma con ches síndrome de Down o tal. Parece el peor de los de de los chistes, el peor de las situaciones, que si el contexto y la y la intención es bueno, normalmente acaba generando risa y a quien no le genera risa, normalmente suele ser porque o es algo demasiado reciente o es algo que personalmente la interpela mucho. No que le interpele el comentario o el chiste, sino que esta cuestión en concreto te interpela mucho. En cualquier caso, es un tema va a sonar un poco un poco de generación Z, ¿vale?

Entrevistador: Pero es un poquito de cristalito.

Victor: Sí, vale. O sea, sí que es un poquito cristalito esa [__] O sea, porque una cosa es que tú te tomes muy en serio la cuestión racial, ¿vale? y qué eh no voy a permitir que se me discrimine por el color de piel o tal. Perfecto. Y otra cosa, vale, es que no entiendas un chiste y que seas incapaz de reírte de un chiste. Si eres incapaz de reírte de de lo más tonto y serio, ¿qué más? O sea, lo que te cometes es ser un fanático. Es lo que les pasa a los a los religiosos, a muchísimos. Hay muchísimos que se ríen de los chistes de de curas pederastas, de de bueno, de chistes típicos de la iglesia, ¿no? Y tal, y luego hay otros que es que no te pasan ni una. No te pasan ni una ni ni del más tonto chiste de Jesús, ¿vale? Que que no tienen ni gracia, te ponen una cara de culo que no pueden con ella porque has interpelado su fe.

Entrevistador: Sí. Y de hecho creo que se sienten más eh, ¿cómo se diría? Más atacados las personas que opinan sobre el tema que a la persona que haya dirigido el chiste, creo. No sé si lo has visto.

Victor: Exactamente. Sí, sí. Al final lo mejor que se hace es una bola de nieve, por supuesto, por esto. Exacto.

Entrevistador: Bueno, igual terminan atacando a quien diga el comentario, porque sí, como tú comentas, el tema de la generación cristal que ya se siente atacada hasta el mínimo detalle

que tú puedas decir. Esto muchas veces incluso los amigos que han trabajado en en tema de comedia pues se sienten atrapados casi al escribir algún chiste o al escribir una anécdota simplemente porque temen ya demostrar con un comentario que ni siquiera va dirigida a esas personas he estereotipadas o la racial, como podrías decir, sin que se le afecten redes sociales, que es su medio de trabajo, que es un poco más ya porque tú Tú normal puedes decir, "Esto está mal." Pero sabemos que no quedan ahí. El revanchismo de lo que hablábamos anteriormente se proyecta más allá a punto de esta persona poder perder su trabajo, poder perder ese medio de sustento que que tiene solamente por decir un comentario que creía chistoso y que muchas personas pueden creer chistoso, pero no falta el cristalito que se diría que que se afecta y hace todo lo malo.

Victor: Exacto. Son los eh como dicen, bueno, aguafiestas, ¿no? un poser, o sea, es un es una persona que no que es que además arruina el mood de de la situación en general, porque si se lo cuentas a esa persona, esa persona no se ríe. Bueno, pero es algo que cuentas en sociedad, a lo mejor todo el mundo se está riendo. Esa persona dice, "Bueno, pero es que acabas de ofender a un colectivo, tal." Esa gente se cansa. Yo a esa gente no la vuelvo a llamar. No me interesa tener gente así, ¿vale? O sea, gente que me diga lo que está bien y lo que está mal. Yo sé lo que está bien y lo que está mal. Me puedo equivocar como cualquiera, pero me equivoco una vez y no lo tienes que señalar tú.

Entrevistador: Está el el atacar todavía. Bueno, y más con internet que no muere lo que tú digas o lo que subas siempre se va a estar ahí perpetuo.

Victor: Exactamente. Es la biblioteca más grande que jamás se ha creado.

Entrevistador: O sea, ya. A ver, vamos a ya con la penúltima pregunta. ¿Sentiste en sí, bueno, ya con todo lo que hemos hablado, que el videojuego te tomaba, te obligaba a tomar posturas ante estos temas o podías jugar sin pensarlo demasiado?

Victor: Creo que te obliga a tomar posturas, pero tampoco te obliga a pensar mucho, o sea, son las dos cosas, porque al final es haz lo correcto y es lo correcto según la situación. Cuando eres cuando el oprimido son los negros, ponte con los negros. Cuando el oprimido es el rico, ponte con los ricos. Es sencillo, no es que te ponga, no es que te haga un test, o sea, un test muy muy sesudo, ¿no? Para posicionarte, tal, o sea, puedes perfectamente ir absolutamente brainded por por el juego y te lo pasas a pasar igual. Puede que a lo mejor no lo comprendas con toda la intención y carga que quiere que quiere el autor, pero quiero decir, las que son las líneas generales y demás lo más entender.

Entrevistador: Eh, pues y ya finalmente para ti, ¿qué te dejó el juego en términos de mensaje? ¿Crees que los videojuegos pueden ser espacios para reflexionar sobre estos temas sociales o quizás raciales?

Victor: Sí, creo que pueden ser espacios donde en general puedes plantear una idea, no necesariamente racial, puede ser cualquier tipo de idea nueva o antigua, simplemente un espacio donde poder pensar dejando eh caer una idea en un en un evento concreto. El caso de de BioShock, por ejemplo, con el tema del racismo, sí es muy es muy concreto, ¿verdad? que es muy concreto, pero sí creo que de hecho están bastante bien, bastante bien hechos. Se puede hacer con cualquier tema en cualquier juego y los juegos como tienden a tener esa ese componente de que eres partícipe, eres un partícipe directo o indirecto de lo que está sucediendo, siempre te va a interpelar más que ser un espectador pasivo, que es lo que nos ocurre. En la mayor parte de las veces una persona no siente el racismo hasta que eres o el que es racista o al que se racializado. Si lo ves desde fuera, muy probablemente te la pegue. Te la pegue muy fuerte.

Entrevistador: Claro. Entonces sí piensas que los videojuegos pueden ser espacios de, o sea, críticos o ser medios de comunicación más allá de entretenimiento.

Victor: Yo creo que el videojuego lo configuran así, ¿no? O entretenimiento y ya. Pero también puede ser espacio, no no diré educativos, pero sí que te lleven a pensar sobre cosas más allá de simplemente apretar X o control o salta. No, no, claro que creo que te llevan a pensar, obviamente. Yo creo que, a ver, puede que no sea la función principal de los videojuegos, pero es verdad que sí, que es que están hechos para eso, para transmitir un mensaje, un juego. Hay juegos que pueden ir sin mensaje y son muy buenos, son entretenidos, que es lo que se busca. Pero es que el ser entretenido no es simplemente tener una mecánica bonita. Hay juegos a los que les funciona, pero es que hay juegos que necesitan además de esa mecánica una historia, una trama, una idea alrededor de la que girar. Si esa idea puede ser algo social, puede ser algo político, algo de lo que quieras, lo que quieras, mientras esté bien construido va a ser va a ser bueno. De hecho, hay muchas cosas de las que probablemente hayas jugado, con las que realmente no estás de acuerdo, pero la construcción es buena. Sí, la construcción que se que se hace es buena y a lo mejor da un punto de vista en el que no has pensado y está bien y a lo mejor puedes seguir sin estar de acuerdo, pero está bien hecho y la idea está ahí, es un es una idea transmitida y tal y eso vale para cualquier juego y BioShock no se queda atrás.

Entrevistador: Sí, sí, estoy de acuerdo con ese tema. Muy bien, ya llegamos a la parte ya para finalizar esta entrevista. Estoy agradecido con sus respuestas. Bueno, salamos aquí.

¿Algo más que quiera añadir?

Victor: No, está todo bien. Sí.

Anexo 3: Tabla de sinopsis e información

Título en español:	<i>BioShock Infinite</i>
Género:	Shooter en primera persona, Acción, Ciencia ficción, Distopía
Año de estreno:	2013

Director:	Ken Levine
Desarrolladora:	Irrational Games
Distribuidora:	2K Games
Plataformas:	Microsoft Windows, PlayStation 3, Xbox 360, macOS, Linux, Nintendo Switch (Cloud)
Motor gráfico:	Unreal Engine 3
Modo de juego:	Un jugador
Perspectiva:	Primera persona
Sinopsis:	Booker DeWitt es un ex agente de la agencia Pinkerton que recibe la misión de viajar a la ciudad flotante de Columbia para rescatar a una joven llamada Elizabeth, quien ha estado cautiva la mayor parte de su vida. Columbia, una utopía tecnológica suspendida en el cielo, oculta una oscura realidad de extremismo político, racismo y violencia. Conforme Booker y Elizabeth intentan escapar, se revelan secretos sobre el pasado de ambos y sobre la naturaleza misma del universo, incluidos conceptos como realidades paralelas y el libre albedrío. Elizabeth, con la habilidad de abrir "desgarros" en la realidad, se convierte en una aliada esencial, mientras enfrentan enemigos poderosos como los Fundadores, los Vox Populi, y la imponente figura de Songbird, el guardián de Elizabeth. La historia se despliega con giros filosóficos y existenciales que invitan a la reflexión sobre identidad y destino.

Fuente: Datos recopilados IMDb

Nota: Elaboración propia.

Anexo 4

Plan de trabajo y cronograma

Mes	Actividades principales	Logros cumplidos
Abril	Revisión y cierre del marco teórico. Diseño metodológico y matrices de análisis. Diseño de instrumentos de recepción (encuestas)	Finalización del marco teórico consolidado y el diseño metodológico. Instrumentos de análisis y recepción definidos
Mayo	Selección y organización del corpus. Aplicación inicial de matrices de análisis. Inicio de aplicación de encuestas	Corpus terminado y sistematizado. Base de datos preliminar de análisis y primeros datos de recepción
Junio	Análisis del corpus por categorías (voxáfonos, carteles, personajes, escenarios). Redacción analítica. Codificación de respuestas. Triangulación de resultados internos y externos	Capítulos de análisis en desarrollo con conexiones claras entre teoría, datos y respuestas.
Julio	Continuación de la redacción y conclusiones. Articulación de los tres niveles de análisis y de las percepciones de los jugadores. Revisión general del borrador.	Tesis en borrador terminado. Conclusión con enfoque crítico y ético. Versión revisada con la asesora Carmen Rosa

<p>Agosto - Noviembre</p>	<p>Incorporación de correcciones finales. Preparación de defensa: presentación, resultados de impacto en jugadores y ensayos con la asesora para la retroalimentación.</p>	<p>Tesis final lista. Presentación en PPT lista y practicada para sustentación.</p>
-------------------------------	--	---



Declaración de compromiso con los principios éticos de la investigación con seres humanos

<p>Datos del investigador/a principal:</p> <p>Nombre completo: Martín Alonso Junior Arévalo Ccapalí</p> <hr/> <p>Afiliación PUCP: Bachiller</p> <hr/> <p>Profesión /Especialidad: Comunicación Audiovisual</p> <hr/>
<p>Datos de la propuesta de investigación:</p> <p>Título de la investigación: Imaginarios raciales en el discurso audiovisual del videojuego BioShock Infinite</p>

Declaro:

(Marque con una X solo una de las siguientes alternativas)

X	<p>Que mi/nuestra investigación sí requiere de la participación de seres humanos (pudiendo tratarse inclusive de embriones, fetos, células, fluidos, partes del cuerpo, cadáveres). Son parte de estas investigaciones los estudios que requieren la aplicación de encuestas, cuestionarios, pruebas (psicológicas, clínicas, médicas), entrevistas, grupos focales, observación natural y observación participante, uso de material fotográfico o grabaciones en audio y video, y validación de tecnologías (clínicas, ambientales, de construcción, etc.).</p>
	<p>Que mi/nuestra investigación no requiere de la participación de seres humanos (pudiendo tratarse inclusive de embriones, fetos, células, fluidos, partes del cuerpo, cadáveres); ni comprende ninguno de los instrumentos o técnicas de recolección de información ejemplificados en el párrafo anterior.</p>

Al marcar la opción SÍ, me estoy comprometiendo a respetar los principios éticos que una investigación con participación de seres humanos exige y que se encuentran en el Reglamento del Comité de Ética de la Investigación (CEI). Por esto me comprometo a explicar la manera en que los desarrollaré en mi investigación.

Los cinco principios éticos sobre los que he construido mi propuesta de investigación son:

- Respeto a las personas
- Beneficencia no maleficencia
- Justicia

- Integridad Científica
- Responsabilidad.

Por ello asumiré con responsabilidad lo señalado por el Reglamento del Comité de Ética de la investigación:

- Respetaré la autonomía de las personas que participen en mi investigación haciendo uso del consentimiento informado
- Respetaré el derecho a la confidencialidad y privacidad, protegiendo la información brindada por los participantes de mi estudio
- No causaré daño a las personas involucradas en mi estudio
- Tomaré las precauciones necesarias para disminuir los riesgos a los que podrían estar expuestos mis participantes durante mi investigación, y maximizaré los beneficios
- Trataré de manera justa y equitativa a las personas que participen de los procesos, procedimientos y servicios asociados a la investigación
- Declaro no tener participación efectiva o potencial en una relación financiera o de otro tipo que afecte directa y significativamente, o que pudiera afectar mi juicio independiente e imparcial en mi deber para con el desarrollo de la investigación.

Asimismo, para cumplir con estos principios, desarrollaré las medidas consideradas indispensables en el protocolo de investigación (componente ético o consideraciones éticas).

Firmo el presente compromiso el 02 de 09 del 2025.

Firma





PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENTREVISTAS PARA PARTICIPANTES¹

Estimado/a participante,

Le pedimos su apoyo en la realización de una investigación conducida por Martín Alonso Junior Arévalo Ccapalí _____, profesor/estudiante de la especialidad de Comunicación Audiovisual _____ de la Facultad/Departamento Académico de Ciencias de la Comunicación _____ de la Pontificia Universidad Católica del Perú, asesorada por la docente Clara Pérez. La investigación, denominada “_Imaginarios raciales en el discurso audiovisual del videojuego BioShock Infinite_____”, tiene como propósito *Analizar la construcción de imaginarios raciales en BioShock Infinite, identificando las dinámicas de poder y resistencia que se expresan a través de su narrativa y diseño audiovisual.*

Se le ha contactado a usted en calidad de entrevistado _____. Si usted accede a participar en esta entrevista, se le solicitará responder diversas preguntas sobre el tema antes mencionado, lo que tomará aproximadamente entre 15 y _25_ minutos. La información obtenida será únicamente utilizada para la elaboración de una tesis. A fin de poder registrar apropiadamente la información, se solicita su autorización para grabar la conversación. *La grabación y las notas de las entrevistas serán almacenadas únicamente por la investigadora en su computadora personal protegida mediante contraseña por un periodo de tres años, luego de haber publicado la investigación, y solamente ella y su asesora tendrán acceso a la misma.* Al finalizar este periodo, la información será borrada.

Su participación en la investigación es completamente voluntaria. Usted puede interrumpir la misma en cualquier momento, sin que ello genere ningún perjuicio. Se considera que este estudio implica un riesgo mínimo para usted. Además, si tuviera alguna consulta sobre la investigación, puede formularla cuando lo estime conveniente, a fin de clarificarla oportunamente.

Al concluir la investigación, en el correo electrónico o medio de contacto que le solicitaremos, le enviaremos un PDF que le permita conocer los resultados del estudio realizado.

En caso de tener alguna duda sobre la investigación, puede comunicarse al siguiente correo electrónico: arevaloccapali@gmail.com o al número +51 957413089. Además, si tiene alguna consulta sobre aspectos de ética de la investigación, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad, al correo electrónico etica.investigacion@pucep.edu.pe.

Yo, Jonathan Navarro _____, doy mi consentimiento para participar en el estudio y autorizo que mi información se utilice en este.

Asimismo, estoy de acuerdo que mi identidad sea tratada de manera (*marcar una de las siguientes opciones*):

X	Declarada , es decir, que en la tesis se hará referencia expresa de mi nombre.
---	---

¹ Considere que este es solo un ejemplo de PCI que contiene los elementos solicitados por el CEI (ver “Lista de Verificación para la aplicación de principios éticos”). Los elementos subrayados en este modelo suelen ser más susceptibles a cambios, pero las modificaciones pueden realizarse en todo el documento. Depende de cada investigador variar el contenido según el perfil de sus participantes.

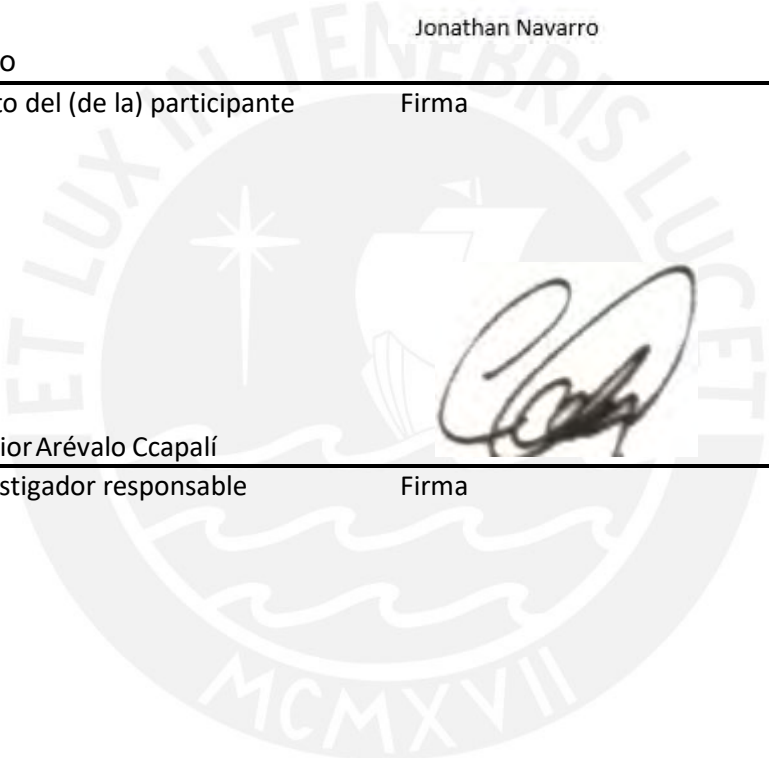
Confidencial, es decir, que en la tesis **no** se hará ninguna referencia expresa de mi nombre y la tesista utilizará un código de identificación o pseudónimo.

Finalmente, entiendo que recibiré una copia de este protocolo de consentimiento informado.



Jonathan Navarro

Jonathan Navarro		02/09/25
Nombre completo del (de la) participante	Firma	Fecha



Martín Alonso Junior Arévalo Ccapalí		02/09/25
Nombre del Investigador responsable	Firma	Fecha

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENTREVISTAS PARA PARTICIPANTES²

Estimado/a participante,

Le pedimos su apoyo en la realización de una investigación conducida por Martín Alonso Junior Arévalo Ccapalí _____, profesor/estudiante de la especialidad de Comunicación Audiovisual _____ de la Facultad/Departamento Académico de Ciencias de la Comunicación _____ de la Pontificia Universidad Católica del Perú, asesorada por la docente Clara Pérez. La investigación, denominada “ *_Imaginarios raciales en el discurso audiovisual del videojuego BioShock Infinite_* _____”, tiene como propósito *_Analizar la construcción de imaginarios raciales en BioShock Infinite, identificando las dinámicas de poder y resistencia que se expresan a través de su narrativa y diseño audiovisual.*

Se le ha contactado a usted en calidad de entrevistado _____. Si usted accede a participar en esta entrevista, se le solicitará responder diversas preguntas sobre el tema antes mencionado, lo que tomará aproximadamente entre 15 y 25 minutos. La información obtenida será únicamente utilizada para la elaboración de una tesis. A fin de poder registrar apropiadamente la información, se solicita su autorización para grabar la conversación. *La grabación y las notas de las entrevistas serán almacenadas únicamente por la investigadora en su computadora personal protegida mediante contraseña por un periodo de tres años, luego de haber publicado la investigación, y solamente ella y su asesora tendrán acceso a la misma.* Al finalizar este periodo, la información será borrada.

Su participación en la investigación es completamente voluntaria. Usted puede interrumpir la misma en cualquier momento, sin que ello genere ningún perjuicio. Se considera que este estudio implica un riesgo mínimo para usted. Además, si tuviera alguna consulta sobre la investigación, puede formularla cuando lo estime conveniente, a fin de clarificarla oportunamente.

Al concluir la investigación, en el correo electrónico o medio de contacto que le solicitaremos, le enviaremos un PDF que le permita conocer los resultados del estudio realizada.

En caso de tener alguna duda sobre la investigación, puede comunicarse al siguiente correo electrónico: arevaloccapali@gmail.com o al número +51 957413089. Además, si tiene alguna consulta sobre aspectos de ética de la investigación, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad, al correo electrónico etica.investigacion@pucep.edu.pe.

Yo, Luis Martín Astete Mamani _____, doy mi consentimiento para participar en el estudio y autorizo que mi información se utilice en este.

Asimismo, estoy de acuerdo que mi identidad sea tratada de manera (*marcar una de las siguientes opciones*):

<input checked="" type="checkbox"/>	Declarada , es decir, que en la tesis se hará referencia expresa de mi nombre.
-------------------------------------	---


² Considere que este es solo un ejemplo de PCI que contiene los elementos solicitados por el CEI (ver “Lista de Verificación para la aplicación de principios éticos”). Los elementos subrayados en este modelo suelen ser más susceptibles a cambios, pero las modificaciones pueden realizarse en todo el documento. Depende de cada investigador variar el contenido según el perfil de sus participantes.

Confidencial, es decir, que en la tesis **no** se hará ninguna referencia expresa de mi nombre y la tesista utilizará un código de identificación o pseudónimo.

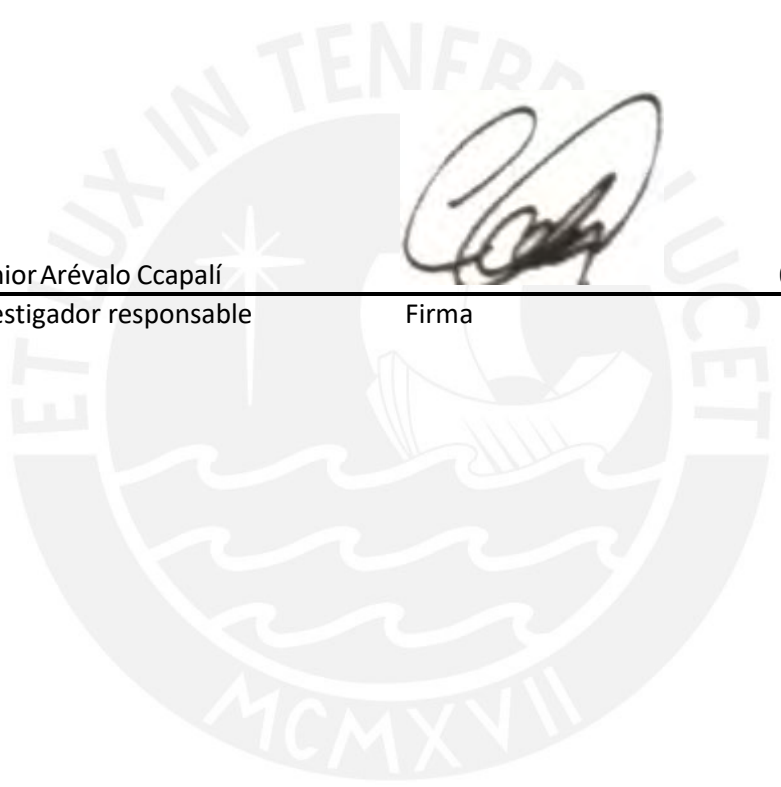
Finalmente, entiendo que recibiré una copia de este protocolo de consentimiento informado.

Luis Martín Astete Mamani  02/09/25

Nombre completo del (de la) participante	Firma	Fecha
--	-------	-------

Martín Alonso Junior Arévalo Ccapalí  02/09/25

Nombre del Investigador responsable	Firma	Fecha
-------------------------------------	-------	-------



PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENTREVISTAS PARA PARTICIPANTES³

Estimado/a participante,

Le pedimos su apoyo en la realización de una investigación conducida por Martín Alonso Junior Arévalo Ccapalí _____, profesor/estudiante de la especialidad de Comunicación Audiovisual _____ de la Facultad/Departamento Académico de Ciencias de la Comunicación _____ de la Pontificia Universidad Católica del Perú, asesorada por la docente Clara Pérez. La investigación, denominada “_Imaginarios raciales en el discurso audiovisual del videojuego BioShock Infinite_____”, tiene como propósito *Analizar la construcción de imaginarios raciales en BioShock Infinite, identificando las dinámicas de poder y resistencia que se expresan a través de su narrativa y diseño audiovisual.*

Se le ha contactado a usted en calidad de entrevistado _____. Si usted accede a participar en esta entrevista, se le solicitará responder diversas preguntas sobre el tema antes mencionado, lo que tomará aproximadamente entre 15 y _25_ minutos. La información obtenida será únicamente utilizada para la elaboración de una tesis. A fin de poder registrar apropiadamente la información, se solicita su autorización para grabar la conversación. *La grabación y las notas de las entrevistas serán almacenadas únicamente por la investigadora en su computadora personal protegida mediante contraseña por un periodo de tres años, luego de haber publicado la investigación, y solamente ella y su asesora tendrán acceso a la misma.* Al finalizar este periodo, la información será borrada.

Su participación en la investigación es completamente voluntaria. Usted puede interrumpir la misma en cualquier momento, sin que ello genere ningún perjuicio. Se considera que este estudio implica un riesgo mínimo para usted. Además, si tuviera alguna consulta sobre la investigación, puede formularla cuando lo estime conveniente, a fin de clarificarla oportunamente.

Al concluir la investigación, en el correo electrónico o medio de contacto que le solicitaremos, le enviaremos un PDF que le permita conocer los resultados del estudio realizado.

En caso de tener alguna duda sobre la investigación, puede comunicarse al siguiente correo electrónico: arevaloccapali@gmail.com o al número +51 957413089. Además, si tiene alguna consulta sobre aspectos de ética de la investigación, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad, al correo electrónico etica.investigacion@pucp.edu.pe.

Yo, Aarón Manuel Pardo Price _____, doy mi consentimiento para participar en el estudio y autorizo que mi información se utilice en este.

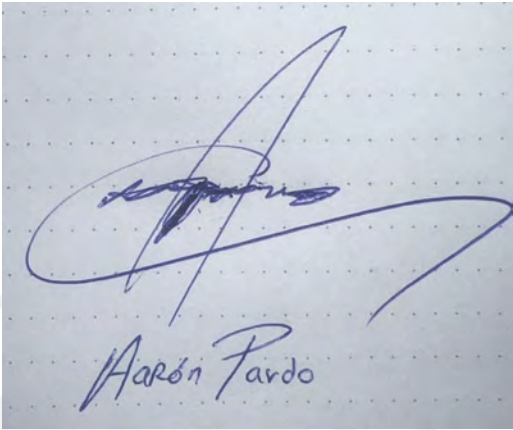
Asimismo, estoy de acuerdo que mi identidad sea tratada de manera (*marcar una de las siguientes opciones*):

X	Declarada , es decir, que en la tesis se hará referencia expresa de mi nombre.
---	---

³ Considere que este es solo un ejemplo de PCI que contiene los elementos solicitados por el CEI (ver “Lista de Verificación para la aplicación de principios éticos”). Los elementos subrayados en este modelo suelen ser más susceptibles a cambios, pero las modificaciones pueden realizarse en todo el documento. Depende de cada investigador variar el contenido según el perfil de sus participantes.

Confidencial, es decir, que en la tesis **no** se hará ninguna referencia expresa de mi nombre y la tesista utilizará un código de identificación o pseudónimo.

Finalmente, entiendo que recibiré una copia de este protocolo de consentimiento informado.



Aarón Manuel Pardo Price 03/09/25

Nombre completo del (de la) participante Firma Fecha



Martín Alonso Junior Arévalo Ccapali 03/09/25

Nombre del Investigador responsable Firma Fecha

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENTREVISTAS PARA PARTICIPANTES⁴

Estimado/a participante,

Le pedimos su apoyo en la realización de una investigación conducida por Martín Alonso Junior Arévalo Ccapalí _____, profesor/estudiante de la especialidad de Comunicación Audiovisual _____ de la Facultad/Departamento Académico de Ciencias de la Comunicación _____ de la Pontificia Universidad Católica del Perú, asesorada por la docente Clara Pérez. La investigación, denominada “_Imaginarios raciales en el discurso audiovisual del videojuego BioShock Infinite_____”, tiene como propósito *Analizar la construcción de imaginarios raciales en BioShock Infinite, identificando las dinámicas de poder y resistencia que se expresan a través de su narrativa y diseño audiovisual.*

Se le ha contactado a usted en calidad de entrevistado _____. Si usted accede a participar en esta entrevista, se le solicitará responder diversas preguntas sobre el tema antes mencionado, lo que tomará aproximadamente entre 15 y _25_ minutos. La información obtenida será únicamente utilizada para la elaboración de una tesis. A fin de poder registrar apropiadamente la información, se solicita su autorización para grabar la conversación. *La grabación y las notas de las entrevistas serán almacenadas únicamente por la investigadora en su computadora personal protegida mediante contraseña por un periodo de tres años, luego de haber publicado la investigación, y solamente ella y su asesora tendrán acceso a la misma.* Al finalizar este periodo, la información será borrada.

Su participación en la investigación es completamente voluntaria. Usted puede interrumpir la misma en cualquier momento, sin que ello genere ningún perjuicio. Se considera que este estudio implica un riesgo mínimo para usted. Además, si tuviera alguna consulta sobre la investigación, puede formularla cuando lo estime conveniente, a fin de clarificarla oportunamente.

Al concluir la investigación, en el correo electrónico o medio de contacto que le solicitaremos, le enviaremos un PDF que le permita conocer los resultados del estudio realizado.

En caso de tener alguna duda sobre la investigación, puede comunicarse al siguiente correo electrónico: arevaloccapali@gmail.com o al número +51 957413089. Además, si tiene alguna consulta sobre aspectos de ética de la investigación, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad, al correo electrónico etica.investigacion@pucp.edu.pe.

Yo, Diego Ignacio Bustamante Campusano _____, doy mi consentimiento para participar en el estudio y autorizo que mi información se utilice en este.

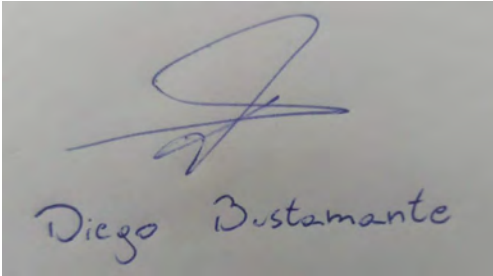
Asimismo, estoy de acuerdo que mi identidad sea tratada de manera (*marcar una de las siguientes opciones*):

<input checked="" type="checkbox"/>	Declarada , es decir, que en la tesis se hará referencia expresa de mi nombre.
-------------------------------------	---

⁴ Considere que este es solo un ejemplo de PCI que contiene los elementos solicitados por el CEI (ver “Lista de Verificación para la aplicación de principios éticos”). Los elementos subrayados en este modelo suelen ser más susceptibles a cambios, pero las modificaciones pueden realizarse en todo el documento. Depende de cada investigador variar el contenido según el perfil de sus participantes.

Confidencial, es decir, que en la tesis **no** se hará ninguna referencia expresa de mi nombre y la tesista utilizará un código de identificación o pseudónimo.

Finalmente, entiendo que recibiré una copia de este protocolo de consentimiento informado.

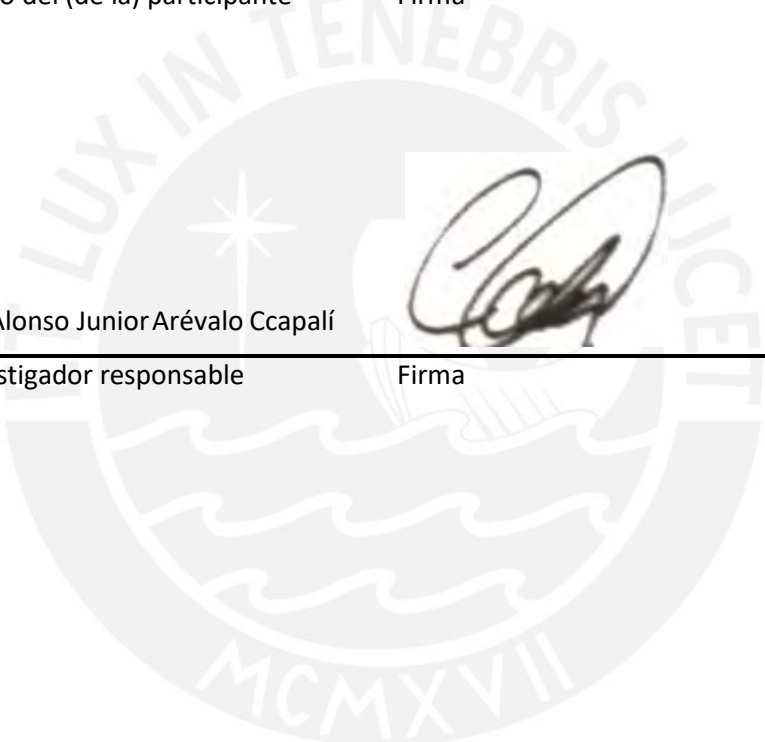


Diego Bustamante

Diego Ignacio Bustamante Campusano 02/09/25
Nombre completo del (de la) participante Firma Fecha



02/09/25 Martín Alonso Junior Arévalo Ccapalí
Nombre del Investigador responsable Firma Fecha



PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENTREVISTAS PARA PARTICIPANTES⁵

Estimado/a participante,

Le pedimos su apoyo en la realización de una investigación conducida por Martín Alonso Junior Arévalo Ccapalí _____, profesor/estudiante de la especialidad de Comunicación Audiovisual _____ de la Facultad/Departamento Académico de Ciencias de la Comunicación _____ de la Pontificia Universidad Católica del Perú, asesorada por la docente Clara Pérez. La investigación, denominada “_Imaginario racial en el discurso audiovisual del videojuego BioShock Infinite_____”, tiene como propósito *Analizar la construcción de imaginarios raciales en BioShock Infinite, identificando las dinámicas de poder y resistencia que se expresan a través de su narrativa y diseño audiovisual.*

Se le ha contactado a usted en calidad de entrevistado _____. Si usted accede a participar en esta entrevista, se le solicitará responder diversas preguntas sobre el tema antes mencionado, lo que tomará aproximadamente entre 15 y _25_ minutos. La información obtenida será únicamente utilizada para la elaboración de una tesis. A fin de poder registrar apropiadamente la información, se solicita su autorización para grabar la conversación. *La grabación y las notas de las entrevistas serán almacenadas únicamente por la investigadora en su computadora personal protegida mediante contraseña por un periodo de tres años, luego de haber publicado la investigación, y solamente ella y su asesora tendrán acceso a la misma.* Al finalizar este periodo, la información será borrada.

Su participación en la investigación es completamente voluntaria. Usted puede interrumpir la misma en cualquier momento, sin que ello genere ningún perjuicio. Se considera que este estudio implica un riesgo mínimo para usted. Además, si tuviera alguna consulta sobre la investigación, puede formularla cuando lo estime conveniente, a fin de clarificarla oportunamente.

Al concluir la investigación, en el correo electrónico o medio de contacto que le solicitaremos, le enviaremos un PDF que le permita conocer los resultados del estudio realizado.

En caso de tener alguna duda sobre la investigación, puede comunicarse al siguiente correo electrónico: arevaloccapali@gmail.com o al número +51 957413089. Además, si tiene alguna consulta sobre aspectos de ética de la investigación, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad, al correo electrónico etica.investigacion@pucp.edu.pe.

Yo, _Matias Acevedo Lepe _____, doy mi consentimiento para participar en el estudio y autorizo que mi información se utilice en este.

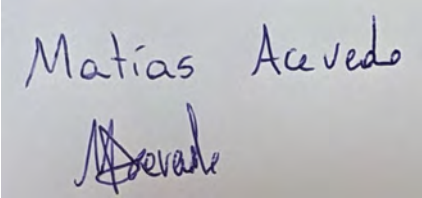
Asimismo, estoy de acuerdo que mi identidad sea tratada de manera (*marcar una de las siguientes opciones*):

<input checked="" type="checkbox"/>	Declarada , es decir, que en la tesis se hará referencia expresa de mi nombre.
-------------------------------------	---

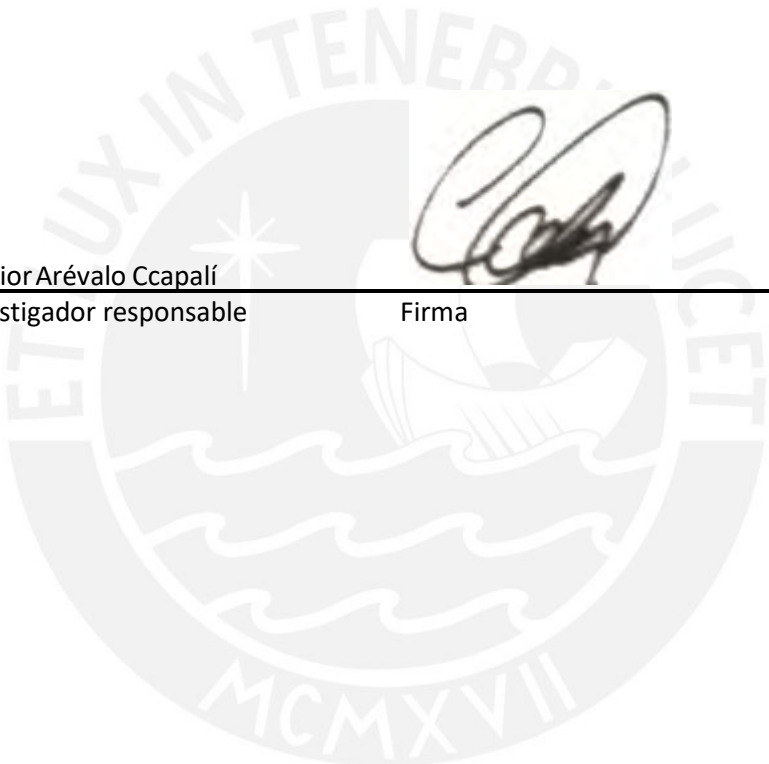
⁵ Considere que este es solo un ejemplo de PCI que contiene los elementos solicitados por el CEI (ver “Lista de Verificación para la aplicación de principios éticos”). Los elementos subrayados en este modelo suelen ser más susceptibles a cambios, pero las modificaciones pueden realizarse en todo el documento. Depende de cada investigador variar el contenido según el perfil de sus participantes.

Confidencial, es decir, que en la tesis **no** se hará ninguna referencia expresa de mi nombre y la tesista utilizará un código de identificación o pseudónimo.

Finalmente, entiendo que recibiré una copia de este protocolo de consentimiento informado.



Matias Acevedo Lepe 01/09/25
Nombre completo del (de la) participante Firma Fecha



Martín Alonso Junior Arévalo Ccapalí 01/09/25
Nombre del Investigador responsable Firma Fecha

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENTREVISTAS PARA PARTICIPANTES⁶

Estimado/a participante,

Le pedimos su apoyo en la realización de una investigación conducida por Martín Alonso Junior Arévalo Ccapalí _____, profesor/estudiante de la especialidad de Comunicación Audiovisual _____ de la Facultad/Departamento Académico de Ciencias de la Comunicación _____ de la Pontificia Universidad Católica del Perú, asesorada por la docente Clara Pérez. La investigación, denominada “_Imaginarios raciales en el discurso audiovisual del videojuego BioShock Infinite_____”, tiene como propósito *Analizar la construcción de imaginarios raciales en BioShock Infinite, identificando las dinámicas de poder y resistencia que se expresan a través de su narrativa y diseño audiovisual.*

Se le ha contactado a usted en calidad de entrevistado _____. Si usted accede a participar en esta entrevista, se le solicitará responder diversas preguntas sobre el tema antes mencionado, lo que tomará aproximadamente entre 15 y _25_ minutos. La información obtenida será únicamente utilizada para la elaboración de una tesis. A fin de poder registrar apropiadamente la información, se solicita su autorización para grabar la conversación. *La grabación y las notas de las entrevistas serán almacenadas únicamente por la investigadora en su computadora personal protegida mediante contraseña por un periodo de tres años, luego de haber publicado la investigación, y solamente ella y su asesora tendrán acceso a la misma.* Al finalizar este periodo, la información será borrada.

Su participación en la investigación es completamente voluntaria. Usted puede interrumpir la misma en cualquier momento, sin que ello genere ningún perjuicio. Se considera que este estudio implica un riesgo mínimo para usted. Además, si tuviera alguna consulta sobre la investigación, puede formularla cuando lo estime conveniente, a fin de clarificarla oportunamente.

Al concluir la investigación, en el correo electrónico o medio de contacto que le solicitaremos, le enviaremos un PDF que le permita conocer los resultados del estudio realizado.

En caso de tener alguna duda sobre la investigación, puede comunicarse al siguiente correo electrónico: arevaloccapali@gmail.com o al número +51 957413089. Además, si tiene alguna consulta sobre aspectos de ética de la investigación, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad, al correo electrónico etica.investigacion@pucp.edu.pe.

Yo, Pablo Ignacio Marín Retamales _____, doy mi consentimiento para participar en el estudio y autorizo que mi información se utilice en este.

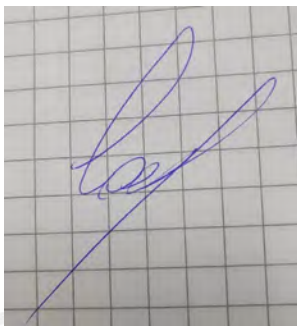
Asimismo, estoy de acuerdo que mi identidad sea tratada de manera (*marcar una de las siguientes opciones*):

<input checked="" type="checkbox"/>	Declarada , es decir, que en la tesis se hará referencia expresa de mi nombre.
-------------------------------------	---

⁶ Considere que este es solo un ejemplo de PCI que contiene los elementos solicitados por el CEI (ver “Lista de Verificación para la aplicación de principios éticos”). Los elementos subrayados en este modelo suelen ser más susceptibles a cambios, pero las modificaciones pueden realizarse en todo el documento. Depende de cada investigador variar el contenido según el perfil de sus participantes.

Confidencial, es decir, que en la tesis **no** se hará ninguna referencia expresa de mi nombre y la tesista utilizará un código de identificación o pseudónimo.

Finalmente, entiendo que recibiré una copia de este protocolo de consentimiento informado.



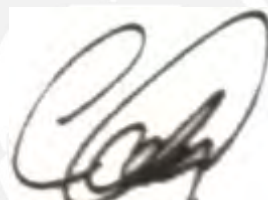
Pablo Ignacio Marín Retamales

01/09/25

Nombre completo del (de la) participante

Firma

Fecha



Martín Alonso Junior Arévalo Ccapalí

01/09/25

Nombre del Investigador responsable

Firma

Fecha

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENTREVISTAS PARA PARTICIPANTES⁷

Estimado/a participante,

Le pedimos su apoyo en la realización de una investigación conducida por Martín Alonso Junior Arévalo Ccapalí _____, profesor/estudiante de la especialidad de Comunicación Audiovisual _____ de la Facultad/Departamento Académico de Ciencias de la Comunicación _____ de la Pontificia Universidad Católica del Perú, asesorada por la docente Clara Pérez. La investigación, denominada “ *_Imaginarios raciales en el discurso audiovisual del videojuego BioShock Infinite_* _____”, tiene como propósito *_Analizar la construcción de imaginarios raciales en BioShock Infinite, identificando las dinámicas de poder y resistencia que se expresan a través de su narrativa y diseño audiovisual.*

Se le ha contactado a usted en calidad de entrevistado _____. Si usted accede a participar en esta entrevista, se le solicitará responder diversas preguntas sobre el tema antes mencionado, lo que tomará aproximadamente entre 15 y _25_ minutos. La información obtenida será únicamente utilizada para la elaboración de una tesis. A fin de poder registrar apropiadamente la información, se solicita su autorización para grabar la conversación. *La grabación y las notas de las entrevistas serán almacenadas únicamente por la investigadora en su computadora personal protegida mediante contraseña por un periodo de tres años, luego de haber publicado la investigación, y solamente ella y su asesora tendrán acceso a la misma.* Al finalizar este periodo, la información será borrada.

Su participación en la investigación es completamente voluntaria. Usted puede interrumpir la misma en cualquier momento, sin que ello genere ningún perjuicio. Se considera que este estudio implica un riesgo mínimo para usted. Además, si tuviera alguna consulta sobre la investigación, puede formularla cuando lo estime conveniente, a fin de clarificarla oportunamente.

Al concluir la investigación, en el correo electrónico o medio de contacto que le solicitaremos, le enviaremos un PDF que le permita conocer los resultados del estudio realizado.

En caso de tener alguna duda sobre la investigación, puede comunicarse al siguiente correo electrónico: arevaloccapali@gmail.com o al número +51 957413089. Además, si tiene alguna consulta sobre aspectos de ética de la investigación, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad, al correo electrónico etica.investigacion@pucp.edu.pe.

Yo, Víctor Ángel Díaz Violero _____, doy mi consentimiento para participar en el estudio y autorizo que mi información se utilice en este.

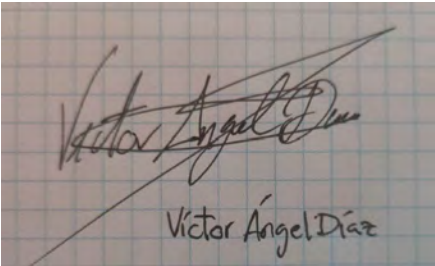
Asimismo, estoy de acuerdo que mi identidad sea tratada de manera (*marcar una de las siguientes opciones*):

<input checked="" type="checkbox"/>	Declarada , es decir, que en la tesis se hará referencia expresa de mi nombre.
-------------------------------------	---

⁷ Considere que este es solo un ejemplo de PCI que contiene los elementos solicitados por el CEI (ver “Lista de Verificación para la aplicación de principios éticos”). Los elementos subrayados en este modelo suelen ser más susceptibles a cambios, pero las modificaciones pueden realizarse en todo el documento. Depende de cada investigador variar el contenido según el perfil de sus participantes.

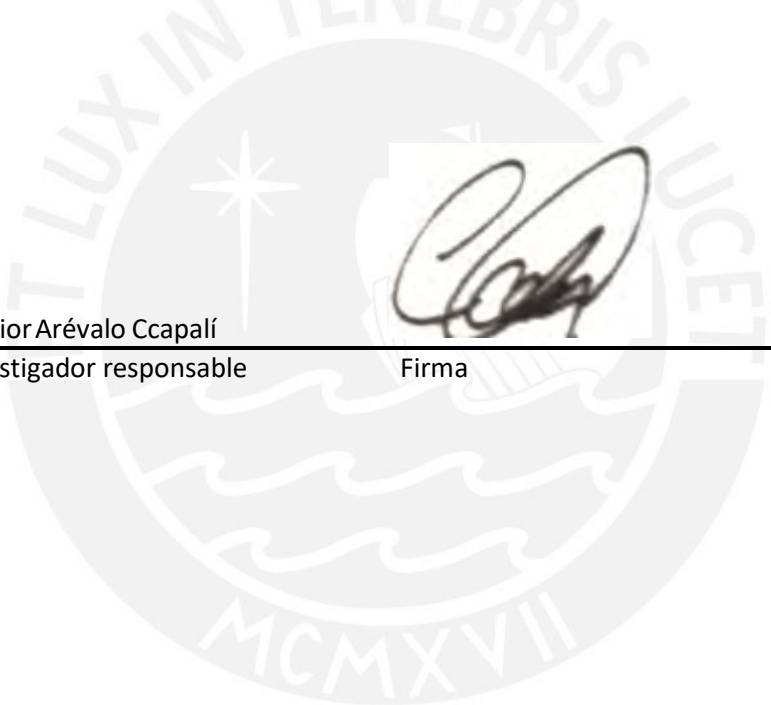
Confidencial, es decir, que en la tesis **no** se hará ninguna referencia expresa de mi nombre y la tesista utilizará un código de identificación o pseudónimo.

Finalmente, entiendo que recibiré una copia de este protocolo de consentimiento informado.



Víctor Ángel Díaz Violero 01/09/25

Nombre completo del (de la) participante Firma Fecha



Martín Alonso Junior Arévalo Ccapalí 01/09/25

Nombre del Investigador responsable Firma Fecha

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENTREVISTAS PARA PARTICIPANTES⁸

Estimado/a participante,

Le pedimos su apoyo en la realización de una investigación conducida por Martín Alonso Junior Arévalo Ccapalí _____, profesor/estudiante de la especialidad de Comunicación Audiovisual _____ de la Facultad/Departamento Académico de Ciencias de la Comunicación _____ de la Pontificia Universidad Católica del Perú, asesorada por la docente Clara Pérez. La investigación, denominada “ *_Imaginario racial en el discurso audiovisual del videojuego BioShock Infinite_* _____”, tiene como propósito *_Analizar la construcción de imaginarios raciales en BioShock Infinite, identificando las dinámicas de poder y resistencia que se expresan a través de su narrativa y diseño audiovisual.*

Se le ha contactado a usted en calidad de entrevistado _____. Si usted accede a participar en esta entrevista, se le solicitará responder diversas preguntas sobre el tema antes mencionado, lo que tomará aproximadamente entre 15_y _25_minutos. La información obtenida será únicamente utilizada para la elaboración de una tesis. A fin de poder registrar apropiadamente la información, se solicita su autorización para grabar la conversación. *La grabación y las notas de las entrevistas serán almacenadas únicamente por la investigadora en su computadora personal protegida mediante contraseña por un periodo de tres años, luego de haber publicado la investigación, y solamente ella y su asesora tendrán acceso a la misma.* Al finalizar este periodo, la información será borrada.

Su participación en la investigación es completamente voluntaria. Usted puede interrumpir la misma en cualquier momento, sin que ello genere ningún perjuicio. Se considera que este estudio implica un riesgo mínimo para usted. Además, si tuviera alguna consulta sobre la investigación, puede formularla cuando lo estime conveniente, a fin de clarificarla oportunamente.

Al concluir la investigación, en el correo electrónico o medio de contacto que le solicitaremos, le enviaremos un PDF que le permita conocer los resultados del estudio realizado.

En caso de tener alguna duda sobre la investigación, puede comunicarse al siguiente correo electrónico: arevaloccapali@gmail.com o al número +51 957413089. Además, si tiene alguna consulta sobre aspectos de ética de la investigación, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad, al correo electrónico etica.investigacion@pucp.edu.pe.

Yo, Ambar Anaís Ferrer Iturra _____, doy mi consentimiento para participar en el estudio y autorizo que mi información se utilice en este.

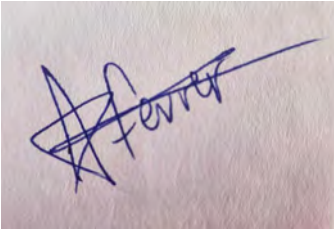
Asimismo, estoy de acuerdo que mi identidad sea tratada de manera (*marcar una de las siguientes opciones*):

<input checked="" type="checkbox"/>	Declarada , es decir, que en la tesis se hará referencia expresa de mi nombre.
-------------------------------------	---

⁸ Considere que este es solo un ejemplo de PCI que contiene los elementos solicitados por el CEI (ver “Lista de Verificación para la aplicación de principios éticos”). Los elementos subrayados en este modelo suelen ser más susceptibles a cambios, pero las modificaciones pueden realizarse en todo el documento. Depende de cada investigador variar el contenido según el perfil de sus participantes.

Confidencial, es decir, que en la tesis **no** se hará ninguna referencia expresa de mi nombre y la tesista utilizará un código de identificación o pseudónimo.

Finalmente, entiendo que recibiré una copia de este protocolo de consentimiento informado.



Ambar Anaís Ferrer Iturra		02/09/25
Nombre completo del (de la) participante	Firma	Fecha



Martín Alonso Junior Arévalo Ccapalí		02/09/25
Nombre del Investigador responsable	Firma	Fecha



PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENTREVISTAS PARA PARTICIPANTES⁹

Estimado/a participante,

Le pedimos su apoyo en la realización de una investigación conducida por Martín Alonso Junior Arévalo Ccapalí _____, profesor/estudiante de la especialidad de Comunicación Audiovisual _____ de la Facultad/Departamento Académico de Ciencias de la Comunicación _____ de la Pontificia Universidad Católica del Perú, asesorada por la docente Clara Pérez. La investigación, denominada “_Imaginarios raciales en el discurso audiovisual del videojuego BioShock Infinite_____”, tiene como propósito *Analizar la construcción de imaginarios raciales en BioShock Infinite, identificando las dinámicas de poder y resistencia que se expresan a través de su narrativa y diseño audiovisual.*

Se le ha contactado a usted en calidad de entrevistado _____. Si usted accede a participar en esta entrevista, se le solicitará responder diversas preguntas sobre el tema antes mencionado, lo que tomará aproximadamente entre 15 y _25_ minutos. La información obtenida será únicamente utilizada para la elaboración de una tesis. A fin de poder registrar apropiadamente la información, se solicita su autorización para grabar la conversación. *La grabación y las notas de las entrevistas serán almacenadas únicamente por la investigadora en su computadora personal protegida mediante contraseña por un periodo de tres años, luego de haber publicado la investigación, y solamente ella y su asesora tendrán acceso a la misma.* Al finalizar este periodo, la información será borrada.

Su participación en la investigación es completamente voluntaria. Usted puede interrumpir la misma en cualquier momento, sin que ello genere ningún perjuicio. Se considera que este estudio implica un riesgo mínimo para usted. Además, si tuviera alguna consulta sobre la investigación, puede formularla cuando lo estime conveniente, a fin de clarificarla oportunamente.

Al concluir la investigación, en el correo electrónico o medio de contacto que le solicitaremos, le enviaremos un PDF que le permita conocer los resultados del estudio realizado.

En caso de tener alguna duda sobre la investigación, puede comunicarse al siguiente correo electrónico: arevaloccapali@gmail.com o al número +51 957413089. Además, si tiene alguna consulta sobre aspectos de ética de la investigación, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad, al correo electrónico etica.investigacion@pucep.edu.pe.

Yo, _Francisco Ernesto Osman Paez_____ , doy mi consentimiento para participar en el estudio y autorizo que mi información se utilice en este.

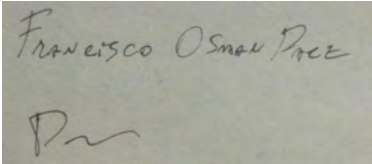
Asimismo, estoy de acuerdo que mi identidad sea tratada de manera (*marcar una de las siguientes opciones*):

<input checked="" type="checkbox"/>	Declarada , es decir, que en la tesis se hará referencia expresa de mi nombre.
-------------------------------------	---

⁹ Considere que este es solo un ejemplo de PCI que contiene los elementos solicitados por el CEI (ver “Lista de Verificación para la aplicación de principios éticos”). Los elementos subrayados en este modelo suelen ser más susceptibles a cambios, pero las modificaciones pueden realizarse en todo el documento. Depende de cada investigador variar el contenido según el perfil de sus participantes.

Confidencial, es decir, que en la tesis **no** se hará ninguna referencia expresa de mi nombre y la tesista utilizará un código de identificación o pseudónimo.

Finalmente, entiendo que recibiré una copia de este protocolo de consentimiento informado.



Francisco Ernesto Osman Paez		02/09/25
Nombre completo del (de la) participante	Firma	Fecha



Martín Alonso Junior Arévalo Ccapalí		02/09/25
Nombre del Investigador responsable	Firma	Fecha

