



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
PROGRAMA DE POSGRADO EN CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES
FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

“EL IMAGINARIO DEL FRACASO DE LA MODERNIDAD PARA LA
CONSTRUCCIÓN DE MUNDOS DE JUEGO APOCALÍPTICOS Y
POSTAPOCALÍPTICOS. CASO DE ESTUDIO DE FALLOUT”

TESIS
QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE
MAESTRO EN COMUNICACIÓN

PRESENTA:
FERNANDO LÓPEZ SOLÍS

TUTOR:
ADOLFO GRACIA VÁZQUEZ
PROGRAMA DE POSGRADO EN CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

ESTA TESIS FUE FINANCIADA TRAVÉS DEL PROYECTO “VIDEOJUEGOS, STREAMING Y
COMUNIDADES VIRTUALES. CLAVES PARA ENTENDER LA CULTURA GAMER
CONTEMPORÁNEA” CON LA CLAVE IA300522 PERTENECIENTE AL PROGRAMA DE APOYO A
PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA PAPIIT UNAM

CIUDAD UNIVERSITARIA, CDMX NOVIEMBRE 2022



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

Agradecimientos

Esta tesis fue financiada a través del proyecto "Videojuegos, streaming y comunidades virtuales. Claves para entender la Cultura Gamer Contemporánea, con clave IA300522, perteneciente al Programa de Apoyo a Proyectos de Investigación e Innovación Tecnológica PAPIIT UNAM.

A CONACYT, pues gracias a su apoyo se ha logrado realizar la investigación y la redacción de esta tesis.

A la UNAM y en especial al Posgrado en Ciencias Políticas y Sociales, por darme las herramientas efectivas para mi formación.

A mi familia, por ser el pilar de apoyo en mi vida, en mi formación y en todos mis proyectos.

A los miembros de la Finisterra, por ayudarme a iniciar en este camino. Son grandes mentores e incomparables compañeros.

A mis profesores y compañeros del posgrado, por haberme guiado y acompañado en esta aventura.

A mis amigos, por cada palabra de apoyo, cada abrazo y cada vez que me ayudaron a salir de la ansiedad.

Finalmente, a ti, lector. Porque las palabras escritas no sirven de nada si nadie las lee.



Índice

1. De lo apocalíptico a lo postapocalíptico, de los imaginarios a la modernidad	8
1.1 Lo apocalíptico y lo postapocalíptico	8
1.1.1 Lo apocalíptico y lo postapocalíptico desde distintas disciplinas	12
1.1.1.2 Estudios sobre mito y religión	13
1.1.2 Lo apocalíptico y lo post-apocalíptico desde diversos enfoques	18
1.2 Modernidad	20
1.2.1 Sobre la modernidad	21
1.2.2 Después de la modernidad ¿Qué sigue?	22
1.3 Imaginarios sociales	24
1.3.1 Imaginarios: estudios teóricos	26
1.3.2 Imaginarios tecnocientíficos	27
2. Los videojuegos, los mundos ludoficcionales y las narrativas transmedia	30
2.1 Narrativas transmedia	30
2.2 Los mundos ludoficcionales	33
2.3 El videojuego	43
3. Hermenéutica profunda para el análisis de los mundos ludoficcionales postapocalípticos	50
3.1 ¿Qué es la hermenéutica y para qué sirve?	51
3.2 La hermenéutica profunda: ¿Qué es y de dónde viene?	55
3.3 El modelo de análisis de los videojuegos de mundo abierto	59
3.4 Modelo de análisis hermenéutico para los mundos ludoficcionales postapocalípticos	63
4. Análisis del mundo ludoficcional de Fallout	69
4.1 Análisis sociohistórico: los mitos apocalípticos y los imaginarios postapocalípticos en el contexto de Fallout	69
4.1.1 Los orígenes de la guerra: Bethesda y su lugar dentro de la industria del videojuego	70
4.1.2 El apocalipsis tecnocientífico y sus consecuencias en el imaginario a finales del siglo XX e inicios del XXI	76
4.2 Análisis formal: el mundo ludoficcional de Fallout y cómo está construido	89
4.2.1 La historia del autor: el gameplay y la historia del mundo ludoficcional de Fallout	90
4.2.2 Los que sobrevivieron: Los habitantes de Fallout y sus relaciones	99
4.2.4 ¿Mis decisiones valen? Persistencia de las acciones en Fallout	111

4.2.6 ¿Por qué queremos vivir un mundo postapocalíptico? Los motivantes a los que apela el mundo ludoficcional	117
4.3 La reinterpretación: lo que el mundo ludoficcional de Fallout nos dice sobre el imaginario y postapocalíptico, Bethesda y su visión en los videojuegos	123
Conclusiones	136
Bibliografía	155

Introducción

22 de abril de 2022, una noche diferente para el pueblo de Corea del Norte. Un desfile militar va a transcurrir en las calles de la capital norcoreana, y este será presenciado por una gran cantidad de personas. La multitud está reunida, la gran mayoría vestida con indumentaria militar. Vítores, aplausos y demás muestras de apoyo surgen cuando el líder de esa nación, Kim Yon Ung, ofrece un discurso a los presentes.

La multitud se enardece cada vez más, mientras el líder saluda a los presentes y a las cámaras. El jolgorio sigue después de la intervención del político y comienza la marcha de los soldados, estos avanzan con gran disciplina y los siguen distintas maquinarias de guerra. Hasta que aparece. Es enorme, transportado por un pesado vehículo. Es un gran misil, el llamado Pukguksong-5. El titánico objeto explosivo es mostrado con orgullo, pues es una muestra de lo que dicho país puede crear para destruir a sus enemigos.

Pero no es el único, pues desde 1945, cuando se detonaron bombas atómicas en Hiroshima y Nagasaki, varios países del mundo han creado más y mejores métodos para acabar con muchas vidas con un sólo artefacto.

Y es que la guerra nunca cambia. Es la frase con la que inicia el video introductorio de *Fallout 4* (Bethesda Softworks, 2015), un videojuego que se ambienta en un mundo posterior a una posible guerra nuclear. En él, el jugador debe lidiar con un mundo destruido a causa de la radiación, enfrentarse a un sin número de criaturas mutantes, otros sobrevivientes que harán lo que sea por seguir vivos y los remanentes de los conflictos que el mundo tenía antes de ser destruido.

La primicia de este videojuego no suena tan fantástica, si tenemos en cuenta el despliegue de poder que se ha mencionado al inicio de este escrito. El mundo puede estar a punto de acabarse y no es difícil preguntarse cómo será todo después de la catástrofe. Así, este trabajo de investigación versa sobre esos imaginarios sobre el apocalipsis y el mundo posterior a dicho evento; sobre cómo esto se presenta en la forma de un mundo ludoficcional conformado por una serie de videojuegos, *Fallout 3* (Bethesda, 2008), *Fallout 4* (Bethesda, 2015), y *Fallout 76* (Bethesda, 2018) desarrollados por una misma empresa; y los mecanismos que esta utiliza para intentar atraer la atención del jugador.

En ese sentido, las preguntas que originan la presente investigación son las siguientes:

- ¿Cuál es el origen del mito del apocalipsis y el imaginario postapocalíptico utilizado por Bethesda para crear el mundo de juego de Fallout?
- ¿Qué tipo de mito apocalíptico e imaginario postapocalíptico se presenta en la franquicia Fallout y cuáles son sus características?
- ¿Qué tipo de problemáticas de toma de decisión o acción pueden plantearse a partir de un mundo de juego postapocalíptico como el de la franquicia Fallout?
- ¿Cuáles son los motivantes a los que apela la empresa Bethesda para atraer la atención de los posibles jugadores hacia la saga Fallout?
- ¿De qué manera los desarrolladores crean su propio mito sobre el apocalipsis y su imaginario postapocalíptico partiendo de la idea común y cómo esto hace el mundo de juego más real para el videojugador?

Una hipótesis inicial que puede ofrecerse ante estas preguntas es que en la saga Fallout el apocalipsis se representa como el fracaso del pensamiento moderno en crear un futuro favorable y lo post apocalíptico el deseo de un destino forjado por el individuo.

El uso de estos imaginarios para la creación de un mundo con sus propios mitos permite a la desarrolladora plantear al videojugador diferentes caminos de decisión y acción que apelan a sus motivaciones y al mismo tiempo revelan valores y cosmovisiones de la desarrolladora.

En ese mismo sentido, para responder a las preguntas propuestas se utilizan diversas herramientas teóricas. Entre ellas destaca el concepto de apocalipsis, para lo cual se utilizan las propuestas de Bull (2000), Cohn (2000), y Eliade (2011), quienes abordan cuál es el origen de la idea del fin del mundo o apocalipsis y cómo ha ido evolucionando a través del tiempo.

También será necesario tener en cuenta el concepto de mito, cuáles son sus características y funciones. Para ello, se tendrá en cuenta lo señalado por Bech (2002) sobre el mito escatológico, así como lo señalado por el mismo autor en sus ensayos sobre hermenéutica (Bech, 2021).

Por otro lado, también es de interés para esta investigación lo que pasa después del apocalipsis, es decir, el mundo resultante de la catástrofe, para ello se tomarán en cuenta las aportaciones de González (2018) e Imbert (2014). A través de estos autores se observan cuáles son las características del imaginario postapocalíptico. Y ya que se menciona el concepto de imaginario, es conveniente tener clara su definición, para lo que se tiene en cuenta lo mencionado por Coca (2017) y Riffo (2016).

Pero los imaginarios tienen diversas formas y temáticas, y en este caso resultan relevantes dos tipos de imaginarios concretos: el tecnocientífico y el del fracaso de la modernidad. En ese sentido, para el primer tipo de imaginario se verán las aportaciones de Aragón (2015) y Mendizabal (2015). Por otro lado, en lo que respecta a la modernidad y al supuesto fracaso de la misma, se tendrá en cuenta lo dicho por

Pérez-Agote (2017), Wagner (2017), Pérez-Agote y Sánchez (2017), y Pallarès y Chiva (2018).

Por otro lado, ya que el objeto de estudio es el mundo ludoficcional de Fallout presentado en los videojuegos desarrollados por Bethesda, es conveniente tener en cuenta otros conceptos. En primer lugar, se revisará el concepto de transmedia propuesto por Scolari (2013), el cual está vinculado al de mundo ludoficcional propuesto por Planells (2016). A su vez, el mundo ludoficcional está conformado por videojuegos, pero estos pueden ser interpretados de diversas maneras, para dilucidar la manera apropiada de comprender a los videojuegos para este trabajo, se utiliza la perspectiva de Cuenca (2020).

En lo que respecta al aparato metodológico, en esta investigación se utiliza un enfoque cualitativo de corte hermenéutico. En ese sentido, se utiliza el modelo de tres fases propuesto por Thompson (2002) que consta de un análisis socio-histórico, después un análisis formal del objeto de estudio, y finalmente una interpretación. Sin embargo, la naturaleza del objeto de estudio requiere de un matiz en el segundo paso del modelo de Thompson, para ello se utilizarán algunos aspectos del modelo de análisis de videojuegos de mundos abiertos propuesto por García Moreno (2021).

Entonces, teniendo en cuenta los aspectos mencionados, la estructura de este trabajo de investigación sería la siguiente: está organizada en cuatro capítulos, los primeros dos capítulos son de corte teórico, el tercero es de corte metodológico y finalmente en el cuarto se realiza el análisis.

El primer capítulo versa sobre conceptos como el apocalipsis, lo postapocalíptico, los imaginarios sociales, los imaginarios tecnocientíficos y la modernidad. En un primer momento, se realiza una revisión del estado del arte sobre estos conceptos para,

posteriormente, dar paso a un análisis más concreto de las perspectivas que se consideran más apropiadas para esta investigación.

En el segundo trabajo se abundará en el concepto del transmedia, pues este resulta relevante para comprender el concepto de mundo ludoficcional. A propósito de este concepto, a partir de lo que propone Planells (2016) se observa cuáles son las características del mismo, así como sus límites. Finalmente, ya que los mundos ludofictionales están formados en parte por videojuegos, es conveniente abordarlos.

En el tercer capítulo se aborda la metodología con la que se realiza esta investigación. En ese sentido, se revisan los aportes de Thompson (2002). A su vez, se realiza una exploración de la propuesta de análisis de videojuegos de mundos abiertos de García Moreno (2021). Finalmente, se menciona cuáles son los aspectos que se recuperarán de este último método para que se incorpore como parte del análisis formal que propone Thompson.

Siguiendo esa línea, en el capítulo cuatro se realiza el análisis. En primer lugar, y siguiendo la estructura de Thompson, se realiza el análisis socio-histórico, en el cual se aborda el contexto histórico general en el que surgen las obras (*Fallout 3*, *Fallout 4* y *Fallout 76*). A su vez, se realiza una revisión de las obras previas a estas dentro de diversos ámbitos de las industrias culturales, como lo es la literatura, el cine o los videojuegos, que manejan temáticas similares. Finalmente, también se habla sobre la empresa Bethesda, pues esta es la desarrolladora de los videojuegos mencionados; se explora su historia, sus demás producciones y también se hace una revisión completa de la historia de la franquicia de interés en este estudio, *Fallout*.

En segunda instancia, se realiza el análisis formal. En este, siguiendo algunas pautas del mencionado estudio de García Moreno (2021), se analiza primero la estructura del mundo ludoficcional. Después, se observa la historia previa del mundo

antes de que el jugador interactúe con él, así como las posibles historias que se le ofrecen al jugador durante su partida. El siguiente paso es centrarse en la revisión de las posibilidades de decisión y acción que se ofrece al jugador en el mundo ludoficcional. Posteriormente, se observan cuáles son las consecuencias de dichas acciones y cómo es que estas afectan al mundo ludoficcional. Finalmente, se exploran los motivantes con los que los desarrolladores apelan para atraer la atención de los jugadores.

Para el tercer paso del análisis hermenéutico, es decir, la interpretación, además de tener en cuenta toda la información recabada anteriormente, se tendrán en cuenta algunas entrevistas y elementos fuera de los videojuegos, con el fin de comprender a mayor profundidad la conformación del mundo ludoficcional de Fallout. Finalmente, se ofrecerán algunas reflexiones finales a manera de conclusión.

Antes de iniciar con el estudio, es conveniente aclarar que este está centrado en la obra, es decir los videojuegos de la franquicia Fallout que han sido desarrolladas por Bethesda y en esta empresa. Por lo anterior, no se abordará la experiencia del jugador en la investigación. Dicho lo anterior, es momento de comenzar.

1. De lo apocalíptico a lo postapocalíptico, de los imaginarios a la modernidad

*“Día de ira, día de terror
Todo se convertirá en ceniza
Lo atestiguan David y la Sibila.
Cómo se estremecerán
Cuando venga a juzgar el Juez,
Y resquebraje todo y lo haga saltar en pedazos.
La Trompeta esparcirá su atronador sonido
Por la región de los sepulcros...”*

Fragmento del himno *Dies Irae* de los flagelantes

En las siguientes líneas se abordan algunos de los estudios, principalmente de los últimos diez años, respecto a los temas que se consideran fundamentales para la presente investigación. En primer lugar, se organizan las categorías de lo apocalíptico y lo postapocalíptico, las investigaciones que se mencionan se agruparán de dos maneras diferentes: desde distintas disciplinas y desde los temas que abordan.

Posteriormente, se revisan algunos trabajos respecto al concepto de la modernidad. En un primer momento se mencionan investigaciones que se enfocan en su definición y cuáles son sus implicaciones. Después, se citan algunos estudios que consideran que la modernidad ha acabado y describen diversas características del presente y el futuro posterior a la modernidad.

En un último apartado se trata la categoría de los imaginarios sociales. En un primer momento se destacan las investigaciones de corte teórico al respecto. Posteriormente, se centra la atención en los imaginarios tecnocientíficos, esto porque tienen una íntima relación con las concepciones actuales de lo apocalíptico y lo postapocalíptico.

1.1 Lo apocalíptico y lo postapocalíptico

¿Cuál es el origen de los tiempos? y ¿Cómo será el final de todo? son dos de las preocupaciones existenciales de la humanidad. Se ha intentado dar respuesta a ambas interrogantes a través de la fe y de la ciencia, sin que ninguna sea totalmente satisfactoria. Respecto al momento final, han surgido numerosas y muy creativas respuestas que incluyen desde un juicio divino, la destrucción causada por alguna fuerza natural o incluso al humano mismo provocándolo a través de alguna de sus invenciones; cabe destacar que estas ideas exaltan valores propios de quienes las enuncian.

Por ello, es conveniente hacer un repaso sobre cuáles son los orígenes de los imaginarios apocalípticos y postapocalípticos de la actualidad. Entonces, hay que definir lo que se entiende por apocalíptico y postapocalíptico. El fin del mundo, también conocido como apocalipsis¹, ha estado presente en el pensamiento de la humanidad desde tiempos muy antiguos. Norman Cohn señala que la idea de que el mundo debe tener un fin surgió a mediados del siglo IV a. C., en el marco del zoroastrismo.

De manera resumida, se puede decir que, dentro de dicha cosmovisión, el mundo es el campo de batalla en el que dos fuerzas, una del orden y otra de la mentira, se enfrentan (Cohn, 2000: 33-34). El mismo autor indica, respecto a la idea del apocalipsis, que surge de la creencia religiosa acerca del futuro, ha consistido básicamente en la convicción escatológica de que la historia llegará a su fin con la llegada, o el regreso, de una figura mesiánica que vindicará a los justos, acabará con los enemigos de estos e imperará sobre un reino de paz y prosperidad (Cohn, 2000: 14).

En la actualidad, en algunas cosmovisiones, el apocalipsis se concibe con menos matices religiosos. Krishan Kumar explica que las esperanzas milenarias, o la imaginación utópica, generalmente se aunaron a la fe en que un desastre -lo que H. G. Wells llamó una “desilusión purificadora”- debía preceder al comienzo del reinado milenario de la sociedad buena (Kumar, 2000: 240). El mismo autor amplía la idea de la siguiente manera:

Al término del segundo milenio hemos llegado al milenio, al estado, al tiempo anhelado, de paz y plenitud. Pero no nos trae placer ni nos promete felicidad. En ese sentido, no parece haber mucha diferencia si lo contemplamos con presentimientos de un futuro deprimente o si proclamamos nuestra buena fortuna por la forma en que han resultado las cosas. Ninguna de ambas actitudes nos reconforta (Kumar, 2000: 241).

Esta aparente desilusión sobre nuestra realidad es observable en todos los medios de comunicación: desde la televisión hasta las redes sociales, cuando se habla de diversos ámbitos como la política, el medio ambiente y, ahora mismo, la pandemia provocada por el COVID-19. Un ejemplo de lo anterior es ofrecido por Miguel Candel,

¹ En este trabajo se utilizará el término apocalipsis y fin del mundo como sinónimos pues así son usados en la noción popular. No se abordará la diferencia entre ambos conceptos desde la teología pues no es el interés de esta investigación, pero se pueden consultar las siguientes obras al respecto: Norman Cohn. “Cómo adquirió el tiempo una consumación” en *Teoría del apocalipsis y los fines del mundo*; Roberto Rusconi. “La historia del fin: cristianismo y milenarismo” en *Teología y vida*; José Alfredo Norato. “Apocalíptica y Mesianismos. Tras la interpretación del Apocalipsis de San Juan” en *Theologica Xaveriana*.

quien retrata las preocupaciones apocalípticas de las personas son mundanas más que divinas:

Mientras la familia tradicional se descompone en familias “nucleares” (que a su vez, como si estuvieran hechas de material radiactivo, se “desintegran” con pasmosa facilidad), mientras las grandes empresas dispersan a sus empleados en microempresas supuestamente independientes que forman con la empresa madre interminables cadenas de subcontratación, mientras los servicios públicos se privatizan y los funcionarios vitalicios se convierten en “agentes” temporales, mientras los utensilios que habían servido a varias generaciones dan paso a efímeros chismes de usar y tirar, un gigantesco Leviatán sin rostro se yergue ante la muchedumbre de liliputienses en que se ha ido convirtiendo la deshumanizada humanidad (Candel, 2016: 62).

Pero ¿Exactamente cómo son estos apocalipsis contemporáneos no vinculados a una visión no religiosa del mundo? Kumar indica que “los apocalipsis seculares tienden a ser estadísticos: la extrapolación de corrientes a largo plazo, o el cálculo de “parámetros estadísticos de riesgo” que amenazan la existencia humana. El fin vendrá como resultado del continuo aumento de la población o de un lento envenenamiento del planeta” (Kumar, 2000: 249).

Pero el apocalipsis nunca es un verdadero final. Y es justamente ese mundo que sobrevive al que se conoce como postapocalíptico. Al respecto Guillermo González indica que:

sí lo apocalíptico apunta al fin de una sociedad (y a la agonía que se produce durante su caída), lo post-apocalíptico es lo que queda después de la destrucción, vale decir, es el espacio que muestra la reducción de la condición humana a lo más básico, pues provoca que la supervivencia se vuelva primordial [...] El espacio post-apocalíptico no se limita al retorno de “lo que fue”, sino que opera bajo el marco de la supervivencia y marca, en la literatura contemporánea, una oposición al carácter sagrado que la tradición religiosa le da al sufrimiento como elemento de purificación (González, 2018; p. 12-13).

Atendiendo lo anterior, se puede comprender al mundo postapocalíptico como un mundo salvaje en el que todo aquello que se conoce, todas las comodidades de la vida moderna y los beneficios tecnológicos, desaparecen. Lo anterior da paso a un escenario en el que el humano regresa a su estado en el que lo más importante es saciar los instintos primarios para sobrevivir.

Por otro lado, Gerard Imbert indica en su *Imaginarios postapocalípticos en el cine actual: entre la vuelta al origen y el fin de la humanidad* (2014) que aquellas películas que muestran un escenario apocalíptico o que lo anticipan “dan por sentados el fracaso y, a veces, la destrucción del reino humano, que expresan un miedo a la disolución de todo, a la pérdida de los límites” (Imbert, 2014; 76). Todo ello a partir de la frustración por los peligros que se perciben en la vida actual; estos provienen de la misma sociedad, como lo es el terrorismo.

Y es que las producciones, según Imbert, que abordan el tema postapocalíptico expresan los miedos de la postmodernidad: “el miedo a la catástrofe, el miedo a *que todo esto acabe*” (Imbert, 2014; 76). Este autor considera que los imaginarios posmodernos se muestran de dos maneras: la primera es un regreso al origen, es decir un retorno al estado salvaje de la humanidad. En el segundo se encuentran las visiones postapocalípticas que “parten del supuesto de la desaparición de lo humano o incluso del planeta Tierra, para dejar lugar a la catástrofe o planear un volver a empezar de cero” (Imbert, 2014; 77).

Entonces, ¿Existen diferentes tipos de apocalipsis? Esto lo responde Malcolm Bull, quien sostiene que las diversas visiones del apocalipsis se pueden dividir ideológica y sociológicamente de la siguiente manera:

Ideológicas:

- lo religioso
- lo secular

Sociológicas:

- la alta cultura
- la baja cultura

Estas categorías se pueden combinar de tal manera que pueden presentarse así:

- lo religioso popular
- lo secular popular
- lo religioso elevado
- lo secular elevado (Bull, 2000: 13)

A partir de lo anterior se puede catalogar las visiones apocalípticas. Por ejemplo, la idea de que la sobre explotación de los recursos naturales provocará la destrucción de la raza humana puede calificarse de secular elevado, si es que esta va acompañada de algún estudio que la respalde. Por otro lado, el discurso de un predicador callejero en el

que anuncie a su auditorio el regreso de Cristo para iniciar el Juicio Final puede catalogarse de apocalipsis religioso popular. A partir de esta síntesis de las ideas apocalípticas, se podrán identificar la procedencia de los imaginarios en el videojuego sobre el apocalipsis.

A continuación, se realiza una breve revisión de algunas investigaciones recientes en las que los mencionados tópicos son centrales. Esto se organiza en dos secciones: en la primera se agruparán las investigaciones según la disciplina desde donde se aborda el fenómeno, en la segunda se agrupan a partir de los diferentes enfoques de estas.

1.1.1 Lo apocalíptico y lo postapocalíptico desde distintas disciplinas

1.1.1.1 Compilaciones

Respecto al estudio de lo apocalíptico y lo postapocalíptico se han realizado diversos estudios. Como primer ejemplo se puede mencionar a *La teoría del apocalipsis y los fines del mundo* cuyo compilador es Malcolm Bull (2000). Otra compilación digna de destacar es la editada por Leisa A. Clark, Amanda Firestone, Mary F. Pharr titulada *The Last Midnight: Essays on Apocalyptic Narratives in Millennial Media* (2016).

La primera obra está dividida en tres partes, la primera explora los orígenes de la idea del fin del mundo desde la Antigüedad hasta el Renacimiento. La segunda parte está dedicada al desarrollo de las ideas apocalípticas en el mundo protestante y el surgimiento del imaginario apocalíptico secular, este último desde la filosofía y, posteriormente, fruto de la cultura popular. Finalmente, en la tercera sección se abordan las ideas apocalípticas en el pensamiento de pensadores como Kant, Derrida, Foucault y Adorno (Bull, 2000).

La segunda compilación es de ensayos interdisciplinarios cuyo hilo conductor es la ansiedad sobre el futuro y qué significa ser humano en un mundo postapocalíptico. Este trabajo está dividido en cinco partes en la que se abordan temas como la relación que se ha creado entre el terrorismo surgido del 9/11 y el fin del mundo; cómo es representado el temor a las enfermedades en el cine, por ejemplo, con la figura del zombi; la psicología y la construcción de la narrativa de los mundos postapocalípticos; y cómo se ha difuminado la frontera entre la máquina y lo humano (Clark, 2016).

Las compilaciones mencionadas pueden considerarse un buen inicio para comprender las generalidades del tema de lo apocalíptico y lo postapocalíptico. Sin embargo, para tener una mayor claridad respecto a cuál es el estado de la cuestión en la

actualidad, es necesario tener en cuenta otros trabajos que aborden de manera más específica los tópicos mencionados.

1.1.1.2 Estudios sobre mito y religión

La idea de que el mundo tendrá un fin surgió del ámbito de la fe, por ello es conveniente revisar cuáles son las investigaciones que han abordado el tema desde la óptica del estudio de lo religioso y el mito. Ejemplos de ello son trabajos como el de Emiliano Aldegani y Omar Alejandro Murad titulado “Perspectivas de lo apocalíptico. Figuras de la devastación y la degradación antropológica en el cine contemporáneo” (2020). Este es un estudio desde la antropología en el que se distinguen tres tipos de mitos contemporáneos respecto al fin del mundo: la extinción o fin de la humanidad, la refundación o reinicio del mundo, y el agotamiento de los recursos (Aldegani y Murad, 2020).

En lo que respecta a la teología, se puede mencionar la investigación de José Alfredo Noratto titulada “Apocalíptica y mesianismo tras la interpretación del Apocalipsis de San Juan” (2000). El autor analiza las ideas compartidas por sus alumnos sobre el apocalipsis, los movimientos milenaristas actuales y sus implicaciones en la vida de los creyentes. Noratto considera que la sociedad posmoderna implica la caída de los grandes paradigmas de la modernidad como el progreso, la familia, la ética y la moral. Además, sostiene que lo anterior se manifiesta a través de los mesianismos seculares, otras formas de espiritualidad como el New Age y los movimientos fundamentalistas (Noratto, 2000).

Lo apocalíptico también llega al ámbito político, así lo atestigua Julio Alberto Amador Bech, quien escribió “El mito escatológico como figura y noción esencial del imaginario político” (2002). Este estudio muestra cómo el mito escatológico es una forma de entender el tiempo y la historia dentro del pensamiento mítico y también lo considera una característica de la civilización occidental. El autor destaca que el mito escatológico aún es una influencia de las ideologías políticas actuales, esto es consecuencia de los siguientes componentes de los movimientos mesiánicos: la proyección utópica, la voluntad de congregar y el ideal de salvación. El investigador considera que la modernidad ocupa el lugar del mito escatológico, en el sentido en que incorpora elementos de los mitos teogónicos y cosmogónicos (Amador, 2002).

Por otro lado, la obra “Apocalipsis maya: una creencia posmoderna en la era de la información” de Reneé de la Torre y Lizzette Campechano (2014) aborda la teoría de que el fin del mundo sucedería en el año 2012, cuyo origen era una supuesta profecía maya. Esta investigación muestra cómo las redes socio digitales jugaron un papel importante para la diseminación de estas ideas. Además, las investigadoras encuentran el origen de estas ideas apocalípticas en la decepción ante la modernidad y los beneficios que se especulaba traería. Ante tal desesperanza, se plantea un regreso al pensamiento religioso en busca de alternativas que satisfagan las necesidades del individuo (de la Torre y Campechano, 2014).

Las investigaciones que se han mencionado hasta ahora muestran cómo el pensamiento religioso actual sigue contemplando la idea de un fin del mundo, a pesar de que no sea el de la tradición judeo-cristiana.

1.1.1.3 Estudios literarios

En lo que respecta a los estudios literarios, se puede mencionar el artículo de Melissa Kagen titulado “Zombie parsifal: undead walkers and pos-apocalyptic stagings” (2017). La autora realiza una comparación entre los judíos errantes y zombis de un mundo postapocalíptico, esto dentro de la obra *Percival* de Wagner del siglo XIX. Además, compara a Percival, el personaje principal, que busca incansablemente la espiritualidad con los zombis, pues lo considera similar por su infelicidad, además, considera que estos personajes tienen connotaciones postapocalípticas (Kagen, 2017).

Kagen también relaciona el contexto de los zombis en la literatura con los del cine y la televisión en cintas como *Soy Leyenda* (Lawrance, 2007) o *The Walking Dead* (Darabont et al., 2010-2021). La autora concluye que las representaciones de lo postapocalíptico fusionan el anhelo de una pastoral perdida con una sensación de crisis inminente. En este contexto, los humanos prefieren huir a los espacios abiertos que encerrarse en las ciudades, pues la sociedad moderna se ha roto. Es una nostalgia de los “tiempos mejores” de una vida más simple que se cree era una época dorada (Kagen, 2017).

En lo que respecta al ámbito latinoamericano, se puede mencionar la investigación de Amanda Salvioni titulada “Lo peor ya ocurrió. Categorías del postapocalipsis hispanoamericano: Alejandro Morales y Marcelo Cohen” (2013). En ella se analizan las obras *Impureza* de Marcelo Cohen (2007) y *The Rag Doll Plagues* de

Alejandro Morales (1992). La autora sostiene dos visiones de la literatura latinoamericana con temática apocalíptica: la primera como un cúmulo de tensiones simbólicas de la posmodernidad surgidas de la crisis del final de milenio. La segunda considera a la narrativa apocalíptica latinoamericana como una crítica al modelo de desarrollo capitalista industrial implementado en la región y radicalizado en la década de los noventa del siglo pasado.

Finalmente, es conveniente citar el trabajo de Deborah C. Bowen titulado "Ecological endings and Eschatology: Margaret Atwood's Post-Apocalyptic fiction" (2017) donde se analiza la trilogía distópica "MaddAddam" de Margaret Atwood (2014). Bowen argumenta que dichos libros articulan la sensibilidad ecológica actual con un matiz religioso. La autora indica que la ficción apocalíptica invoca los temores sobre el daño ambiental actual y que imaginar este tipo de escenarios puede ayudar a encontrar un futuro diferente. También se menciona que Atwood colaboró con una organización religiosa de Portugal fundada en 1983. Esta es una cooperación entre una autora agnóstica y una organización cristiana (Bowen, 2017).

1.1.1.4 Estudios sobre el cine y la televisión

Respecto a la investigación sobre lo apocalíptico y lo postapocalíptico en los medios audiovisuales, se puede mencionar a Nina Zrazhevskaya quien en su artículo "Mechanism of constructing and functioning of enigmatic narratives in the context of media culture" (2014) se centra en las narrativas enigmáticas y apocalípticas. La autora considera que este tipo de historias son una poderosa forma de interpretar la realidad y hacerla más interesante a partir de añadir elementos fantásticos como héroes, misterios y aventuras (Zrazhevskaya, 2014).

Zrazhevskaya asegura que las narrativas enigmáticas y apocalípticas son importantes para la cultura mediática y la construcción de la realidad, pues estos no sólo analizan y explican, sino que llenan de emoción el contenido multimedia a través de un pseudo conocimiento de tal manera que se vuelve atractivo. También, lo dota de cierta sacralidad que convierte al periodista en un tipo de "apostol-narrador" y actor privilegiado que accede a los misterios de la vida, del terrorismo y todo aquello que se supone está oculto (Zrazhevskaya, 2014).

Uno de los elementos que son constantes en las narrativas apocalípticas y postapocalípticas son las ruinas y la destrucción. Sobre dicho tópico se puede

mencionar el estudio “Ciudad, apocalipsis y ciencia ficción: una estética de las ruinas” escrito por Alain Musset (2014). Esta investigación está enfocada en la estética, Musset sostiene que en la ciencia-ficción se retratan ciudades o monumentos destruidos es una muestra de la mortalidad de los humanos a través de sus creaciones, las construcciones (Musset, 2014). Las ruinas, según Sophie Lacroix en *Ce que nous disent les ruines* (2007), también son consideradas como una revelación o apocalipsis, en el sentido de que son evidencia de la finitud de lo humano. La ruina, entonces, se puede considerar como símbolo intemporal de la condición del “ser para la muerte” del ser humano.

Por otro lado, Gerard Imbert en su artículo “Imaginarios postapocalípticos en el cine actual: entre la vuelta al origen y el fin de la humanidad” (2014) establece que los imaginarios posmodernos pueden verse en dos vertientes: En la primera se muestra el deseo de un reinicio del mundo, similar a lo que indica Mircea Eliade en el *Mito del eterno retorno* (Eliade, 2001). En la segunda están los imaginarios postapocalípticos, que parten del supuesto de la desaparición de lo humano e incluso del planeta tierra a través de la catástrofe necesaria para empezar desde cero.

Lo anterior surge del contexto en el que fueron creadas dichas producciones cinematográficas. En ellas están presentes la desesperación e incertidumbre por un futuro poco favorable por factores económicos, políticos, sociales, ambientales, etc. Esto también refleja en las historias postapocalípticas (Imbert, 2014).

Finalmente, se considera relevante el estudio “A new measure, its correlates and the motivation to prep” de Adam K. Fetterman (2019). En esta investigación se plantea que los escenarios postapocalípticos que se presentan en la literatura, tv, cine, videojuegos, etc.; son populares porque cada persona que los consume tiene su propia creencia y visión respecto al apocalipsis. Dichos productos atienden a la necesidad de prepararse para dicho momento (Fetterman, 2019).

A partir de siete estudios cualitativos, Fetterman busca comprender cómo es que se forman estas creencias y cómo planean estas personas prepararse para el fin. El autor encuentra que las preocupaciones apocalípticas presiden poca amabilidad, humildad, paranoia, pensamiento conspiranoico, cinismo y conservadurismo. También las necesidades predictivas están vinculadas con la creencia en dios y malas experiencias en la vida diaria y eventos políticos de actualidad (Fetterman, 2019).

1.1.1.5 Estudios sobre videojuegos

Para esta investigación es necesario conocer cuáles son los trabajos que han abordado el tema de lo apocalíptico y lo postapocalíptico en dichos productos culturales. En primera instancia, se puede mencionar la investigación “La influencia de los videojuegos de contenido apocalíptico en los adolescentes” de Luis Navarrete-Cardero y José Luis Molina-González (2015), un estudio etnográfico realizado en España respecto a los videojuegos con la temática citada.

Los autores concluyen que los jóvenes tienen una gran atracción a los videojuegos de contenido apocalíptico pues en ellos, además del ocio y la recreación, encuentran una salida a su cotidianidad. Plantean la posibilidad de pensar a lo apocalíptico en estos productos culturales como una categoría estética y también a través de la idea de lo sublime, pues lo apocalíptico provoca un “arrebato sensitivo” por el espectáculo de gran dolor y peligro que tienen estos escenarios. Cabe resaltar que, a pesar de lo anterior, los estudiantes encuestados no logran discernir el porqué de su gusto y no indican referencia a otras obras literarias o fílmicas que hablen de lo apocalíptico (Navarrete y Molina, 2015).

En el ámbito de lo religioso, se puede mencionar el estudio “Things greater than thou”: post-apocalyptic religion in games” de Lars de Wildt, Stef Aupers, Cindy Krassen e Iulia Coanda (2018). Este artículo busca explicar cómo se conforman las ideas religiosas dentro de espacios ficcionales a partir de dos estudios de caso: Fallout 3 y Horizon: Zero Dawn. Se plantea que hay dos tipos de religiones en los mencionados videojuegos: las históricas como el catolicismo o el islam con sus narrativas y símbolos; y las que surgen de la ficción propia del videojuego que están basadas en la fantasía y el pensamiento popular (Wild, Aupers, Krassen y Coanda, 2018).

Los autores proponen que la nueva tecnología como computadoras, androides, realidad virtual e inteligencia artificial se convierten en objeto de veneración en estas ficciones, especialmente en las que se ambientan en entornos post-apocalípticos. La tecnología se vuelve algo sagrado dentro de estas narrativas por su potencial constructivo y destructivo (Wild, Aupers, Krassen y Coanda, 2018).

Finalmente puede mencionarse el estudio ““War...war never changes” exploring explicit and implicit encounters with dead in a post-apocalyptic gameworld” de Matthew Spokes (2018). Esta investigación está centrada en la psicología y la construcción de la narrativa propia a través del videojuego Fallout 4. El autor, a través

del concepto “muderbox” de Atkinson y Rodgers (2016), explora cómo los jugadores discuten respecto a sus interacciones con la muerte, representada con cadáveres y esqueletos (Spokes, 2018).

Como puede verse, hay un gran número de investigaciones respecto a lo apocalíptico y los postapocalíptico. Sin embargo, para los intereses de esta investigación es conveniente hacer énfasis en cómo son los escenarios que abordan. Por ello, en el siguiente apartado se realizará una tipología del apocalipsis y los mundos postapocalípticos.

1.1.2 Lo apocalíptico y lo post-apocalíptico desde diversos enfoques

En las líneas anteriores se ha mencionado una clasificación de lo apocalíptico propuesta por Malcolm Bull (religioso, secular, elevado y popular). Dicho aporte si bien es relevante, no es del todo útil para la presente investigación. En las siguientes líneas se clasifican los textos anteriormente citados a partir de la manera en que abordan el apocalipsis y el mundo postapocalíptico. Para lograr lo anterior, se recurre a la causa que provoca el fin del mundo.

1.1.2.1 El apocalipsis sobrenatural

Un primer enfoque para revisar sería el de lo sobrenatural, pues es a partir de la fe y la creencia surge en primera instancia la idea del fin del mundo. Estudios como el de José Alfredo Notarrog (2000), René de la Torre y Lizzette Campechano (2014) muestran cómo las preocupaciones apocalípticas siguen presentes en la religión actual.

Además, estos autores muestran cómo las ideas apocalípticas han sido fundamentales para la creación de nuevos movimientos religiosos como el New Age y otros considerados sectarios. Es de destacar el papel que el internet ha cumplido en la divulgación de dichas ideas. Por otro lado, trabajos como el de Julio Amador (2002) muestran que el tema apocalíptico ha permeado también el imaginario político, de tal manera que tanto en ese ámbito como en lo religioso podemos ver la influencia de la creencia del fin cercano y desastroso, posiblemente provocado por los errores del presente.

En lo que respecta a la ficción, trabajos como “Perspectivas de lo apocalíptico. Figuras de la devastación y la degradación antropológica en el cine contemporáneo” (2020) muestra cómo criaturas que pueblan algunos mundos posibles apocalípticos y postapocalípticos, como zombis y vampiros, reflejan preocupaciones y necesidades del

presente. Por otro lado, ““Things greater than thou”: post-apocalyptic religion in games” (2018) sugiere que la tecnología se convierte en algo sagrado en algunos videojuegos por su poder de creación y destrucción.

1.1.2.2 El apocalipsis por desastre natural

Otra manera usual de imaginar cómo será el fin del mundo y lo que quede después del desastre es a partir de los desastres naturales. Obras como la de Gérard Imbert (2014) y Deborah Bowen (2017) nos muestran cómo existen escenarios apocalípticos en los que el cambio climático y la falta de recursos fueron los provocadores del desastre. En ese sentido, producciones como las películas o la literatura funcionan como advertencia y así hacer todo lo que sea posible por evitar que el terrible destino se cumpla.

1.1.2.3 El apocalipsis por guerra y tecnología

Y es que la acción humana toma un papel principal dentro de las nuevas formas de concebir al apocalipsis. Ejemplo de lo anterior está reflejado en los estudios de Amanda Salvioni (2013), Alain Musset (2014), Matthew Spokes (2018) y Luis Navarrete-Cardero y José Luis Molina-González (2015). Todos ellos tratan a los imaginarios apocalípticos y postapocalípticos provocados por la guerra y la tecnología desarrollada para dichos fines como lo es el desarrollo de armas nucleares.

Y es que una de las mayores preocupaciones de la actualidad es la posibilidad de un exterminio de los humanos, ya sea de manera accidental o provocada. Los bombardeos a Japón durante la Segunda Guerra Mundial marcaron el inicio del terror por las armas nucleares, la amenaza de que ocurriera de nuevo durante la Guerra Fría fijó en la mente del mundo que bastaba un pestañeo, que alguien en alguna oficina gubernamental pulsara un botón para que todo el mundo dejara de ser como lo conocemos.

Este terror al armamento, cabe destacar, puede ser más generalizado que las demás formas de apocalipsis que se citan en esta investigación. Hay personas ateas que no consideran posible lo sobrenatural; otras que niegan el cambio climático; incluso quienes consideran ridículo el que una enfermedad se expanda por todo el mundo, como pasa con el Covid-19; pero la violencia se puede ver en siempre a través de diversas manifestaciones: como tiroteos escolares, narcotráfico, ejércitos privados e incluso dentro de las mismas casas. Si tal locura se puede desatar sin importar el origen,

situación económica o alguna otra condición. ¿Qué nos asegura que las personas con el poder militar suficiente no pueden acabar con todo el mundo en un arrebato?

1.1.2.4 El apocalipsis por virus o plagas

Pero el miedo al desarrollo tecnológico y científico no sólo está limitado al ámbito militar, pues también existe un gran temor a los virus y enfermedades que podrían provocar pandemias que lleven al fin de la humanidad o por lo menos a la desaparición de gran parte de ella. Ejemplo de ello son los trabajos de Melissa Kagen (2017) y Adam K. Fetterman (2019), donde el apocalipsis zombi provocado por virus es el tema central. Además, la preocupación por este tipo de final se ve acentuada por la actual situación con el COVID-19.

Finalmente, se puede decir que las ideas apocalípticas y post-apocalípticas adquieren diferentes dimensiones. Ya no sólo se imagina a partir de profecías creadas por civilizaciones antiguas como los mayas o los judíos, sino que ha adquirido una multiplicidad de formas: como desastres naturales provocados por el cambio climático, la invasión de criaturas extrañas como zombis o alienígenas, incluso la posibilidad de que sea la guerra y los propios inventos humanos lo que termine arruinando el planeta.

Teniendo en cuenta lo hasta ahora escrito, puede decirse que lo apocalíptico y postapocalíptico sigue vigente, acaso como formas de demostrar tanto sus miedos a los problemas sociales, políticos, económicos, etc. Imaginar el fin del mundo o cómo será el mundo después del fin, muestra la desconfianza que hay en el futuro en muchos aspectos, aunque en esta investigación se destaca al desarrollo tecnológico. En ese sentido, y teniendo en cuenta la clasificación propuesta, el mundo postapocalíptico de Fallout encaja en el rubro del apocalipsis por guerra y tecnología. Para comprender de manera más profunda el surgimiento de estas ideas es conveniente revisar otros conceptos como se hará a continuación.

1.2 Modernidad

En cualquier visión del mundo que contemple un futuro escatológico, también prevé una era posterior de gran paz y prosperidad. Para muchas personas, el desarrollo tecnológico y científico era parte de esa era dorada posterior al momento oscuro que supuso la Edad Media. Sin embargo, hacía inicio del siglo XX, sucedieron dos acontecimientos que rompieron aquella visión: las Guerras Mundiales. Esos conflictos

bélicos provocaron en la humanidad una serie de traumas bélicos en torno a las promesas de la modernidad.

Surgió la frustración, una “desilusión purificadora” que considera que la modernidad falló en su propósito. Eso es expresado por Bauman de la siguiente manera: “La modernidad tenía que ser el gran salto adelante: el que nos alejaría del miedo y nos aproximaría a un mundo libre de la ciega e impermeable fatalidad (esa gran incubadora de temores)” (Bauman, 2007; p. 10).

En algunos de los estudios mencionados anteriormente, como el de Julio Amador, Melissa Kagen y Reneé de la Torre, se menciona a la modernidad como un factor clave dentro de las nuevas formas de concebir la idea de lo apocalíptico y lo postapocalíptico. Dicho concepto es de gran relevancia para los fines de esta investigación, pues como veremos en capítulos posteriores, algunas voces consideran la acción humana ocurrida durante la modernidad como parte fundamental del fin del mundo. Por lo anterior, se juzga conveniente realizar un recuento sobre algunas de las investigaciones más recientes respecto a este concepto.

En un primer momento se citarán estudios que abordan cómo se concibe el concepto de la modernidad y sus implicaciones. Después se mencionan investigaciones a propósito de las consecuencias de la modernidad lo que “viene” después de ella: qué es lo que está pasando o qué podría pasar.

1.2.1 Sobre la modernidad

Un buen comienzo es considerar el trabajo de Estefanía Dávila titulado “La pregunta por el presente. Una genealogía del tiempo en la modernidad” (2017). En este artículo la autora analiza la dimensión temporal “como factor clave en el proceso de modernización”. Dávila crea una analogía a través de los conceptos propuestos por el historiador Reinhart Koselleck respecto a los diferentes regímenes de historicidad y muestra una relación entre dos categorías: la aceleración y el presentismo propio de nuestra época (Dávila, 2017).

“Re-descripción del concepto clásico de modernidad” de José María Pérez-Agote (2017) es un artículo en el que el autor realiza una revisión del concepto de la modernidad a través de tres dimensiones: como actitud o experiencia, como época y como proyecto. De manera resumida se puede decir, desde las propuestas del

investigador, que la modernidad como actitud implica la autonomía del sujeto, la modernidad como época se refiere a una nueva conciencia del tiempo y como proyecto es la construcción del presente en virtud de un ideal moral (Pérez-Agote, 2017).

Por otro lado, Wolfgang Knölb en su artículo “Observaciones sobre el concepto de modernidad” (2017) retoma a W.B. Gallie y observa que conceptos como “modernización”, “sociedad moderna”, “modernidad” o “modernidades” son “conceptos esencialmente contestados”. Por lo anterior, el autor concluye que todos estos conceptos son herramientas que se usan para perseguir objetivos políticos (Knölb, 2017).

Carlos Bustamante ofrece una visión diferente. En su artículo “Modernidad como conciencia del mundo. Ideas en torno a una teoría social humanista para la modernidad global, de Oliver Kozlarek” (2015) retoma los aportes del libro con el mismo título (2014) con el fin de redefinir el concepto de “humanismo”. En esta investigación se define a la modernidad como “el ámbito de las experiencias posibles según la conciencia del mundo” (Bustamante, 2015; 265).

La idea del progreso está vinculada con la de modernidad. Así lo atestigua Peter Wagner en su artículo “Progreso y modernidad: el problema con la autonomía” (2017). El autor indica que la idea de la modernidad está íntimamente ligada al progreso. En su trabajo confronta lo que llama el “concepto fuerte del progreso” que es la conexión entre la autonomía y la razón con la experiencia histórica del concepto del progreso teniendo en cuenta las expectativas de este durante el siglo XIX y mediados del XX (Wagner, 2017).

Por otro lado, Saurabh Dube en la introducción del libro *El encantamiento del desencantamiento: historias de la modernidad* (2011) indica que la modernidad descansa en la idea de la ruptura con las supersticiones medievales. En ese sentido, la modernidad indicaría un desencantamiento del mundo al lograrse progresivamente el control de la naturaleza a través de la técnica y la razón. En esta investigación se sostiene que la modernidad crea sus propios mitos como el nacionalismo y el mercado (Dube, 2011).

Como puede verse, en todas estas investigaciones hay perspectivas diferentes sobre lo que implica la modernidad. En ese sentido, se puede decir que las implicaciones del mencionado concepto siguen en discusión. A pesar de ello, existen voces que sugieren que la modernidad ha acabado y que más bien ahora la atención debe ponerse en lo que viene. A continuación, se ven algunos estudios al respecto.

1.2.2 Después de la modernidad ¿Qué sigue?

José María Pérez-Agote junto a Celso Sánchez Capdequi publicaron el artículo “Introducción de la modernidad a las modernidades múltiples: un debate inagotable” (2017). En esta investigación los investigadores cuestionan la idea de que la modernidad comenzó a morir a partir de las guerras de la primera mitad del siglo XX para dar paso a la posmodernidad, pues sostienen que actualmente aún hay debate al respecto. Para contribuir en la discusión, sostienen que el problema respecto a la modernidad se transformó en el de las modernidades (Pérez-Agote y Sánchez, 2017).

Zigmund Bauman sin duda es un referente cuando se habla de posmodernidad. Una de sus obras que hay que destacar es *Ceguera moral. La pérdida de sensibilidad en la modernidad líquida* que escribió junto a Leonidas Donskis (2015). En este libro se aborda la pérdida de sensibilidad por la adiaforización humana. Este término se refiere a situar ciertos actos u omisiones que se vuelven de cierta manera moralmente neutros o irrelevantes. Lo anterior conlleva a una no respuesta ante la violencia de los horrores de la guerra. Los autores sostienen que la humanidad vive entre el miedo y la indiferencia pues no confía en la seguridad que se supone le brindan las instituciones y por ello se vende la libertad. El miedo es común ya en la cultura popular pues también en ella se vende miedo (Bauman y Donskis, 2015).

Algunas voces indican que la posmodernidad es contraria a la modernidad en virtud de su tendencia a lo irracional. Así lo indica el artículo “La posmodernidad: negación de la razón” de César Augusto Campos Fajardo y César Augusto Campos Pacheco (2020). Los autores sostienen que la posmodernidad ofrece una “imagen melancólica y crítica de la sociedad” (Campos y Campos, 2020; 58) pues a diferencia de la modernidad que se consideraba racional y rígida, la posmodernidad es irracional y flexible. También indican que la posmodernidad representa no sólo el fin de la modernidad, sino el fracaso del proyecto moderno pues “la posmodernidad es un estado de ánimo, el resultado de un desengaño” (Campos y Campos, 2020; 58).

Otro asunto que preocupa a los teóricos de la posmodernidad es la situación del individuo. Ese es el tema principal del artículo “El lugar del individuo en la era post-moderna. Sociedad, educación y ciudadanía tras la posmodernidad” de Marc Pallarès Piquer y Óscar Chiva Bartoll (2018). Los autores analizan los factores históricos, culturales y sociales que configuran al individuo de lo que ellos llaman la “post-posmodernidad”. Esta nueva era es caracterizada por 1) crisis económica que

provoca una angustia ante el futuro donde no hay suficientes empleos 2) La educación en situación precaria 3) la era digital (Pallarès y Chiva, 2018).

En el ámbito de la comunicación existen aportes como el de Mario Souza y Machorro, que en su artículo “postmodernidad, tecnología y comunicación humana” (2020) plantea que la posmodernidad se inicia con la utilización de las tecnologías de comunicación masiva. El autor indica que en la era posmoderna la ciencia toma un papel como mercancía indispensable para los países que son potencias productivas (Souza, 2020).

Finalmente, es necesario mencionar a Enrique Dussel quien ofreció su opinión al periódico *La Jornada* con este título: “Cuando la naturaleza jaquea, La orgullosa modernidad”. El autor sostiene que estamos comenzando a vivir una nueva era: la Transmodernidad. En esta era la naturaleza está dando un revés a los daños que los humanos han causado a través de la tecnología desde el inicio de la modernidad. En ese sentido y siguiendo al autor, estamos viviendo las consecuencias de la modernidad y el Antropoceno para entrar a una nueva era, una nueva oportunidad para solventar dichos errores (Dussel, 2020).

Como se puede observar, la discusión alrededor de lo que es o fue la modernidad sigue vigente. Sin embargo, para esta investigación se considerará a la modernidad desde la perspectiva de José María Pérez-Agote, quien como ya se mencionó, la considera desde tres dimensiones. Para los intereses de esta investigación, no se tomará en cuenta la dimensión temporal de la modernidad, es decir, como época.

Empero, la modernidad considerada como una actitud y como un proyecto a futuro tendrán gran relevancia en esta investigación. Pues como ya se ha visto, la mayoría de los estudios mencionados muestran un ánimo más bien sombrío hacia el futuro. ¿La modernidad falló? ¿Debemos hablar de más de una modernidad o más bien de una nueva era con múltiples nombres, pero con el común denominador de la decepción sobre las virtudes de la modernidad? Esta investigación no intentará responder esta última pregunta, pero si pretende hacer énfasis en cómo se manifiesta el desencanto por la modernidad, la edad de oro que aparentemente no fue y que se manifiesta a través de imaginarios más bien fatalistas, apocalípticos. Llegados a este punto, es conveniente preguntarse qué se entiende por imaginario.

1.3 Imaginarios sociales

Como ya se ha visto en las investigaciones citadas anteriormente, lo apocalíptico y lo postapocalíptico son temas que se han estudiado desde la perspectiva de los imaginarios sociales. Por ello es prudente abundar en la revisión de las investigaciones más recientes sobre aquel tema.

Un buen inicio en el tema es tomar en cuenta lo que indica Juan Coca quien retoma el concepto de M. A. Baeza de la siguiente manera:

Los imaginarios sociales, en su calidad de esquemas de intangibilidad, son entonces producto, podríamos decir “objetivado” de una subjetividad compartida socialmente [...] Hablamos concretamente de una amplia gama de discursos interpretativos, no exentos de una fantasmagoría y una creatividad fundante. Nos atrevemos a decir que el imaginario más antiguo de la humanidad está contenido en el mito, que algunos han presentado como el mayor esfuerzo que el hombre haya efectuado sobre su propia memoria (Coca, 2017; 43).

Por otro lado, Ignacio Riffo expresa que los imaginarios sociales, en tanto que ficciones contemporáneas:

Aportan y transmiten antiguos mitos, pero que son presentados con adaptaciones que se ajustan al contexto de una determinada sociedad. Por ejemplo, el héroe de la Guerra de Troya, Aquiles, tenía como debilidad su talón. En tanto, Superman tiene como punto vulnerable acercarse a la *kriptonita*. Por ello, se sostiene que los mitos son adaptativos, además son útiles para explicar verdades complejas de revelar” (Riffo, 2016).

La concepción de Riffo puede ser similar a lo que plantea Amador (2021) respecto a los mitos, El mencionado autor sostiene que “Los mitos son formas abiertas, capaces de ser referidas a situaciones diversas e inéditas [...] han seguido siendo válidos para dotas de sentido a las mismas situaciones históricas siempre nuevas y diferentes” (Amador, 2021: 344). El mismo investigador señala después que existen diferencias entre el mito tradicional y el moderno, la principal es que los primeros están inscritos totalmente en el ámbito religioso mientras que los segundos son propios, a pesar de que mantengas las mismas estructuras arcaicas (Amador, 2021: 345).

Teniendo en cuenta lo anterior, el autor también señala un tipo concreto de mito que es relevante para este trabajo, los mitos cosmogónicos. Al respecto señala que “revelan el constante paso del caos al orden y del orden al caos: en medida en la que crece el orden, más se acerca, de nuevo, el caos. El paso del tiempo no hace sino confirmar el movimiento cíclico de la vida que expone el mito” (Amador, 2021: 351). Lo

anterior es relevante, pues el mito del fin del mundo puede clasificarse como un mito cosmogónico.

Pero ¿qué nos cuenta dicha narración? El mismo investigador ofrece una respuesta a dicha pregunta: “El mito comprende y expresa patrones de relaciones y esclarece las relaciones fundamentales que los seres humanos establecen entre sí, con otros seres, con el mundo que habitan y con el cosmos” (Amador, 2021: 353). Lo anterior lleva a pensar en el carácter dramático y ejemplar de dichas narraciones, al respecto Amador indica que “La connotación expresiva particular que esos acontecimientos poseen y a su sentido ético. [...] Las figuras arquetípicas que aparecen en el relato mitológico se convierten en modelos ejemplares -positivos y negativos- de la conducta ética” (Amador, 2021: 355). Como lo indica el autor, los sucesos narrados en el mito deben provocar sentimientos y sensaciones que lleven a la catarsis, de esa manera se logra transmitir la enseñanza (Amador, 2021: 356).

A continuación, se mencionan algunos trabajos recientes que abordan los imaginarios a nivel teórico. Posteriormente, se nombran algunas investigaciones en las que se abordan imaginarios tecnocientíficos que son de gran importancia para esta investigación.

1.3.1 Imaginarios: estudios teóricos

Un buen inicio para este recuento es la investigación de Jorge Cegarra quien en su artículo “Fundamentos teórico-epistemológicos de los imaginarios sociales” (2012) indica que los imaginarios sociales constituyen:

1. Esquemas interpretativos de la realidad
2. Son socialmente legitimados
3. Con manifestación material en tanto discurso, símbolos, actitudes, valoraciones afectivas, conocimientos legitimados
4. Son históricamente elaborados y modificables
5. Tienen matices para la cohesión e identidad social
6. Son difundidos fundamentalmente a través de la escuela, medios de comunicación e instituciones sociales
7. Están comprometidos con los grupos hegemónicos (Cegarra, 2012).

Por otro lado, se puede mencionar el artículo de Juan Carrera titulado “Entre lo imaginario y lo real. Teórica y flexibilidad para una antropología de lo imaginario”(2017). Esta investigación ofrece un acercamiento teórico-epistemológico desde la antropología sobre el estudio de los imaginarios. Además, el autor reflexiona respecto al imaginario como dimensión fundamental de lo social, esto destaca la importancia de este tipo de estudios (Carrera, 2017).

Por otro lado, es destacable el estudio de Luis Manuel Moreno Zuñiga, quien en su tesis de maestría titulada “Imaginarios y representaciones sociales en la investigación sociológica: diferencias y similitudes” (2015) hace un amplio recorrido respecto a las similitudes y diferencias entre estas dos categorías. En este estudio se abordan los aportes de Cornelius Castoriadis, Émile Durkheim, Marcel Mauss y Serge Moscovici al respecto de los conceptos mencionados (Moreno, 2015).

En ese mismo sentido, Lidia Girola en su artículo “Representaciones e imaginarios sociales. Tendencias recientes en la investigación” muestra un recorrido histórico por cómo se formaron las categorías de imaginarios sociales, cómo se han utilizado en diferentes ámbitos y cuáles son las perspectivas a futuro de su uso (Girola, 2012).

La autora retoma las nociones de representaciones colectivas de Emile Durkheim; las representaciones sociales de Serge Moscovichi, Denise Jodelet, Willen Doise, e incluso el ámbito latinoamericano como Daniel Mato, Gilberto Giménez; sobre imaginarios sociales retoma a Cornelius Castoriadis, Alfred Schutz, John R. Searle y Juan Luis Pintos (Girola, 2012). A partir de dichos pensadores, se retoman a investigadores de los “imaginarios sociales modernos” como Taylor o los “imaginarios sociales urbanos” que aborda Daniel Hiernaux. Se finaliza el estudio indicando que tanto representaciones como imaginarios sociales son nociones complementarias que se diferencian en tener un nivel de abstracción y generalidad distintos (Girola, 2012).

1.3.2 Imaginarios tecnocientíficos

Sin duda los estudios de los imaginarios sociales son sumamente amplios. El interés de esta investigación está centrado en lo apocalíptico y postapocalíptico que ya se ha mencionado antes. Sin embargo, es conveniente abundar los imaginarios

tecnocientíficos, pues justo estos tienen un gran protagonismo en la forma de concebir el apocalipsis y lo postapocalíptico en la saga de videojuegos que se analizará.

Entre los estudios más destacados al respecto, se puede mencionar “Innovación y ciencia ficción” de Iván Rodrigo Mendizábal (2019). En este artículo se discute la relación entre la innovación tecnológica con las narrativas de ciencia ficción. El autor sostiene que la ciencia ficción es “una máquina pensamiento siempre contemporánea que nos hace ver las tecnologías desde su lado innovador” (Mendizábal, 2019; 1).

En ese mismo sentido se encuentra el estudio de Milton Aragón titulado “El imaginario tecnocientífico: notas para su estudio” (2015). En este artículo, el autor aporta a la discusión respecto al estudio de los imaginarios, esto desde la teoría de sistemas de segunda generación. A partir de dicha teoría, aborda dos representaciones de la inteligencia artificial como parte del imaginario tecnocientífico (Aragón, 2015).

Enrique Leff en su artículo “Imaginarios sociales y sustentabilidad” (2010) aborda desde la sociología cómo los imaginarios sociales se involucran en la capacidad de respuesta del humano ante el riesgo ecológico. Lo anterior a través de la “modernidad reflexiva” que pretende aplicar la ciencia y la reflexión de la sustentabilidad tradicional para frenar o incluso invertir el daño ecológico al planeta (Leff, 2010).

Lo anterior destaca la importancia que se le otorga a las narrativas de la ciencia ficción que podrían casi interpretarse como un tipo de mirada predictiva a lo que vendrá. Sin embargo, como bien lo atestiguan las narrativas apocalípticas y postapocalípticas, estas visiones a futuro no siempre son optimistas.

A lo largo de este capítulo se han revisado algunas de las nociones más importantes para llevar a cabo esta investigación. En primer lugar, se puede considerar al apocalipsis como un mito cosmogónico, del cual se deriva el imaginario de lo postapocalíptico, es decir lo que pasará después del gran final.

Por un lado, se ha logrado categorizar los tipos de visiones apocalípticas y mundos postapocalípticos y a partir de ello se ha establecido que el mundo de juego de Fallout entra en la categoría de mundo provocado por un apocalipsis de tecnológico sobre la guerra que provocó la aparición de un mundo postapocalíptico marcado por el desastre nuclear.

Por otro lado, la modernidad, pensada como época, sigue en el centro de los debates. A pesar de que no se intentará aportar a dicho debate es relevante mencionarlo porque las voces que indican que la modernidad ya ha acabado o ha tomado una forma diferente coinciden en una visión pesimista de la misma. De lo anterior subyace la perspectiva de la modernidad como actitud y cómo proyecto.

La modernidad como actitud parece que ha fallado, la perspectiva de que el desarrollo científico y tecnológico como las vías para generar un mundo mejor no está funcionando según los problemas que el mundo enfrenta en la actualidad: cambio climático; armas nucleares que, en caso de conflicto, pueden ser usadas para destruir no sólo a poblaciones enteras, sino que dejarían consecuencias a largo plazo en el lugar donde sean detonadas; incluso virus mortales que provocan pandemias como la que inauguró la década de los 2020: el Covid-19.

Este sentimiento en contra de la modernidad provoca que se especule sobre la modernidad como proyecto a futuro. Si bien, como cualquier proyecto, se inició con entusiasmo, ahora que la humanidad está a “medio camino” parece que no todo está saliendo bien. ¿Esto quiere decir que el proyecto de un futuro mejor basado en los principios de la modernidad está condenado? No necesariamente, sin embargo, ante situaciones adversas del presente es muy común perder las esperanzas a futuro.

Y es justo esa pérdida de esperanza la que crea los imaginarios sociales tecno-científicos de corte apocalíptico y postapocalíptico. De esta manera, se puede pensar en el caso el objeto de estudio de esta investigación, el mundo de juego de la saga Fallout, es una manifestación de la carencia de esperanza. Pero ¿Qué es exactamente el mundo de juego? En el próximo capítulo se abordarán algunos otros términos para lograr definir de una mejor manera el objeto de estudio de esta investigación, como son los videojuegos, los mundos ludoficcionales y las narrativas transmedia.

2. Los videojuegos, los mundos ludoficcionales y las narrativas transmedia

Un optimista piensa que este es el mejor de todos los mundos posibles. El pesimista tiene miedo de que eso sea cierto.

Ralph Waldo Emerson

En el capítulo anterior se han observado las diferentes formas en las que se puede presentar el imaginario sobre el apocalipsis y los mundos postapocalípticos resultantes. Además, se observó que estos pueden presentarse en distintos medios. En este apartado se abundará en el que es de interés de esta investigación: los videojuegos.

Pero para llegar a ello, se considera esencial abordar algunas categorías antes, de tal manera que se pueda entender de mejor manera los aspectos que se analizarán sobre los videojuegos en el marco de esta investigación. Así, primero se realizará una breve introducción a las narrativas transmedia, pues dentro de este gran rubro se encuentran las dos categorías que son más relevantes para esta investigación: los mundos ludoficcionales y los videojuegos en sí. Posteriormente, se abundará en el concepto del mundo ludoficcional; primero se rastrearán los orígenes de dicha noción, después se explicarán las características que dichos mundos tienen.

Finalmente, y teniendo en cuenta lo dicho en los apartados mencionados, se hablará del videojuego. Cabe destacar que, si bien se hablará en un inicio de manera general, posteriormente se destacarán los aspectos de mayor relevancia para los propósitos de esta investigación.

2.1 Narrativas transmedia

Antes que nada, es conveniente observar el concepto de industria creativa, pues los videojuegos, el objeto de estudio en esta investigación, se consideran parte de ellas. En *Industrias creativas y procesos de transmediación* se define como “aquellas actividades cuyo origen está centrado en la creatividad, la habilidad y el talento individuales, a través de la generación y la explotación de la propiedad intelectual” (Garfias y Cuenca, 2020: 9). Las Industrias Creativas, según los autores, incluyen las tradicionales Industrias Culturales, las artes visuales y escénicas, conservación y gestión del patrimonio, entre otras. En ese sentido, tanto los videojuegos como las narrativas transmedia que pueden surgir de ellos se incluyen dentro de este ramo.

Teniendo en cuenta lo anterior, es prudente preguntarse ¿qué son las narrativas transmedia? De acuerdo a Carlos Scolari (2013), el concepto fue introducido por Henry Jenkins en su artículo “Technology Review” (Jenkins, citado en Scolari, 2013). Sin embargo, el investigador argentino las define como:

una particular forma narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo, etc.) y en medios (cine, cómic, televisión, videojuegos, teatro, etc.) Las narrativas transmedia (NT) no son simplemente una adaptación de un lenguaje a otro: la historia que cuenta el cómic no es la misma que aparece en la pantalla del cine o en la microsuperficie del dispositivo móvil (Scolari, 2013:16-17).

Otro aspecto que Scolari recupera de Jenkins es que los consumidores se transforman en prosumidores (productores + consumidores). Esto es que:

los usuarios cooperan activamente en el proceso de expansión transmedia. Ya sea escribiendo una ficción y colgándola en Fanfiction, o grabando una parodia y subiéndola a YouTube, los prosumidores del siglo XXI son activos militantes de las narrativas que los apasionan (Scolari, 2013: 18).

Otra manera sencilla de explicar qué es el transmedia es la que ofrecen Cuadrado y Plannells, quienes indican: “entendemos por narrativa transmedia, fundamentalmente, el contar una historia utilizando múltiples soportes, formatos o sistemas semióticos” (Cuadrado y Planells, 2020: 43). Por otro lado, Garfias y Cuenca indican sobre el transmedia:

El transmedia es un recurso valioso no sólo para la generación de objetos audiovisuales, sino también a la distribución y creación de contenidos cada vez más diversificados. Las historias generadas hoy en día bajo ese mecanismo no se diseñan para un medio en específico, sino más bien se establecen de forma creativa para ser consumidos a través de múltiples plataformas en forma simultánea. Lo anterior es posible debido a que sus creadores consideran todo el actual ecosistema de medios y las características de cada medio para crear estrategias innovadoras en el despliegue de sus narraciones (Garfias y Cuenca, 2020: 10).

Por otro lado, Cuenca indica que “el transmedia se puede interpretar como una serie de estrategias de las industrias creativas que resultan ser los mecanismos que le dan pie y la vuelven tan amplia como sus autores puedan abrirlas” (Cuenca, 2020: 34). El mismo autor sostiene que, para el establecimiento de un universo transmedia, se requieren de

cuatro instancias. La primera es la creación de la propia mitología de ese universo transmedia, es decir “el pasado, presente y futuro de una determinada trama discursiva. Ello permitirá establecer brincos y arcos narrativos que abran el relato hacia diferentes direcciones.” (Cuenca, 2020: 39). El segundo aspecto es su escalabilidad, es decir que sea posible llevar el relato por diversas maneras y medios para contarlos y expandir el universo (Cuenca, 2020: 40).

En el tercero se refiere a diseñar una serie de “indeterminaciones lógicas” con las que se genere la suficiente apertura en la trama como para rellenar los huecos argumentales que puedan surgir (Cuenca, 2020: 40). Finalmente, el último aspecto sería la capacidad de generar múltiples detalles con los cuales la audiencia se comprometa y logre una mayor inmersión (Cuenca, 2020: 40). El mencionado autor concluye que el transmedia “más que una forma de contar, es una forma de vivir una serie de constelaciones de sentido desplegadas al interior de diferentes plataformas” (Cuenca, 2020: 41).

Ahora, todas las narraciones que se generan dentro de un universo transmedia pueden ser agrupadas en franquicias. Dicho término hace referencia a la adquisición por parte de una empresa de los derechos de un producto a través de diferentes medios (Abad, 2016: 72). De tal manera que se puede pensar, por ejemplo, en la franquicia Pokémon de la empresa Nintendo, que contiene videojuegos, películas animadas, juguetes, coleccionables, y muchos más productos que cumplen con la función de expandir el universo transmedia.

Pero, para que este despliegue de narrativas y productos tenga sentido, es necesario que los prosumidores se enganchen. Para lograr lo anterior, se busca que los fans encuentren atractivo aquello que los productores les ofrecen. En palabras de Abad: “fans dedicados, fieles a una misma franquicia, que desean que sus mundos ficcionales preferidos se expandan y crezcan, pero que, puesto que no son un público ocasional, también demandan una calidad artística” (Abad, 2016: 69-70).

A partir de la aceptación de los fans es que surge el papel del prosumidor que ya se ha mencionado anteriormente. Esto es explicado por Abad de la siguiente manera: “Al receptor ya no le basta con ser un lector, un espectador o un jugador, sino que tiene que ser todas estas cosas al mismo tiempo y, por lo tanto, tiene que reunir en su persona una gran diversidad de competencias” (Abad, 2016: 83).

Siguiendo lo expuesto hasta ahora, se puede decir que el fenómeno transmedia permite expandir las narraciones de diversas maneras. En ese sentido, los videojuegos y los mundos ludoficcionales que se generan en ellos son parte de este fenómeno. Las narrativas transmedia, y en especial los videojuegos, tienen una gran importancia que radica en ser la puerta de entrada para personas de varias edades y sectores sociales “en su relación con las tecnologías y un conformador importante de su particular cosmovisión.” (Navarrete y Molina, 2015, p. 162).

A partir de lo anterior, se pueden retomar algunos aspectos que resultan relevantes. El primero es que el transmedia es una estrategia usada por las industrias creativas con la cual expandir los relatos que generan cadenas de valor², al punto de crear franquicias, como lo es la franquicia Fallout que es objeto de esta investigación.

Por otro lado, si bien se ha mencionado que la participación de los consumidores para expandir las narraciones es fundamental en los universos transmedia, esta investigación se concentrará en los videojuegos que comprenden el mundo ludoficcional de la franquicia mencionada. Lo anterior responde a que los mundos ludoficcionales participan dentro del esquema del transmedia y más aún, son la piedra fundamental en la que se basan las narrativas y otros elementos que conforman el universo transmedia de Fallout; sin los videojuegos no existirían las demás narrativas en este caso.

De esta manera, se puede pensar a la franquicia Fallout como un universo transmedia creado por la empresa Bethesda. Dentro de este se localiza el mundo ludoficcional conformado por de cada videojuego de la franquicia. Por lo anterior, es momento de abundar sobre el concepto de mundo ludoficcional.

2.2 Los mundos ludoficcionales

Para los intereses de esta investigación es necesario abordar el concepto de mundo ludoficcional que está intrínsecamente relacionado a los videojuegos. Este es trabajado por Antonio J. Planells en su *Videojuegos y mundos de ficción* (2016) y que después fue expandido por el mismo autor junto a Alfonso Cuadrado en *Ficción y videojuegos: Teoría y práctica de la ludonarración* (2020).

En *Videojuegos y mundos de ficción*, Planells se plantea la pregunta: ¿qué tipo de estructuras y sistemas de significación se establecen en los videojuegos desde la

² Dicho concepto será definido más adelante en este mismo capítulo.

perspectiva de unos mundos de ficción destinados a desplegar experiencias lúdicas? y es a través de la teoría de los mundos ludoficcionales que intentará responderla.

Además, Planells hace hincapié en que para su trabajo considerará a los mundos de ficción como “un espacio de juego activo, un modelo constituido por un diseño previo (*game design*) con una experiencia lúdica prescrita (*gameplay*) pero que, a la vez, puede verse ampliada por las actividades no previstas de los jugadores (*play*)” (Planells, 2016: 10).

En primer lugar, la noción mundo para Planells es poliédrica, es decir “los mundos están compuestos por una pluralidad de sujetos, objetos y estados que se encuentran estrechamente vinculados entre sí y, por ello, conforman unos sistemas de representación autónomos y particulares” (Planells, 2016: 14). A partir de lo anterior, el investigador indica que un mundo de ficción de juego se conforma a partir de un espacio que posibilite la interacción con el jugador y “en consonancia con ello, debe configurar una fragmentación y jerarquización de sus personajes y escenarios” (Planells, 2016: 16).

Retomando la noción de “lo posible” el investigador asegura que, a pesar de que dicha noción ha estado presente desde hace mucho tiempo en la filosofía, fue Leibniz en su *Teodicea* de 1710 quien articuló un discurso sobre “el mejor de los mundos posibles” (Planells, 2016: 16). El autor indica que su planteamiento sobre los mundos ludoficcionales surge de la teoría filosófica de los mundos posibles, tradición que se remonta a las aportaciones de Saul Kripke quien se preocupó por explicar la relevancia de lo posible y lo necesario en la existencia del humano a partir de preguntas cómo “¿pudo haber sido diferente el origen de nuestro origen? ¿puede ser distinto nuestro destino? [...] ¿cómo es posible que concibamos por anticipado cosas que aún no han sucedido o incluso cosas que nunca podrían suceder?” (Planells, 2016: 8).

Retomando algunos de los postulados de Kripke, Planells sostiene que los mundos posibles tienen “*relaciones de accesibilidad*” (Planells, 2016: 17). Lo anterior quiere decir que tienen vínculos entre ellos que permiten el libre tránsito de unos a otros. Además, estos mundos se constituyen a partir de dos atributos: el carácter completo de su estructuración (que los contenidos del mundo hayan sido producidos o que puedan ser producidos, según permitan las reglas de juego) y el carácter consistente o coherente (es decir, que no existan contradicciones) (Planells, 2016; 18).

Por otro lado, otro antecedente fundamental de los mundos ludoficcionales es el posibilismo. Planells parte de las teorías posibilistas de Gottfried Leibniz expuesta en su *Teodicea* (1710) y de David Lewis desarrollada en su obra *On the plurality of Worlds* (1986). Dichas teorías indican que “mientras todo lo que existe “es”, no todo lo que “es” existe” (Planells, 2016: 19).

Un ejemplo de lo anterior sería el siguiente: es posible que existan los unicornios, pues se sabe qué “es” un unicornio (una criatura mítica con cuerpo de caballo y un cuerno que, además, en algunas ocasiones posee una serie de atributos mágicos); sin embargo, si se llegara a encontrar un unicornio entonces se confirmaría que existen en el mundo actual o real, pero esta es sólo una posibilidad de muchas. Siguiendo las ideas de Lewis, el autor indica que el único criterio para considerar un mundo como actual o real es “la posición, siempre relativa, de los sujetos que pueblan dicho mundo, siendo, por lo tanto, todos los mundos relativamente actuales” (Planells, 2016: 25).

El recorrido que hace el autor por las teorías posibilistas pasa también por los postulados de Alexius Meinong quien, en su *teoría de los objetos* (1904), sostiene que se puede predicar verdades o falsedades sobre cualquier objeto; ya sea existente, posible o imposible esto porque “este tipo de objetos son reales, más o menos concretos, pero no existentes” (Planells, 2016: 28).

Las ideas de Meinong fueron retomadas posteriormente por otros investigadores quienes, según Planells, sostienen que los objetos meramente ficcionales tienen dos tipos de propiedades: las nucleares y las extranucleares. Las primeras refieren a aquellas que caracterizan de manera esencial el objeto; siguiendo el ejemplo citado del unicornio, podrían ser “caballo” o “cuerno”. Las segundas refieren a cuestiones ontológicas (existe o no existe) o modales (es posible o imposible) del objeto (Planells, 2016: 29).

Respecto a lo ficcional, Planells indica que “podemos definir la ficción como el fingimiento lúdico y compartido que se desarrolla en un marco semántico-pragmático determinado” (Planells, 2016: 42-43). Es de destacar que este fingimiento no tiene el objetivo de engañar, más bien busca ser una manera de introducir al interlocutor a un mundo lúdico e imaginario (Planells, 2016: 43). Así, este fingimiento ayuda a que se “sienta real” la ficción contada, lo cual lo hace más disfrutable.

De este modo, Planells sostiene que cualquier construcción ficcional tiene cierto componente pragmático, en el sentido de que fue construido en un contexto

determinado. Pero también tiene otra dimensión semántica pues constituye un “espacio significativo autónomo y ocupado por personajes, objetos y relaciones que deben ser reivindicados como tales” (Planells, 2016: 47).

En este punto, el autor indica que hay algunas precisiones que hay que tener en cuenta entre la ficción y la narración. La primera es que, si bien algunas narraciones generan ficción, no toda ficción conlleva o incluye narraciones (Planells, 2016: 49). Esto es muy importante, ya que existen narraciones donde se pretende contar la realidad, como es el caso del relato histórico; por otro lado, existen ficciones que no muestran precisamente una narración, como lo es el caso de las obras pictóricas que, si bien pueden evocar alguna narración, no las incluyen en sí.

La segunda precisión indica que “mientras la narración evoca historias, la ficción puede componerse de historias y superar sus límites” (Planells, 2016: 450). Esto quiere decir que las narraciones generalmente se limitan al relato que cuentan, pero la ficción puede atravesar más de una narración y medio, lo cual la vincula con el fenómeno transmedia. Finalmente, la tercera precisión es que “la narración tiene clausura, la ficción permanece implícitamente abierta” (Planells, 2016: 51).

Para seguir con la definición de mundo ludoficcional, Planells procede a precisar la noción de mundo. Para ello, tomó en cuenta la noción de *diégesis* expuesta por Étienne Soriau (1953) la cual refiere a un universo en el que se inscriben distintas historias. Planells sostiene que la idea de mundo es más fácil de asimilar, tanto por autores como por espectadores, por su escala antropocéntrica y porque permite establecer fácilmente los límites de lo que pertenece al mismo conjunto y lo que no.

Siguiendo su recorrido, Planells aborda la definición de mundo posible como “una macroestructura ficcional que, a partir de proposiciones preestablecidas como verdaderas o falsas, constituye un mundo amueblado —personajes, objetos, estados, acciones— como un sistema dinámico de atribución y generación de sentido válido bajo el cumplimiento de las proposiciones para enunciador y enunciatario” (Planells, 2016: 56).

Posteriormente, retoma las propuestas de Dolezel (1999) quien define una serie de características propias de los mundos de ficción a través de una perspectiva de la semántica de los mundos posibles:

1. Los mundos ficcionales son un conjunto de estados posibles sin existencia real. Lo anterior responde a que los mundos ficcionales tienen el estatus ontológico de ser posibles, pero no existentes.
2. El conjunto de mundos ficcionales es ilimitado, muy diverso y puede tener una macroestructura heterogénea. Esto, además de señalar las posibilidades de desarrollo de los mundos ficcionales, destaca la relevancia de la coherencia entre los mundos de ficción, aunque estos no siempre sean coherentes con nuestro mundo.
3. A los mundos ficcionales se accede a través de canales semánticos. Esto quiere decir que se puede acceder a esos mundos a través de canales literarios o audiovisuales. En este punto se añade que los mundos ficcionales son autónomos a pesar de poder estar interconectados entre ellos. Dichas conexiones pueden ampliarse bajo la dinámica de la narrativa transmedia.
4. Los mundos ficcionales son incompletos. Esto quiere decir que estos nunca son explorados por completo, por más extensiones que tengan.
5. Los mundos ficcionales siempre pueden ser expandidos; esta es otra característica que los vincula al fenómeno transmedia (Planells, 2016; 60-65).

Teniendo en cuenta dichas características, Planells se plantea formular la definición de mundos ludoficcionales. Para ello, retoma a Massimo Maietti, quien sostiene que los mundos posibles ludoficcionales se diferencian de los fílmicos o literarios “por su grado de acceso mediante la interactividad [...] el videojuego es un mundo moldeable por el usuario y dotado de “n” mundos posibles que se irán alternando mediante la alteración de las propiedades de los sujetos que los pueblan” (Planells, 2016; 88).

La distinción mencionada es matizada posteriormente. El autor sostiene que los mundos ludoficcionales son similares a la literatura o el cine en cuanto al contenido ficcional, pero son radicalmente diferentes en cuanto a “su capacidad proactiva y transformativa en relación con el usuario” (Planells, 2016: 95). Esto es, que en los mundos ludoficcionales la interacción con el usuario, una interacción de carácter lúdica es esencial.

Posteriormente, Planells sigue con su análisis de la aplicación de la teoría de los mundos posibles destacando los trabajos de Jan Van Looy (2004) y Rocco Mangieri (2011). Sin embargo, concluye que aún no existe una teoría integral aplicada a los videojuegos. En consecuencia, el autor propone que dicha teoría debe abordar por lo menos tres aspectos clave: “la relación entre ficción y reglas de juego, la estructura de mundos y la progresión interactiva y, finalmente, la cuestión del usuario” (Planells, 2016: 91).

Teniendo en cuenta lo anterior, Planells plantea que el proceso de creación de un mundo ficcional es posible a través de tres modelos miméticos que corresponden a la prefiguración, configuración y reconfiguración del marco de ficción (Planells, 2016: 93). De tal manera que el autor ofrece un modelo semántico-pragmático en el que dichos modelos miméticos pueden interpretarse como un símil de la triple mimesis propuesta por Paul Ricœur en su obra *Tiempo y narración* (2004).

En ese sentido, la prefiguración o diseño de juego sería la mimesis I que responde “tanto al marco pragmático de la creación como a la semántica extensional que se da en un contexto cultural concreto” (Planells, 2016: 94). Cabe destacar que el autor observa este proceso desde la dimensión técnica de trazar los límites y mecánicas del juego, no como un acto autoral similar al de escribir una novela.

Por otro lado, el equivalente a la mimesis II sería la dimensión del *gameplay* (Planells, 2016: 96). Aquí cabe resaltar la distinción entre las nociones *play* y *gameplay*. La primera refiere a las experiencias obtenidas a partir del uso del videojuego, la segunda hace alusión a “la experiencia diseñada para disfrute del usuario y que garantiza que el mundo de ficción será estable y autosuficiente” (Planells, 2016: 93). Siguiendo lo anterior, es el *play*, es decir la experiencia del usuario, la equivalente a la mimesis III (Planells, 2016: 93).

En ese sentido, las principales características de los mundos ludoficcionales son las siguientes:

1.- *Los mundos ludoficcionales están estructurados en sistemas de mundos posibles cohesionados, estables y autónomos.* Lo anterior quiere decir que los mundos ludoficcionales tienen una estructura que podría expresarse de manera simple como reto-resolución-balance. Dicha estructura aprovecha la capacidad humana de anticipar eventos para desarrollarse pues “a cada estructura de mundo se le asigna uno o varios objetivos que proporcionan el potencial anticipatorio del juego, si bien la forma de

establecer cada uno de ellos puede ser totalmente distinta” (Planells, 2016: 97). A través de lo anterior se generan dilemas que impulsan a la ficción: ¿Logrará el protagonista sus objetivos? ¿Qué efectos provocará cierta acción en los demás personajes y el mundo en general?, etc.

Además de lo anterior, es destacable que en los mundos ludoficcionales la experiencia de juego se define por “varios posibles y algún necesario” que doten de cohesión al sistema. Esto quiere decir que existen varios escenarios posibles que pueden suceder a partir de las acciones del jugador; sin embargo, hay algunos escenarios o eventos que son necesarios para que el *play* fluya y se cumpla todo lo establecido por el *gameplay* (Planells, 2016: 97).

Siguiendo la idea anterior, la cohesión y la estabilidad que dan estos “posibles y necesarios” es de suma relevancia para evitar pensar que los mundos ludoficcionales son infinitos. El límite de los mundos ludoficcionales está marcado por el diseño del juego; no se puede ampliar lo que está establecido en el *gameplay*. Sin embargo, el marco ficcional en el que están inmersos los mundos ludoficcionales sí puede expandirse sin perjudicar al *gameplay*.

Un ejemplo de lo anterior sería la segunda entrega de la franquicia de videojuegos *Assassin's Creed* (Ubisoft Montreal, 2009) en la cual se abordan las aventuras de su protagonista, Enzo Auditore, en el contexto de una ficticia Florencia renacentista. Las andanzas del mencionado personaje están determinadas por el *gameplay*; sin embargo, la historia es expandida por la siguiente entrega de la franquicia *Assassin's Creed: Brotherhood* (Ubisoft Montreal, 2010) y por la novela *Assassin's Creed: Renaissance* (Bowden, 2009). Las obras mencionadas expanden la ficción, pero el *gameplay* de *assassin's II* se limita a lo que se presenta en el videojuego.

Además, es imperativo tener en cuenta la vinculación de los mundos ludoficcionales con nuestra realidad pues, como sostiene el autor apoyándose en Dolezel (1999): “la ficción no existe de manera totalmente independiente del mundo real pero, a su vez, tampoco puede reducirse a un mero símil de nuestra realidad” (Planells, 2016; 98).

2.- *Los mundos ludoficcionales son modelos estáticos y diseñados para ser autentificables por uno o más jugadores.* El mundo del juego no se mueve; hasta que un jugador interactúa con él es que se vuelve dinámico. Lo anterior quiere decir que, a partir de la

macroestructura que el mundo ludoficcional, el jugador debe tomar decisiones que generan una microestructura que se conforma en cada partida. Esta capacidad de decisión es llamada *función de autentificación*. Dicho término fue recuperado de la semántica de Dolezel pues para el checo “existir ficcionalmente significa existir como un posible construido por medios semióticos” (Dolezel citado en Planells, 2016: 100).

Es relevante observar que esta autentificación requiere de dos elementos: el primero es necesario que el jugador comprenda su capacidad de acción dentro del mundo ficcional. Es decir, que comprenda la cantidad de opciones de acción que tiene y que estas le resulten emocionantes, pero que no sean tantas como para abrumarlo. El segundo elemento es que debe producirse un “recentrado en el nuevo mundo posible” (un cambio de nivel, terminar una misión y asumir otra), además de una valoración del rendimiento lúdico y ficcional del mundo anterior posible (Planells, 2016: 102).

3.- *Los mundos ludofccionales establecen mecanismos de retroalimentación y dependencia entre su dimensión lúdica y su dimensión de ficción.* Esto quiere decir que en el sistema ludoficcional debe existir una coherencia interna, una forma de cooperación entre las reglas del juego, la ficción, la semántica extensional-institucional y la pragmática representada en la acción de jugar.

Lo anterior surge como una respuesta conciliadora ante el intenso debate que hubo entre ludólogos y narratologos respecto a si las reglas del juego o la narración era lo que primaba en los videojuegos. Desde la perspectiva de los mundos ludofccionales, tanto las reglas del juego como los elementos ficcionales comparten la misma importancia, pues con ellos se puede crear un “espacio de significación único” (Planells, 2016: 104).

4.- *Los mundos ludofccionales están metalépticamente naturalizados.* Como ya se indicó anteriormente, los videojuegos permiten acceder a los mundos de ficción a través de sus controles hápticos; la interacción del jugador con el mundo de ficción está mediada por dichos canales semánticos. Es en este sentido, el autor recupera nociones como la de interactividad siguiendo a Manovich (2001) y de actuación de Janet Murray (1999) para proponer la *metalepsis*³ como el mejor concepto que permite delimitar “las relaciones

³ La figura retórica de la *metalepsis* es propuesta por Pierre Fontanier hacia el año 1818. Esta consiste en hacer que quien relata algo (una leyenda, un poema, por ejemplo) se transforme en el protagonista del mismo (Genette citado en Planells, 2016: 105). Siguiendo esta línea de pensamiento, el narratólogo Gérard Genette recupera el mencionado concepto como “toda intrusión del narrador o del narratario extradiegético en el universo diegético” (Genette citado en Planells, 2016: 106).

entre el jugador y entramado de lo posible previsto en un mundo ludoficcional dado” (Planells, 2016: 105).

Sin embargo, los mundos ludoficcionales están ubicados en el marco ficcional, es decir un nivel superior al de la narración, por lo que “no impide que puedan contener tantos relatos como niveles y distintas jerarquías de narradores” (Planells, 2016: 106). En ese sentido, la dimensión metaleptica de los videojuegos puede observarse con la irrupción del jugador en el mundo ludoficcional a través del canal semiótico apropiado: a diferencia de otras formas de ficción, este puede transformar dicho mundo.

A pesar de lo anterior, Planells indica que hay que tener tres matices: el primero es que la metalepsis no quiere decir que el usuario pueda modificarlo todo, hay límites establecidos por el mismo creador del mundo ludoficcional que no pueden modificarse. En segundo lugar, la intervención no se limita a acciones, significativas o no, sino que se expande a diversos procesos como lo son “la intervención en el mundo, la recepción de dicha intervención, las consecuencias no percibidas y la estética y mecánicas de juego involucradas” (Planells, 2016: 106). Finalmente, hay que tener en cuenta que al jugar por primera vez significa entender los mecanismos básicos para interactuar con dicho mundo.

5.- *Los mundos ludoficcionales participan del modelo ecológico del transmedia.* Esto se dice basado en las características ya señaladas. Planells indica que “la propiedad transmediática pertenece a la ficción y no exclusivamente a la narración” (Planells, 2016: 107) y por ello los mundos ludoficcionales pueden participar en la ecología transmedia sin necesidad de comprometerse a un sólo relato.

El autor señala la relación intertextual entre los mundos ludoficcionales y otros mundos se da generalmente a través de tres marcos: la vocación realista, relación con los mundos de ficción de otros medios y finalmente los establecidos por el medio mismo (Planells, 2016: 107). La primera es la vocación realista, es decir intentar que la experiencia lúdica imite a la realidad de la mejor manera posible, ejemplos de lo anterior serían los juegos de simulación de vuelo, de conducción o incluso aquellos que tienen alguna intención más allá de lo lúdico como aquellos que buscan dar un mensaje ideológico (Planells, 2016: 108).

Respecto a la relación de los mundos ludoficcionales con otros mundos de ficción, se puede ver ejemplos que van de un sentido al otro. Por ejemplo, la aclamada

serie de videojuegos de *Resident Evil* (Capcom, 1996-2021) ha tenido diversas adaptaciones tanto en el cine, series de televisión y hasta novelas que amplían o profundizan en el mundo establecido por los videojuegos. Por otro lado, el videojuego *The warriors* (Rocktar, 2005) es una precuela y homenaje a la historia contada en la película del mismo nombre (Hill, 1979).

Finalmente, el autor señala que los videojuegos son “la principal fuente de creación de mundo ludoficcionales” (Planells, 2016; 109). Esto por la capacidad de un mundo ludoficcional de poder volcar algunas de sus características (personajes, escenarios, mecánicas, etc.) a otro. A lo anterior hay que sumar algunas estrategias que amplían el mismo mundo (secuelas, precuelas, el reboot, el remake, el crossover, etc.).

Por otro lado, Dan Tarodo Cortes amplía la explicación de los mundos ficcionales, pues menciona que tienen los siguientes rasgos: son incompletos, muchos de ellos no son semánticamente homogéneos y siempre son constructos de la actividad textual (2017: 284).

Puede decirse, finalmente, que un mundo ludoficcional es un espacio delimitado en el que pueden suceder diversas narraciones. Este tiene carácter ficticio en el sentido de que se habla de él como si fuera real o actual, a pesar de que no lo sea. Finalmente, la interacción con dicho mundo es posible a través de diversos canales en el que destaca el ergódico que permite sentir que *se vive* en ese mundo.

Como se ha podido notar, los mundos ludoficcionales forman parte del transmedia. Sin embargo, como se ha señalado en este apartado, son sumamente complejos y, por lo anterior, en esta investigación se ha considerado prudente desglosar los elementos que lo caracterizan. En primer lugar, se destaca su carácter ficcional relacionado con la teoría de los mundos posibles. En ese sentido, en este trabajo se considerará al mundo ludoficcional de la franquicia *Fallout* como una manifestación de un mundo postapocalíptico que es posible.

Por otro lado, es relevante para esta investigación tener en cuenta el proceso de creación del mundo ludoficcional (prefiguración, configuración y reconfiguración). En ese sentido, para este trabajo resultan relevantes las dos primeras: la prefiguración del mundo ludoficcional de *Fallout*, desde quién y cómo se diseñó el mundo ludoficcional; y la configuración del mencionado mundo en cada una de las tres entregas que se han de analizar, es decir, el *gameplay*.

Pero el mundo ludoficcional de Fallout está a su vez conformado por videojuegos, por esta razón, es necesario abordarlos. En consecuencia, en el siguiente apartado se revisarán las características del videojuego.

2.3 El videojuego

Teniendo en cuenta lo anterior, es conveniente retomar de manera breve qué es un juego. Hay que recordar que entre las características que Johan Huizinga menciona sobre el juego es que este transcurre dentro de un lugar y un tiempo fuera del común, un *círculo mágico*. Es precisamente en este espacio/tiempo excepcional donde se lleva a cabo la acción libre de jugar que resulta sumamente inmersiva (Huizinga, 2000).

La noción de juego de Huizinga fue complementada por Roger Callois, quien añade algunas características como su naturaleza incierta, desinteresada, reglada y ficcional; además, propone una clasificación para los mismos (*agón, alea, mimicry e ilinx*) (1986). Una opinión diferente es la de Wittgentein (2008), quien afirma que el juego no puede definirse, ya que su amplitud y heterogeneidad lo convirtieron en una categoría demasiado amplia (Wittgentein citado en Cuadrado y Planells, 2020: 10). Es relevante tener en cuenta esta génesis del estudio del juego, ya que son las bases de los posteriores trabajos enfocados en los videojuegos.

Respecto a estos últimos, es conveniente primero definirlos. David Cuenca Orozco menciona que existen diferentes formas de definir el videojuego, dependiendo de los intereses de la investigación. A continuación, se retoman algunas de las definiciones que el investigador menciona y que se consideran relevantes para esta investigación. Para comenzar, Cuenca retoma a Levis en su definición desde su naturaleza tecnológica: “Los videojuegos (*videogames* en inglés) son programas informáticos que se fundamentan por la interacción entre una o más personas con un aparato electrónico, conocido también como plataforma, la cual se entrega de ejecutarlos” (Cuenca, 2020: 15).

El mismo autor indica que otro factor a destacar de los videojuegos es su impacto social. Esto se ve reflejado en el juego mismo, es decir, una actividad-espacio de conocimiento del entorno y preparación para la vida. Otro factor importante son sus capacidades expresivas que, gracias a interfaces tecnológicas cada vez más hápticas

(sensitivas) e inmersivas⁴, permiten implementar experiencias de realidad virtual y aumentada, así como distintos mecanismos de inteligencia artificial.” (Cuenca, 2020: 16).

Por otro lado, el videojuego también puede considerarse como espacio virtual. Una de las cualidades que posee el videojuego es precisamente la capacidad de representar, de desplegar de forma visual, un espacio por el que es posible circular para jugar. Dicho entorno busca sumergir mentalmente a sus jugadores en un lugar posible. Como espacio utópico o no, sus capacidades visuales semejan en distinta medida las condiciones existentes dentro de múltiples entornos fuera de pantalla. (Cuenca, 2020: 21-22).

Otra definición del videojuego pertinente para este trabajo de investigación es del mismo como literatura ergódica, es decir, como texto experimentable. Al respecto Cuenca indica que

Su arquitectura interna y visual logra hacer que un juego de video represente un tejido de significaciones expresadas de forma visual y proyectadas de forma interactiva a lo largo de una partida, resultando en una serie de estados donde el juego cambiará de acuerdo a la manera en la que es leído, de acuerdo a la manera en la que es entendido o decodificado y también de acuerdo a la manera en la que es interpretado” (Cuenca, 2020: 31-32)

Finalmente, hay que considerar al videojuego como industria creativa, es decir, como consumo cultural. Este último es comprendido como “consumo combinado prácticas (ideales, aspiraciones), mismo que desencadena procesos socioculturales (apropiación de productos) tales como resistencias (negociaciones, consensos y novedosos rituales “localizados”) así como una recepción crítica (hibridaciones, amalgamas y reapropiación en múltiples direcciones)” (Cuenca, 2020: 35).

Un aspecto fundamental en los videojuegos son sus mecánicas. Al respecto, Álvarez indica que “permiten inputs por parte de los jugadores, quienes pueden así producir eventos en el mundo ficcional del juego” (2021: 39). Dentro de las mecánicas

⁴ Respecto a la Inmersión, esta puede ser definida de la siguiente manera: “consiste en meterse o introducirse dentro del juego o del relato al mismo tiempo. Es olvidarse del mundo que habitamos al penetrar en el mundo de la ficción: es sentirse absorbido por el juego o por la ficción; exige, al menos inicialmente, ciertas actitudes y actividades del sujeto [...] La inmersión se relaciona con el tiempo. El jugador se pierde en el texto o en el juego por cierto lapso, y busca escapar de su realidad para perderse en la representación/ficción, de tal manera que el sujeto, además de leer el texto, se encuentra viviendo la situación como parte de su realidad” (Aguado, 2017: 199-200).

típicas en los videojuegos, sobre todo los del género de rol, está la toma de decisiones. las cuales alteran la relación de los jugadores con el personaje y con el espacio, otorgando distintos valores semánticos a la ficción” (Álvarez, 2021: 40). Una opinión similar es la de Navarrete, Pérez y Gómez quienes indican “El jugador es el encargado, mediante la interactividad con el sistema, y ayudado por las mecánicas y reglas, de permutar el estado del juego, generando la sensación de progresión” (2014: 196).

Por otro lado, las mecánicas, a pesar de que se repitan en diversos juegos, no siempre significan lo mismo. Navarrete, Pérez y Gómez lo explican de la siguiente manera “Las mecánicas pueden repetirse de un juego a otro, pero su significado y uso en el juego variarán en función de los desafíos enfrentados por el jugador, lo que hace difícil la generación de una enciclopedia para resolverlos”(2014: 430). También, los mismos autores indican que las mecánicas están íntimamente relacionadas con las reglas del juego, es decir, “con lo que puede o no hacer el jugador en el mundo de la ficción” (Navarrete, Pérez y Gómez, 2014: 434-435).

Además, el videojuego tiene un gran potencial narrativo, como indica Álvarez “Este potencial radica, entre otras cosas, en el hecho de que la audiencia se convierte en protagonista y se puede tomar decisiones que influyen la sucesión de eventos [...] los jugadores son actores en mundos ficcionales en los que la acción puede tener dos o más desenlaces” (2021: 38).

En ese sentido, Torado señala la opinión de Janet Murray quien indica que la narrativa digital no es lineal sino *multiforme*. Lo anterior se refiere a que ofrece una “historia lo suficientemente motivada como para orientarnos en la navegación, pero no lo suficientemente abiertas como para que la exploración sea libre” (Murray en Torado, 2017: 285). Por otro lado, Torado también retoma a Henry Jenkins y su concepción de los diseñadores de videojuego como “arquitectos narrativos” ya que “son los encargados de confeccionar escenarios cargados de connotaciones culturales y referencias simbólicas para que sea el usuario quien construya sus propias historias al interactuar con ellos” (Murray en Torado, 2017: 285).

Es a partir de lo anterior que surge el concepto de “historia espacial” es decir, aquella que surge de “una construcción enciclopédica de mundos posibles más que por la profundidad psicológica de los personajes o del desarrollo de una trama” (Jenkins en Ramírez en Torado, 2017: 285).

Por otro lado, Henry Jenkins establece en su texto “Game design as narrative architecture” (2004) cinco puntos para entender la potencialidad narrativa de los videojuegos:

1. La narrativa no es propia de todo videojuego; existen juegos no narrativos.
2. Algunos videojuegos tienen aspiración narrativa; por ello es importante tener en cuenta la vinculación de la narratividad y los juegos.
3. El potencial narrativo de los videojuegos no significa que se deba primar este aspecto ante cualquier otra posibilidad de análisis.
4. La experiencia lúdica no puede reducirse a la experiencia de la historia; es decir que el videojuego es un objeto más complejo y por ello susceptible a ser analizado de diversas maneras.
5. Los videojuegos que pretenden contar una historia lo harán de una manera completamente diferente a como se haría en otro medio. (Jenkins citado en Planells, 2016: 84).

Para Pérez Latorre el videojuego es un mundo narrativo, una idea similar a la de la narrativa espacial de Jenkins, pues en el videojuego importa más construir un mundo o sitio donde sea posible construir diversas historias a crear una historia *per se*, en palabras de Torado “mundos complejos donde los jugadores crean historias a partir de un abanico de narraciones posibles” (Torado, 2017: 286).

Por otro lado, Aguado, retomando a Katie Salen y Eric Zimmerman, indica que el videojuego es “un sistema en el que los jugadores se involucran en un conflicto artificial definido por reglas, que se traduce en un resultado cuantificable. Se considera que existe un conflicto artificial debido a que su universo pertenece al mundo virtual, a otra realidad” (Aguado, 2017: 192).

El mismo autor indica, siguiendo a Marie-Laure Ryan, que el texto ergódico se puede definir como “aquella obra en la que el lector necesita aportar cierto esfuerzo para atravesarla” (Aguado, 2017: 201). En ese sentido, los videojuegos pueden interpretarse como textos ergódicos ya que requieren de ciertas habilidades psicomotoras, cognitivas, etc. para lograr disfrutarlas de manera adecuada. (Aguado, 2017: 201).

Otra de las diferencias relevantes respecto a narrativa entre los videojuegos y otros medios es que el relato avanza a través de la acción de jugar; es decir, que “la narrativa dependerá de sus habilidades y de las decisiones que tome durante el juego”

(Gracia, 2020: 62). Por lo anterior, y siguiendo el argumento del autor mencionado, las experiencias en los videojuegos se vuelven memorables cuando el jugador llega a una catarsis a través de sus acciones y decisiones dentro del mundo de juego (Gracia, 2020: 62).

Finalmente, el mencionado autor, retomando a Salen y Zimmernan, indica que lo anterior es posible gracias a los “descriptores narrativos” entre estos se pueden encontrar las escenas cinemáticas con las cuales dar contexto a lo que el jugador experimenta mientras está en su partida; la música y sonidos que otorgan mayor profundidad al ambiente; así como elementos textuales como cajas de diálogo, indicadores de misiones, nombres etc. (Gracia, 2020: 64).

De igual manera, es relevante hacer énfasis en la relevancia de los videojuegos como maneras de formar mundos de ficción pues como dice Planells “los juegos constituyen verdaderos mundos posibles insertos en la lógica propia de la ficción, y participan de manera clave en el actual imaginario cultural de las sociedades contemporáneas. Los videojuegos son, ante todo, objetos ficcionales y culturales” (Planells, 2016; 8).

Cabe destacar que estos mundos de juego, como lo indica Gracia (2021), “le presenta al videojugador significados producidos por las desarrolladoras” (Gracia,2021: 85). En ese sentido, todo lo que implica el mundo de ficción que se propone en el videojuego, es resultado del proceso creativo de diversas personas involucradas. a su vez, lo anterior es reflejo de los intereses económicos, ideológicos y valores de la desarrolladora que lo fabrica (Gracia,2021: 85). Así, es a través del videojuego que dichas empresas buscan generar cadenas de valor con las que sus intereses se realicen.

Pero ¿cómo esperan las empresas desarrolladoras formar dichas cadenas de valor? Una respuesta a esta pregunta sería a través de apelar a la agencia de los jugadores. Esta se puede comprender como “la corriente de intervenciones causales contempladas o reales de los seres corpóreos en el continuo proceso de eventos en el mundo” (Giddens citado en Gracia, 2021: 93). El autor mencionado sostiene que la agencia tiene dos componentes analíticos: la primera es que existía la posibilidad de que la persona actuará de una manera distinta; la segunda es que “el mundo está constituido como un flujo de eventos-en-proceso independientes del agente sin un futuro determinado” (Giddens citado en Gracia, 2021: 93).

Así, puede decirse que las empresas desarrolladoras de videojuegos apelan a la agencia de los jugadores proponiendo mundos ludoficcionales, manifestados en videojuegos, que resulten atractivos, ya sea por la temática, por la experiencia de juego, por la narrativa, etc. Con lo anterior se busca generar una cadena de valor que resulte beneficiosa para la empresa desarrolladora.

Teniendo en cuenta lo dicho en este capítulo, se puede decir que el mundo ludoficcional de Fallout, compuesto por los diversos títulos que forman la franquicia, permite, tanto una narrativa propia del *gameplay*, es decir, creada y diseñada por los desarrolladores del videojuego, como narrativas emergentes propias del jugador en cada una de sus partidas. En esta investigación se pondrá atención en el primer tipo de narrativas.

Cómo ha podido notarse, se puede analizar a los videojuegos desde diversas perspectivas. Sin embargo, para esta investigación se tomará al videojuego como un espacio virtual, como literatura ergódica y como industria creativa. De tal manera que los videojuegos de Fallout pueden considerarse como espacios virtuales en los que se puede “vivir” el escenario postapocalíptico con diversos elementos, escenarios y personajes que se han de analizar en esta investigación.

En el sentido de la literatura ergódica, se puede considerar a los videojuegos de la saga Fallout como lugares de experimentación al ser mundos abiertos. En ese sentido, el jugador en su partida puede, o no, conocer los diversos elementos, crear sus propias historias, pero todo ello a partir de lo ya establecido por los desarrolladores. En ese sentido, las narrativas emergentes son vitales para la experiencia del jugador; pero estas narrativas están supeditadas a los conflictos ya predeterminados, por mucha libertad que parezca ofrecer el videojuego.

Por otro lado, en lo que respecta al aspecto de industria creativa, se puede pensar a los videojuegos de Fallout como productos que muestran un imaginario de un mundo postapocalíptico, basado en el mito del apocalipsis pensado como una catástrofe nuclear. En ese sentido, este imaginario presenta una serie de valores y conflictos para que los jugadores sientan alguna sensación específica. ¿Emoción, miedo, libertad? Se buscará responder a lo anterior más adelante.

Teniendo en cuenta lo que se ha visto en este capítulo, se puede decir que la franquicia Fallout puede observarse como un universo transmedia que incluye diversos productos de los cuales los más relevantes, desde el punto de vista de esta investigación,

son los videojuegos. Estos últimos forman un mismo mundo ludoficcional ya que, como se verá más adelante, comparten no sólo características como mecánicas, escenarios o personajes, también comparten un universo narrativo y conflictos.

Además, el mundo ludoficcional presentado a través de los videojuegos, y en específico en el *gameplay*, puede tomarse como una muestra del imaginario postapocalíptico que tiene la desarrolladora Bethesda. Por lo anterior, en el *gameplay* es donde la empresa mencionada puede manifestar cuáles son las características de ese mundo postapocalíptico posible. También hay que recordar que el mundo ludoficcional mencionado ha sido creado en el marco de las industrias creativas que buscan generar cadenas de valor a partir de la innovación de sus ideas.

Por lo anterior, tanto el imaginario que se manifiestan en los videojuegos deben estar diseñados para buscar el agrado del jugador: que los retos sean interesantes; que las posibilidades de acción hagan que el jugador quiera ver más y más; que las decisiones no sólo se sientan cruciales dentro del juego, sino que se siente como si influyera en su vida real.

Pero para observar lo anterior hay que preparar una metodología apropiada. Líneas más arriba se ha mencionado ya el método hermenéutico y su vinculación con los mundos ludofictionales, en el siguiente capítulo se abunda al respecto.

3. Hermenéutica profunda para el análisis de los mundos ludoficcionales postapocalípticos

En los capítulos previos se han abordado las categorías teóricas que se van utilizar en el presente estudio. Así, se ha observado lo que aquí se ha de entender por lo apocalíptico, considerado como un mito que indica la manera en que se presenta un momento futuro en que la civilización sufrirá un gran desastre que provocará la casi desaparición de la humanidad.

En el mismo sentido, se mencionó que el cómo ocurre dicho suceso y lo que viene después, es decir el mundo postapocalíptico, se conforman como imaginarios que van desde las causas divinas, causas ambientales o tecnológicas y bélicas. A su vez, estos imaginarios proceden del mito apocalíptico y son formulados a partir de su contexto, de las preocupaciones y miedos que surgieron de la modernidad. Lo anterior aplicado a diversos ámbitos, sobre todo el bélico, con el claro precedente que han sentado el desarrollo de armas nucleares.

Por otro lado, se vio que estos imaginarios se pueden manifestar por diferentes canales semánticos, como lo son los videojuegos. Es a través de estos que se forman mundos ludoficcionales que permiten experimentar de primera mano al jugador aquel imaginario que los desarrolladores utilizan para construir dicho mundo.

Teniendo en cuenta lo anterior, es momento de revisar cómo se aplicará lo mencionado al objeto de este estudio, es decir, los videojuegos que conforman el mundo ludoficcional de Fallout. En ese sentido, este capítulo versará sobre el aparato metodológico con el que se realizará el análisis, el cual es de corte hermenéutico.

Este capítulo está dividido en cuatro apartados. En el primero se abordará a *grosso modo* qué es la hermenéutica; cabe destacar que no se abundará en la amplia tradición y las diversas perspectivas que existen dentro de este gran ámbito, pues eso excede los límites del presente estudio. Además, a manera de antecedente, se revisarán algunas propuestas de metodologías de corte hermenéutico que se han utilizado para los casos específicos del análisis de los mitos y de los imaginarios sociales.

En segundo lugar, se abordará en qué consiste el método de la hermenéutica profunda, el cual ha sido elegido para esta investigación. Así, se abundará en las propuestas de John B. Thompson: los orígenes de este método en la triple mimesis de Paul Ricoeur, cuáles aspectos a considerar dentro de esta metodología y cómo ésta será adecuada para este estudio. De tal manera que detalla en qué consiste el análisis socio-histórico, el análisis formal y la interpretación, las fases de la hermenéutica profunda.

Finalmente, dada la naturaleza del objeto de esta investigación, en el último apartado se aborda el análisis de los videojuegos de mundos abiertos que propone Rubén García Moreno. En ese sentido, se revisan los aportes del mencionado autor y se especifica qué partes de dicho modelo son útiles para este estudio. Lo anterior está enmarcado dentro del esquema de la hermenéutica profunda, en específico, como parte del análisis formal.

Por último, se realiza una síntesis del aparato metodológico específico que se utilizará en la parte analítica de la investigación.

3.1 ¿Qué es la hermenéutica y para qué sirve?

En un primer momento, es relevante tener claro qué es la hermenéutica. Es necesario precisar que este trabajo no tiene la intención de realizar una revisión exhaustiva de la

historia de esta disciplina. Según Jean Grordin, desde un sentido clásico, la hermenéutica designaba al arte de la interpretación de textos, sobre todo de corte jurídico, teológico o filológico. En ese sentido, esta tenía un carácter auxiliar, pues se recurría a ella cuando algún pasaje resultaba ambiguo o contradictorio (Grordin, 2014: 11).

Posteriormente, la concepción de hermenéutica fue cambiando. Esta se configuró como arte y disciplina de la interpretación en la que, además de los autores ya mencionados, se pueden mencionar a Heidegger, Gadamer, Husserl, Ricoeur, entre muchos otros cuyos aportes que escapan a los propósitos de esta investigación. En ese sentido, este trabajo se limitará a señalar algunos aspectos del método hermenéutico.

Uno de los hitos a destacar es la propuesta de Dilthey, quien entendió la hermenéutica como “una reflexión metodológica sobre la pretensión de verdad y el estatuto científico de las ciencias del espíritu” (Grordin, 2014: 11). De tal manera que, según Grodin, “las ciencias del espíritu deben apoyarse en una metodología que la hermenéutica debe poner al día” (Grordin, 2014: 11).

En ese sentido, se pueden observar diversas propuestas metodológicas que proponen una manera específica para llegar a una interpretación apropiada, según su objeto de estudio. Así, se pueden destacar los modelos de la triple mimesis de Ricoeur expresada en el primer volumen de su obra *Tiempo y Narración* (2004) y la hermenéutica profunda de Thompson, la cual procede del modelo de Ricoeur y está plasmada en su libro *Ideología y cultura moderna. Teoría crítica en la era de la comunicación de masas* (2002). Sobre estos se hablará ampliamente más adelante.

Por el momento, y a manera de antecedente, se mencionarán brevemente dos propuestas metodológicas que están enfocadas en el estudio de los mitos y los imaginarios sociales, dos de las categorías teóricas más relevantes para esta investigación.

El primer caso es el de las orientaciones hermenéuticas para la interpretación de los mitos que Julio Amador Bech ofrece en el séptimo capítulo de su libro *Ensayos de Hermenéutica para una teoría de la interpretación* (2021). Para comenzar, el autor señala que son formas abiertas “capaces de ser referidas a situaciones diversas e inéditas [...] han seguido siendo válidas para dotar de sentido a las mismas situaciones históricas siempre nuevas y diferentes” (Amador, 2021: 344). Entonces, “el mito comprende y expresa patrones de relaciones y esclarece las relaciones fundamentales que los seres humanos establecen entre sí, con otros seres, con el mundo que habitan y con el cosmos” (Amador, 2021: 353).

Teniendo en cuenta lo anterior, Amador propone que los mitos están formados por los siguientes elementos que pueden ser analizados:

a) estructura formal: secuencias de relaciones de los elementos lingüísticos, sintáctica y estéticamente ordenados; b) estructura simbólica: secuencias que regulan las relaciones de los símbolos entre sí, al interior de los cambiantes campos semánticos del relato; c) estructura de la narración: secuencias de relaciones de los personajes con las acciones, los sucesos y las situaciones; d) estructura de los contenidos y su lógica argumental: secuencias de relaciones de los temas entre sí; e) estructura del código cultural: las funciones de los anteriores cuatro tipos de secuencias (formales, de los símbolos, narrativas y temáticas) (Amador, 2021: 371)

En lo que respecta a la hermenéutica aplicada a los imaginarios sociales, se puede mencionar la propuesta de Juan R. Coca. Este autor utiliza la hermenéutica multidimensional como una teoría social que se basa en los imaginarios, la irrealidad y la utopía. Por lo anterior, es relevante comentar algunos de sus propuestas metodológicas. El autor menciona que, desde su perspectiva, los imaginarios sociales

surgen de lo irreal y utópico; en ese sentido, en ellos se establece una actividad “desacralizadora” de lo que la sociedad tiene como sagrado, lo anterior a partir del uso de la creatividad (Coca, 2017: 55). Para el análisis de lo anterior, Coca propone una serie de elementos a considerar que se expresan con la siguiente fórmula:

$$IS: <SE, HS, R/O, Rc, E/T, Cr>$$

En lo anterior las siglas *IS* equivalen al imaginario social. En lo que respecta a *SE* indica al sujeto epistémico comunitario, es decir, quien es el autor del texto a analizar. El siguiente elemento, *HS*, indicaría el análisis de la hermenéutica sociológica, la cual está desarrollada en los tres pasos ya propuestos por Ricoeur y Thompson. En cuarto lugar, se tiene que *R/O*, se refiere a poner atención a los elementos relevantes y los que son oscuros; es decir, lo más destacado para el análisis hermenéutico y aquello que no es posible conocer o es muy difícil de comprobar.

El siguiente aspecto, *Rc*, indicaría que los imaginarios sociales son estructuras de reducción de la complejidad. La idea anterior procede de los aportes de Luhmann y refiere a que “la realidad entra en el embudo de lo irreal donde solo se materializará aquello que es considerado como factible” (Coca, 2017: 34). Posteriormente, la sigla *E/T*, que se refiere a tener en cuenta que los imaginarios sociales se forjan en un tiempo y espacio determinado, por lo que hay que tener en cuenta ambos aspectos en el análisis. Finalmente, *Cr* indica la creatividad del autor, es decir la capacidad de este de transformar aquello que es sagrado para la sociedad a través de procesos de creación, generación y modificación de los imaginarios sociales (Coca, 2017: 34).

Las dos propuestas mencionadas, de Amador y Coca, muestran que hay diversas maneras de abordar desde la hermenéutica a los mitos y los imaginarios sociales. Sin

embargo, a pesar de que son sumamente interesantes, para lograr los objetivos de esta investigación se considera más conveniente utilizar un modelo más clásico que parte de la hermenéutica profunda que propone Thompson. En ese sentido, en el siguiente apartado se aborda este modelo.

3.2 La hermenéutica profunda: ¿Qué es y de dónde viene?

En lo que respecta a los aportes de Thompson, en su libro *Ideología y cultura moderna* (2002), busca sostener un análisis de las formas simbólicas que él llama “hermenéutica profunda” en la cual “el objeto de análisis es una construcción simbólica significativa que requiere de una interpretación” (Thompson, 2002: 396).

Thompson remonta su propuesta metodológica hasta la hermenéutica surgida en la antigua Grecia, pero menciona como referentes a pensadores con esa misma línea de pensamiento como los son Dilthey, Heidegger, Gadamer y Ricoeur pues ellos proponen que “el estudio de las formas simbólicas es fundamental e inevitablemente una cuestión de comprensión e interpretación” (Thompson, 2002: 398).

Otro de los aspectos que el autor destaca sobre el método hermenéutico es que “los sujetos que en parte constituyen el mundo social se insertan siempre en tradiciones históricas” (Thompson, 2002: 401). Lo anterior es fundamental para este caso de investigación pues, como ya se ha señalado en capítulos anteriores, el mito de lo apocalíptico es parte de la tradición occidental que, si bien se ha transformado en lo que respecta a sus causas y consecuencias, en esencia se mantiene y da origen a los diversos imaginarios postapocalípticos.

En ese mismo sentido, Thompson recupera el pensamiento de Gadamer respecto a la historicidad de la experiencia humana. Lo anterior quiere decir que cualquier experiencia que se tenga puede ser comparada con el pasado, esto con el fin de

comprenderla mejor. Pero Thompson va más allá, pues indica, siguiendo a Marx, que los “vestigios del pasado” a veces pueden ocultar o disfrazar el presente; por ejemplo, tradiciones que fueron inventadas recientemente pero que se perciben como algo más antiguo de lo que es (Thompson, 2002: 402).

Es a partir de la hermenéutica profunda, según el autor, que subyace la idea de que “en la investigación social y en otros campos, el proceso de interpretación puede ser, y de hecho exige ser, mediado por una gama de métodos explicativos u “objetivantes”” (Thompson, 2002: 404). En ese sentido, sigue Thompson, la explicación y la comprensión no deben ser considerados como antitéticos, más bien deben ser complementarios para una teoría interpretativa comprensiva, es como pasos para “un marco hermenéutico comprensiva” (Thompson, 2002: 404).

Tomando como génesis los postulados de la triple mimesis de Ricoeur de su *Tiempo y narración* (2004), Thompson desarrolla su propuesta metodológica. Para ello, primero ofrece su perspectiva sobre lo que es el análisis cultural el cual:

se puede interpretar como el estudio de las formas simbólicas en relación con los contextos y procesos históricamente específicos y socialmente estructurados en los cuales, y por medio de los cuales, se producen, transmiten y reciben estas formas simbólicas; en resumen: es el estudio de la constitución significativa y de la contextualización social de las formas simbólicas (Thompson, 2002: 405).

En ese mismo sentido, Thompson especifica que la metodología que él propone incluye tres fases. Cabe aclarar que estos procedimientos no deben de ser considerados pasos consecutivos, más bien hay que tomarlos como “dimensiones analíticamente distintas de un complejo proceso interpretativo” (Thompson, 2002: 407). Estas fases, son, a saber: el análisis sociohistórico, el análisis formal o discursivo, y finalmente la interpretación/reinterpretación.

En lo que respecta al análisis sociohistórico, Thompson parte del hecho de que las formas simbólicas siempre surgen en un tiempo y lugar dados, y por ello “se producen, transmiten y reciben en condiciones sociales e históricas específicas” (Thompson, 2002: 409). En ese sentido, el análisis sociohistórico tiene como objetivo “reconstruir las condiciones sociales e históricas de la producción, la circulación y la recepción de las formas simbólicas” (Thompson, 2002: 409).

Lo anterior se fundamenta en la idea de que “los individuos emplean diversos tipos de recursos, reglas y convenciones para poder comprender y poder apropiarse de las formas simbólicas” (Thompson, 2002: 412).

Además, Thompson sostiene que la primera parte del análisis hermenéutico profundo consiste en reconstruir dichas condiciones sociohistóricas, además de “los contextos de producción, circulación y recepción de las formas simbólicas, así como las reglas y convenciones, las relaciones e instituciones sociales, y la distribución del poder, los recursos y las oportunidades en virtud de los cuales estos contextos forman campos diferenciados y socialmente estructurados” (Thompson, 2002: 412).

En lo que respecta al segundo procedimiento, el análisis formal, parte de la idea de que las formas simbólicas “son productos de acciones situadas que aprovechan las reglas, los recursos, etc. que están a disposición del productor, pero también son algo más, pues son construcciones simbólicas complejas por medio de las cuales se expresa o dice algo[...] en virtud de sus rasgos estructurales, pueden decir algo acerca de algo, y así afirman hacerlo” (Thompson, 2002: 412-413).

En ese sentido, el análisis formal se relaciona con la organización interna de las formas simbólicas en donde se toman en cuenta “sus rasgos, patrones y relaciones estructurales” (Thompson, 2002: 413). Para lograrlo, el autor indica que existen

diversas formas, todo ello dependiendo de las circunstancias y objetivos del estudio a realizar, así como el objeto de estudio que puede ir desde imágenes, discurso, productos multimedia o, como este caso, videojuegos. Algunos de los métodos que menciona el autor son el sintáctico, el lingüístico, el narrativo y el argumentativo.

Finalmente, el tercer paso de la hermenéutica profunda es la interpretación. En esta fase hay una diferencia relevante, pues tanto el análisis sociohistórico como el formal parten del análisis. Es decir, “examinan, separan, deconstruyen, buscan develar patrones y recursos que constituyen una forma simbólica o discursiva, y que operan en ella” (Thompson, 2002: 420). Es a partir de dichas acciones que parte la interpretación que se hará.

Pero ¿cómo se hace? El autor indica que “procede por síntesis, por la construcción creativa de un significado posible” (Thompson, 2002: 420). En ese sentido, sigue Thompson, las formas simbólicas tienen un “aspecto de referencia”, esto quiere decir que “típicamente representan algo, se refieren a algo, dicen algo acerca de algo” (Thompson, 2002: 421).

Siguiendo lo anterior, se puede decir que gracias al análisis sociohistórico y el formal se puede ver de una manera diferente lo que se ha de analizar. En ese sentido, según Thompson, esta fase de análisis es un proceso de reinterpretación, lo anterior responde a que “[las formas simbólicas] ya están interpretadas por los sujetos que constituyen el mundo sociohistórico” (Thompson, 2002: 421).

De esta manera, parte del análisis sociohistórico de esta investigación puede encontrarse en los dos primeros capítulos de esta. Lo que deja una incógnita: teniendo en cuenta la naturaleza del objeto de este estudio (los videojuegos de Fallout y el mundo ludoficcional que conforman) ¿Cómo se realizará el análisis estructural? A continuación,

se ofrece una respuesta a partir del modelo de análisis de videojuegos de mundo abierto.

3.3 El modelo de análisis de los videojuegos de mundo abierto

Este modelo de análisis es propuesto por Rubén García Moreno en su investigación “Videojuegos de mundo abierto: propuesta de un modelo de análisis ludonarrativo” (2021). El autor señala que una de las primicias de este tipo de videojuegos es la libertad y autonomía del jugador para explorar un enorme terreno, de tal forma que el jugador tenga una “partida no estructurada”; es decir, que se da prioridad a “la falta de linealidad y la experimentación” (García, 2021: 113).

En ese sentido, en los videojuegos de mundo abierto el jugador es el encargado de dar un orden a las cosas por hacer (García, 2021: 113). Si así le place, el jugador puede pasar horas conociendo los diferentes parajes, personajes y retos que plantea el mundo ludoficcional, sin tomar en cuenta la trama o misión principal del juego.

Sin embargo, como menciona García Moreno retomando a Navarro (2013), esta libertad es “dirigida”. Es decir, que al final esta autonomía del jugador está delimitada por diversos factores como las posibilidades de acción que tiene el jugador, las limitaciones geográficas del mundo de ficción planteado, la necesidad de realizar alguna acción para acceder a alguna locación o evento en especial (García, 2021: 113).

Ahora, al tratar a los videojuegos de mundos abiertos en su dimensión de mundos ludoficcionales, García menciona que “el espacio de juego de los mundos abiertos pretende ser un entorno virtual que, a través de mecánicas de juego, la inserción de unos habitantes del lugar y otros mecanismos narrativos consigue una simulación verosímil de la vida” (García, 2021: 116). En ese sentido, y siguiendo a las

propuestas de la geógrafa Kate Edwards (2016), el autor indica que es a través de diversas capas de contenido (geografía, clima, flora, fauna, idiomas, razas, etc.) que se logra dar verosimilitud al mundo de juego y de esa manera ofrecer una experiencia satisfactoria (García, 2021: 116).

Pero crear un mundo complejo y verosímil no es suficiente para generar la experiencia de un mundo vivo; pues es necesario que dicho mundo, además de enorme y fascinante, reaccione ante las acciones del jugador o, incluso, más allá de la presencia de este. Para lo anterior existen los sistemas, los cuales, según García, “se construyen en torno a una inteligencia artificial que relaciona el comportamiento del jugador con los sucesos del mundo, propiciando formas específicas de jugar” (García, 2021: 117).

En ese sentido, se puede entender a un sistema como “como un mecanismo de la programación y el diseño que puede cumplir varios cometidos” (García, 2021: 117). Estos sistemas en los videojuegos de mundos abiertos tienen tanto la función de “automatizar elementos del juego para actuar según unos patrones, de tal forma que el mundo de juego reacciona a las acciones del jugador” (García, 2021: 117). como de establecer reglas “sobre las historias que se pueden llegar a construir en el juego y articulan historias emergentes dentro del espacio de posibilidades que delimitan” (García, 2021: 118).

Teniendo en cuenta los preámbulos mencionados, es momento de abordar cuál es la propuesta de análisis de videojuegos de mundos abiertos de García. Es importante recordar que este se utilizará como parte del análisis formal que propone Thompson. Por ello, y teniendo en cuenta el interés de este estudio, se retomarán sólo algunos aspectos del modelo propuesto por García Moreno.

En primer lugar, hay que decir que el modelo de García está dividido en cuatro grandes temas: el diseño de la experiencia de juego, los sistemas del mundo, el diseño de

la experiencia narrativa, y el diseño del mundo de juego. Los dos últimos son de mayor relevancia para esta investigación.

En lo que respecta a la experiencia de juego, el primer paso que menciona García Moreno es identificar la historia del autor. Lo anterior no sólo implica abordar el relato que los desarrolladores quieren presentar al jugador, sino tomar en cuenta “la estrategia narrativa a utilizar, de tal forma que explicar cómo se estructura (capítulos o secuencias), cómo se cuenta (por ejemplo, durante las misiones o encargos), si hay escenas de vídeo o si se emplea el texto para hacerlo puede resultar útil” (García, 2021: 119).

Además, en este punto se debe tomar en cuenta, según este autor, si es obligatorio para el jugador seguir dicha historia o hasta qué punto puede ignorarla. También hay que poner atención a si esta historia es fija o si cambia según las acciones del jugador y cómo es que las decisiones de este último influyen en ella, si es el caso. (García, 2021: 119).

Siguiendo con el tema de las facultades de decisión del jugador, el siguiente punto se refiere a la historia del mismo. Lo anterior se refiere a “precisar cómo afecta la actuación del jugador a la historia del mundo, si tiene consecuencias o si podría ser diferente en cada partida” (García, 2021: 120). En ese sentido, el siguiente paso es identificar si el protagonista de la historia es un avatar, es decir un recipiente que el jugador “rellena” con su propia personalidad o si es un personaje con personalidad y características propias (García, 2021: 120).

Otro punto que es de vital relevancia para esta investigación es la historia del mundo. Lo anterior quiere decir, tomar en cuenta si hay un pasado definido para el mundo de juego y cómo se muestran estos indicios al jugador (García, 2021: 120). Cabe resaltar que lo anterior se pueden mostrar a través de cinemáticas, textos o incluso

fuera del videojuego mismo; en algún producto que expanda el universo transmedia de la franquicia.

Finalmente, también será fundamental establecer si existe consonancia ludonarrativa. Lo anterior es definido por García Moreno como el “punto de intersección entre el diseño de la experiencia de juego y el diseño narrativo” (García, 2021: 121). En ese sentido, se pondrá atención en cómo es que las dinámicas de juego de Fallout cobran sentido con la narrativa que se nos presenta; en caso de no tenerlo, se explicará porqué se llega a esa conclusión.

En lo que respecta al diseño del mundo de juego, uno de los pasos que resulta relevante para esta investigación es el análisis del sentimiento de pertenencia. Lo anterior, en palabras del autor se puede entender de la siguiente manera “Para que el jugador se sienta un habitante más del lugar, el juego puede utilizar mecanismos, acciones o tomas de decisiones que le vinculen más con el lugar” (García, 2021: 122).

A lo anterior se pueden añadir las relaciones que el jugador puede establecer con otros habitantes del mundo como personajes que lo habitan, enemigos, fauna, entre otros; incluso algunas referencias al mundo real. Lo anterior resulta relevante porque “pueden ser un elemento transmisor de ideas, además de dotar al mundo de mayor riqueza y dinamismo” (García, 2021: 122).

Otro aspecto relevante para este análisis es lo que García llama persistencia de las acciones; es decir, determinar cuál es el impacto de lo que hace el jugador dentro del mundo de juego y cómo afectan dichas acciones a su devenir. En palabras del autor: “si sus acciones durante los momentos que está desarrollando su partida, al margen de las misiones de juego, modifican el *statu quo* del mundo o si, por el contrario, no tiene forma de incidir de ese modo en el espacio de juego” (García, 2021: 122).

En ese sentido, otro aspecto a destacar es lo que García llama el reconocimiento del jugador, lo cual es entendido como “Tan interesante resulta estudiar la intervención del jugador en el mundo de juego como descubrir si este manifiesta una respuesta a cambio [...] si el mundo reacciona al jugador o manifiesta signos de ser consciente de su presencia.” (García, 2021: 122). En esta parte se pondrá énfasis en cómo es que está establecido que el videojuego reaccione a la presencia del jugador o a ciertas acciones del mismo; esto con el fin de ofrecer una mayor inmersión en el mundo de juego.

Como se indicó al inicio de este subapartado, sólo se han retomado lo que se ha considerado más relevante del modelo de García Moreno para aplicarlo como parte del análisis formal de este estudio. En consecuencia, es momento de articular lo que ya se ha señalado para formular el aparato metodológico que se ha de seguir en esta investigación.

3.4 Modelo de análisis hermenéutico para los mundos ludoficcionales postapocalípticos

Teniendo en cuenta lo mencionado en este capítulo, es momento de formular el instrumento metodológico específico que se utilizará en esta investigación. Como ya se ha dicho, la base de este será el modelo de hermenéutica profunda propuesto por John B. Thompson (2002), cuyos elementos son el análisis socio histórico, el análisis estructural y la interpretación. A continuación, se enumeran lo que se tomará en cuenta en cada una de estas fases.

En primer lugar, en el análisis sociohistórico se tomará en cuenta lo expuesto en el primer capítulo de esta investigación, es decir, lo concerniente al desarrollo histórico del mito del apocalipsis y los imaginarios tecno-científicos postapocalípticos derivados de los miedos propios de la modernidad.

Además, se pondrá énfasis en la empresa desarrolladora de los videojuegos a analizar: Bethesda Softworks. En ese sentido, se tendrá en cuenta los orígenes de la misma, así como las temáticas de los videojuegos que ofrecen. Sin embargo, hay que tener una visión más amplia del contexto dentro del ámbito de los videojuegos; para ello, se realizará una breve revisión de algunos videojuegos contemporáneos a la saga Fallout cuya temática sea similar.

Lo anterior será de gran utilidad para cumplir el objetivo de explicar de dónde surge el imaginario de lo postapocalíptico que se utiliza para la construcción del mundo de juego Fallout.

Posteriormente se iniciará con el análisis formal. El primer objetivo a cumplir en esta fase es definir el tipo de apocalipsis y mundo postapocalíptico que presenta el mundo de juego de Fallout. Para lograrlo se utilizará la clasificación ofrecida en el capítulo primero de los imaginarios postapocalípticos, junto con la revisión de la historia del mundo de juego previo al gameplay, es decir, el estado del mundo ludoficcional antes de la intervención del jugador.

El siguiente objetivo es analizar qué tipo de problemáticas para la toma de decisión o acción se pueden plantear a partir del uso de un mundo de juego postapocalíptico. Para ello se utilizarán algunas de las categorías de análisis que propone García Moreno. En primer lugar, se revisará la historia del autor expresada en el gameplay; es decir, la trama de sucesos que el jugador debe de seguir y conflictos que los desarrolladores plantean al jugador durante la partida y que este debe de resolver para terminar la historia principal de los videojuegos a analizar.

Lo siguiente sería revisar cuales son los habitantes del mundo ludoficcional de la franquicia Fallout. Teniendo en cuenta la inmensidad de dicho mundo y los objetivos de

esta investigación, se pondrá especial atención a los conflictos entre diversos grupos así como los ideales que persiguen. En ese mismo sentido, se abordará la historia del jugador, entendiendo esta como las posibilidades de acción que los desarrolladores le ofrecen y los posibles resultados que estas pueden tener. Lo anterior teniendo en cuenta que los videojuegos de mundo abierto ofrecen una libertad limitada.

Una vez que se han revisado las posibilidades de acción del jugador, es pertinente también revisar la persistencia de estas. En ese sentido, se revisará de qué manera es que el actuar y la toma de decisiones en una partida modifican el devenir del mundo ludoficcional de Fallout durante la partida, si es que eso pasa. En ese mismo sentido, se tomará en cuenta la consonancia ludonarrativa.

El siguiente objetivo es conocer a qué motivantes se apela utilizando este tipo de mundos postapocalípticos. Para ello, se pondrá un mayor énfasis en la experiencia que los desarrolladores quieren presentar al jugador y se revisará a partir de las siguientes categorías. En primer lugar, se establecerá la naturaleza del protagonista de la historia, si este es un avatar del jugador o si es un personaje arquetípico con una personalidad propia.

Posteriormente, se tomará en cuenta el reconocimiento del jugador, es decir, como está planeado en el videojuego que el mundo postapocalíptico de Fallout reaccione a las posibles acciones del usuario y qué consecuencias se tienen previstas antes esas hipotéticas acciones. ¿Qué pasaría si elige unirse a una facción en vez de otra? Si el jugador comienza a matar personajes aleatorios ¿Cómo reaccionarían los restantes? Todo lo anterior teniendo en cuenta que dentro del diseño de los videojuegos están determinadas todas las posibilidades de acción antes de la interacción con el usuario.

De igual manera, se tomará en cuenta la categoría del sentimiento de pertenencia el cual se refiere a qué mecanismos están previstos en el videojuego para que el jugador

se sienta parte del mundo ludoficcional. ¿Qué tipo de relaciones se va a permitir al jugador forjar con los personajes que habitan el mundo de juego durante la partida? Es la pregunta que se puede responder con esta categoría.

Posteriormente, llega el momento de la tercera fase de este análisis hermenéutico, la interpretación. En este punto se puede responder el siguiente objetivo de esta investigación es analizar la forma en la que los desarrolladores crean su propio mito sobre el apocalipsis y su imaginario postapocalíptico partiendo de la idea común y cómo esto hace el mundo de juego más real para el videojugador. Para ello se retomarán las categorías expuestas y se hará énfasis en la historia del autor y la persistencia de las acciones del jugador que ya se han descrito anteriormente.

Finalmente, el último objetivo de esta investigación es identificar por qué un mundo postapocalíptico pudo ser redituable para la desarrolladora. Para ello, además de tener en cuenta todo el análisis, se realizará una comparación respecto al número de ventas de los videojuegos de la franquicia Fallout a analizar con algunos juegos contemporáneos con una temática similar. Lo anterior en el entendido de que dicha franquicia se encuentra inserta en la dinámica de las industrias creativas; por ello, la empresa desarrolladora busca con ella generar una cadena de valor que le beneficie tanto en sentido monetario como en el de la transmisión de sus valores y visión del mundo.

Para resumir, a continuación se ofrece un breve cuadro en el que se puede observar la estructura del aparato metodológico expuesto hasta ahora. En la primera columna se expondrá cuál es el objetivo que se propone la investigación; en la segunda se muestran cuáles son las categorías teóricas que, dentro de las expuestas en los capítulos anteriores, serán las más relevantes para cumplir con el objetivo expuesto; finalmente, en la tercera columna se muestran los indicadores a analizar.

Objetivos de la investigación	Categorías teóricas	Indicadores
Explicar de dónde surge el imaginario de lo postapocalíptico que se utiliza para la construcción del mundo de juego Fallout	La modernidad/ El imaginario tecnocientífico	<ul style="list-style-type: none"> ● Análisis sociohistórico (Acontecimientos históricos, la empresa Bethesda, videojuegos y otros productos contemporáneos con temática similar)
Definir el tipo de apocalipsis y mundo postapocalíptico que presenta el mundo de juego de Fallout	El mito del apocalipsis/ El imaginario postapocalíptico	<ul style="list-style-type: none"> ● Clasificación del imaginario postapocalíptico/ ● Historia del mundo de juego previo al gameplay
Analizar qué tipo de problemáticas para la toma de decisión o acción se pueden plantear a partir del uso de un mundo de juego postapocalíptico	Videojuego como espacio virtual y como literatura ergódica	<ul style="list-style-type: none"> ● Historia del autor (gameplay) ● Habitantes del mundo de juego (conflictos entre facciones y qué ideales persiguen) ● Historia del jugador (qué posibilidades de acción se le ofrecen al jugador y cuáles son sus posibles resultados) ● Persistencia de las actuaciones (cómo está previsto que pueden afectar las posibles acciones al status quo del mundo)
Conocer a qué motivantes se apela utilizando este tipo de mundos postapocalípticos	Imaginario postapocalíptico/ Videojuego como espacio virtual y como literatura ergódica	<ul style="list-style-type: none"> ● Protagonista de la historia (es un avatar del jugador o interpreta a un arquetipo)

		<p>determinado)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Reconocimiento del jugador (si el mundo reacciona al jugador o manifiesta signos de ser consciente de su presencia y cómo lo hace) ● Sentimiento de pertenencia (qué mecanismos usa el juego para que el jugador se sienta parte del mundo de juego)
<p>Analizar la forma en la que los desarrolladores crean su propio mito sobre el apocalipsis y su imaginario postapocalíptico partiendo de la idea común y cómo esto hace el mundo de juego más real para el videojugador</p>	<p>El mito del apocalipsis/ El imaginario postapocalíptico/ La modernidad/Imaginario tecnocientífico/ Videojuego como espacio virtual</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Historia del autor (gameplay) ● Persistencia de las actuaciones (cómo está previsto que pueden afectar las posibles acciones al status quo del mundo)

4. Análisis del mundo ludoficcional de Fallout

4.1 Análisis sociohistórico: los mitos apocalípticos y los imaginarios postapocalípticos en el contexto de Fallout

La guerra, la guerra no cambia nunca.

Narrador de Fallout 3

Como se vio en el primer capítulo, el mito del apocalipsis supone la idea de que el mundo se acabará de una manera u otra. Es a partir de dicho mito que surge el imaginario de lo que pasará después, el mundo postapocalíptico. El origen, tanto del mito como el imaginario mencionados, puede tomar distintas formas y variantes que pueden incluir desde la intervención divina, hasta el desarrollo científico descontrolado.

Con base en la clasificación que se ha realizado anteriormente, se ha determinado que el mundo ludoficcional de Fallout corresponde al imaginario de un mundo postapocalíptico tecnocientífico. Lo anterior responde a que el origen del mismo es el producto de una guerra nuclear, donde la ciencia aplicada a fines bélicos provoca una devastación como nunca se ha visto en el mundo, pero a la que se le ha temido desde mediados del siglo XX.

Así, teniendo en cuenta lo anterior, es momento de comenzar con el análisis socio-histórico de este estudio. Este apartado estará dividido en tres partes: en la primera se hará una breve revisión histórica sobre la franquicia Fallout; posteriormente se pondrá atención a la empresa Bethesda, dueña actual de la misma. Una vez que se tenga claro el origen de la saga y el camino por el que Bethesda la ha llevado desde su compra, se revisarán algunos productos culturales que también abordan el imaginario postapocalíptico de corte tecnocientífico, esto con el fin de contextualizar a los videojuegos que se tienen en cuenta en este estudio. Finalmente, como el tema central de la saga Fallout es la guerra nuclear y sus consecuencias, se abordará un poco del contexto histórico del mencionado tema, esto con el fin de proporcionar un panorama amplio del origen del imaginario postapocalíptico que se estudia en este trabajo.

4.1.1 Los orígenes de la guerra: Bethesda y su lugar dentro de la industria del videojuego

Antes de iniciar este subapartado, es necesario dejar claro que estará dividido en tres partes. En la primera se abordará a *grosso modo* la historia de la franquicia Fallout, esto es debido a que los videojuegos que la conforman han sido desarrollados por diversas empresas. La segunda parte versa sobre la empresa a la cual pertenece actualmente la saga, Bethesda, y cuáles han sido sus obras, además de la franquicia que aquí se estudia. Finalmente, se realizará breve repaso de la historia de los videojuegos de Fallout en sí, con el fin de trazar observar su evolución a través del tiempo.

En un inicio, hay que mencionar que los videojuegos de rol con temática de ciencia-ficción, más que ser una novedad en la década de los noventa, tienen su génesis en los ochenta. Reardon y Wright señalan que en la mencionada década fueron lanzados, entre otros, juegos como *Universe* en 1983 y *Starflight* en 1986 (Reardon & Wright, 2021: Pos. 3158-3170). En lo que respecta a la industria del videojuego, la década de los 90's puede ser considerada como el mejor momento para los juegos de rol en computadora, como lo fue la saga Fallout.

En ese sentido, el videojuego de la empresa Interplay con temática postapocalíptica, *Fallout* (1997), no era una novedad en cuestión de temática. Sin embargo, su gran aceptación tanto crítica como en ventas posibilitó la salida de una secuela, *Fallout 2* en 1998 (Reardon & Wright, 2021: Pos. 3158-3186). Los dos primeros videojuegos de la serie fueron desarrollados por Black Isle Studios y publicados por Interplay Entertainment.

Unos años después, hacia 2001, se publicó un Spin off llamado *Fallout Tactics*, por Micro Forté y 14 Degree East. Hacia 2004 Interplay publicó un título más, *Fallout: Brotherhood of Steel*. Tiempo después, hacia el 2010, surgió un nuevo videojuego de la franquicia, pero no fue desarrollado por Bethesda: *Fallout: New Vegas* a cargo de Obsidian Entertainment.

Las dos primeras entregas de la franquicia resaltaron por su narrativa y por la presentación de un entorno postapocalíptico causado por la guerra nuclear que, además, presentaba otros de los elementos que se convertirán clásicos de la saga como lo es el mismo ambiente prácticamente desértico, peligros como mutantes inteligentes, animales enormes, tecnología futurista como lo son los robots, armas láser, entre otros. Por otro lado, *Fallout: New Vegas* mostró algunas de las características que, como se verá

más adelante, comparte con las entregas que estuvieron a cargo de Bethesda como lo es que presenta un juego de rol en 3D con un mundo abierto esperando ser explorado por el jugador.

Pero, según Reardon y Wright (2021), el mencionado auge tiene origen en una persona: Christopher Weaver a quienes los mencionados autores consideran el visionario en cuestión de narrativa de los juegos de rol digitales (DRPG) (Reardon & Wright, 2021: Pos. 739). Weaver es ingeniero en ciencias graduado de la Universidad de Wesleyan y el MIT y hacia 1986 fundó una serie de pequeñas empresas que al final dieron como resultado a Bethesda Softworks y que se ubicó en Baltimore, Maryland.

En ese mismo año, Bethesda Softworks creó su primer proyecto en el ámbito de los videojuegos: *Gridiron!* (Bethesda Softworks, 1986) el cual sería el primer simulador de deportes basado en la física en PC (Reardon & Wright, 2021: Pos. 739). Es a partir de lo anterior que la empresa EA se acercó a Weaver para la creación de un videojuego de fútbol americano: *John Madden Football* (Reardon & Wright, 2021: Pos. 742). Sin embargo, dicha unión entre Bethesda y EA fue muy corta.

Posteriormente, hacia 1994, Bethesda da paso a un nuevo proyecto más relacionado con los juegos de rol: *The Elder Scrolls: Arena* (Bethesda Softworks, 1994). Esto marcaría el inicio de esta empresa en el mencionado género de videojuegos. Una de las primicias de la saga The Elder Scrolls fue la de crear videojuegos de mundo abierto. Cabe resaltar que dicha idea no era algo nuevo en ese momento, ya que desde 1986 Nintendo había implementado la idea en el primer título de la saga *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986).

A pesar de los esfuerzos mencionados, hacia el año 1995 Bethesda se acercaba a la bancarrota, lo anterior provocado por la baja venta de videojuegos que no tenían que ver con los juegos de rol. En consecuencia, en Bethesda se decide que el enfoque de sus esfuerzos sería solo en el mencionado género. Así, para 1996 se publica *The Elder Scrolls: Daggerfall* (1996). Cabe destacar que este videojuego se promocionó como “un juego de rol en perspectiva de 1ª persona que te da una libertad sin precedentes para hacer lo que quieras” (Reardon & Wright, 2021: Pos. 781).

Las innovaciones en los juegos de rol por parte de Bethesda siguieron en la siguiente entrega de la saga, la cual surgió hacia 2002: *The Elder Scrolls: Morrowind* (2002). En este momento Bethesda Softworks ya contaba con Todd Howard, personaje importante para la saga Fallout, que para entonces ya había sido comprada por

Bethesda. El desarrollo de *Morrowind* resulta relevante, pues este se desarrolló prácticamente en paralelo a *Fallout 3*, la primera entrega de la saga a cargo de esta empresa y, en ese sentido, comparten muchas características.

Entre las innovaciones que introdujo *Morrowind* en la saga, y que también fueron implementadas en los videojuegos de *Fallout*, están incorporar mayor profundidad y complejidad a las misiones secundarias; es decir, aquellas que no estaban del todo ligadas con la historia principal. Además, se agregaron facciones, es decir, grupos de personajes cuyos objetivos no siempre van a coincidir con lo del jugador, lo que implica una relación más compleja del mismo con el entorno: quien juega puede unirse o desafiar a dichos grupos, y esto provocará diversos cambios en la partida. (Reardon & Wright, 2021: Pos. 1376).

Posteriormente, Bethesda buscó seguir con la saga exitosa de fantasía medieval con un nuevo juego: *The Elder Scrolls: Oblivion* (2007). En este videojuego se incorporaron dos nuevos aspectos gracias a Todd Howard y su equipo: la primera fue una mejora en la creación de personajes, dando más opciones que en versiones anteriores; y la otra fue una mejora en cuestión de la interacción de los personajes no jugadores (NPC) con el mundo y el jugador (Reardon & Wright, 2021: Pos. 2599).

Cabe destacar que, en esta entrega, al igual que en *Morrowind*, se implementó una mecánica distinta a los juegos de rol clásicos: en los juegos de Bethesda las habilidades del personaje del jugador se incrementan en medida que este las usara, en vez del sistemas típicos en los que las características y habilidades se mejoraban juntando puntos de experiencia o subiendo de nivel (Reardon & Wright, 2021: Pos. 2602). Así, si el jugador deseaba ser mejor con el arco o abriendo cerraduras, este debía utilizar dichas habilidades cierto número de ocasiones hasta para que estas aumentaran.

Ya hacia el 11 de noviembre de 2011 Bethesda lanzó *The Elder Scrolls: Skyrim*. En este juego, además de lo antes señalado, Reardon y Wright aseguran que en esta entrega se buscó mejorar la fórmula de los videojuegos de rol de mundo abierto poniendo mayor énfasis en la agencia del usuario (Reardon & Wright, 2021: Pos. 3689). ¿Cómo se pensaba lograr lo anterior? A partir de lo que indican Riedl y Bulitko (2012): “La misión principal del juego siempre está disponible para los jugadores, pero de ninguna manera los jugadores se ven obligados a progresar o incluso completar la historia de la misión principal” (Riedl & Bulitko en Reardon & Wright, 2021: Pos. 3704). Lo anterior será fundamental para los siguientes videojuegos desarrollados por Bethesda.

Pero Bethesda no es una empresa independiente. Weaver, hacia 1999, fundó Zenimax Media junto a Robert Altman, quedando Bethesda como una filial de esta última (El refugio Fallout wiki, s.f.). A causa de lo anterior, se considera conveniente abordar qué es Zenimax Media, cuáles son los estudios de videojuegos que posee y, finalmente, regresar a Bethesda Softworks para analizar cómo es su labor dentro de la industria de los videojuegos.

Entonces, Zenimax Media es una empresa norteamericana cuya oficina central se encuentra en Washington D.C. Además, cuenta con oficinas en el resto de Norte América, Europa, Australia y Asia. En su página se describen como “creadores y publicadores de contenido interactivo original para consolas, PC, y dispositivos móviles” (Zenimax Media, s.f.).

El poderío de este conglomerado dentro de la industria del videojuego puede verse reflejada, además de su presencia en gran parte del planeta, en la cantidad de estudios reconocidos que posee, un total de ocho según su página oficial, a saber: Zenimax Online Studios, id software, Arkane Studios, Machine Games, Tango Gameworks, Bethesda Game Studios, Alpha Dog Games, y Roundhouse Studios (Zenimax Media, s.f.). Cabe destacar que los últimos tres son divisiones de Bethesda Softworks.

Siguiendo con el organigrama de Bethesda Softworks, se puede mencionar que Alpha Dog Games, fundado en 2012, es el estudio encargado de los videojuegos para dispositivos móviles que desarrolla Bethesda Softworks (Zenimax Media, s.f.). Por otro lado, Roundhouse Studios fue creado hacia 2019 y está encargado de videojuegos de varios géneros como de rol, de disparos, aventuras, entre otros (Zenimax Media, s.f.). Finalmente, Bethesda Game Studios, la división que resulta más relevante para este estudio, tiene a su cargo dos de las franquicias más relevantes de los videojuegos de rol y de mundo abierto de la industria: Fallout y Elder Scroll.

El éxito de las franquicias mencionadas es rescatado por la empresa en su página oficial, pues en ella se expresan los logros que estas han conseguido dentro de la industria. Cabe destacar que, en la siguiente descripción no aparece el juego más reciente de la franquicia Fallout, *Fallout 76*:

Ha creado The Elder Scrolls IV: Oblivion®, "Juego del año" en 2006; Fallout® 3, "Juego del año" en 2008; The Elder Scrolls V: Skyrim®, "Juego del año" en 2011; y más recientemente, Fallout® 4, que ganó el premio al "Juego del año" de 2015 y batió varios

récords. Bethesda Game Studios se ha ganado una reputación por ser uno de los estudios de desarrollo más respetados y consagrados de la industria (Bethesda, s.f.).

Como puede notarse, ambas franquicias se han destacado con diversos premios. Por un lado, Elder Scroll ofrece un ambiente de fantasía medieval, lleno de magia, criaturas fantásticas; lleno de profecías, facciones que buscan preservar o destruir legados milenarios en los que el jugador utilizará el acero, la magia y el favor de los dioses para alcanzar sus objetivos. Por otro lado, en Fallout se muestra un mundo postapocalíptico, destruido, más cercano a las pesadillas de la época moderna que a la fantasía de un tiempo pasado, pero se abundará en ello más adelante.

Y es que en la empresa Bethesda se planea que cada una de sus franquicias ofrezca ciertas experiencias específicas. Así lo expresó Todd Howard, productor ejecutivo de Bethesda Game Studios, en una entrevista: “Los juegos de Bethesda siempre han sido parecidos, en la saga The Elder Scrolls te dejaban a tu aire para vivir un mundo nuevo en cada entrega. En la saga Fallout te obligaban a sobrevivir dejándote huérfano en un mundo arrasado en el que nunca habías estado, pero debías adaptarte” (Muñoz, 2020). En lo anterior se destaca que los videojuegos de esta empresa ofrecen libertad al jugador, pero con implicaciones completamente distintas.

Una vez que ya se tiene un panorama general de cómo inició la franquicia Fallout y del contexto de Bethesda, es momento de hablar sobre qué ha hecho esta empresa con la franquicia. Esta empresa buscó entrar en el auge de los videojuegos de disparos de inicio del siglo XXI con la adquisición de la saga Fallout, pero a esta le añadieron los componentes que hicieron exitosos a sus juegos de rol (Reardon & Wright, 2021: Pos. 3158-3177). Así, Todd Howard se encargó de este nuevo proyecto de videojuego de disparos con gráficas 3D y combate en tiempo real (Reardon & Wright, 2021: Pos. 3192).

Hay que recordar que para este momento Bethesda se había especializado en los juegos de rol de mundo abierto. Por lo anterior, al comprar la franquicia Fallout en 2004, era lógico que utilizaran ese mismo diseño en el siguiente videojuego de la saga: *Fallout 3*, lanzado el mismo año. Tiempo después, en el año 2014, Bethesda sacó a la luz un nuevo videojuego, *Fallout 4*. Reardon y Wright señalan que en este videojuego se intentó combinar los elementos que ya se habían probado en *Fallout 3* y aquellos que hicieron de *Skyrim* un éxito. En palabras de los autores:

El desarrollo de un enorme mundo abierto donde los jugadores podían sentirse libres de deambular y crear sus propias armas y armaduras. Una vez más, un juego de

Bethesda tendría éxito en los aspectos más importantes del contenido técnico que los jugadores exigían: creación de personajes, vestimenta, botín y NPC interesantes (Reardon & Wright, 2021: Pos. 5584).

Fallout 4 Representó el mayor éxito comercial de la franquicia hasta el momento, ya que vendió 12 millones de copias y obtuvo ganancias de 750 millones de dólares en tan sólo veinticuatro horas (Reardon & Wright, 2021: Pos. 5714).

Teniendo en cuenta el gran éxito que fue *Fallout 4*, Bethesda siguió trabajando para sacar el nuevo videojuego de la franquicia, *Fallout 76* hacia noviembre del año 2018. Este se pensó en un primer momento como un componente multijugador en línea de *Fallout 4*, pero al final terminó siendo una nueva entrega de la franquicia (Reardon & Wright, 2021: Pos. 6025). Sin embargo, esta arriesgada propuesta no logró el éxito deseado, pues “el juego obtuvo una respuesta mediocre, malas críticas y varias controversias sobre fallas en el juego, mala narración y un error en el código vergonzoso” (Reardon & Wright, 2021: Pos. 6031).

A continuación, se ofrece una lista de los videojuegos de la serie *Fallout*, según el orden cronológico de su publicación:

- *Fallout* (1997)
- *Fallout 2* (1998)
- *Fallout Tactics: Brotherhood of Steel* (2001)
- *Fallout: Brotherhood of Steel* (2004)
- *Fallout 3* (2008)
- *Fallout: New Vegas* (2010)
- *Fallout Shelter* (2015)
- *Fallout 4* (2015)
- *Fallout 76* (2018) (Wiki, *Fallout* (serie); revisado el 15 de diciembre de 2020)

Cómo ha podido verse, Bethesda Softworks, y en especial Bethesda Game Studios, son verdaderos exponentes de éxito en la industria de los videojuegos. Lo anterior por supuesto a partir de los galardones que la misma empresa señala en su página, pero también acompañado de las ventas de sus juegos, por ejemplo, *Fallout 4*, según la prensa especializada, tan sólo en la consola PlayStation 4 vendió 8,4 millones de copias (Álvarez, 2019). Otra manera de ver el valor en la actualidad de Zenimax Media, y por tanto Bethesda, puede verse reflejado en que fue recientemente comprada por Microsoft por una suma total de 7.500 millones de dólares (Sampere, 2020).

Además, Bethesda se ha convertido en específico en un referente en el ámbito de los videojuegos de mundo abierto, siendo la empresa creadora de dos de las franquicias de videojuegos más exitosas del rubro. Lo anterior no sólo es presentado por los múltiples premios que han recibido dichos videojuegos, sino que la longevidad de ambas muestran que han construido una base de jugadores leales a ellas, la cuestión del número de las ventas de estos videojuegos ya se verá más adelante.

En lo que respecta a la franquicia de Fallout, se ha podido observar que esta no surgió como una idea original de Bethesda. Más bien, está compró los derechos de la saga que ya llevaba algunos videojuegos publicados. Si bien las primeras entregas establecieron el inicio del mundo ludoficcional de Fallout, como se verá más adelante, es a partir de la compra por Bethesda que los videojuegos de dicha franquicia se volcaron al ámbito de los juegos de rol de mundo abierto.

4.1.2 El apocalipsis tecnocientífico y sus consecuencias en el imaginario a finales del siglo XX e inicios del XXI

Para continuar con esta parte del análisis socio-histórico, se considera prudente tomar de punto de partida la literatura, lo anterior responde a que muchas de las obras audiovisuales que abordan una temática postapocalíptica de corte tecnocientífico son inspiradas o directamente adaptaciones de libros. Cabe destacar que, como se verá más adelante, las imaginaciones del fin del mundo, y en específico las de una guerra nuclear que acabe con todo, han sido constantes desde mediados del siglo XX, coincidiendo con la conciencia que el público en general tuvo con los peligros de diversos desarrollos tecnológicos entre los cuales destacan las bombas atómicas.

Así, se puede mencionar la novela de Richard Matheson *Soy leyenda*, publicada por primera vez en el año 1954, en plenos inicios de la Guerra Fría. El autor estadounidense muestra una visión fatalista de un futuro marcado por la tragedia humana materializada en sus propios inventos; una constante que se verá en este tipo de obras. Después de una guerra bacteriológica, Neville, el protagonista de esta historia, se ve forzado a enfrentar a una ciudad de Los Ángeles devastada y habitada por seres semejantes a los vampiros clásicos que fueron creados por la infección desatada en la batalla.

La influencia de esta obra se ve reflejada también en las múltiples adaptaciones que se han llevado a cabo en el cine. La primera fue titulada *El último hombre sobre la*

tierra (Price, 1964); después, *El último hombre vivo* (Sagal, 1971); finalmente, *Soy leyenda* (Scott, 2007). Cabe mencionar que, si bien las películas no reflejan a cabalidad la visión de Matheson, reafirman a su manera el imaginario del mundo devastado por la guerra y del individuo tratando de sobrevivir a un mundo hostil.

Otra obra digna de destacar es *La penúltima verdad* de Philip K. Dick (1964). En esta novela de origen norteamericano se muestra un contexto marcado por la Tercera Guerra Mundial, en el que la humanidad vive bajo tierra para evitar la radiación. En ese contexto, el protagonista y nuevo presidente electo se ve en la obligación de ir a la superficie en donde descubre una gran verdad: la guerra ya había acabado hace tiempo y toda la información que llegaba a los refugios subterráneos era una mentira fabricada.

La mencionada novela se pueden notar dos temas principales para el momento de su publicación: por un lado, la preocupación por la manipulación de las élites a través de los medios de comunicación y por otro la preocupación por un conflicto mundial nuevo por llegar o que incluso ya se estuviera gestando en forma de la Guerra Fría. Así, el autor nos presenta una serie de preocupaciones comunes en el mundo occidental de mediados del siglo XX: ¿qué hará la gente común cuando la guerra y los intereses de unos cuantos nos alcancen?

Las preocupaciones sobre la guerra y los avances tecnológicos en pos de ella siguieron siendo fuente de inspiración para diversas obras literarias postapocalípticas hacia inicios del siglo XXI. Un ejemplo paradigmático de esto puede encontrarse en *La carretera* (2006) de Cormac McCarthy. En dicha obra no se especifica desde un inicio cómo es que el mundo que presenta ha llegado a su fin, pero algo es claro: la desolación, la falta de recursos y, sobre todo, el peligro constante, son elementos que perseguirán a un padre y su hijo; protagonistas de esta historia de viaje a través de una carretera devastada.

Y es precisamente el drama humano del no poder cubrir las necesidades básicas uno de los elementos que aumenta la tensión en el libro de McCarthy. Esta tensión no sólo se genera por la posibilidad de morir de hambre, sed o enfermedad; sino que resalta otro elemento clave de estos imaginarios postapocalípticos: la degradación de los valores de los sobrevivientes pues, en el afán de mantenerse con vida, pueden llegar a recurrir a prácticas impensables antes del desastre como lo es el asesinato o el canibalismo. De tal manera que se muestra un panorama en el que encontrar a otro humano puede ser más mortal que beneficioso.

De manera similar al caso mencionado de *Soy leyenda* (1954), *La carretera* ha sido adaptada al cine hacia el año 2009, unos pocos años después de la publicación de la obra original. Esto puede considerarse como una muestra del impacto que tuvo la historia relatada por McCarthy.

Pero los imaginarios de un futuro postapocalíptico se diversificaron en las primeras dos décadas del siglo XXI. La idea de una futura guerra en donde las armas nucleares sean las protagonistas de la destrucción no es un tópico exclusivo del mundo occidental. En el ámbito ruso, las obras de Dmitri Glujovski conforman una saga: *Metro 2033* (2005), *Metro 2034* (2009) y *Metro 3035* (2015) en el que se presenta una ficción enmarcada en una Moscú en la tercera década del siglo XXI, posterior a los ataques nucleares empezados en 2013.

En esta historia, los sobrevivientes de la capital rusa se refugian dentro de los túneles del metro de la ciudad. Es en estas extensas vías que se genera una sociedad en donde muchos hacen una nueva vida y se afilian a algunas de las facciones que se han creado en cada sector. Así, existen grupos extremistas que recuerdan a tendencias nocivas de ayer y hoy como los neonazis de “Cuarto Reich”; o aquellos que buscan el regreso de un régimen de finales del siglo XX como los comunistas de “La línea Roja”; entre otras.

Por otro lado, los problemas de ese mundo ficcional se expanden, pues aún hay vida salvaje mutada en el exterior del metro, a donde van algunos por comida y recursos necesarios; sin mencionar una raza de mutantes llamados “ los oscuros” que tienen poderes mentales y se consideran sumamente poderosos. Es en ese contexto en el que Artyom, el protagonista, intenta sobrevivir en una situación sumamente desventajosa y descubre una trama oculta llena de giros que hace reflexionar al lector sobre la condición humana.

En ese sentido, la saga *Metro* es bastante cercana a lo que se ve en la franquicia *Fallout*, pero con diferente locación. Las similitudes con los videojuegos que son centro en este trabajo de investigación no se limitan a la temática de un mundo postapocalíptico posterior a una guerra nuclear, pues la obra de Glujovski ha trascendido a los videojuegos creando su propio universo transmedia. Estos, además de basarse en los libros, nos muestran una perspectiva diferente a la literatura en la que el jugador tiene oportunidad de interactuar con las facciones de la franquicia *Metro* de manera distinta, una en la que él tiene un mayor control de lo que pasa en dicho mundo

pues, además de encarnar al protagonista de la historia, se le ofrecen un gran número de elecciones a través de las mecánicas que convierten al videojuego una experiencia nueva que en sale de los límites de esta investigación.

Lo anterior es relevante, pues es una muestra clara de que la franquicia Fallout no está proponiendo algo nunca antes pensado, más bien retoma una preocupación general de la humanidad: después del trauma que fueron las guerras mundiales del siglo XX, la destrucción, la mortandad y el avance tecnológico que facilitó lo anterior, ¿cómo no iba a ser preocupante y fácil de imaginar que una nueva guerra mundial con consecuencias más catastróficas aún?

Por otro lado, en el mundo del cine se tienen algunos otros ejemplos de imaginarios postapocalípticos tecnocientíficos dignos de destacar. Un ejemplo de lo anterior es *La hora final* de Kramer (1959). La mencionada película nos transporta a una Australia posterior a la Tercera Guerra Mundial. En el mencionado mundo, toda la población del hemisferio norte ha sido aniquilada por los bombardeos nucleares mientras el resto del mundo, sobre todo Australia, está siendo víctima de una nube producida por una bomba de cobalto.

El mundo presentado por Kramer es sumamente gris y pesimista, pues en esta visión hay, además de una gran afectación ecológica, una gran carencia de combustibles por lo que no se pueden utilizar diversas tecnologías. Además, el gobierno, en busca de evitar a la población una muerte agónica por la radioactividad, ofrecen dosis de venenos para acabar con todo rápidamente. En medio de este drama humano, surge la esperanza para la humanidad que es el motor de la trama.

En ese sentido, esta película está enmarcada en el contexto de la Guerra Fría. Hay que recordar que, posterior al final de la Segunda Guerra Mundial, comenzó un largo periodo en el que distintos conflictos bélicos en donde se involucraron los dos bloques ideológicos que se dividían el mundo, el capitalista y el socialista, fomentaron el miedo de que, en algún momento, se diera un nuevo ataque nuclear, similar a los que sucedieron en Japón, pero esta vez a mayor escala.

De esta manera, se puede pensar que esta película muestra el desánimo por el futuro que existía en el bloque occidental del mundo. La obra de Kramer fue publicada pocos años antes de uno de los episodios más tensos de la Guerra Fría: la llamada Crisis de los Misiles en Cuba hacia 1962. Así, la película incluso podría pensarse como una

advertencia de lo que podría ser, si es que la escalada bélica hubiera aumentado; si alguien tomaba la decisión de empezar el apocalipsis nuclear.

Un panorama similar muestra *Cartas de un hombre muerto*, una película de Lopushansky (1987). De nueva cuenta, se presenta un mundo posterior a la explosión de armas nucleares, esta vez provocadas por un error computacional y la incapacidad de los humanos en poder solucionarlo a tiempo. Así, el protagonista, un científico ganador del Premio Nobel, está refugiado en un antiguo museo de historia junto a otros sobrevivientes, mayoritariamente niños huérfanos. Es en ese contexto en el que el científico se dedica a escribir cartas a su hijo, quien no logró sobrevivir al desastre nuclear. A la muerte del protagonista, los niños que le hicieron compañía surgen de su refugio para repoblar el mundo, teniendo en cuenta las enseñanzas de aquel físico para forjar un mundo mejor.

Como puede observarse, la obra de Lopushansky mantiene el ánimo más bien sombrío respecto a los horrores de una posible guerra nuclear. Sin embargo, en esta ocasión se muestra una esperanza de redención del género humano, una suerte de posibilidad de que los niños capten el arrepentimiento de los que presenciaron, e incluso pudieron participar, en la creación de los aparatos que destruyeron el mundo para así forjar un nuevo mundo. Con suerte uno en donde no vuelva a repetirse dicha situación.

Ya hacia inicios del siglo XXI puede observarse un abordaje distinto del imaginario postapocalíptico tecnocientífico en el cine. La mencionada perspectiva no destacaba el miedo al bombardeo atómico y sus consecuencias; más bien se enfoca en las consecuencias de la experimentación con armas biológicas: virus, bacterias, o diversos modos de provocar grandes daños a los enemigos. Pero algo sale mal, ya sea que aquellos agentes biológicos se salen de control o son utilizados en civiles y las consecuencias se vuelven catastróficas.

Ejemplos de lo anterior son las cintas *Exterminio* (2002) de Boyle y su secuela *Exterminio 2* (Fresnadillo, 2007). La historia comienza en un centro de investigación de primates en Cambridge, Inglaterra, donde unos activistas ecológicos irrumpen y, accidentalmente, se provoca un contagio de un virus mutante que provoca gran agresividad y violencia. Lo anterior es el inicio de una transmisión masiva del virus que provoca el caos en la isla.

En ese contexto, en la primera película se muestra el viaje de Jim, un hombre que al despertar de un estado de coma se encuentra con este escenario de destrucción y desolación. Así, los espectadores conocen las consecuencias del contagio masivo junto al protagonista que se une a otros sobrevivientes más y juntos buscan una manera de escapar de los infectados y de otros sobrevivientes cuyas intenciones son todo menos nobles.

En la secuela, además de hacer un recuento de lo que fue la infección que afectó a prácticamente todo Reino Unido, se muestra un panorama posterior en donde las fuerzas armadas han intervenido para acabar con los infectados y se comienza a planear la repoblación en sectores donde ya está controlada la epidemia. En ese contexto, surgen nuevos problemas como un drama familiar en el que dos niños huyen de la zona controlada en busca de su madre y al encontrarla se plantea la investigación de ella como presunto sujeto inmune con la esperanza de crear alguna cura. Pero su inmunidad no evita que infecte a otros, lo que provoca una nueva serie de contagios que desata el caos y la necesidad de huir de los protagonistas.

El final de la segunda película resulta más agri dulce, pues a pesar de que los niños logran escapar, uno de ellos está infectado como su madre; esto provoca que el virus llegue a Europa continental, dejando la sensación de que no importa que la infección es más bien imparable. Así, este par de películas nos muestra una preocupación diferente al de las bombas nucleares: uno en el que gracias a un agente biológico las personas se vuelven en contra de sus congéneres, una en la que el contagio exponencial, las muertes violentas y la sensación de estar indefenso son constantes.

Un ejemplo similar se puede encontrar en la película *Guerra mundial Z* de Froster (2013), la cual está basada en un libro homónimo escrito por Max Brook (2006). La película sigue el viaje de Gerry Lane, un antiguo trabajador de las Naciones Unidas en busca de una cura a un virus que provoca una agresividad extrema y que, al igual del virus de *Exterminio*, se transmite a partir del contacto con fluidos de los infectados. En ese sentido, Lane se desplaza a diversos lugares del mundo para encontrar una solución ante este problema. De tal manera que, después de una serie de contratiempos y situaciones difíciles que incluyen muchos enfrentamientos con infectados, el protagonista logra encontrar una posible cura a la infección y con ello dar una nueva esperanza a la humanidad.

En lo que respecta a la novela, está escrita a manera de entrevistas realizadas por Max Brooks, un agente de la Comisión de Posguerra de las Naciones Unidas. Los mencionados testimonios muestran cómo fue la batalla contra los zombis o infectados de un virus del cual no se tiene un origen claro. Sin embargo, se sabe que inició en China y que se trasladó a otras latitudes. Con un tinte más político, en esta obra se muestra cómo los diferentes gobiernos tomaron acciones ante el problema que la epidemia supuso, además de mostrar los diversos conflictos sociales que supuso el enfrentarse al contagio masivo.

Un camino similar al cine se ha dado en los videojuegos: por un lado, podemos ver los que están enfocados en un imaginario sobre un mundo en el que un virus o algún agente biológico arrasa con la civilización y otros que de un mundo posterior a un ataque nuclear.

Dentro del primer rubro se puede mencionar todo el universo transmedia de Resident Evil. Esta franquicia, que inició en los videojuegos con *Resident Evil* (Capcom, 1996), ha tenido un gran número de secuelas en el mencionado medio, además de adaptaciones al cómic, novelas, televisión y el cine. La historia de este universo transmedia inicia en la ficticia ciudad estadounidense de Raccoon City hacia finales de la década de los noventa. En este contexto, hay una incursión de un grupo de élite de policía en una mansión en la que se enfrentan con zombis y otras criaturas que surgieron a partir de una serie de experimentos que una empresa muy poderosa, Umbrella, realizaba en secreto con el fin de conseguir armas biológicas de diversa índole.

Así, durante los videojuegos de la franquicia se puede observar a los diversos protagonistas enfrentando criaturas de pesadilla como hordas de zombis, animales mutados e incluso criaturas humanoides que cambian de forma. La atmósfera de terror poco a poco se convierte en una historia de guerra en donde los zombis son poco a poco sustituidos por las armas biológicas, corporaciones super poderosas y malvadas, dándole a la franquicia una sensación de ciencia ficción en la que el jugador debe enfrentarse con dichas criaturas con diversos tipos de armas de fuego.

Historias similares se desarrollan en los demás medios que conforman el universo transmedia de Resident Evil con algunas variaciones; sin embargo, el universo postapocalíptico es más bien contemporáneo al tiempo de publicación de las obras en lugar de aventurarse a una visión más futurista. En ese sentido, también se destaca que

no es un conflicto bélico el detonante del problema, sino experimentos de una empresa privada que salen de control y que provocan la guerra; una entre humanos y abominaciones, entre el hombre y su creación.

En lo que respecta al imaginario postapocalíptico tecnocientífico posteriores a una guerra nuclear, en los videojuegos se pueden encontrar diversos ejemplos. Uno de ellos ya se ha mencionado anteriormente: la saga de videojuegos surgida de las novelas de la saga Metro. Son cuatro videojuegos que están ambientados en el mismo mundo de las obras de Glukhovsky: *Metro 2033* (4A Games, 2010), *Metro: Last Light* (4A Games, 2013), *Metro: Redux* (4A Games, 2014) y *Metro Exodus* (4A Games, 2019). Estos, además de compartir la temática postapocalíptica nuclear con la franquicia de Fallout, también comparten otras características que es que ambos son en disparos desde la perspectiva de primera persona.

Pero la saga Metro no es el único ejemplo de un imaginario postapocalíptico nuclear ambientado en una región distante al continente americano. La saga S.T.A.L.K.E.R. está ambientada en el año 2008 en “la Zona”, que se encuentra en la abandonada ciudad de Pripyat, donde se encuentra la Central Nuclear de Chernóbil. En el primer juego titulado *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow Of Chernobyl* (GSC Game World, 2007) el protagonista al cual se le conoce como “el marcado”, debido a que se le encontró en algún momento inconsciente con la palabra “S.T.A.L.K.E.R” en el brazo, se ve involucrado en una segunda explosión del reactor nuclear de Chernóbil causada por los experimentos de un grupo de científicos de la extinta Unión Soviética con el fin de crear un sistema para controlar mentalmente a la población.

Como era de esperarse, los experimentos salieron muy mal, lo que provoca la liberación de una atmósfera conocida como “noosfera”. En ella se libera una energía que crea paisajes extraños y surrealistas y está poblada por criaturas de pesadilla: animales monstruosos, mutantes y otros espectros de apariencia sobrenatural. Es claro que la historia de este videojuego está inspirada en el accidente nuclear acontecido en la misma Chernóbil hacia el año 1986 y de la película homónima dirigida por Andrei Tarkovski (1972).

Así, el mundo de S.T.A.L.K.E.R se expande con una precuela, *STALKER: Clear Sky* (GSC Game World, 2008) y una secuela, *S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat* (GSC Game World, 2010), cuyas mecánicas principales son los disparos con algunos elementos de juego de rol. De tal manera que la historia sigue a través de la exploración de diversos sitios

irradiados y también encarnando y conociendo a diversos personajes y criaturas que no sólo manifiestan el miedo a los efectos de la radiación en los seres vivos, sino también la desconfianza que genera el uso de la ciencia con fines bélicos por parte de personajes sin escrúpulos.

Finalmente, es conveniente mencionar otra franquicia de videojuegos que aborda un imaginario postapocalíptico nuclear, esta vez uno más cercano a lo planteado en la franquicia *Fallout* e incluso se puede considerar un antecedente directo, pues su historia es muy parecida a la de los videojuegos que son objeto de estudio en esta investigación. Esta iniciaría con *Wasteland* (Interplay Entertainment, 1988) un videojuego de rol que se contextualiza en un Estado Unidos de América de pleno siglo XXI posterior a una guerra nuclear que se inició en 1998.

En esas circunstancias, el videojuego permite que el jugador maneje a un grupo de ex soldados estadounidenses que se hacen llamar Raiders del Desierto que se dedica a investigar diversos lugares que han sido afectados por la guerra nuclear en donde se han registrado disturbios, como lo son pequeñas poblaciones e incluso lo que queda de la ciudad de Las Vegas. Tiempo después, se publicó un nuevo título, *Wasteland 2* (Interplay Entertainment, 2014) un juego de características similares que retoma el mismo mundo en el que el jugador encarna al mismo grupo que la secuela y su objetivo es cuidar a los pocos sobrevivientes que quedan de bandidos, saqueadores y criaturas mutantes.

Es este escenario de un Estados Unidos postnuclear la mayor similitud entre la franquicia *Wasteland* y *Fallout*. Esto es evidente por el hecho de que las locaciones de *Fallout* son llamadas “Yermos” (*wasteland* en inglés), como Yermo del Medio Oeste, Yermo Capital, etc. Además, varios de los peligros que presentan ambos mundos ludoficcionales son similares: sobrevivientes hostiles, un ambiente irradiado, animales y humanos mutados, entre otros. A pesar de lo anterior, hay una gran diferencia en cómo es que se permite a los jugadores interactuar con esos mundos; como se verá más adelante, en *Fallout* uno de los elementos más relevantes es el mundo abierto que se representa.

Como se ha podido observar hasta aquí, los imaginarios postapocalípticos de corte tecnocientífico son abundantes en las industrias creativas (literatura, cine, videojuegos, etc.). Incluso aquellos que presentan la posibilidad de una futura guerra nuclear son abundantes. Sin embargo, es destacable que hay una serie de constantes en

estos imaginarios postapocalípticos: el desarrollo de armas y tecnología por parte de gobiernos o entidades privadas; el uso de las mismas, voluntario o no, por parte de dichas entidades; y, finalmente, la pérdida de control de la situación, que deja al grueso de la población desamparados y en una lucha constante por sobrevivir. Por lo anterior, se puede decir que, en cuestión de temática, la franquicia Fallout no presenta un imaginario novedoso. A pesar de ello, como se verá más adelante, es el cómo estos videojuegos permiten abordar dicho mundo lo importante.

Pero antes de llegar a esas instancias hay que tener en cuenta un aspecto más del panorama socio-histórico en el que se desarrolló la franquicia Fallout, que es, justamente, el contexto más allá de las industrias creativas. Para ello se tendrá en cuenta la visión del desarrollo armamentístico, y en especial la visión del desarrollo de las armas nucleares.

El impacto cultural de la creación de las bombas nucleares, y más en específico la destrucción que pueden generar, ha sido una marca que ha durado generaciones desde las detonaciones de Hiroshima y Nagasaki en el año de 1945. Horacio García Fernández en su obra de divulgación *La bomba y sus hombres* (1997) muestra algunas pautas de cómo se formó la idea del peligro de la guerra nuclear desde los primeros logros científicos que dieron lugar al descubrimiento de la fusión nuclear, pasando por la creación del Proyecto Manhattan, todo esto en el contexto de la Segunda Guerra Mundial. Lo anterior para mostrar, en palabras del autor, “cómo el poder político militar *usa y abusa* no sólo del descubrimiento científico en sí, sino también de los mismos científicos, individuos sujetos, como cualquier otro ser humano, a la autoridad del Estado” (García, 1997: 49).

Así, el autor hace un recorrido histórico sobre cómo los científicos de diversas partes del mundo, sin saberlo, poco a poco comenzaron a allanar el camino para llegar al descubrimiento de la fisión. Hahn, Strassmann, Eistein y muchos otros nombres relevantes se esforzaron en sus investigaciones, pero sólo Leo Szilard se imaginó el posible uso bélico de estos avances científicos. Según García, esta sospecha impulsó al científico a organizar un “*acuerdo de silencio* al respecto entre la comunidad científica” (García, 1997: 61).

De tal manera que el esfuerzo por frenar la utilización de los descubrimientos científicos para la guerra no fue sólo esfuerzo de un hombre. García retoma una famosa carta que Eistein dictó a Edward Teller, insigne físico y considerado padre de la bomba

de hidrógeno, cuyo destinatario era el presidente de Estados Unidos, Roosevelt, para disuadirlo de utilizar la bomba (García, 1997: 65). Dicha misiva, prosigue el autor, fue entregada por Alexander Sachs dos meses después, sin que tuviera el efecto disuasorio que los científicos pretendían (García, 1997: 61).

Prueba de lo anterior fue la consolidación del Proyecto Manhattan. En este, según García, concurren diversos intereses. Desde el deseo de fomentar los avances científicos y tecnológicos que, según el autor, prometían los reactores nucleares (García, 1997: 68). Pero también estaban los intereses militares, cuya creencia era que “todo eso se hace con el exclusivo fin de disponer de nuevas armas que garanticen una posición hegemónica en los asuntos mundiales” (García, 1997: 65).

Lo anterior es de suma relevancia, pues muestra dos aspectos que son retomados en el mundo ludoficcional de Fallout. La primera es que, al inicio del proyecto Manhattan, se pensaba en utilizar los descubrimientos que se pudieran lograr para el bien común. Esta idea, como se verá más adelante, es retomada en Fallout pues se propone que en ese mundo ficcional, además de las armas nucleares, también se desarrollaron diversos inventos a partir del uso de la energía nuclear que incluían robots y vehículos que funcionan con dicha energía en vez de combustibles fósiles. Una posible utopía tecnológica que, posteriormente, se vio oscurecida por la guerra.

La segunda es algo más cercano a la realidad: el deseo de dominación a través del desarrollo de la ciencia y la tecnología. Esto es visible también en la historia del mundo ludoficcional que se analiza en esta investigación. Los antecedentes del mundo postapocalíptico de Fallout indican que todo inicia por una gran guerra entre Estados Unidos y China por el dominio de los cada vez más escasos yacimientos petroleros. Así, es a través de diversos conflictos se llega a una reestructuración de la geopolítica mundial. A su vez, el desarrollo armamentístico se aceleró y culminó con un ataque nuclear masivo que destruyó por completo el mundo. Posteriormente se analizará de manera más profunda esta historia, pero es de vital importancia tenerla en cuenta desde ahora.

Pero, a pesar de que García nos muestra que los científicos en sí no son los responsables de los desastres de la bomba atómica, esta imagen limpia de los especialistas en la ciencia no siempre es compartida. No se puede ignorar que parte importante de los imaginarios postapocalípticos es el de la participación de los científicos que, ya sea por iniciativa gubernamental o privada, se cree que realizan

diversas actividades que se pueden considerar no éticas como lo es experimentar con seres humanos vivos o crear armas de destrucción masiva. En palabras de Oscar G. Pamo Reyna, “suele ser presentado como un sujeto malvado o benigno, psicótico, excéntrico o sencillamente torpe, siempre despistado, que trabaja a menudo con tecnología ficticia y también real, para ejecutar sus planes más o menos perversos, y que no nota la inmoralidad de su arrogancia de jugar a ser Dios” (Pamo, 2020: 1)

Y es que el imaginario del “científico loco” no es algo nuevo, Pamo sostiene que el origen de esta visión de los profesionales de la ciencia surgió hacia finales del siglo XIX “como una respuesta a la fascinación por el avance científico a la vez de un temor por la degeneración moral y material de las personas que podría acarrear dicho avance” (Pamo, 2020: 2). Y, a pesar del tiempo, esta idea popular del trabajo de unos científicos sigue presente. Pero este imaginario se sofisticó tanto que en vez de imaginarse a personas en bata intentando revivir cuerpos o crear tecnologías inimaginables, ahora también son parte de conspiraciones que ocultan dichos avances.

Siguiendo este orden de ideas, los científicos son sujetos sospechosos para algunos legos, aliados de oscuros poderes, grupos reducidos que manejan el mundo a voluntad y que hacen dudar a los mismos de que algunos de los conocimientos que ya se daban por ciertos, lo sean en realidad. Dentro de este imaginario, si en nombre de la ciencia se han hecho cosas terribles como la creación de bombas, ¿acaso estas personas no serían capaces de mentirnos sobre que el humano haya llegado a la luna o si el planeta tiene la forma esférica como se nos ha inculcado desde niños? Teorías conspiranóicas como la anterior son comunes en el mundo occidental (Bravo, 2019)

Así, estos imaginarios sociales se mezclan con situaciones reales que, para las personas que lo creen, hacen más verosímiles dichas ideas. Tan solo hay que pensar que la historia de la segunda mitad del siglo XX, que estuvo marcada por la constante amenaza de una guerra nuclear dentro del conflicto bélico que se conoció como la Guerra Fría. Varios fueron los momentos tensos entre las potencias de los dos bloques que conformaban los bandos de aquel conflicto, como lo fue la llamada crisis de los misiles en Cuba, en 1962.

La creencia de una posible Tercera Guerra Mundial se acrecentó con dicho suceso: gracias a una alianza entre Cuba y la URSS, estos últimos instalaron cohetes que fácilmente podrían causar estragos en varias ciudades estadounidenses. Estas tensiones se solucionaron a través de un tenso diálogo entre el presidente estadounidense John F.

Kennedy y el líder soviético Nikita Kruschev. A pesar de lo anterior, nunca se dejó de trabajar en perfeccionar dichas armas hasta que, finalmente, se intentó un registro y regulación de las armas nucleares hacia 1968 cuando se firma el Tratado de No Proliferación de Armamento Nuclear (Risi, s.f.).

A pesar del esfuerzo citado, en la actualidad se han seguido desarrollando estas armas no sólo por los Estados Unidos de América, sino en diferentes naciones. Así, en la actualidad se tiene información de la existencia de 12.705 cabezas nucleares, la gran mayoría de ellas en Rusia y en EE.UU. Sin embargo, también las hay en China, Francia, Reino Unido, Pakistán, India, Israel y Corea del Norte (El Economista, 5 de marzo de 2022). Es evidente que, por lo menos en cuestión de cantidad de armas existentes y países que las fabrican, hay en la actualidad mayor riesgo de que explote una guerra nuclear que en el siglo XX.

Como puede verse, el contexto histórico y social de finales del siglo XX y principios del XXI estuvo marcado por la posibilidad de la guerra nuclear. Esta realidad fue retomada y desarrollada en el imaginario tecnocientífico que, de una forma u otra, fue presentado por diversos autores que manifestaron en sus obras varias posibilidades de futuros postapocalípticos con algunas características en común, como lo es el mundo destruido, la desaparición de la civilización y la amenaza constante a la vida en un contexto hostil en donde cualquier cosa podría matar: desde la falta de recursos hasta criaturas mutantes, desde infecciones extrañas hasta otros humanos que harán lo que sea para sobrevivir.

Así, se puede constatar que la franquicia Fallout, siendo que se empezó a desarrollar a finales del siglo XX y principios del XXI, ha sido influenciada por los eventos de su tiempo. La idea de un mundo postapocalíptico nuclear no es algo nuevo, pues ya se ha visto en diversos productos culturales, como los ya mencionados anteriormente.

Por otro lado, se puede considerar a Bethesda como una de las compañías más relevantes en lo que Reardon & Wright (2021) llaman los juegos de rol digitales (DRPG, por sus siglas en inglés). Si bien, como se ha mencionado anteriormente, la empresa no estuvo presente en este campo desde un inicio, ni fueron los únicos en implementar las mecánicas de personalización de personajes o los mundos abiertos para que fueran explorados por los jugadores, hicieron de los aspectos mencionados algunos de los

atractivos más grandes de sus franquicias. Así, las sagas The Elder Scrolls y Fallout se convirtieron en unos referentes de este tipo de videojuegos.

Ahora, teniendo en cuenta este contexto, es momento de adentrarse en la saga Fallout, cómo está estructurado el mundo ludoficcional que se desarrolló dentro de la misma y cómo está representado el imaginario tecnocientífico del mundo postapocalíptico post nuclear en este mundo.

4.2 Análisis formal: el mundo ludoficcional de Fallout y cómo está construido

Como lo indica la metodología propuesta por Thompson (2002), después de observar a detalle el contexto socio-histórico, es momento de llegar al análisis formal. Teniendo en cuenta la amplia naturaleza del objeto de este estudio, es decir el mundo ludoficcional de la franquicia Fallout, se utilizan algunos aspectos del análisis de videojuegos de mundos abiertos que propone García Moreno (2021).

De tal manera que, como se expresó en el capítulo anterior, se inicia con la historia del autor, es decir, aquellos acontecimientos previos a lo que el jugador se encuentra en el mundo de juego durante su partida. Además, se realiza un breve recuento de la historia que el autor, es decir Bethesda, programó para que el jugador pueda encontrarse en cada una de las entregas de la franquicia Fallout.

Antes de comenzar, resulta conveniente recalcar la naturaleza transmedia del mundo ludoficcional de Fallout. Como se mencionó en el segundo capítulo, los mundos ludoficcionales, por definición, están inscritos en el ecosistema transmedia. Así, por ejemplo, el universo transmedia de la franquicia Fallout se expandió rápidamente a partir del título *Fallout 4*. Dicha entrega tuvo una versión en realidad virtual publicada en diciembre de 2017 en la que, según la crítica, se logró una experiencia más inmersiva (Cejas, 2017). También se expandirá a la televisión pues se ha anunciado que Amazon Studios y Kilter Films colaborarán con Bethesda Softworks para crear una serie basada en el mundo narrativo de los videojuegos (Castillo, 2020).

Además, también resulta relevante revisar cómo es que los desarrolladores dicen que es su proceso para crear el mundo ludoficcional. Al respecto, Todd Howard indica tres puntos principales en su filosofía de diseño de juegos en Bethesda: el primero es que no hay que definir al videojuego por sus características, sino por el tipo de experiencia que se quiere que tenga el jugador; además, Howard indica que en sus

juegos de mundo abierto la experiencia que quiere transmitir es "Sé quien quieras y haz lo que quieras". El segundo es siempre mantener las cosas simples, pues "Podemos hacer cualquier cosa, simplemente no podemos hacerlo todo". Finalmente, sostiene que "un desarrollador necesita jugar su propio juego, extensivamente" (Breen, 7 de diciembre de 2015).

Lo anterior es de suma relevancia y se tendrá muy en cuenta en los siguientes subapartados del análisis. Por el momento, es necesario comenzar a conocer la historia del mundo ludoficcional de Fallout y cómo lo ha interpretado Bethesda en cada una de las entregas que ha desarrollado esta empresa.

4.2.1 La historia del autor: el gameplay y la historia del mundo ludoficcional de Fallout

En primer lugar, es prudente abordar la historia previa al gameplay. Cabe destacar que este es muy extenso, por lo que se realizará una síntesis lo más breve posible, en la que se ha de abordar los eventos más importantes para el desarrollo del mundo ludoficcional. La historia dentro de la saga Fallout tiene su inicio en plena Segunda Guerra Mundial, con la invención y posterior detonación de las primeras bombas atómicas.

Es aquí cuando la historia da un giro distinto al del mundo real. En el mundo de Fallout los transistores no fueron inventados, en vez de ello la tecnología nuclear fue impulsada en gran medida, lo que posicionó a esta como una de las más relevantes del mundo. En esta historia alternativa, después de la Segunda Guerra Mundial, EE.UU. vio acelerado su crecimiento técnico y científico. Poco a poco aparecieron aparatos futuristas, como robots que ayudan en los trabajos domésticos, mientras la estética y la cultura mantienen rasgos de la década de 1950.

Sin embargo, lo que en un primer momento parecía el camino a una utopía futurista da un gran vuelco: a mediados del siglo XXI el mundo comenzó a sufrir una escasez de petróleo, lo que llevó inevitablemente a los conflictos por el control del energético. Hacia abril del 2052 comenzó la llamada Guerra de los Recursos, una serie de enfrentamientos entre diversas regiones del mundo que llevaron a la utilización, en repetidas ocasiones, de las armas nucleares y que, a lo largo de los años, derivó a que toda la geopolítica cambiara: algunos países fueron absorbidos por otros, como México y Canadá por EE.UU., otros simplemente quedaban demasiado dañados.

Posteriormente, y dentro del marco de esta crisis internacional, surgió un conflicto que lo cambió todo: la disputa entre EE.UU. y China por el control de Alaska, el último bastión del petróleo. Este conflicto se conoció como la Gran Guerra y comenzó hacia el 23 de octubre de 2077. Es en el marco de este enfrentamiento que ocurrió el bombardeo masivo en el mundo. No se aclara quien lanzó el primer lanzamiento de las armas nucleares, sólo se sabe que ambos bandos lo hicieron y que las consecuencias no pudieron ser más devastadoras.

El resultado, como era de esperarse, fue la destrucción del mundo, el apocalipsis. Casi todo rastro de civilización fue erradicado, la naturaleza trastornada y las instituciones gubernamentales desarticuladas gracias a las explosiones nucleares.

Pasarían muchos años en los que los sobrevivientes que no lograron encontrar una protección apropiada sufrieron diversas mutaciones y enfrentaron diversos peligros. Estos desafortunados intentaban sobrevivir en un mundo lleno de restos de aquellos que perecieron y retazos de la civilización que les precedió y que no parecía tener manera de volver. Mientras tanto, los pocos que lograron evitar tal destino en EE.UU., gracias a una serie de refugios nucleares creados por la empresa Vault-tec bajo el encargo del gobierno, esperarían el momento propicio para surgir de nuevo e intentar recuperar algo de lo que la guerra les había quitado.

Ya que se han mencionado los refugios, es conveniente hablar un poco más al respecto de la empresa que los hizo posibles: Vault-Tec. Esta fue contratada por el gobierno de los EE.UU. para la creación de refugios nucleares, todo esto antes de que iniciara la Gran Guerra. En ese sentido, esta corporación cobró una relevancia capital al construir 112 refugios por todo el país. Ahí fue que parte de la población encontró una manera de sobrevivir; sin embargo, las intenciones de dicha empresa no eran del todo buenas.

Y es que, reflejando el imaginario de las empresas malvadas y los experimentos gubernamentales secretos, los refugios estaban planeados para realizar actividades turbias dentro de los mismos. Teniendo en cuenta que era imposible ofrecer a toda la población de EE. UU. un sitio en los refugios, en estos se incluyeron personas con características específicas para ser parte de pruebas de diversas índoles. Así, en los videojuegos de toda la saga, los jugadores encarnan a un personaje que ha sido parte de la población de los refugios.

Entre los objetivos que se fomentaron dentro de los 112 refugios se pueden encontrar algunas como el refugio 3, en el que se entrenó a los habitantes en habilidades de supervivencia para repoblar cuando se considerara prudente salir y que, dicho sea de paso, es el origen del personaje del jugador en *Fallout 76*. Otro es el refugio 95 en el que todos los pobladores son drogadictos a los que tienen aislados de cualquier tipo de sustancia nociva; sin embargo, hay una orden de que después de cinco años se les diera una gran cantidad de drogas, lo cual provoca un gran conflicto del cual mueren todos menos uno que termina muerto por sobredosis, este aparece en *Fallout 4*. Finalmente, se puede mencionar el refugio 87 en el que se investigaba el llamado Virus de Evolución Forzada que dio como resultado criaturas monstruosas y mutantes poderosos (El refugio, S.F.).

Como puede notarse en este muy breve prólogo al gameplay, el pasado del mundo ludoficcional de *Fallout* es sumamente extenso. Si lo desea, el jugador puede buscar en guías oficiales y en otros elementos transmedia más información sobre los detalles del mundo previo al que puede acceder a través de su interacción con los videojuegos. Lo anterior es de suma relevancia pues, en virtud de complementar la experiencia del jugador, la creación de todo este mundo previo dota a los acontecimientos de los videojuegos de la saga *Fallout* de verosimilitud y de una razón de ser de cada elemento y personaje que el jugador encuentra en su partida.

Lo anterior se logra a través del constante juego entre lo real y lo ficticio: se usa el pasado real y traumático, como lo es la Segunda Guerra Mundial y situaciones y conflictos muy propios del siglo XXI, como lo es la falta de recursos y la posibilidad de conflictos armados derivados de dichas carencias y se imagina las posibles consecuencias de dichos conflictos actuales desde una perspectiva más bien pesimista.

Este realismo se complementa con tópicos propios de la ciencia ficción y del imaginario futurista, como lo son los robots y las corporaciones siniestras que sólo buscan el prejuicio de la gente común. Es por medio de esta combinación que Bethesda pretende crear un mundo atrapante, un lugar donde existen una serie de complicaciones emocionantes en las que el jugador tendrá el privilegio de ser parte fundamental de la solución. Pero, ¿cómo es que se planea que el jugador tomará su papel en este mundo? Para responder esta cuestión es necesario revisar el gameplay o la historia del diseñador.

Antes de comenzar con el análisis del gameplay, es necesario aclarar que cada videojuego de Fallout, incluso aquellos que no fueron desarrollados por Bethesda, inician en un lugar y tiempo diferente. Sin embargo, todos los acontecimientos están ambientados en una época lejana a la Gran Guerra. Teniendo claro lo anterior, es preciso abordar el primer juego de la franquicia creado por la desarrolladora mencionada: *Fallout 3*.

El inicio de este videojuego se encuentra en el año 2277, en lo que fue Washington D.C. En aquel lugar es donde el personaje del jugador nace dentro un refugio nuclear, el 101. Ahí, se muestra que la madre del personaje muere en el parto y este debe ser criado por su padre. En las primeras escenas el jugador interpreta a una versión infantil de su personaje, como lo es de un bebé que apenas gatea y, posteriormente, del mismo unos años más tarde celebrando su fiesta de cumpleaños. Finalmente, cuando el personaje cumple 19 años, su padre se va del refugio y el protagonista debe ir en su búsqueda, adentrándose al mundo exterior y sabiendo que jamás podrá regresar al refugio.

Así, el jugador tendrá que adentrarse en el Yermo Capital, como se conoce ahora a Washington D.C., en busca de su padre, siguiendo las pistas que diversos personajes le ofrecen, después de haber cumplido alguna tarea para ellos. Así, tras una gran búsqueda, el jugador encuentra a su padre encerrado en un experimento de realidad virtual en un refugio de Vault-Tec, del cual el protagonista lo rescata. Posteriormente, el padre informa al jugador que él y otros científicos estaban a cargo de un proyecto llamado "Pureza", el cual buscaba una manera de conseguir agua potable, sin radiación, en el Yermo.

Así, el jugador colabora con su padre para lograr dicho objetivo. Entre tanto, se descubre que una facción conocida como el Enclave, que son un grupo malvado de sobrevivientes de la clase política previa a la guerra nuclear y que cuentan con tecnología y armas mucho más letales, desea hacerse del proyecto Pureza. Para evitar que el Enclave cumpla su objetivo, el padre del protagonista se sacrifica para darle tiempo a los científicos que salgan de ahí junto al jugador y lleguen con la Hermandad de Acero, un grupo paramilitar que vive bajo ciertos preceptos bélicos y morales que los colocan como unos defensores del bien, que les ayudará a enfrentar al Enclave.

Por una serie de circunstancias, el jugador termina siendo capturado por el Enclave, pero es salvado por el Presidente Richardson, que resulta ser una Inteligencia Artificial. Esta IA pide al jugador que esparza cierta sustancia en el agua potable para así eliminar a todos los mutantes, que es el mismo objetivo que perseguía el Enclave. Posteriormente, gracias a la ayuda de la Hermandad de Acero, el jugador logra vencer al Enclave y tomar la planta de agua. Pero surge un último problema, y es que, hay que entrar en la cámara donde murió el padre del protagonista. Entonces, el jugador debe tomar una decisión: ir él mismo a cumplir la misión que resultaría mortal o enviar a un personaje aliado para que se sacrifique por el jugador. Además, al jugador también se le presenta la decisión de utilizar la sustancia que se le otorgó para envenenar el agua y destruir a todos los mutantes o simplemente purificar el agua.

Como puede verse, la trama principal de *Fallout 3* está relacionada con temas como la lucha por recursos, la discriminación hacia los diferentes y la existencia de grupos peligrosos que, en busca de unos intereses propios, buscan controlar y destruir. El primer tema, sobre el control de los recursos naturales, está sumamente vinculado con cierto desencanto del imaginario de la modernidad: en virtud de un supuesto progreso constante e, incluso, infinito, grupos con gran poder buscan arrebatar los recursos esenciales como el agua a la gente común. Lo anterior es también un tópico recurrente en otras obras que abordan el imaginario del futuro postapocalíptico como las que se han mencionado en capítulos previos.

Por otro lado, *Fallout 4*, ambientado en el año 2287 en lo que era Massachusetts, comienza antes de los primeros bombardeos nucleares de la Gran Guerra. El jugador inicia en un escenario del mundo previo a los bombardeos. Cabe resaltar que este mundo del siglo XXI alternativo mantiene algunos elementos estéticos de los años cincuenta, con el añadido de recursos futuristas como lo son robots, como se ve en la imagen #1:



Imagen #1. *La casa del personaje del jugador en Fallout 4.* (Fallout 4, Bethesda)

En este prólogo, el jugador debe elegir entre dos posibles personajes, según el género que desee utilizar: un soldado o una abogada. Posteriormente, se ofrece al jugador cambiar la apariencia de su personaje a su gusto e interactuar con su pareja e hijo, hasta que comienza la guerra. El protagonista huye hacia uno de los refugios de Vault-Tec junto a su familia y dentro del refugio son introducidos a cámaras de criogenización con el supuesto fin de despertarlos después de la guerra.

Después, el jugador es liberado de su prisión helada y mira como un hombre asesina a su pareja y se lleva a su hijo pequeño para luego volver a ser congelado. Por segunda vez el jugador es consciente y logra salir del refugio sólo para encontrarse con un mundo devastado y, sin saberlo, han pasado muchos años del secuestro de su hijo. Así, la primera motivación que tiene el personaje del jugador es encontrar a su vástago y a aquel que lo llevó para obtener su venganza.

Después de una serie de sucesos, el protagonista se da cuenta de lo que ha pasado por el mundo, conoce a algunos de los nuevos habitantes del mismo y los peligros que existen en aquel desolado paraje. Finalmente, llega a lo que alguna vez fue la ciudad de Boston y ahí conoce a un detective androide llamado Nick Valentine que le ayuda a encontrar algunas pistas respecto al secuestrador de su hijo. Gracias a un perro, que se vuelve un acompañante del protagonista, este logra encontrar al secuestrador y acabar con él.

Pero la búsqueda no ha terminado para el jugador, pues aún ha de encontrar a su hijo. Además, en este afán de venganza y reencuentro filial, se ve involucrado en conflicto más grande, global, en el que están involucrados cuatro grupos o facciones cuyas metas crean un antagonismo entre ellas. Lo anterior se desarrolla de la siguiente manera: gracias a lo acontecido, el jugador se da cuenta que su hijo está en la guarida de un grupo conocido como el Instituto, una organización que crea androides con apariencia humana y que sustituye a personas por dichas máquinas con el fin de infiltrarse en otros grupos y controlarlos desde las sombras.

Para lograr el rescate, el jugador debe unirse a una de las otras facciones que se han presentado en el camino: la Hermandad de Acero, un grupo armado que se ha visto ya en la entrega anterior, pero que en este caso funciona más bien como una dictadura militar y fascista. El Ferrocarril, una organización de espías que se dedican a rescatar a androides del Instituto para que puedan vivir libres. O los Minutemen, una milicia que ya ha visto sus mejores años pasar por conflictos internos, pero que se conforma actualmente por una alianza de asentamientos a los que proteger.

Sin embargo, el jugador también tiene la opción de unirse al Instituto, esta opción es presentada al jugador al llegar a la base del mismo y darse cuenta de que quien dirige al mismo es su propio hijo. Este es más viejo que el propio protagonista, pues este último estuvo congelado más tiempo del que creyó. Así, después de encontrar al hijo perdido, el jugador debe decantarse por una de las facciones a la cuál apoyará para destruir a las restantes.

En el caso de *Fallout 4* es notorio que la temática de la trama principal es diferente a la del videojuego previo. En esta entrega, sin dejar a un lado el ambiente, los conflictos e incluso algunas facciones de los juegos anteriores, como la Hermandad del Acero, se aborda el tema de la posibilidad de la humanidad de los androides, si es que las máquinas pueden considerarse humanas si es que el desarrollo tecnológico lograra que tuvieran voluntad propia e incluso sentimientos.

Lo anterior es notorio en el conflicto que hay entre las facciones a las que puede apoyar el jugador: por un lado, la Hermandad del Acero desconfía por completo del desarrollo tecnológico, bajo la premisa de que fue gracias a la aceleración desmedida de este que el mundo llegó a su fin. Por otro lado, el Ferrocarril muestra la idea de que los androides pueden ser considerados humanos al tener sentimientos. Finalmente, el

Instituto maneja más bien un discurso en el que se ve a los andróides como una mera herramienta.

A pesar de lo anterior, la historia que Bethesda buscó que el jugador experimente sigue estando enmarcada en el paraje postapocalíptico típico de la franquicia. Además, la perspectiva de la Hermandad del Acero también muestra otra de las decepciones expresadas en el imaginario del fracaso de la modernidad: el desarrollo tecnológico como fuente de todos los males como lo son las armas cada vez más destructivas que han estado presentes, tanto en el mundo real como en el ficcional de *Fallout*, desde la Segunda Guerra Mundial.

Finalmente, es preciso hablar del último videojuego de la franquicia creado por Bethesda, *Fallout 76*. El cual está ambientado en la región de Appalachia, en lo que fue Virginia Occidental, hacia el año 2102, apenas 25 años después de la Gran Guerra. Ahí, el protagonista, como en las entregas anteriores, es un habitante de uno de los refugios de Vault-Tec.

Cabe destacar que, en este, en vez de estar regido por algún experimento como en los otros, se habían colocado a las mejores mentes previas a la guerra para que, después del desastre, sus descendientes puedan salir a la superficie y poblarla de nuevo. Así, cuando por fin se abre la puerta del refugio, se comenzó la operación conocida como “el día de la recuperación” de la cual el personaje del jugador es parte. En ese sentido, el jugador tendrá como primera tarea la limpieza de ciertas zonas y ponerse en contacto con posibles aliados en aquel mundo destruido.

Pero el trabajo del personaje se complica cuando se revela que el supervisor del refugio busca en secreto hacerse de una gran cantidad de armas nucleares que no fueron detonadas en la guerra y que están diseminadas por todo el terreno. A lo anterior se agrega el problema de que algunos de los posibles aliados que el jugador debe buscar están infectados por una plaga y se les denomina los “calcinados”. Posteriormente, se revela que estos enfermos están siendo controlados por unas criaturas similares a murciélagos gigantes, llamadas bestias calcinadas, que viven bajo tierra, los cuales buscan expandirse por el territorio y amenazan a todos los grupos que pueblan esta región de los antiguos EE.UU.

Para hacer frente a esta amenaza, el jugador buscará aliados entre los sobrevivientes de diversas facciones que poblaron la región de Appalachia y que se

vieron superadas por los calcinados. Entre las cuales se encuentran grupos nuevos como los Protectores o los Saqueadores; también hay personajes pertenecientes a grupos ya conocidos como La Hermandad del Acero y el Enclave. Así, a través de diversos testimonios, el jugador se puede dar cuenta de que la falta de cooperación entre estas facciones causó su derrota, pues de haberse unido es posible que sobrevivieran.

Entonces, el gameplay de *Fallout 76* puede ser resumido, en las palabras de Reardon & Wright (2021), como: “el personaje sigue las pistas dejadas por el Supervisor de la Bóveda [el refugio] e interactúa con varias facciones que quedan de la guerra en un intento por localizar los nidos de bestias calcinadas y eventualmente derrotar a la reina de las bestias calcinadas” (Reardon & Wright, 2021: Pos. 6023).

Por otro lado, es necesario destacar que se decidió que *Fallout 76* fuera un videojuego de multijugador en línea. Lo anterior significó un gran cambio en la franquicia, pues esto implicó un nuevo enfoque en el que se buscaba más la interacción del jugador con otros a través del internet, en vez de centrarse en la aventura del jugador mismo. Lo anterior surgió, según Reardon & Wright (2021), del deseo de implementar el sistema de multijugador en línea en la entrega anterior. Finalmente, aquello que iba a ser un complemento de *Fallout 4* terminó siendo un juego completamente diferente.

Reardon & Wright (2021) indican que, a pesar de que se incluyeron muchos detalles del mundo real y algunas innovaciones gráficas, “el juego obtuvo una respuesta muy mediocre, malas críticas y varias controversias sobre fallas del juego, mala narración y errores de codificación vergonzosos” (Reardon & Wright, 2021: Pos. 6031).

Otro aspecto de *Fallout 76* que fue destacado de manera negativa fue la carencia de elementos para que los jugadores puedan crear su propia narrativa. A diferencia de las entregas anteriores, en esta no habían personajes no jugables (NPC) que poblaran el mundo y, a pesar de que los desarrolladores utilizaron otras técnicas como grabaciones dejadas por personajes que no sobrevivieron a la guerra, finalmente esta situación “hizo que cualquier narrativa verdaderamente emergente fuera casi imposible [lo que provoca que se perciba como] “un mundo excesivamente sin vida”” (Brown en Reardon & Wright, 2021: Pos. 6089).

Y es que, como un mundo interactivo, *Fallout 76* no parecía muy atractivo. Lo anterior es explicado por Reardon y Wright (2021) de la siguiente manera:

jugar al juego como un solo jugador no sólo deja a los jugadores prácticamente aislados, sino que incluso si jugaron como miembros del grupo en el modo multijugador, la única narrativa que los jugadores reciben es de robots, grabaciones y otras pistas dejadas por quien murió hace mucho tiempo durante la guerra nuclear (Reardon & Wright, 2021: Pos. 6093).

La decisión anterior fue explicada por Todd Howard en el momento de lanzamiento del juego como “un método para que los jugadores crearan sus propias narrativas mientras proporcionaban el esquema de una historia a través de otros medios” (Reardon & Wright, 2021: Pos. 6096). Lo anterior no fue del agrado de los jugadores e incluso algunos intentaron jugar como si fueran un NPC. En consecuencia, la primera actualización que recibió *Fallout 76* introdujo a los NPC humanos, lo cual hace poco para cambiar el juego, aparte de corregir errores obvios y una mala jugabilidad” (Reardon & Wright, 2021: Pos. 6098).

El problema con *Fallout 76*, según describen Reardon y Wright (2021) fue que:

Esencialmente, Bethesda había tratado de combinar DRPG [juego de rol digital] del pasado con shooters en primera persona del presente. El problema con ese plan es que Bethesda había eliminado simultáneamente los aspectos más importantes de ambos. Al tratar de combinar ambos géneros, Bethesda había eliminado los aspectos emergentes impulsados por la historia de los NPC de los DRPG, al tiempo que eliminaba a los enemigos NPC de un juego de disparos en primera persona. Los resultados fueron predecibles (Reardon & Wright, 2021: Pos. 6144).

Teniendo en cuenta todo lo anterior, se puede decir que la historia previa al gameplay del mundo ludoficcional de *Fallout* muestra de una manera más detallada los elementos clásicos del imaginario postapocalíptico tecnocientífico originado por una guerra nuclear. El conflicto global, la total destrucción del ambiente y los pocos humanos sobrevivientes en refugios se ven complementados posteriormente con otros elementos presentes en el gameplay, es decir, en la historia que los desarrolladores le plantean al jugador durante la partida.

Y es que las historias principales de cada videojuego de *Fallout* añaden mayor profundidad al mundo ludoficcional. Más allá de describir cómo sería un mundo posterior al apocalipsis, muestran cómo problemáticas previas a la catástrofe siguen vigentes, como la falta de cooperación por un bien común de *Fallout 76*, la compleja

relación de las personas con los grandes avances tecnológicos de *Fallout 4*, o las peleas por los recursos naturales y el odio a los que son diferentes del *Fallout 3*.

A través de lo expuesto se puede decir que, a pesar de que el mundo de *Fallout* es postapocalíptico, sigue vivo. Sin embargo, para observar cómo es que se muestra al jugador lo anterior, es preciso revisar qué tipo de personajes puede encontrar el jugador en los videojuegos de *Fallout* desarrollados por Bethesda.

4.2.2 Los que sobrevivieron: Los habitantes de *Fallout* y sus relaciones

Antes de comenzar con aquellos habitantes que el jugador puede encontrar dentro del mundo ludoficcional de *Fallout*, es preciso detenerse a observar cómo es que este se construye. Al respecto, Todd Howard indica que “lo único que hacemos es diseñar el mundo. Una de las primeras cosas que hacemos es dibujar el mapa y pensar en las personas y los lugares. Y el resto sale de ahí” (Remo, 13 de octubre de 2008).

Lo anterior nos indica la importancia que la geografía cobra dentro de la saga *Fallout*. Entonces, cabe preguntarse ¿de qué manera se crea el mundo de cada entrega de la franquicia *Fallout*? A ello se puede responder que es a partir de la combinación de lugares existentes en el mundo real pero que se terminan adaptando al estilo postapocalíptico de *Fallout*. Así, por ejemplo, el jugador puede visitar lugares como el edificio del MIT en una versión postapocalíptica como se puede ver en la imagen #2.



Imagen # 2. El MIT, un edificio icónico del estado de Boston dentro del videojuego *Fallout 4*. (*Fallout 4*, Bethesda)

Como puede notarse, el lugar tiene un aspecto lúgubre, sombrío, destruido. Con este tipo de sitios, se puede suponer, que Bethesda busca generar un espacio que sea familiar para sus jugadores y que incluso puedan visitarlo en el mundo real. Pero esa cercanía sería rota por el ambiente postapocalíptico, como si con ello la empresa quisiera recordarle al jugador que lo que ve en el juego puede ser real, aquello que el jugador reconoce en su mundo cotidiano como lugares esplendorosos, pueden ser reducidos a lo que ve en el videojuego.

Ahora, la inmensidad del mundo ludoficcional de *Fallout* no sólo puede verse a través de sus narrativas y de los mapas que se muestran en cada videojuego, sino por la cantidad de personajes. En cada entrega de la saga, el jugador puede encontrarse con muchos personajes no jugables (NPC) con los cuales interactuar de diversas maneras. Algunos de ellos serán de ayuda para el desarrollo de las tramas principales que se han descrito más arriba; otros harán partícipe al jugador de otras historias secundarias; algunos otros más serán hostiles hacia el jugador; finalmente, unos cuantos más no tendrán una función establecida, aunque sí tengan una rutina pautada o reaccionen a lo que pase a su alrededor.

Este último aspecto es de suma relevancia, pues a pesar de que la función de varios personajes sólo sea estar ahí para interactuar con el jugador si es que este lo desee, dichos personajes reaccionan a lo que pase a su alrededor. Si, por ejemplo, hay un tiroteo cerca de ellos, esté involucrado o no el jugador, estos pueden defenderse o huir, según esté programado. Lo anterior resulta importante, pues estos comportamientos dan la sensación de que el mundo está vivo y que aquellos que lo habitan también.

Y es que, de acuerdo con Reardon y Wright, en los videojuegos de mundo abierto que Bethesda ha creado, por sus grandes dimensiones y con el fin de crear la sensación de que estos están vivos, a los NPC se les otorga cierto grado de autonomía, en palabras de los autores “a menudo deben de estar presentes [los NPC] cuando el jugador piensa que los NPC deben de estar presentes. En otras palabras, los NPC no deberían simplemente aparecer cuando los diseñadores del juego quieren que estén presentes” (Reardon & Wright, 2021: Pos. 3760).

Por otro lado, la interacción del jugador con el mundo ludoficcional de *Fallout* se ve marcada por la manera en la que los NPC se dirigen al jugador. Así, en *Fallout 3* se refieren al jugador como “el trotamundos solitario”, por otro lado, en *Fallout 4* el jugador

controla al “único sobreviviente” del refugio 111. A partir de lo anterior puede pensarse que, al referirse al jugador con un epíteto, los desarrolladores buscan que el jugador pueda sentir que ellos mismos son los protagonistas; el personaje principal que carece de nombre, porque se busca que el jugador se proyecte totalmente en él.

Por otro lado, el diálogo con los NPC, que es la manera primordial de relación entre el jugador y los mismos, se lleva a cabo a partir de una serie de respuestas o árbol de diálogo que se le presentan al jugador para responder a lo planteado por el personaje. Lo anterior va evolucionando con cada entrega. Así, en *Fallout 4* las opciones de diálogo se ven complementadas con una voz propia del personaje (Reardon & Wright, 2021: Pos. 5589). Lo anterior quiere decir que, en las entregas anteriores de la franquicia, incluso aquellas que no fueron desarrolladas por Bethesda, al seleccionar una respuesta a un diálogo se da por sentado dicha interacción y el personaje responde a la opción elegida por el jugador, como se ve en la figura 3; en *Fallout 4*, el personaje del jugador tiene voz, expresa la idea.

Un aspecto más a destacar es que en el mundo ludoficcional de *Fallout* la interacción con los compañeros que se lleven a las misiones puede cambiar conforme a lo que se diga otros personajes o se haga durante la partida. Esto es, por ejemplo, que si el jugador decide llevar un personaje compañero cuyo ideal sea proteger a los débiles y el jugador ataca a otros personajes o los engaña sin ninguna razón, el compañero podría molestarse, como se muestra en la imagen #3, y reclamar al compañero o, incluso, abandonarlo.



Imagen #3. Al dar una respuesta hostil a un NPC, el personaje compañero del jugador expresa su descontento. (Fallout 3, Bethesda)

Una capa más se agrega en *Fallout 4* respecto a las relaciones que los jugadores pueden forjar con ciertos personajes es la capacidad de tener una relación romántica con algunos de ellos. Según Reardon & Wright (2021), esta mecánica comenzó a ser implementada en otro videojuego propiedad de Bethesda, *The Elder Scrolls: Skyrim*, pero también se utilizó en la mencionada entrega de *Fallout*. Para lograr dicha relación, es necesario el diálogo entre el jugador y el personaje. Además, este no está limitado por la normativa heterosexual, pues existe la posibilidad de tener una pareja del mismo sexo al que el jugador haya elegido. Empero, hay que recalcar que esto está limitado a ciertos personajes que ya han sido programados para ser potenciales parejas. (Reardon & Wright, 2021: Pos. 5594).

Por otro lado, en *Fallout 76* la interacción con otros personajes cambia drásticamente. Si bien en las entregas anteriores lo común era contar con diversos personajes que actuarían como aliados, enemigos o simplemente habitantes del mundo de juego, que hacían que este no se sintiera vacío, en la última entrega de Bethesda estos fueron prácticamente eliminados. A cambio, se buscaba que las interacciones fueran entre los propios jugadores.

¿Cómo sería esa interacción? Todd Howard en una entrevista indicó, refiriéndose a las diferencias entre *Fallout 4* y *Fallout 76*:

Es difícil transmitirlo porque [*Fallout 76*] se parece a *Fallout 4*. Tú te sientas y lo juegas y haces cosas parecidas. Visualmente es muy diferente, pero es difícil describir lo que sucede cuando te cruzas con otro jugador hasta que lo haces tú. En ocasiones la otra persona te disparará o aparecerá un mensaje: "¿quieres pelear? Esta es la recompensa" y no quieres luchar y sigues tu camino. Con las misiones sucederá igual, te encuentras a un robot, te dice que hagas algo, lo haces, subes de nivel. La mayor parte del ritmo del juego es igual, pero las metas más grandes son diferentes (Borondo, 9 de julio de 2018).

Como se puede ver, la interacción en *Fallout 76* estaba planeada en un inicio para ser más realista pues, en teoría, los jugadores se relacionarían entre sí y no con elementos programados con antelación por los desarrolladores. Sin embargo, como se ha mencionado anteriormente, esto no resultó como se esperaba y, finalmente, Bethesda tuvo que añadir más personajes en una actualización del juego.

Teniendo en cuenta lo que se ha expuesto en este subapartado, se puede decir que uno de los elementos más importantes para el mundo ludoficcional de Fallout son los habitantes del mismo. Es a través de la interacción con ellos que se le ofrece al jugador esa experiencia de la que habla Todd Howard en las entrevistas citadas anteriormente: hacer sentir al jugador que realmente está en un mundo postapocalíptico que está vivo antes, durante y después de la partida.

Así, el que se presente al jugador personajes que no sólo funjan como enemigos o aliados, sino como personajes que tienen una función en el mundo que no está directamente relacionada a la posible interacción del jugador dota de movilidad al mundo ludoficcional. En ese sentido, el mundo postapocalíptico de Fallout se conformaría como uno diferente a otros imaginarios similares que se han representado en otros medios. Ahora, ¿Qué es lo que se puede hacer en este mundo destruido, pero tan poblado y vivo? Es momento de observar las posibilidades de acción en este mundo ludoficcional.

4.2.3 ¿Y qué hago yo en esta devastación? Las posibilidades de acción dentro de Fallout

Hasta ahora se ha revisado la historia del mundo ludoficcional de Fallout, cuáles son las tramas principales que Bethesda ofrece a sus jugadores en cada entrega y qué tipo de personajes pueden encontrarse dentro de dicho mundo. Ahora, es momento de tener en cuenta qué tipo de acciones puede realizar el jugador dentro del marco que los desarrolladores establecen en cada videojuego.

En primer lugar, hay que mencionar uno de los rasgos más importantes en los juegos de rol en general, que es la personalización del personaje que interpreta el jugador. Esta posibilidad es expresada dentro del mundo ludoficcional de Fallout de diversas maneras. Por ejemplo, en la cinemática del inicio de *Fallout 3* le hace saber al jugador que puede formar a su personaje como desee, como se muestra en la imagen #4:



Figura 4. ¿Qué clase de persona te gustaría ser? Una pregunta que invita al jugador a crear una identidad dentro del juego

imagen #4. *Escena de inicio de Fallout 3.* (Fallout 3, Bethesda)

Además, esta personalización está presente a diversos niveles. En primer lugar, en lo estético, pues los jugadores al inicio de cada partida pueden establecer los rasgos físicos que desean en su personaje a partir de una serie de opciones preestablecidas.

En segundo lugar, el jugador puede dotar a su personaje de distintos rasgos, los ya mencionados atributos S.P.E.C.I.A.L, como se ve en la imagen #5. Es a través de ellos que el jugador puede establecer cómo desea resolver las diferentes situaciones que se le planteen durante la partida. Así, por ejemplo, si el jugador desea favorecer al combate cuerpo a cuerpo, le convendrá aumentar la fuerza; si lo que desea es resolver los conflictos a través del sigilo, puede optar por favorecer la agilidad; si prefiere la diplomacia y convencer a los otros personajes con argumentos y hasta engaños, le es conveniente aumentar el carisma, etc.



Imagen #5. Pantalla de personalización de atributos en *Fallout 4*. (*Fallout 4*, Bethesda)

Ahora, es necesario matizar los límites de personalización del personaje principal. Lo anterior debido a que, si bien los videojuegos de la franquicia *Fallout* permiten en un inicio personalizar al personaje, es decir agregar las características, e incluso el sexo del mismo, este tiene un transfondo definido: en caso de *Fallout 3* siempre será protagonizado por aquel que salió del refugio a los 19 años buscando a su padre; el *Fallout 4* siempre será un padre o una madre que desea rescatar a su hijo secuestrado; en *Fallout 76* será un habitante de un refugio que sale del mismo con la misión de reconstruir la sociedad.

Por otro lado, otra de las acciones que puede realizar el jugador en el mundo de *Fallout* es la de explorarlo de manera libre. Lo anterior es de suma relevancia pues, como ya se ha mencionado anteriormente, a los desarrolladores les interesa que los jugadores vean todos los retos, personajes, ambientes, etc. que han puesto dentro del mundo ludoficcional para el jugador.

En ese sentido, además de andar por el terreno que los desarrolladores han programado para ser de libre acceso para el jugador, también se dota a este de herramientas para interactuar con el mundo. Por ejemplo, está el llamado Pip-Boy, una especie de computadora personal que el jugador lleva en la muñeca cuyas funciones son distintas: desde mostrar el mapa del mundo del juego; mostrar y administrar los objetos, armas y armaduras del jugador; hasta mostrar las misiones que se le han encomendado al jugador, etc. Como se muestra en la imagen #6.



Imagen #6. *Una vista al Pip-Boy en Fallout 76.* (Fallout 76, Bethesda)

Además de lo anterior, existen otras funciones del Pip-Boy que ayudan al jugador a comprender otros aspectos del mundo en el que se está adentrando. Por ejemplo, a partir de *Fallout 3*, se implementó la mecánica de la radio, esta se puede activar desde el Pip-Boy y, a través de ella, el jugador puede escuchar música o los comentarios de diversos personajes sobre alguna curiosidad o situación respecto al mundo del juego. En ese sentido, resulta una herramienta muy útil para que los jugadores que deseen saber lo que está pasando en el mundo ludoficcional mientras transcurre la partida.

La relevancia de Pip-Boy en el mundo de juego radica, según Hillier (2017), en que esta es la principal herramienta de supervivencia con la que cuenta el jugador (Hillier en Reardon & Wright, 2021: Pos. 5702). Se está de acuerdo con dicha afirmación, ya que es a través de dicha interfaz que el jugador puede saber su posición dentro del mapa, sus objetivos, los objetos que lleva, la situación de sus armas y armaduras, incluso su estado de salud ante la radioactividad reinante en el mundo ludoficcional de *Fallout*. Reardon & Wright (2021) lo expresan de la siguiente manera “El Pip Boy sirve como un refuerzo de un mundo en el que la tecnología ha regresado a un estado proto-1950, a excepción de las armaduras y armas decididamente de ciencia ficción, que incluye láseres y rondas nucleares” (Reardon & Wright, 2021: Pos. 5706).

Otra manera en la que se le plantea al jugador la posibilidad de conocer a mayor profundidad el mundo ludoficcional en el que está es a través de las llamadas “terminales”, una especie de computadoras que, al interactuar con ellas, muestran una serie de textos escritos a manera de testimonios de diversos habitantes del mundo. Así, en ellas el jugador puede encontrar desde relatos de alguna situación, los detalles de alguna construcción o peligro cercano, hasta simples pensamientos. Cabe destacar que estas comparten los rasgos estéticos de tecnología de mediados del siglo XX de los Pip-Boy y que revisar las terminales no es obligatorio, por lo que el jugador puede usarlas o ignorarlas por completo sin que esto afecte al desarrollo de su partida.

Otro aspecto que es necesario señalar es la libertad de acción que tiene el jugador respecto a las acciones que puede realizar respecto a las situaciones que se le plantean dentro del mundo de juego. Como ya se ha mencionado, en las historias principales de cada entrega, llega un momento en el que el jugador debe decidir qué hacer ante una situación difícil que puede cambiar el curso del mundo, a partir de posibles soluciones que se le plantean. Lo anterior no es exclusivo de las misiones principales, pues en cada partida hay una gran cantidad de conflictos que el jugador deberá resolver a través de una elección en donde no siempre es fácil discernir entre lo bueno y lo malo, entre lo correcto y lo incorrecto.

Un ejemplo de lo anterior se puede encontrar en *Fallout 3*. Al inicio de la partida, poco antes de que el personaje deba de salir a buscar a su padre en el mundo exterior, se presenta una situación en la que un personaje que molestaba desde niño al protagonista le pide ayuda para salvar a su madre. En ese sentido, el videojuego ofrece al jugador diversas respuestas que van desde darle ánimos al personaje para que salve a su madre por sí mismo; ofrecerle un arma para facilitar que vaya a rescatarla; que el jugador rescate a la madre sólo o bien ignorar la petición. Tal y como se muestra en la imagen #7.



Imagen #7. *El jugador puede responder y actuar de diversas maneras ante un conflicto planteado.* (Fallout 3, Bethesda)

Esta capacidad de decisión que se le ofrece al jugador resulta de gran relevancia. Por un lado, muestra cómo los desarrolladores quieren que el jugador sienta real su

interacción con el mundo ludoficcional: no sólo se ofrece una solución buena o mala, un simple sí o no, sino que, como en la vida real, se puede elegir una serie de matices que pueden dar un resultado no esperado.

Por otro lado, esta misma libertad hace que el jugador tenga la oportunidad de experimentar actitudes que normalmente no tendría en la vida diaria ante una situación similar. Por ejemplo, el jugador puede elegir las opciones más malvadas o crueles, puede ser alguien intrépido o ser el héroe dispuesto a sacrificar su vida por el bien común, sin que ninguna de estas opciones sean parte de su personalidad real.

Y es en ese sentido que el jugador tiene también la opción de involucrarse en actividades o grupos que vayan en contra de los valores establecidos en la vida real. Lo anterior está presente en todos los videojuegos de Fallout desarrollados por Bethesda. Un ejemplo de lo anterior se puede encontrar en *Fallout 3*, donde al jugador se le presenta la oportunidad de unirse a un grupo de esclavistas y someter a diversos personajes que encuentre durante su partida, incluidos niños. Otro ejemplo se puede encontrar en *Fallout 4*, donde el jugador puede unirse a una secta que adora a la energía nuclear como un dios y se hace llamar “los hijos del átomo”, como se ve en la imagen #8.

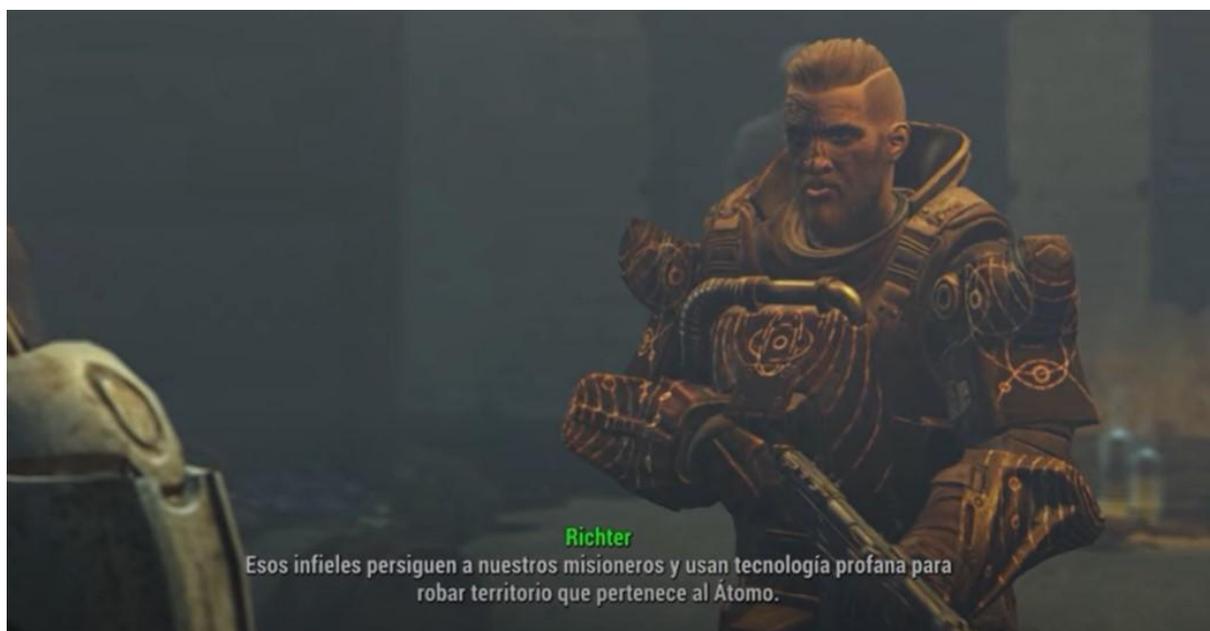


Imagen #8. Un miembro de los hijos del átomo explicando al jugador sus motivaciones contra otro grupo. (Fallout 4, Bethesda)

Las consecuencias de este tipo de decisiones se verán en el siguiente subapartado. Sin embargo, es relevante tener claro que esta posibilidad de elección ofrece refuerza la sensación de libertad de acción dentro del mundo. A través de esto, el jugador puede sentir que su estancia en el mundo ludoficcional está mediada lo menos posible por la voluntad de los desarrolladores.

Regresando a las maneras en las que el jugador puede expresarse dentro del mundo de juego, es necesario retomar una innovación que se implementó en la cuarta entrega de la franquicia: la capacidad de hablar. En las entregas anteriores, incluso en las que no fueron creadas por Bethesda, cuando había que interactuar con otro personaje, este decía algo y al jugador se le ofrecían una serie de opciones de posibles respuestas en forma de texto que el jugador debían elegir. Después de que se escogiera una opción, el NPC respondía de forma automática, esto cambia en *Fallout 4*; en vez de presentar un mensaje concreto se presenta una serie de maneras de responder al diálogo del NPC, por ejemplo, responder de manera cuatro maneras diferentes: de manera positiva, negativa, sarcástica, o con una pregunta.

Lo anterior resulta un cambio significativo en la experiencia del jugador. En el primer caso, a pesar de que el mensaje ya está dado, el jugador puede elegir la opción que crea más conveniente, lo que implica adentrarse en la situación. En el sistema de *Fallout 4*, al elegir la opción “preguntar”, por ejemplo, el jugador está sujeto a lo que los desarrolladores consideran que el personaje debe preguntar. ¿Qué pasa si el jugador, después de elegir dicha opción, no considera que la respuesta es acorde a lo que él deseaba saber? Nada, pues no tiene información de qué respuesta dará su personaje hasta que la ha escogido.

En otro ejemplo, *Fallout 76* presenta un mundo inmenso, pero más bien poco poblado. En ese sentido, la inmensidad puede pensarse como una forma de incitar al jugador a explorar la vastedad del terreno, pero ¿Eso basta para provocar el deseo de los jugadores? Según se ha mencionado anteriormente respecto a la recepción del juego, no fue suficiente. Lo anterior puede responder a que, más allá del deseo de exploración, la carencia de personajes reduce drásticamente la posibilidad de interactuar con otros seres que no sean hostiles en este juego de la franquicia.

A pesar de que, en posteriores actualizaciones, se agregaron más personajes no jugables para hacer del mundo de *Fallout 76* un lugar con más vida, la posibilidad de

interacción solamente con otros jugadores puede interpretarse como un intento de Bethesda de ofrecer una manera diferente de experimentar el mundo ludoficcional: ahora cada diálogo, en teoría, sería más vivo y libre, pues se estaría interactuando con un humano de verdad y no con un personaje con respuestas predeterminadas.

Cómo ha podido verse, la toma de decisiones y acciones es parte fundamental de la interacción del jugador con el mundo ludoficcional planteado por Bethesda. En ese sentido, se puede apreciar el trabajo de los desarrolladores al intentar ofrecer una gran variedad de opciones en cada situación, con el fin de generar la sensación de una interacción más real entre el jugador y el mundo de juego.

Además del realismo, es fundamental tener en cuenta que esta libertad permite al jugador desenvolverse en el mundo de juego de maneras diversas, lo que le permite adoptar un rol diferente en cada partida. Así, si el jugador lo desea, puede interpretar a un personaje tan cercano o alejado de su personalidad real a través de las decisiones y acciones que tome en el juego. Cabe destacar que esta libertad es limitada, pues, como se ha mostrado, esta está enmarcada en lo que los desarrolladores han programado.

Cabe entonces preguntarse, ¿De qué manera esta libertad de elección y acción que se le ofrece al jugador afecta al mundo ludoficcional? Este será el tema del siguiente subapartado.

4.2.4 ¿Mis decisiones valen? Persistencia de las acciones en Fallout

La libertad decisión y acción del jugador en el mundo ludoficcional de Fallout, como se ha visto, es uno de los aspectos más destacados. Pero el impacto de dichas intervenciones del jugador es medido por el cómo afectan al desarrollo de la partida. A continuación, se verán algunos ejemplos que darán luz respecto a este tema.

Como se ha mencionado en el subapartado anterior, el diálogo es la forma más básica con la que el jugador puede interactuar con otros personajes dentro del mundo ludoficcional de Fallout. Esta forma de relacionarse, en todas las entregas anteriores a *Fallout 4*, puede ser afectada por los atributos S.P.E.C.I.A.L. que el jugador haya conferido a su personaje. Así, por ejemplo, un jugador con mucho carisma puede intentar engañar a un personaje para conseguir su objetivo; o si tiene suficientes puntos de fuerza, podrá intimidar para así salir de alguna situación sin tener que pelear, entre otras.

Las consecuencias de estas decisiones son, como ya se han mencionado, las distintas maneras en que el jugador puede resolver las situaciones. Sin embargo, hay que puntualizar que esto no siempre da resultados. Por ejemplo, a veces no se podrá resolver un conflicto con diálogo, ni la intimidación será útil contra todos los personajes que se encuentren en la partida. En ese sentido, se pueden ver los límites de estas habilidades.

Ahora, es conveniente abordar lo que respecta a la libertad de decisión y acción de los jugadores. Ya se ha mencionado que hay cierta autonomía en lo que respecta a la exploración que, cabe mencionar, está limitada por los parámetros que los mismos desarrolladores han programado. Durante la partida, el jugador puede ir y venir a placer por el mapa en general. Empero, en cuestión de acceder a sitios como edificios, cuevas, etc. está limitado a los que la desarrolladora haya decidido permitirle.

Por otro lado, la libertad para resolver situaciones planteadas en los videojuegos, bajo las opciones que ofrecen los desarrolladores, es parte fundamental para desarrollar el devenir del mundo ludoficcional de Fallout en cada partida. Lo anterior se puede traducir en diversos resultados, tanto en la trama principal del juego como en las secundarias. Sin embargo, hay que tener en cuenta que dicha libertad es incluso más extensa, pues también se le ofrece al jugador la posibilidad de abordar los conflictos del mundo ludoficcional en el momento de la partida que él desee.

Así, en el mundo ludoficcional de Fallout planteado por Bethesda, el jugador puede ignorar por completo su misión principal y explorar el mundo en donde puede encontrarse con una serie de situaciones en las cuales intervenir según sea su criterio.

Así, por ejemplo, existe la oportunidad de relacionarse con algunas facciones o grupos que plantean nuevos retos y situaciones a resolver. Como es el caso de *Fallout 3*, donde el jugador puede interactuar con la llamada República de Dale, un edificio donde apenas viven unos pocos humanos y Dale, quien se ha autoimpuesto como líder, decide llamar a elecciones. El jugador entonces tiene la posibilidad de ayudar a Dale, pero también puede favorecer a otro personaje que busque erigirse como el dirigente.

El resultado de lo anterior no representa un cambio sustancial en la historia general del mundo ludoficcional, pero si interfiere en el devenir de los personajes involucrados en la situación. Así, si se apoya a Dale, este seguirá dirigiendo su territorio como hasta antes de la intervención; pero si se elige la opción contraria, Dale abandonará el edificio y los personajes tendrán una interacción diferente con el jugador.

Otra decisión relevante que el jugador puede afrontar en *Fallout 3* es si destruye la ciudad de Megatón, lugar donde hay una bomba nuclear. Lo anterior sucede durante una misión titulada “El poder del átomo” la cual ofrece un ejemplo claro de lo drástica que pueden ser las consecuencias de las acciones y decisiones del jugador. Esta misión puede ser abordada de tres maneras distintas: se puede intentar desactivar la bomba nuclear; se puede detonar el mismo objeto explosivo; o finalmente negociar con aquel personaje que ha propuesto destruir la ciudad de Megatón.

A pesar de que las dos primeras opciones pueden resultar las más comunes, resulta interesante que se permite una vía más bien gris que, en un principio puede parecer más bien una manera de no comprometerse con la decisión. Sin embargo, tomar esta alternativa más bien es una manera diversa de llegar a cualquiera de las dos anteriores. Al negociar con quien quiere acabar con megatón, se puede optar por convencerle y así no tener que explotar la ciudad; por otro lado, se puede acabar con el terrorista y así eliminar la amenaza a la ciudad; también se puede optar por esta última opción y aun así hacer explotar la ciudad.

Por otro lado, hay que tener en cuenta que las repercusiones de las decisiones y las acciones del jugador no siempre se ven reflejadas en un cambio en el mundo ludoficcional. Por ejemplo, se puede ver al final de *Fallout 3* que el enfrentamiento con el Coronel Autumn, que funge como el villano principal del videojuego puede terminar de dos maneras: asesinarle o perdonarle la vida. Sin embargo, esto no supone un cambio en los acontecimientos posteriores. Situaciones como la anterior son un ejemplo de que la fórmula que los desarrolladores de Bethesda dicen utilizar en el videojuego no está siempre presente.

De una manera similar, en el final de *Fallout 3* se vive un momento de gran decisión: el morador debe elegir si se sacrifica entrando a una cámara donde hay gas venenoso o, en su defecto, enviar a un aliado a que lo haga por él. Este tipo de disyuntivas, como se ha descrito anteriormente, pueden ser realmente potentes en cuestión narrativa: ¿Ser el héroe o mejor seguir vivo para mantener todo en orden? Sin embargo, el efecto posterior al de la animación final es nulo: sólo se regresa al menú de inicio del juego, lo que ofrece la sensación de que no hubo consecuencias. Lo anterior atrajo una serie de protestas de los jugadores (Reardon & Wright, 2021: Pos. 3211). El descontento fue tal que Thier (2015) lo describió de la siguiente manera:

El 99% del juego era una maravilla de mundo abierto: tú, el vagabundo solitario, recorriendo el páramo en tu camino para convertirte en un guerrero invencible capaz de cambiar todo el destino del metro postapocalíptico de DC. Pero cuando la historia principal llegó a su clímax, esa idea de elección se desvaneció (Thier citado en Reardon & Wright, 2021: Pos. 3214)

Lo anterior es un ejemplo más de cómo el modelo del mundo ludoficcional de *Fallout* no siempre resulta efectivo para mostrar el dinamismo entre las acciones del jugador y las consecuencias de las mismas. Lo anterior es relevante pues, después de *Fallout 3*, parece que se intentó subsanar este fallo en la narrativa.

Por otro lado, es digno de mencionar que situaciones como la mencionada República de Dale son frecuentes en el mundo ficcional de *Fallout* y que estas no siempre tienen una carga dramática importante. Puede sonar ridículo que alguien intente crear un estado en un territorio tan pequeño como el de una casa y que al llamar a elecciones para legitimar su poder salga perdiendo. Lo anterior es un ejemplo de que en el mundo ludoficcional de *Fallout* hay un gran espacio para la ironía que, lejos de ser un simple chiste, se podría interpretar como una manera de generar una reflexión en torno a lo que se está burlando.

Ejemplo de lo anterior puede verse en un video promocional de *Fallout 76* que, si bien no está dentro de los videojuegos de la saga, está enmarcado en el mundo ludoficcional de la misma, en virtud de su naturaleza transmediática.

Este video se titula “Vault-Tec presenta: ¡Armamento atómico para la paz!” y está realizado a modo de promocional de la compañía Vault-Tec que, como ya se ha dicho, fue la encargada de crear los refugios nucleares en el mundo ludoficcional de *Fallout*. En él, se habla del uso de las armas nucleares como elementos defensivos, pero con un tono irónico. A continuación, se presenta una transcripción de parte de dicho video:

Al abandonar la seguridad y comodidad del refugio, el mundo que conoces habrá cambiado. Tomemos a tu amable vecino Jonny, en lugar de acercarse a pedirte un poco de azúcar, quizá ahora venga a quitarte la vida. Y lo que es peor, tal vez vaya acompañado. En ese caso, puede que tu sistema defensivo actual no sea suficiente. Ha llegado el momento de obtener mayores medios de protección. ¡Armamento nuclear!.

¡Así es! cortesía del Tío Sam, encontraras estas maravillas de la era atómica en tu propio jardín. [...] Con el poder del átomo a tu alcance, sé responsable y elige bien tu objetivo. ¿Caerá la bomba en un campamento de degenerados rivales? ¿Sobre un desconocido? ¿Sobre la fauna local? ¡Tu eliges!. Sea cual sea el objetivo, aprovecha la lluvia radioactiva para obtener recursos escasos y valiosos. [...] Ya conoces las ventajas de la paz nuclear, estás preparado para usar armas nucleares de forma responsable (BethesdaSoftworksES, 5 de septiembre de 2015).



Imagen #9. *Fotograma de video promocional de Fallout 76 sobre las armas nucleares para defensa. (Fallout 76, Bethesda).*

Como puede verse en la transcripción, el mensaje que se ofrece es que, dentro del mundo ludoficcional de Fallout y bajo la visión de la empresa Vault-Tec, el uso de las armas nucleares es lícito. Lanzar una explosión que borre la existencia a aquel que se atrevió a atacar o tan siquiera molestar, junto con gran parte de los seres vivos y el

terreno circundante, suena a un crimen de guerra horrible dentro del mundo real; pero desde la perspectiva de la turbia empresa Vault-Tec, es incluso divertido.

Más adelante se reflexiona más a fondo sobre el papel de estos mensajes irónicos dentro del mundo ludoficcional de Fallout. Bastará en este momento con señalar que este video evidencia cómo lo que, en la primera entrega de la saga de Bethesda, *Fallout 3*, un momento sumamente único como lo era la posibilidad de explotar una arma nuclear se vuelve algo común en la última entrega creada por dicha desarrolladora, *Fallout 76*.

Lo anterior podría ser por dos razones. La primera es que, en aras de crear elementos innovadores para atraer la atención de los jugadores, tanto de los fanáticos como nuevos, se introdujera esta mecánica de utilizar armamento nuclear dentro de *Fallout 76*. Lo anterior supondría no sólo una innovación respecto a las posibilidades de acción, sino que dotaría al jugador del arma definitiva, aquello con que provocó el fin del mundo estaría a su servicio contra sus enemigos.

En segundo lugar, y más bien ligado a lo anterior, podría tratarse de una forma de mostrar al jugador la potencia de dichas armas y las consecuencias del uso de las mismas. Teniendo en cuenta que, en el video promocional se alienta con cierta ligereza su uso, sería un contraste considerable para el jugador ver que la destrucción provocada por la potencia atómica poco tiene que ver con el escenario caricaturizado con el que se le alentó a usar dichas armas.

Otro aspecto para destacar respecto a cómo afectan las decisiones y acciones del jugador al mundo ludoficcional de Fallout es el sistema de moralidad que los desarrolladores implementan para que, dentro del mundo de juego, las acciones y decisiones del jugador reciban una respuesta diferente según la situación. Al respecto, se puede tener en cuenta una entrevista en la que Emil Pagliarulo indica:

"Creo que los jugadores se cansan de hacer lo mismo una y otra vez", dice Pagliarulo. "Hemos matado dragones, golpeado a supervillanos y disparado a los marines espaciales una y otra vez. Hay un nivel de agotamiento allí. Entonces, cuando lanzas algo como un sistema de moralidad, obliga al jugador a dejar de funcionar en piloto automático, y piensa en sus acciones con un poco más de cuidado. 'Disparar al malo' se convierte en 'disparar al tipo que puede o no ser malo', y eso en sí mismo agrega un giro único a la jugabilidad (Mattews, 26 de mayo de 2010).

Lo que indica Pagliarulo resulta relevante, pues esta capa de complejidad ante cada decisión y acción dota a la experiencia de mayor importancia en la partida. Estas encrucijadas morales pueden ser llevadas de diversas maneras por el jugador. Por un lado, este puede decidir desde un inicio cómo será su comportamiento mientras dure la partida (un héroe que ayude a todos, un tirano que sólo busque su beneficio, un mercenario, pero con unos límites propios bien establecidos, etc.). Por otro, podría decidir jugar dentro de los parámetros morales que considere propios de su vida real, haciendo que su experiencia pueda ser más cercana al *¿qué haría yo estuviera en esa situación?*

En este subapartado se ha podido observar que en los videojuegos de Fallout desarrollados por Bethesda las acciones y decisiones del jugador tienen consecuencias. Lo anterior no quiere decir que exista un deseo de aleccionar a quien juega sobre moral. Más bien, puede pensar como una manera de invitar al jugador a la reflexión en torno a cada caso: como en la vida misma, no hay una solución fácil y limpia para resolver una situación, sino que hay una escala de grises y consecuencias no pensadas que hacen que cada acción y decisión sea relevante para el camino que el jugador desee seguir en su partida.

Por otro lado, el jugador tiene la certeza de que en este mundo ludoficcional sus decisiones son fundamentales para el desarrollo del mismo. Lo anterior es de suma relevancia, porque de esta manera el jugador se coloca como un catalizador para los sucesos que se presentan: él es quien decide cuál grupo gana y cuál pierde; quien decide quien tiene la razón y cuál causa es la correcta. En ese sentido, se puede pensar que los desarrolladores buscan hacer sentir al jugador como el ser más especial dentro del mundo, uno que podría seguir su curso sin necesidad de la intervención del jugador, pero que gracias a esta logra tener cambios trascendentales. Es este tipo de motivantes los que se analizarán en el subapartado siguiente.

4.2.6 ¿Por qué queremos vivir un mundo postapocalíptico? Los motivantes a los que apela el mundo ludoficcional

Una vez que se tiene claro el origen y desarrollo de las tramas del mundo ludoficcional, así como los habitantes del mismo y las posibilidades de acción que se le permite al jugador, es conveniente reflexionar sobre los posibles motivantes con los que Bethesda busca atraer al jugador. Para ello es conveniente revisar algunas opiniones que los

mismos desarrolladores han expresado respecto a los videojuegos que presentan al público.

Por ejemplo, en una entrevista que se le hace al equipo de desarrollo de *Fallout 4*, se pregunta “¿Qué creen que hace de este Fallout algo nuevo, respecto al anterior?”. A ello, el director de arte, Itvan Pely, respondió: “En cada juego nos ponemos a pensar y a observarlo, no como una secuela, sino en plan “qué hace de esto “Fallout”? ¿Cuál es la esencia de Fallout? Así que consideramos en conjunto y lo reinventamos constantemente. Es una reinterpretación, Una visión totalmente distinta” (BethesdaSoftworksES, 13 de octubre de 2015: min. 2: 05).

Para responder a la misma pregunta, Emil Pagliarulo comentó:

En *Fallout 3*, la gente que vive en ese mundo es plenamente consciente de que está en un mundo destruido. así que lo estudiamos de nuevo e intentamos pensar cómo sería si el pasado no fuera tan relevante. Es lo que conocen; este es su mundo. Es un mundo postapocalíptico y devastado, pero hay destellos de esperanza, porque hay gente que sigue adelante con su vida (BethesdaSoftworksES, 13 de octubre de 2015: min. 2:35).

A partir de los testimonios anteriores, se puede interpretar que los desarrolladores buscan crear diversas experiencias a partir de la primicia de *Fallout*: un mundo postapocalíptico a causa de la guerra nuclear. De acuerdo con esa primicia se busca crear diversas tramas que tengan que ver con ese imaginario pero, como bien lo indica Pagliarulo, con la peculiaridad de ofrecer esperanza a pesar del escenario adverso.

Lo anterior es visible con lo que se ha comentado anteriormente de las historias principales de cada *Fallout* desarrollado por Bethesda: en *Fallout 3* se habla sobre la escasez de recursos como el agua; en *Fallout 4* se aborda la problemática de las inteligencias artificiales; por su parte, *Fallout 76* se adentra en el problema de las enfermedades y sus posibles consecuencias. Todo lo anterior surgió de un mundo destruido por las armas nucleares, pero son problemas que también son relevantes en el mundo real.

Por otro lado, también hay que mencionar el nivel de detalle con el que se busca generar una experiencia inmersiva a través de los videojuegos de la franquicia. Al respecto, Todd Howard manifestó en la misma entrevista mencionada anteriormente el gusto que tiene por los detalles de la siguiente manera:

Es complicado para quienes juegan nuestros juegos. Ojalá pudieran ser una mosca en la pared de la oficina y ver lo obsesivos que somos con los detalles [...] Nos gusta que la gente vea el detalle. A menudo, todo parece muy extenso y grandioso, pero es un juego en primera persona, así que debemos buscar un equilibrio para que haya suficiente detalle (BethesdaSoftworksES, 13 de octubre de 2015: min. 7:30).

En otra entrevista, respecto a la importancia de los detalles en *Fallout 4*, Todd Howard comentó:

La memoria es importante para nosotros. Porque podemos crear un mundo que tenga más...No sólo más detalles, sino más detalles dinámicos que podemos controlar [...] todo eso permite que el mundo sea más creíble para el jugador. Así que cuando pasa algo impactante como un sanguinario que aparece de pronto, es mucho más real (BethesdaSoftworksES, 4 de agosto de 2015: min. 1:18).

Lo anterior es de suma relevancia, ya que Howard revela uno más de los mecanismos para accionar los motivantes del jugador: además de fomentar la curiosidad del jugador por conocer cada elemento, por muy pequeño que sea, para comprender ese mundo tan grande, es a través de un mundo detallado se busca crear una verosimilitud que ofrezca al jugador la sensación de un mundo vivo, casi real. De tal manera que no sólo existan grandes aventuras que cambien al mundo para bien o para mal, sino historias cotidianas, tal vez cómicas, tal vez que hagan referencia a otros productos culturales o a la vida real misma, pero siempre con la intención de enganchar al jugador a permanecer un poco más en ese mundo de juego.

Y de lo anterior puede retomarse el deseo de Bethesda por impulsar la curiosidad de los jugadores para que exploren los mundos ludoficcionales que les presentan. Lo anterior es reafirmado por Todd Howard en otra entrevista donde indica que el objetivo de Bethesda al diseñar videojuegos es “construir un mundo que despierte la curiosidad del jugador. [Un mundo] que premia la curiosidad y la exploración en todo lo que pueda” (Graft, 17 de marzo de 2016).

Siguiendo con lo dicho por Todd Howard, este indica en una entrevista que “Uno de los apartados en los que sentimos que podemos avanzar más es cómo se une todo, como las acciones del jugador en una parte afecta a los demás, que cuando lo juegues y hables con alguien sea diferente lo que habéis experimentado los dos” (Borondo, 9 de julio de 2018). En ese sentido, se puede pensar que los desarrolladores buscan que las acciones y decisiones del jugador, además de trascender en el mundo de juego de su

partida, sean lo suficientemente diversas para que los jugadores encuentren una experiencia única a pesar de que las opciones de decisión sean las mismas.

Lo anterior podría ser producto de dos factores: el primero sería la intención de Bethesda de ofrecer un mundo vivo en cada videojuego de la franquicia. El segundo estaría ligado más bien a buscar que los jugadores piensen que cada una de sus partidas es diferente. Lo anterior se une con otro de los motivantes que Bethesda busca aprovechar en su audiencia: la sensación de libertad. Respecto a lo anterior, Howard indica:

Las cosas que nos gustan en los juegos, ya sea que sea tan abierto como sea posible, que la gente pueda hacer lo que quiera, construir tu propio personaje, que puedas jugar mucho tiempo, muchísimo detalle, poder coger todo lo que haya... hay un cierto ADN que hagamos lo que hagamos llevan impresos nuestros juegos (Borondo, 9 de julio de 2018).

Otra característica que Howard destaca en otra entrevista es que los juegos de mundo abierto resultan atractivos por la cantidad de opciones de acción que ofrecen en medio de un mundo enorme que espera ser explorado. en sus palabras:

Durante la pasada generación, los juegos de mundo abiertos fueron muy populares porque nos acostumbramos a ellos, pero además vimos el impacto en los jugadores [...] Creo que esto es lo mejor que hacen los juegos, creando geografía y te ponen en otro mundo preguntándote qué harás allí y cuáles son las posibilidades. Eso es lo que definen los videojuegos frente a otras formas de entretenimiento (Muñoz, 2020).

Y es que la sensación de libertad que los desarrolladores de Bethesda buscan crear en sus jugadores no se limita a permitir la exploración y la libertad de decisión. A lo anterior se le puede agregar un aspecto más: la posibilidad de hacer cosas que el jugador no podría en su vida diaria. Lo anterior es explicado por Howard de la siguiente manera: "Simplemente sentimos que no queríamos que pareciera [como un] "tirador". Queríamos que tuvieras la posibilidad de ver a tu personaje haciendo cosas geniales que tú no necesariamente podrías hacer" (Remo, 13 de octubre de 2008).

Lo anterior es de suma relevancia, pues si bien el videojuego, entendido como una manera de entrar a un mundo virtual, ofrece la posibilidad de tener habilidades sobrehumanas, lo que ofrece Bethesda va más allá al poder modificar el *status quo* del mundo virtual. Lo anterior puede verse en las posibles ramificaciones de la historia principal y las historias secundarias que ya se han revisado en líneas anteriores: el jugador puede ser el héroe máximo del mundo ludoficcional o puede ser el villano; pero

también puede elegir una serie de matices de dichos extremos que hacen su experiencia más rica.

Pero la experiencia de libertad puede ir aún más allá. Este valor también se destaca dentro de los videojuegos desarrollados por Bethesda a través del control que tiene el jugador respecto a cómo solucionar los conflictos planteados por los desarrolladores según sea su criterio. Lo anterior es expresado por Graft de la siguiente manera: “la apertura de los juegos de Bethesda significa que juegos como *Fallout 4* tienen muchas misiones a la vez. Es una forma de ceder el control del juego y entregárselo a los jugadores” (Graft, 17 de marzo de 2016).

Respecto al caos que se puede generar con la apertura que se ofrece en los videojuegos de Bethesda, Howard sostiene:

Creo que esa es la diferencia en nuestros juegos. Si juegas a otros juegos de mundo abierto, estás en una cosa a la vez y el resto del mundo en realidad se apaga. Mientras que en el nuestro, podrías estar en todas las misiones a la vez casi. Y todos tienen que trabajar. Creo que eso te da la suspensión de la incredulidad de que este es un mundo real más que algunas de las otras cosas que existen (Graft, 17 de marzo de 2016).

Por otro lado, el mundo ludoficcional de *Fallout* plantea, en cada videojuego, una serie de problemáticas profundas dentro de sus conflictos principales. Por ejemplo, en *Fallout 4*, se plantea la cuestión de si unos androides pueden considerarse humanos al poseer inteligencia y sentimientos. Esta pregunta de corte filosófico es abordada en el videojuego desde diversas maneras, representadas por una de las facciones principales: el Instituto los considera herramientas, meras máquinas que se usan para un fin; el Ferrocarril que los piensa como humanos o, por lo menos criaturas que merecen vivir en libertad; finalmente, la Hermandad del Acero, sin embargo, considera a los androides aberraciones, ejemplos de que el desarrollo tecnológico ha llegado a extremos depravados.



Imagen #10. *Miembro de la Hermandad del Acero expresando su desconfianza hacia el desarrollo tecnológico.* (Fallout 4, Bethesda).

Lo anterior es relevante, pues, a pesar de que al jugador no se le plantean amplios y profundos argumentos respecto a una cuestión tan trascendente como lo es la naturaleza humana y el de las creaciones tecnológicas, se le permite tomar una postura dentro del mundo de juego a través de favorecer a una facción de las mencionadas. ¿Eso quiere decir que la elección dentro del juego debe concordar con la que tenga en la realidad? Lo cierto es que no pues, al estar dentro del mundo virtual, el jugador puede jugar al “¿qué pasaría si...?” de tal manera que pueda experimentar otras posibilidades con la libertad y la seguridad de que puede ver todos los desenlaces que los diseñadores le permitan tan sólo con empezar una nueva partida.

Como ya se ha visto, los desarrolladores de Bethesda buscan atraer a los jugadores a través de valores como la libertad de elección, la curiosidad en la exploración, y haciendo que sus decisiones y acciones tengan consecuencias, que los llevaría a ser más reflexivos en sus interacciones con el mundo de juego. Pero ¿Cómo es que Bethesda pretende lograr que todo lo anterior entre dentro de su filosofía de diseño simple? A ello responde el escritor en jefe de Bethesda, Emil Pagliarulo, en una conferencia ofrecida en Copenhague en 2016, donde indica que una de sus bases en la escritura de historias para videojuegos puede definirse con el acrónimo “KISS” que equivale a “Keep it simple, stupid” lo cual es muy similar a la primer regla expresada por Todd Howard respecto al diseño de juegos. (InfinitDK, 25 de mayo de 2016: min. 3:16).

Emil Pagliarulo sostiene en la conferencia que, aunque los diseñadores narrativos creen la nueva gran obra literaria, los jugadores tomarán dicha historia, cada página, y con ella harán aviones de papel y nunca verán la historia de los escritores. Lo anterior porque pasan mucho más tiempo construyendo su propio relato, utilizando las mecánicas o posibilidades de acción del videojuego y explorando el mapa del mundo

abierto que se les ha ofrecido. Lo anterior a propósito de la filosofía de diseño de que “los videojuegos se juegan, no se hacen” (InfinitDK, 25 de mayo de 2016: min. 21:00).

Finalmente, se puede mencionar que los desarrolladores de Bethesda buscan que, a pesar de que pretendan mantener las cosas simples, en cada nuevo juego de *Fallout* complementar a la anterior a fin de crear ofrecer una experiencia más completa, en el sentido de ofrecer recursos al jugador para que sienta que, con cada entrega, se le permite interactuar con el mundo postapocalíptico.

Ejemplo de ello fue lo expresado por Bethesda en E3, un evento sobre videojuegos de gran renombre, del año 2015. Ahí, la desarrolladora indicó que, para *Fallout 4*, que estaba próximo a publicarse, se centraría en cuatro características técnicas: la primera sería el sistema de creación de personajes, el cual estaría vinculado con una historia previa a la guerra nuclear; la segunda sería una gran cantidad de armas y armaduras; la tercera sería un sistema de creación de objetos a través de materiales que el jugador puede encontrar en el mundo de juego; y finalmente, una gran cantidad de botín que serían los restos de la civilización después de la guerra nuclear (Reardon & Wright, 2021: Pos. 5590).

Cómo ha podido verse, los desarrolladores de Bethesda buscaron crear ciertos mecanismos con los que atraer la atención de los posibles jugadores. Esta serie de capacidades, libertades, elementos narrativos e incluso ideológicos tienen la finalidad de hacer del mundo ludoficcional de *Fallout* una experiencia deseable. Lo anterior, en caso de conseguirse, se traduciría en una gran cantidad de ventas. Pero ¿se logró? Es una de las preguntas que se intenta responder en el siguiente apartado, donde además se realiza un trabajo de reinterpretación teniendo en cuenta los elementos vistos hasta ahora.

4.3 La reinterpretación: lo que el mundo ludoficcional de *Fallout* nos dice sobre el imaginario y postapocalíptico, Bethesda y su visión en los videojuegos

A lo largo de los subapartados pasados se ha tanto el contexto socio-histórico del imaginario postapocalíptico nuclear, su origen histórico desde la Segunda Guerra Mundial, las diversas formas en las que se ha repensado dicha idea en industrias creativas como la literatura, el cine y los videojuegos. A su vez, se ha hecho un repaso

respecto al papel de Bethesda en el ámbito de los videojuegos, así como el origen de la saga Fallout.

Por otro lado, se ha realizado un análisis de diversos aspectos del mundo ludoficcional de la franquicia mencionada, a través de una selección del esquema que propone García Moreno (2021) para el análisis de videojuegos de mundos abiertos.

Así, es momento de utilizar lo que se ha estudiado hasta aquí para realizar una síntesis de las mismas e intentar responder las preguntas que impulsaron el inicio de esta investigación.

En primer lugar, hay que pensar en cómo se relaciona la franquicia Fallout con el imaginario del mundo postapocalíptico nuclear. En ese sentido, es preciso recordar que la preocupación por las armas nucleares ha sido una constante desde su surgimiento a mediados del siglo XX. Las constantes amenazas de que cualquier potencia, o todas juntas, decidan utilizar armas atómicas han dado material para diversas manifestaciones culturales que abordan el miedo a las explosiones nucleares y las posibles consecuencias de las mismas desde diferentes visiones.

A partir de lo que se ha revisado, se puede decirse que existe, por lo menos en la cultura occidental, una serie de tópicos que se asocian a este imaginario: la visión de un mundo destruido por los bombardeos, la idea de que la guerra nuclear no supondrá la eliminación por completo de la especie humana, la vida dura que le espera a aquellos que logre sobrevivir, un entorno completamente hostil en el que los retazos de la sociedad buscarán una nueva forma de prevalecer, y una serie de problemas a resolver y valores que mantener que fueron heredados del mundo previo a las explosiones nucleares.

Así, como se ha visto, el imaginario postapocalíptico nuclear que presenta la franquicia Fallout se hace acompañar de otros tópicos que son más recientes, como lo es la complicidad de empresas con gobiernos corruptos e insensibles ante las necesidades de la mayoría de la población, la existencia de grupos peligrosos que se aprovechan de las catástrofes para cumplir sus propios fines, entre otras preocupaciones que el jugador puede identificar con su actualidad y que dan fe del imaginario tecno-científico que ha existido durante los primeros años del siglo XXI.

Y es que, si bien existe una buena parte de la población que cree en los beneficios de la modernidad, entendida como el acelerado avance tecnológico, también existen voces detractoras de la misma. En el mundo ludoficcional de Fallout se pueden

identificar elementos de ambas partes. Por un lado, la historia alternativa del siglo XX en el que la energía nuclear ha sido dominada muestra algunas de las más grandes ilusiones del humano, como lo son los vehículos voladores, los dispositivos móviles cada vez más sofisticados e incluso la existencia de robots que cuya función principal sea encargarse de los inconvenientes cotidianos. Después de todo, la tecnología siempre hace la vida más sencilla y disfrutable, ¿no?

Es ahí donde aparece la perspectiva contraria. El pensamiento de que aquel progreso constante es sólo una ilusión, la idea de que el ego del humano lo ciega y hace que no sepa cuando parar hasta que es demasiado tarde. Y es que mantener el ritmo constante en el avance técnico tiene consecuencias como lo es el consumo cada vez más voraz de recursos naturales, lo que llevaría inevitablemente a un conflicto y que finaliza con una decisión fatídica representada en el mundo de juego con las explosiones nucleares de la Gran Guerra.

Lo anterior muestra cómo la desilusión ante la promesa de un futuro mejor producto del desarrollo tecnológico es piedra angular del imaginario postapocalíptico manifestado en el mundo ludoficcional de *Fallout*. Las explosiones nucleares que originaron el Yermo en donde se desarrolla la acción de los videojuegos no es más que la culminación de un proceso largo y tortuoso en el que el esquema de aceleración del crecimiento tecnológico a cambio del consumo de recursos fue llevado hasta el extremo. Y en ese sentido, podría verse a este mundo ludoficcional como un intento de profecía por parte de Bethesda sobre el futuro que le espera a la humanidad si es que se sigue ese modelo.

Además, las tramas principales de los videojuegos de *Fallout* muestran otras formas de este imaginario del fracaso de la modernidad. En *Fallout 3* se observan las consecuencias de la falta de recursos y la pelea por el control de los mismos. En *Fallout 4* se abordan los diversos dilemas sobre la inteligencia artificial. Por su parte, en *Fallout 76* se habla sobre el peligro de las nuevas enfermedades, así como las consecuencias de la falta de cooperación ante un mal común.

Sin embargo, hay que recordar que el mundo ludoficcional de *Fallout* no es en sí un manifiesto político; es un medio de entretenimiento. Por lo anterior, la finalidad principal es ser divertido. En ese sentido, es preciso observar algunos matices que Bethesda pone en manifiesto para que esta temática tan seria se vuelva una experiencia lúdica que los jugadores deseen experimentar.

Como se ha mencionado anteriormente, en la franquicia *Fallout* se han abordado algunos de estos tópicos, pero con algunos giros importantes, sobre todo en el tono en el que se expresan. Así, en contraste a la gran mayoría de obras que hablan de un futuro postapocalíptico donde el tono es más bien solemne, triste, serio. En *Fallout* se puede encontrar un abordaje más bien irónico de algunas situaciones, como el ejemplo citado de un vídeo de *Fallout 76* en el que se habla del uso de las armas nucleares como defensa, pero con un tono desenfadado, irónico, en el que las armas nucleares aparecen como una herramienta ordinaria y sus consecuencias, aunque terribles, pueden ser irrisorias. Lo anterior se refleja en la forma de jugar, pues una mecánica que se incorpora en esta entrega de la saga es el posible uso de las armas nucleares para destruir tanto a enemigos como a otros jugadores.

Lo anterior contrasta con el tratamiento que se le da en el ya mencionado ejemplo de la posibilidad del jugador de explotar una bomba nuclear en *Fallout 3*. Ahí, aunque existe cierto componente irónico, las consecuencias son palpables para el jugador: si decide destruir la ciudad de Megatón no podrá volver a visitarla, ni encontrarse con los personajes que la habitaban. Mientras que en *Fallout 76* se fomenta el uso de dichas armas, en *Fallout 3* sólo se puede hacer una vez.

Lo anterior nos muestra dos posibles perspectivas con las que Bethesda busca abordar el problema de las armas nucleares. Por un lado, está la ironía y el desenfado que ya se ha mencionado. Es posible que a través de la ironía la desarrolladora quiera llamar la atención de los jugadores respecto a la proliferación actual de las armas nucleares. Como ya se ha mencionado, muchos países tienen bastantes bombas de este tipo en reserva, es casi como si las tuvieran en el patio, justo como lo dice el video. Si se tiene tanto poder al alcance de la mano ¿Acaso quién estuviera tentado a usarlo no utilizaría la excusa de la legítima defensa tal y como lo dice en el vídeo?

La otra forma de abordar el asunto de las bombas atómicas es de manera más seria, como en *Fallout 3*. Ahí, se le ofrece la oportunidad de detonar dicha arma por ciertos beneficios. Pero el lugar que destruirá con ella es el primer sitio que visita después de su salida del refugio nuclear. Ahí están los primeros personajes que conoció en el mundo de juego, habló con ellos, hizo tratos con ellos. Las vidas que se perderían no serían de enemigos o entes monstruosos, sino de personajes con personalidad con los que pudo haber generado un vínculo.

Los ejemplos anteriores pueden llevar a un contraste entre lo emocionante que resulta usar un poder atómico inmenso y lo impactante de ver sus consecuencias con algo cercano. ¿Será acaso que Bethesda, buscando crear experiencias innovadoras e interesantes, cambió su visión del uso de las bombas nucleares en el mundo de Fallout? Es probable, pero más adelante se abordará esta temática. Por el momento es preciso señalar que, de una manera u otra, en el mundo ludoficcional de Fallout se recupera la preocupación por el destino del mundo si es que se llegan a utilizar armas nucleares.

Y es que la bomba atómica, su poder destructivo desatado y el mundo devastado resultante de la inconsciencia humana para llegar hasta esos extremos, son los componentes que muestran la decepción a los valores de la modernidad. La visión del progreso tecnológico descontrolado, presentada en la versión alternativa de la historia que ofrece Fallout, da paso a la idea de que no importa que tan bien pueda ir ese desarrollo; si este se usa para cumplir ambiciones egoístas, llevará al mundo a la destrucción.

Entonces, ¿qué puede hacer uno, simple mortal, cuya voluntad individual no podría cambiar ese destino? El juego ofrece alternativas: el jugador puede volverse un guerrero de la justicia, ayudar a los débiles, intentar restaurar la civilización, pero ahora mejor. Pero en aras de dar la libertad que la filosofía de diseño de Bethesda dice tener, también da las alternativas contrarias: si el mundo está destruido, hay que sobrevivir como se pueda; el jugador puede intentar adaptar al mundo de juego a sus designios.

Esa libertad ante un mundo en constante cambio y lleno de detalles que se ofrece al jugador, puede considerarse como una manera de solventar esa falta de agencia en el mundo real. Un mundo que, a finales del siglo XX y principios del XXI, fue marcado por constantes amenazas de guerra total y decadencia social y económica. Se puede considerar el mundo ludoficcional de Fallout como un lugar virtual donde el jugador puede dejar de percibir esa sensación de indefensión, paliar el sentimiento de que sus acciones no valen; de que los humanos somos hojas arrastradas por la corriente del río temporal sin saber si encallaremos en aguas calmas o si caeremos a las cataratas del vacío y el olvido. Los videojuegos como la saga Fallout pueden ofrecer un lugar virtual de preparación para este segundo caso.

Ahora, es momento de abordar los valores a los que Bethesda apela en el mundo ludoficcional de Fallout. En un primer momento se puede mencionar a la curiosidad.

Este valor se ve manifestado de dos maneras principales: en la libertad de exploración y en la rejugabilidad de los videojuegos de la franquicia para elegir diversos caminos.

En lo que respecta a la exploración, se puede observar que Bethesda busca fomentar que el jugador busque por todo el mapa de cada título de la franquicia a través de diversas recompensas. El jugador puede encontrar retos nuevos, objetos, misiones o incluso curiosidades que hacen que el mundo de juego se vuelva un misterio que el jugador desee resolver. Puede deducirse que, de esta manera, Bethesda busca que el jugador dedique más tiempo al videojuego y quede más inmerso en el mundo ludoficcional que proponen.

En ese sentido, se puede tener en cuenta las declaraciones de Todd Howard, quien indica que uno de los aspectos más relevantes de los videojuegos de mundos abiertos como medio de comunicación es que permite a los jugadores explorar una amplia geografía. En sus palabras: “Si analizamos en qué son buenos los videojuegos respecto a otro tipo de entretenimiento, a los videojuegos se les da bien la geografía, te sitúan muy bien en un sitio y, cuanto menos encierras en él al jugador mejor se lo pasa y más tiempo pasa en ese mundo”(Borondo, 9 de julio de 2018).

Por otro lado, la rejugabilidad también está vinculada con la búsqueda de que el jugador desee adentrarse más en el mundo ludoficcional. Que el jugador deba elegir una manera de resolver un conflicto entre varias que se ofrecen en su partida deja espacio para que desee experimentar las demás opciones. De igual manera, si el jugador decide manejarse con un rol en específico (alguien bueno, alguien malo, etc.) es probable que desee jugar con otro tipo de personaje en una partida futura.

En ese sentido, se puede decir que fomentar la curiosidad es uno de los valores a los que apela Bethesda con los videojuegos de Fallout. Pero no es el único. Como ya se ha mencionado, la libertad de decisión y elección es otro de los valores fundamentales en el mundo ludoficcional de Fallout. Esta libertad está asociada con la naturaleza misma de los videojuegos de rol de mundos abiertos.

A pesar de lo anterior, es necesario recalcar que los límites de la libertad que ofrecen los videojuegos de Fallout está sujeta a la voluntad de los desarrolladores. En ese sentido, y como ya se ha visto en la historia de cada una de las entregas, hay aún una linealidad en la historia. Es decir, los acontecimientos van de un punto A a un B y de ahí un C. A pesar de que en medio de cada uno de los puntos de la trama principal el jugador

pase tantas horas como desee haciendo otras cosas, para terminar el juego tiene que sujetarse a este esquema.

Lo anterior es de suma relevancia, pues muestra los límites del videojuego en sí como literatura ergódica. Es decir, si bien el jugador tiene la capacidad de crear su propio relato con cada partida a través de sus decisiones y acciones, estas están enmarcadas por las posibilidades que los desarrolladores decidan desde la concepción del videojuego. Entonces, se puede decir que en el modelo de mundo abierto que ofrece Bethesda, el relato del jugador estaría delimitado por el relato del autor, pero diferenciado no sólo por el tiempo, sino por las diversas circunstancias que el espacio virtual del videojuego genera a través de mecanismos de inteligencia artificial.

Y es que, como indican Hernández y Bulitko (2013), las inteligencias artificiales son de gran ayuda para los diseñadores en el arduo trabajo de crear un mundo vivo que mantenga la agencia del jugador. A lo anterior, los autores citados añaden que estas IA “aumentan el número de posibles ramas de la trama y, por tanto, aumentan exponencialmente la complejidad de un juego para los diseñadores” (Reardon & Wright, 2021: Pos. 5552). Es a través de este mecanismo que se espera que la experiencia de cada jugador, incluso de cada partida del mismo, sea diferente.

Pero la curiosidad y la libertad están vinculadas con la responsabilidad, en el sentido de que las acciones tienen consecuencias. Como ya se ha visto con diferentes ejemplos, en el mundo ludoficcional de Fallout las consecuencias de las acciones y las decisiones del jugador son determinantes para el devenir de su partida. En ese sentido, se puede decir que, a través de una serie de dilemas que se proponen en cada videojuego, los desarrolladores buscan que el jugador no sólo tome una decisión, sino que considere las consecuencias posibles, pues éstas pueden modificar sustancialmente la experiencia que tendrá durante el resto de la partida.

Cabe destacar que lo anterior dota a los videojuegos de la franquicia Fallout de un nivel de inmersión más profundo, pues de esta manera se da a entender al jugador que es él quien tiene la última palabra respecto al devenir del mundo ludoficcional. Así, a pesar de que el desarrollador limite las opciones de resolución de un conflicto a, por ejemplo, 4 opciones, se le da a entender al jugador que tiene la potestad de elegir cuál de esas opciones es la que ha de ocurrir. Lo anterior es de suma relevancia, pues aunque el

jugador sea consciente de sus limitaciones, puede encontrar satisfactorio el tener la capacidad de elección.

Y es que esta capacidad de influir en el destino del mundo ludoficcional se puede responder a la incapacidad que las personas sienten ante temas de gran relevancia para su vida, pero en los que no tienen ningún poder de elección, como es el caso de la amenaza nuclear.

Hay que retomar el contexto histórico de la crisis nuclear. La humanidad ha vivido casi un siglo temiendo a las armas atómicas que, como la espada de Damocles, pende de un fino pelo de caballo sobre su cabeza. Ese mínimo sostén contra el peligro es la decisión de los políticos y militares de no usarlas, pero en cualquier momento eso podría cambiar y caer la desgracia sobre la cabeza de miles de personas que poco pueden hacer para evitarlo.

Ante un escenario tan terrible ¿acaso no se antoja poder evitar que la espada caiga sobre nuestras cabezas? ¿A quién no le gustaría que su voz sea escuchada y que, con una imperiosa orden, pueda impedirlo? Y es que esta agencia que ofrece el mundo ludoficcional de Fallout no sólo es visible ante los conflictos de gran magnitud y que son centrales para el videojuego, sino que están presentes hasta en las cosas más mundanas como la vestimenta, las armas, decidir a quién ayudar, etc.

Pero lo anterior no supone que en el mundo de juego de Fallout sea una cadena de elecciones y acciones cuyo resultado sea sencillo de adivinar. A veces, como en la vida misma, hay consecuencias inesperadas y el jugador tendrá que lidiar con ellas. Esto produce un dinamismo interesante con el que se puede sentir que el mundo de juego está vivo y que, a pesar de que el jugador sea quien decida el devenir del mismo, este continúa en movimiento.

Así, estos valores mencionados como pilares de la experiencia que la saga Fallout quiere mostrar a los jugadores se cristaliza en el deseo de experimentar una fantasía y asumir un papel dentro de dicho mundo. En pocas palabras: jugar un juego de rol. y es que la curiosidad, la libertad y la responsabilidad ante las decisiones y acciones no siempre están ligadas a una historia heroica.

En el mundo ludoficcional de fallout, los desarrolladores, como bien se ha visto en las declaraciones citadas de algunos de ellos, buscan crear experiencias, para ello ofrecen una serie de elementos y un entramado general de una historia principal, pero para que esta experiencia se genere dan la oportunidad al jugador de realizar acciones

más egoístas, más oscuras y, por su puesto, algunas más que se pueden ver en una escala de grises.

Y es que esta oportunidad de experimentar acciones o decisiones que no se podrían tomar en la vida real también tiene su atractivo. El mundo ludoficcional, entendido como un espacio virtual, es un excelente sitio para probar las consecuencias de una decisión o acción que se considera moralmente incorrecta e, incluso, probar los diferentes matices de la moralidad. Después de todo, las consecuencias desaparecen al apagar la consola o iniciar otra partida.

Esta capacidad de experimentar es uno más de los elementos con los que Bethesda busca atraer la atención de posibles jugadores. Sin embargo ¿Qué tan bien se ha implementado esto? Hay que recordar que cada entrega de la franquicia Fallout ha sufrido cambios pues, como se ha indicado en las declaraciones de los desarrolladores, estos buscan innovar en cada videojuego de la franquicia. Pero estos experimentos no siempre han salido bien.

Pero para demostrar lo anterior hay que revisar una serie de elementos. En primer lugar, se puede ver que, en cierto sentido, cada entrega de la saga Fallout desarrollada por Bethesda empieza con un conflicto pequeño, pero bien definido que, mientras se desarrolla, de alguna manera vincula al jugador con un conflicto más global que definirá el destino de la región del mundo ludoficcional en la que se encuentre el jugador.

Sin embargo, se puede notar que, conforme ha pasado el tiempo, los videojuegos de Fallout desarrollados por Bethesda son cada vez más centrados en los disparos que en el rol, pues se privilegia la acción al desarrollo de personajes. Lo anterior es evidente al revisar la cantidad de NPC que hay en cada entrega. Por un lado, se puede observar que en *Fallout 3* y *Fallout 4* hay una gran cantidad de ellos y la interacción con los mismos es fundamental para seguir la trama del juego y descubrir aquel mundo tan vivo que ofrecen dichos videojuegos.

Por otro lado, en *Fallout 76*, como se ha mencionado, hay una enorme carencia de personajes con los cuales interactuar e, incluso, la mayoría de información sobre el mundo de juego se obtiene de otras maneras como testimonios escritos o grabaciones de vídeo. En ese sentido, la interacción con el mundo es más limitada. Además, hay que tener en cuenta que en esta entrega, a diferencia de las anteriores, una de las novedades

que se promocionaron fue la capacidad de que el jugador pudiera utilizar armas nucleares para sus enfrentamientos, no como parte de la historia. ¿Por qué ocurrieron estos cambios?.

Para responder a la pregunta, es preciso observar diversos factores. En primer lugar, hay que tener en cuenta la naturaleza misma del último videojuego de la saga, de ser un juego de rol y disparos de mundo abierto en primera persona de un sólo jugador pasó a ser a un multijugador en línea. Con lo anterior se puede suponer que Bethesda intentó renovar la fórmula de la franquicia y mostrar una manera distinta de jugar un mundo postapocalíptico. Este cambio de actitud destaca pues, hacía 2009, cuando *Fallout 3* había ganado premios por ser el mejor juego del año y tener la mejor narrativa, Emil Pagliarulo expresó en una entrevista:

La conversación en estos días es que, si no es multijugador masivo, al menos es multijugador. Algunas personas realmente han estado diciendo que el modo para un jugador está muerto. Para nosotros, ganar ese premio, espero que envíe un mensaje que diga: "¿Adivina qué? El modo para un jugador no está muerto (Remo, 24 de abril de 2009).

En esa misma entrevista, Pagliarulo señala que Bethesda, a pesar de que publicó muchas de sus obras en diversos sistemas de entretenimiento, se enfocan en dos nichos "el nicho de juego abierto gigante, y también este nicho de novedad de juego de PC". Agrega posteriormente:

En esos juegos de PC, el jugador controla mucho el ritmo. Y cuando sumerges al jugador en un mundo, quieres que lo explore a su antojo. En los juegos de Bethesda, no vas a encontrar muchas secuencias cronometradas o muchos niveles lineales en los que estés golpeando a los malos (Remo, 24 de abril de 2009).

Esa misma filosofía es reconocida por Reardon y Wright (2021). Los autores mencionados consideran que lo que llevó al éxito a los Juegos de rol, en general y en específico a los digitales, además de las opciones de creación de personajes, los atuendos, el botín y los NPC memorables, fue "la amplitud del mundo y la enormidad de la experiencia que se podía generar dentro de esos mundos. Los jugadores estaban limitados sólo por su imaginación. Los jugadores aún siguen buscando expandir los límites de su imaginación en los mundos de los juegos" (Reardon & Wright, 2021: Pos. 6185).

Lo anterior, sin embargo, no pudo lograrse en *Fallout 76*. Lo anterior es explicado por Reardon y Wright (2021) de la siguiente manera: "Una empresa de juegos puede

intentar controlar su marca. Puede ofrecer oportunidades de co-creación a los fanáticos. Y puede incluir la creación de personajes complejos e intrincados, docenas de opciones de atuendos, un montón de botín y un mundo lleno de NPC interesantes. Un juego puede contener todos esos elementos, y aun así no lograr el éxito con los críticos o jugadores” (Reardon & Wright, 2021: Pos. 6589).

En ese mismo sentido, para Reardon y Wright (2021) la recepción más bien pobre de *Fallout 76* es muestra de una postura clara de los jugadores: “quieren control sin restricciones, combinado con opciones que sean complejas y reflexivas” (Reardon & Wright, 2021: Pos. 6607). Como puede notarse, desde la perspectiva de dichos autores, los jugadores buscan complejidad, lo cual resulta contrario a uno de los pilares del diseño que menciona el equipo de Bethesda al hablar de sus diseños: mantener las cosas simples.

¿En qué medida esto muestra que la manera de plantear el mundo ludoficcional en el último juego de la franquicia hasta ahora no fue la mejor? Es una pregunta que escapa a los objetivos de esta investigación. Sin embargo, estos cambios en la forma de presentar el mundo ludoficcional muestran cómo Bethesda buscó que los videojuegos de la franquicia adquirieron características que estaban en boga en el momento de cada lanzamiento: En *Fallout 3*, a inicios de la década de los 2000's, los videojuegos de rol de mundo abierto apenas comenzaban, y Bethesda era uno de los grandes pioneros en el campo. En *Fallout 4* se agregaron otro tipo de características, como lo fueron las mecánicas de construcción y el dotar de una voz propia al personaje del jugador. En cambio cuando *Fallout 76* salió al mercado, los videojuegos multijugador en línea eran la moda; por ello se puede suponer que los desarrolladores intentaron adaptar este título a la tendencia.

Ahora, ¿Qué tan rentable resulta para *Fallout* utilizar este modelo de diseño combinado la temática postapocalíptica representada en la manera particular que utiliza Bethesda? Para resolver esta pregunta, se puede utilizar los datos de las ventas iniciales de estos juegos de esta franquicia.

En un primer momento, se puede observar que *Fallout 3* tuvo un excelente inicio, pues tan sólo dos semanas después del lanzamiento se reportaron unas cifras de más de 5 millones de ventas (Sánchez, 5 de noviembre de 2008). Esta buena recepción se vio potenciada años después, pues cuando se anunció *Fallout 4* la venta tanto *Fallout 3*

como *Fallout New Vegas* tuvieron un gran incremento en algunos comercios on-line como Amazon (Castellano, 4 de junio de 2015). Cabe destacar que el segundo no fue desarrollado por Bethesda.

Por otro lado, se puede observar que *Fallout 4* fue la entrega que más vendió de la franquicia. Según reporta la misma Bethesda, el primer día se distribuyeron alrededor de 12 millones de copias (Amores, 13 de noviembre de 2015) lo anterior supone un enorme incremento en comparación con *Fallout 3*.

Finalmente, en lo que respecta a *Fallout 76*, resulta complicado saber, pues no hubo un reporte oficial como con las entregas previas. Sin embargo, según un reporte, puede ver una disminución considerable de las ventas iniciales pues se estima que vendió inicialmente alrededor de 1.4 millones de copias (Valis, 27 de diciembre de 2018). Todd Howard indicó tiempo después que estaba consciente de los diversos problemas que tuvo el lanzamiento de este juego con las siguientes palabras "“Cuando el juego se lanzó, la letanía de errores que tuvimos, y decepcionamos a un montón de gente y, bueno, hubo muy poco con lo que no la cagáramos, honestamente" (Matas, 12 de marzo de 2021).

Teniendo en cuenta lo anterior, podemos pensar que la propuesta de Bethesda de un mundo ludoficcional centrado en el imaginario postapocalíptico nuclear y manifestado en una serie de videojuegos de rol de mundo abierto resultó, en un primer momento, ciertamente atractiva para los jugadores. Sin embargo, es necesario matizar esta afirmación.

En primer lugar, hay que tener en cuenta que, si bien el imaginario postapocalíptico puede resultar muy interesante en la cultura occidental, como ya se ha mencionado en otros apartados de este estudio, es el tratamiento del mismo lo que hace de *Fallout* una idea que pudo resultar atractiva. Los elementos que Bethesda utilizó para crear su mundo ludoficcional y que se han citado (la ironía, la libertad de elección, el utilizar lugares cercanos a la vida real, etc.) dieron como resultado la atención de millones de jugadores que compraron desde el lanzamiento los diversos videojuegos que conforman la saga.

Por otro lado, los cambios que se han visto en cada entrega de la franquicia también pueden tomarse como detonantes de los cambios en la recepción del público inicial. *Fallout 3* puede tomarse como el inicio de la saga a cargo de Bethesda, la

presentación de los elementos más clásicos de la franquicia y que, como se vio en las cifras fue bien recibido.

Además, en *Fallout 4* se pueden observar las primeras adiciones a la visión de los desarrolladores de Bethesda a la franquicia que, a su vez, están impulsadas por elementos que eran populares en el contexto de su videojuego. Los resultados de este experimento son evidentes en las cifras de compra presentadas.

Finalmente, *Fallout 76* parece ser un nuevo intento de innovación por parte de la empresa, siguiendo el mismo principio en el *Fallout 4*: tomar lo que está de moda e intentar añadirlo a la fórmula exitosa que ya tenían. Al parecer, según las cifras y los testimonios poco halagadores que se han revisado, este experimento falló.

Entonces, se puede concluir que usar el imaginario postapocalíptico nuclear si tuvo un impacto en el éxito de la franquicia. Pero este no fue el único elemento que hizo de *Fallout* una saga exitosa en un inicio. Es su combinación de esto con las mecánicas de juego que le permiten al jugador explorar a voluntad; la perspectiva propia de Bethesda para crear un mundo ludoficcional enorme, y dinámico; la manera irónica de tratar estos imaginarios, sin quitarle la seriedad por completo; la capacidad que se le ofrece al jugador de realizar acciones que en un contexto real no podría; y finalmente, otorgar al jugador la oportunidad de ser el agente que decida el devenir del mundo, lo que hace de esta fórmula atractiva para el consumidor.

Ahora, como todo producto cultural, la saga *Fallout* está sujeta a un contexto cambiante. En ese sentido, las entregas de esta franquicia debían de cambiar, de intentar sujetarse a las tendencias de la industria en la que están insertas. Estos experimentos a veces funcionan, como en *Fallout 4* y a veces no, como *Fallout 76*. En este trabajo no se realizará un juicio de valor respecto a cada uno de estos videojuegos, basta con indicar que es parte natural de la evolución de dichos productos y que es posible que, con el tiempo, las perspectivas respecto a estos productos culturales puedan cambiar.

Lo que no puede cambiar es la naturaleza de la saga *Fallout*, la cual se puede ver en el nombre de la misma. A pesar que el creador de la franquicia *Fallout* fue Timothy Cain, el nombre de la misma es explicado por Brian Fargo, quien fue director ejecutivo de Interplay, la empresa que vio nacer a esta serie de videojuegos, de la siguiente manera: “*Fallout* tenía un doble sentido de la radiación de las bombas y luego la definición alternativa, que es un efecto persistente o un conjunto de consecuencias [...]”

perfecto para un juego que apuesta su reputación por elección y consecuencia" (Wawro, 6 de noviembre de 2015).

Así, a pesar de que Bethesda añada o retire diversos elementos de la franquicia, el mundo ludoficcional de Fallout siempre estará centrado en la radiación y en la libertad de elección con sus respectivas consecuencias.

Otra cosa que no cambia hasta ahora es el imaginario del futuro incierto y, posiblemente catastrófico. En mundo ludoficcional de Fallout permite abordar esa idea desde una óptica diferente, una más lúdica y divertida, pero que no deja de recordar que la realidad puede estar más cerca del mundo ludoficcional de lo deseado. Finalmente, también nos recuerda que nuestras decisiones y acciones tienen consecuencias y que en el mundo real no podemos reiniciar la partida.

Conclusiones

A lo largo de esta investigación se ha abordado, entre otros temas, la conformación del imaginario postapocalíptico nuclear y cómo este se ha plasmado en el mundo ludoficcional de Fallout. También, se ha hecho un análisis desde la hermenéutica respecto a cómo está constituido ese mundo ludoficcional, cuáles son los valores a los que los desarrolladores apelan para atraer la atención del jugador, y cómo es que la combinación de las mecánicas del videojuego y el imaginario postapocalíptico busca ser redituable para Bethesda.

Ahora, es momento de realizar unas consideraciones finales a manera de conclusión. En ese sentido, este apartado final se subdivide en dos secciones. En la primera, se contrastará lo encontrado en el análisis con los objetivos iniciales de este trabajo, lo anterior con el fin de ver observar si estos han sido cumplidos o no y de qué manera se ha hecho. Posteriormente, se desarrollará cuáles han sido los límites de este estudio y cuáles son las posibilidades para ampliarlo en un futuro.

En ese sentido, es conveniente comenzar con el origen del imaginario postapocalíptico nuclear. Como se ha visto, a partir de la explosión de las bombas de Hiroshima y Nagasaki en 1945, fue evidente para la humanidad el gran riesgo de que algo así volviera a ocurrir. Además, era inevitable que se imaginara los peores escenarios ante dicha amenaza: ¿Qué pasaría si esa destrucción llegará a nivel global? Dicha idea, además, es vigente a pesar del paso del tiempo, pues aún existen países desarrollando armamento igual de destructivo, a pesar de los esfuerzos internacionales por frenarlo.

Esa angustia internacional se ve reflejada en diversos productos culturales como los citados en este trabajo. Cabe destacar que la mayoría de los mencionados están enmarcados la cultura occidental; sin embargo, no se descarta la existencia de los

mismos en otros ámbitos culturales. Entre cine, literatura, y videojuegos, se han mencionado suficientes obras como para mencionar algunas características que son constantes en lo que respecta a representaciones del imaginario postapocalíptico nuclear, estas se mencionan a continuación.

El primer aspecto es la destrucción del entorno, pues en estas obras se muestra un mundo hecho añicos, con pocos recursos naturales, una gran parte de la población muerta por los ataques nucleares y un ambiente sumamente sombrío. En segundo lugar, se muestra un ambiente hostil en el que los pocos sobrevivientes a la catástrofe se encuentran con serias dificultades para saciar sus necesidades más básicas y, por ende, se comportan de una manera agresiva y desconfiada. En ese mismo sentido, el último aspecto es la seriedad con la que se aborda el tema: en general, las historias postapocalípticas nucleares buscan hacer conciencia a través de mostrar el dolor que provoca la guerra nuclear, el desánimo ante la tendencia de la humanidad en destruirse y con ella a su entorno.

Así, después de la revisión que se ha hecho del mundo ludoficcional de Fallout, se puede decir que este reproduce casi todas estas características. En ese sentido, esta franquicia no propone nada nuevo en cuestión de contenido al respecto del imaginario postapocalíptico nuclear. Sin embargo, hay que matizar lo anterior. Si bien la saga Fallout muestra las mismas características que obras previas con la misma temática, el gran aporte de esta, en cuestión del imaginario postapocalíptico nuclear, es que lo aborda desde un tono irónico, sin que con esto se elimine la seriedad que se mencionó anteriormente.

Así, en el mundo ludoficcional de Fallout se pueden ver los entornos destruidos del mundo real, como fue el ejemplo mencionado de la reproducción del edificio del MIT, pero destruido después del ataque nuclear. También se ve el entorno hostil, representado con los diversos peligros como grupos hostiles, mutantes, criaturas monstruosas o incluso la radiación misma reinante en el mundo de juego. También se ve la seriedad y el desánimo, esto, por ejemplo, con historias trágicas de los personajes que pueblan el mundo ludoficcional o las decisiones difíciles que el jugador debe tomar en la partida. Sin embargo, también hay momentos más bien graciosos e irónicos, como el mencionado en el video sobre utilizar las armas nucleares como una herramienta más, sin importar las consecuencias.

Este uso irónico, se puede interpretar de dos maneras, por un lado, puede ser que esto sea para impulsar la naturaleza lúdica del mundo de Fallout. Después de todo, un juego debe ser divertido. Por otro lado, también se puede ver como una manera distinta de denuncia: llevar el uso de las armas nucleares al absurdo puede ser más fácil de asimilar que colocar un manifiesto sobre el porqué el uso de las mismas no es conveniente.

A pesar de lo anterior, como se mencionó en el ejemplo de la bomba nuclear en *Fallout 3*, también se muestra lo terrible de utilizar las armas nucleares a través de la destrucción de un lugar y personajes que tuvieron relación con el jugador desde el inicio de la partida. Así, se puede decir que la franquicia Fallout es un ejemplo de cómo abordar el imaginario postapocalíptico nuclear de una manera diferente.

Ahora, es momento de abordar el segundo objetivo de la investigación, que es definir el tipo de apocalipsis y mundo postapocalíptico que presenta el mundo de juego de Fallout. En un primer momento, hay que señalar que, como se ha visto en este trabajo, lo apocalíptico se refiere a la manera en que el mundo tendrá un fin, mientras

que lo postapocalíptico refiere a cómo se imagina que será el mundo posterior a la catástrofe. Como se ha visto, la idea del fin del mundo se ha convertido en un mito, mientras que el imaginario postapocalíptico se centra en lo que pasará después de ello tiene una abundante historia y, además, ha tomado diversas formas, todas ellas centradas en alguna problemática de su contexto. Así, se puede decir que el mito apocalíptico puede tomar diversas formas, que pueden entrar dentro de la clasificación que ofrece Bull (2000): entre lo religioso y lo secular; entre lo culto y lo popular.

Siguiendo la idea anterior, se puede decir que la visión del apocalipsis nuclear y el mundo postapocalíptico resultante puede entrar en el ámbito de lo secular, pero puede localizarse en los otros dos polos. Es decir, puede entrar en la sección de lo culto, porque existe la idea de que este fin del mundo puede ser una amenaza real, esta es respaldada por la búsqueda actual de limitar la creación de armas nucleares y los acontecimientos bélicos mundiales. Por otro lado, la visión popular se ha visto representada en diversos medios, sobre todo en literatura, cine y videojuegos. En ese sentido, el imaginario del apocalipsis en la saga Fallout se clasifica como secular popular.

Pero este imaginario no surge sólo, pues a través de lo visto en el análisis del mundo ludoficcional de la franquicia Fallout se puede observar que otros imaginarios confluyen con el apocalipsis y el mundo postapocalíptico nuclear, como lo son el imaginario tecnocientífico y el imaginario del fracaso de la modernidad.

Entonces, en lo que respecta al imaginario tecno-científico, se ha podido observar que en el mundo ludoficcional de Fallout se manifiesta la idea del desarrollo científico y tecnológico de una manera más bien ambivalente. Por un lado, se muestra como algo beneficioso a través elementos como lo son los robots de uso doméstico, armas láser o tecnología con la cual retirar la radioactividad del agua. Esto es evidente en la historia previa al gameplay, donde parecía que el mundo iba encaminado más bien a la utopía

tecnológica y que, a pesar de la catástrofe, aún quedó rastro de esas maravillas de la ciencia y la técnica.

Por otro lado, el aspecto negativo del imaginario tecno-científico en la franquicia Fallout se muestra con el origen mismo del fin del mundo: las armas nucleares y sus consecuencias. Y es que es esto es el corazón de la saga, pues es gracias al uso imprudente de este tipo de armamento que toda la civilización cae. Pero este aspecto negativo del imaginario es visible a través de otros elementos, como la idea del científico loco o las organizaciones malvadas que son capaces de destruirlo todo para conseguir sus fines, como lo son el Enclave y su deseo de control del nuevo mundo, El Instituto con sus androides o incluso los experimentos que la empresa Vault-Tec realizó en ciertos refugios.

Lo anterior está ligado con otro imaginario, el del fracaso de la modernidad, entendiendo por modernidad como el gran triunfo de la conquista del entorno natural a través de la ciencia y la técnica y que esto llevará a la humanidad a un futuro de ensueño. Así, el calentamiento global, la depredación de recursos y la utilización de la ciencia y la tecnología para crear armas cada vez más poderosas son algunas de las razones que han llevado a la conformación de este imaginario en la cultura occidental.

En ese sentido, el mundo de juego de Fallout nos muestra este imaginario a través tanto de la historia previa al gameplay, como en el mismo. En la historia alternativa que cuenta la saga Fallout es la guerra por los recursos naturales lo que provoca el ataque nuclear masivo que acabó con el mundo. El mundo resultante del fatal acontecimiento es el que encuentra el jugador en su partida: un lugar lúgubre, con apenas vida, donde la violencia es algo de cada día. Como ya se mencionó más arriba, en la historia contada en Fallout, lo que parecía que era un camino hacia un futuro brillante

se deformó en un mundo postapocalíptico; un ejemplo claro de la decepción ante el futuro que prometía la modernidad.

El siguiente objetivo de la investigación fue analizar qué tipo de problemáticas para la toma de decisión o acción se pueden plantear a partir del uso de un mundo de juego postapocalíptico. En ese sentido, es conveniente recordar que el mundo ludoficcional de Fallout es presentado por Bethesda a través de videojuegos de rol de mundo abierto, los cuales tienen como base la exploración de un mundo enorme, la personalización del personaje que representa el jugador y la oportunidad del mismo de modificar el *statu quo* del mundo ludoficcional a través de la toma de decisión y acción del jugador; todo lo anterior de acuerdo con los límites que los diseñadores indiquen desde la programación del juego.

A partir de lo anterior, y teniendo en cuenta lo que se vio en el análisis del mundo ludoficcional, se puede decir que, si bien hay una limitación muy clara para el jugador, respecto a las opciones que se le ofrece en los momentos de toma de decisión y acción, es la cantidad de momentos de este tipo, junto a cómo se presentan las consecuencias de estas elecciones, lo que las hace memorables. En ese sentido, es conveniente retomar cómo es que estas se relacionan con el imaginario postapocalíptico.

En primer lugar, se le permite al jugador adecuar a su personaje al papel que quiere ejercer en el mundo ludoficcional postapocalíptico de Fallout. Esto es evidente a partir de diversos elementos, como lo es la capacidad que se le ofrece al jugador de modificar tanto la apariencia como las características de su personaje; a pesar que el pasado y el contexto del personaje del jugador es dado.

Pero lo anterior es sólo el inicio. Pues si bien a través de modificar las características del personaje se le permite al jugador priorizar algunos métodos con los cuales lidiar con los conflictos dentro del mundo ludoficcional (a través del diálogo, usar

la fuerza física, armas a larga distancia, etc.) y la apariencia le ofrece la posibilidad de adecuar el personaje a su gusto, es la capacidad de obrar a través de un espectro de moralidad amplio lo que hace que el jugador pueda realmente vivir dentro del mundo virtual como quiere.

En ese sentido, el jugador puede comportarse como todo un héroe y hacer todo lo que considere que sea bueno y justo; también puede jugar como un villano y hacer todas las maldades que le sea posible; o simplemente hacer lo que le resulte más conveniente. Sin embargo, existen dos aspectos a considerar en este mundo ludoficcional respecto a las posibilidades de acción y decisión y que, a su vez, hacen que este mundo virtual se sienta vivo. El primero es que todas las acciones y decisiones que se tomen tienen consecuencias y el segundo es que la moralidad en cada encrucijada no siempre es clara.

Como se vio en los ejemplos citados en el análisis formal, las consecuencias de las decisiones y acciones tienen un gran peso en el cómo el mundo de juego reacciona ante el jugador: el actuar mal con un grupo de personajes puede provocar que estos sean hostiles hacia el jugador. Sin embargo, tampoco tratar bien a todos es garantía de que el jugador reciba sólo recompensas. Lo anterior pone en manifiesto que, como en la vida real, las consecuencias dentro del mundo ludoficcional pueden variar y sorprender.

Pero el jugador también puede encontrarse con decisiones más complejas, como en las que debe beneficiar a un grupo en detrimento de otros, y si a lo anterior se le añade que ninguno de ellos es estrictamente bueno o malo, todo puede reducirse a la interpretación y el gusto personal del jugador.

Ejemplos como los mencionados abundan en el mundo ludoficcional de Fallout. La gama de posibilidades que los desarrolladores le ofrecen al jugador para resolver

esos conflictos le permite crear su propia historia, una que no se explora en este estudio, pero que, por las características mencionadas, ofrecen la sensación de que el mundo en el que intervienen está vivo; que a pesar de ser virtual, se siente como real.

Y esto último está vinculado con otra posibilidad de acción: la de modificar el *status quo* del mundo ludoficcional. Como se ha mencionado, al jugador se le ofrece cierta potestad al resolver conflictos; él puede decidir si algún personaje vive o muere, si se inicia una guerra o se resuelve de otra manera el conflicto. Estos son ejemplos de que el actuar del jugador no sólo afecta al mundo ludoficcional, sino que es el factor determinante para los acontecimientos del mismo.

Sin embargo, lo anterior no quiere decir que el mundo ludoficcional sólo reaccione a lo que el jugador haga durante su partida. Parte de esa sensación de un mundo vivo está en que los personajes no jugadores tengan rutinas y reaccionen ante las situaciones que hay en el mundo. Por ejemplo, si hay un tiroteo, los personajes pueden unirse a la acción o huir, según esté programado por los desarrolladores.

Pero, ¿es acaso esto obra del imaginario postapocalíptico que los desarrolladores de Bethesda han utilizado para su mundo ludoficcional? Lo cierto es que no del todo. Si bien se ha visto que es de su interés crear un mundo virtual en el que los jugadores puedan sentir que están viviendo realmente en un mundo postapocalíptico a través del ambiente, los personajes y las situaciones, gran parte de que estas sensaciones se logren es gracias a las mecánicas de los videojuegos de rol de mundo abierto. Es decir, gracias a la combinación de las características de este tipo de videojuegos y el imaginario que los desarrolladores han utilizado en su obra que se logra esta sensación.

Para profundizar un poco más en el papel del imaginario postapocalíptico en este mundo ludoficcional, se puede comparar este con otro que la misma Bethesda ha desarrollado con características similares: *The Elder Scrolls*. Este último maneja

temáticas de fantasía medieval, con razas diferentes a los humanos, dragones, magia y una serie de elementos propios del género. A pesar de que en este se utiliza las mismas mecánicas que se usan en *Fallout*, las implicaciones del imaginario que se está utilizando modifican el tipo de experiencia que el jugador puede tener.

Lo anterior proviene de un argumento sencillo: la fantasía medieval es algo ajeno a la realidad actual; es muy difícil, con lo que se sabe hasta ahora, que alguien encuentre elfos, dragones o libros mágicos en su día a día y se puede pensar que es poco probable hallarlos en un futuro. En cambio, el imaginario postapocalíptico, como ya se ha mencionado anteriormente, no es ajeno a nuestra realidad. Mientras que la fantasía medieval es un lugar de ensueño, el apocalipsis nuclear es un futuro posible. En ese sentido, la toma de decisión y acción dentro del mundo ludoficcional de *Fallout* se puede tomar como una manera de imaginar cómo se reaccionaría en caso de que una situación similar ocurriera.

Pero la saga *Fallout* va más allá, pues le plantea al jugador también situaciones que, además de alterar la situación del mundo de juego, también pueden llamarlo hacia una reflexión entorno a un tema igual de relevante en el mundo real, como lo es el ejemplo de utilizar o no una bomba nuclear contra una población. Tanto en *Fallout 3*, donde la situación se ve de una manera más dramática, como en *Fallout 76*, donde esta se aborda de manera más bien sarcástica, al jugador se le plantea una decisión que es complicada.

A partir de lo anterior, el jugador puede imaginar lo que es ser alguien con el poder de provocar o evitar la explosión nuclear, similar a ser Harry Truman al tener que lidiar con la elección de atacar Hiroshima y Nagasaki en 1945. Por supuesto, esto no es planteado directamente al jugador, sin embargo, no se puede descartar la posibilidad de

que, a partir de lo que vio en el mundo virtual de Fallout pueda forjar una postura ante la posibilidad de una guerra nuclear en el mundo real.

Otro objetivo de esta investigación fue averiguar a qué motivantes se apela utilizando este tipo de mundos postapocalípticos. En ese sentido, en el análisis formal se observaron diversos elementos propios del mundo ludoficcional que ofrecieron cierta luz al respecto. Sin embargo, también se consideró lo dicho por los desarrolladores sobre los videojuegos que crean, su filosofía de diseño basada en ofrecer experiencias a los jugadores, mantener las cosas lo más simples posibles y en que ellos mismos deben jugar los videojuegos con el fin de tener el conocimiento más profundo de los mismos.

Gracias a los testimonios recogidos de Todd Howard, Emil Pagliarulo y otros diseñadores, junto con las mecánicas del juego revisadas, se puede decir que hay tres motivaciones principales a las que apela la empresa Bethesda para atraer a los jugadores.

El primero es el fomento a la curiosidad de los jugadores. Lo anterior es a través de la promesa de los desarrolladores sobre un mundo enorme a explorar, que además está vivo y que contiene una gran cantidad de secretos, ubicaciones y personajes con un trasfondo interesante.

En ese sentido, Bethesda busca que los jugadores pasen el mayor tiempo posible en su partida buscando aventuras, historias alternas, pequeños detalles y en general un gran número de elementos que, a su vez, los lleve a buscar conexiones con otras entregas de la franquicia e, incluso, con otros productos del mismo universo transmedia de Fallout, como lo pueden ser las guías oficiales, vídeos, foros en internet, etc.

A lo anterior hay que agregar el segundo motivante: la libertad. Como ya se ha mencionado, en el mundo ludoficcional de Fallout hay una gran libertad de acción y decisión respecto a los conflictos que se plantean. Sin embargo, los desarrolladores le

otorgan al jugador la potestad sobre el orden en el que puede enfrentar esos conflictos; incluso, en algunas ocasiones puede simplemente ignorarlos y acabar el juego sin tener idea de su existencia.

Esta libertad está profundamente ligada a la idea del mundo abierto en el videojuego: un lugar virtual donde se le propone al jugador una serie de retos y elecciones, pero sin tener que estar sujeto directamente al orden que los desarrolladores planearon para resolverlos.

En ese sentido, los motivantes anteriores se unen a uno más que, curiosamente, está presente en la filosofía de los desarrolladores: la creación de experiencias. Y es que, como ya se ha mencionado anteriormente, los desarrolladores buscan hacer sentir al jugador que sientan que realmente están en el mundo postapocalíptico a través del estado del medio ambiente, los personajes, la estética, los peligros que se pueden encontrar, entre otros aspectos.

Los elementos anteriores tienen origen en los imaginarios, tanto del apocalipsis nuclear y el mundo postapocalíptico resultante, como de otros relacionados como el imaginario tecnocientífico. Así, por ejemplo, la gran cantidad de radiación en el ambiente surge del imaginario postapocalíptico, o la idea de androides sensibles, como humanos, vendría del imaginario tecno-científico, etc. Lo anterior, combinado con las opciones de decisión y acción y otras mecánicas de juego, crean la sensación de que el mundo ludoficcional está vivo y que el jugador forma parte de él, pero este, a través de sus andanzas en el mundo de juego, se vuelve la pieza fundamental para el desarrollo de los acontecimientos.

Pero las experiencias que se le ofrecen al jugador también tienen que ver con el papel que este puede representar dentro del mundo de juego. Se le ofrece al jugador un mundo postapocalíptico, destruido y salvaje, en el que, a través de las mecánicas de

toma de decisión y acción, puede comportarse de la manera que guste, desde lo más bueno hasta lo más malvado posible, con la seguridad de ser el héroe que el mundo virtual postapocalíptico necesita; o el villano que se aproveche de esa situación pues, al fin y al cabo, el mundo ya está acabado.

Y es que la virtualidad y la autonomía que el mundo ludoficcional ofrece al jugador para crear en él su propia historia da paso a otro gran factor: la oportunidad de hacer cosas que, en la vida cotidiana, en el mundo real, el jugador no sería capaz de hacer. Lo anterior es un gran motivante que Bethesda ofrece para generar interés en los videojuegos de Fallout.

En ese sentido, dentro del mundo ludoficcional el jugador puede arriesgar su vida en favor de una causa, sea cual sea, en la que crea, con la seguridad de que siempre puede reiniciar la partida. De igual manera, puede tomar otros riesgos o incluso probar elegir todas las opciones que se le ofrece para resolver un conflicto, pues basta con reiniciar la partida para dar unos pasos atrás e intentarlo de nuevo. Si a lo anterior se le agrega que el escenario postapocalíptico puede dar paso a la sensación de que todo vale pues, total, el mundo ya se ha acabado, es posible que la sensación de libertad se vea incrementada.

Sin embargo, hay que matizar estos motivantes pues, a pesar de que se ofrece un mundo enorme y vivo que explorar, una gran libertad de actuar en el mismo y la posibilidad de vivir experiencias que en el mundo real no podrían ser posibles sin riesgos, todo esto está supeditado a lo que hayan programado los desarrolladores de Bethesda. ¿Qué tanto de esto afecta a la experiencia del jugador? Es una pregunta interesante que no se podría responder con lo analizado en esta investigación, pero que puede dar paso a una ampliación de este estudio.

Finalmente, es preciso abordar el último objetivo de esta investigación, que versa en analizar cómo los desarrolladores de Bethesda crearon su propia visión del mito del apocalipsis y su versión del imaginario postapocalíptico y cómo esto se utilizó en el mundo ludoficcional para hacerlo sentir más vivo. Como ya se ha mencionado, Bethesda retoma varios de los elementos emblemáticos del mito del apocalipsis y el imaginario postapocalíptico nuclear. En ese sentido, en lo que respecta al mito apocalíptico, la saga Fallout no presenta ninguna innovación al respecto, pues en productos culturales previos ya se habían observado las características que esta franquicia retoma: la disputa por los recursos naturales, una posible guerra nuclear que acaba con el mundo, la aniquilación de la civilización, y unos pocos sobrevivientes que apenas pueden ante la hostilidad de la nueva realidad, etc.

Sin embargo, es en la presentación del imaginario del mundo postapocalíptico en donde se presentan las novedades. Si bien es cierto que, como se dijo, en el mundo ludoficcional de Fallout se reproducen varios lugares reales en su versión “postapocalíptica”, esto se combina con elementos propios de las preocupaciones de finales del siglo XX y principios del XXI que se incorporan a este futuro ficticio. ejemplos de esto pueden ser el temor a grupos de poder, ya sean gubernamentales o privados, que sean capaces de tomar decisiones funestas para la población en general o la segregación de poblaciones, como lo son los llamados “necrófagos” que no son más que sobrevivientes deformados por la exposición a la radiación.

Ahora, si bien lo anterior también está presente en obras previas a la saga Fallout, en esta se aprecia de diferente manera. Gracias a las mecánicas de los videojuegos de mundos abiertos que ya se han descrito, el jugador no solamente presencia estos temas dentro de una historia, sino que puede interactuar con el mundo en el que se desarrollan estas temáticas, lo que le ofrece una visión más profunda de los

conflictos. El jugador no sólo observa el mundo postapocalíptico, lo vive. Sin embargo, la manera en la que los desarrolladores permiten experimentar este mundo virtual es clave para comprender por qué esta franquicia de Bethesda puede resultar atractiva.

Y es que, como se ha mencionado en el análisis formal, esta sensación del mundo vivo se transmite a través de los personajes. En el mundo ludoficcional de Fallout existen una gran cantidad de personajes con los cuales relacionarse, lo que a su vez, llevó al éxito en la recepción de los dos primeros videojuegos de esta franquicia que desarrolló Bethesda. Lo anterior se puede comprobar si se compara con los pobres resultados que arrojó la última de las entregas, donde se prioriza la interacción en línea entre jugadores a crear personajes que habitaran el mundo de juego.

Y es que, siguiendo a Jiménez (2018), se puede decir que los futuros posibles tienen mucho que ver con los pasados posibles, y por ello, el videojuego se erige como uno de los mejores elementos para que el usuario pueda imaginar y hacer realidad (virtualmente) sus propios deseos y anhelos (Jiménez, 2018: 110). Si bien con lo anterior no se quiere decir que el mundo postapocalíptico nuclear sea una situación deseable, lo que sí parece ser atractivo es la libertad que un mundo como el que Fallout ofrece, combinado con la agencia que se le otorga al jugador. Si en el mundo real las decisiones individuales de las personas comunes no parecen alterar el curso de los acontecimientos ¿no resulta atractivo pensar que hay un lugar virtual donde nuestras elecciones son determinantes para lo que pase de manera global?

Por supuesto, lo anterior es sólo una posible interpretación, pues para constatar que esto y otros elementos son realmente atractivos para los consumidores de esta franquicia de videojuegos es necesario otro tipo de estudio que no se realizará en este momento.

Ahora, hay que matizar que este éxito en la recepción de las primeras dos entregas de la saga a cargo de Bethesda y el fallo que resultó el lanzamiento de la última no pueden justificarse sólo con lo mencionado, pues para comprenderlo a cabalidad se debe realizar un estudio aparte. Sin embargo, si se puede considerar un posible factor determinante a partir de lo analizado; este sería el contexto histórico de cada entrega.

Como ya se mencionó en capítulos anteriores, cuando se lanzó el primer juego de la franquicia bajo el sello de Bethesda, *Fallout 3*, en 2008 aún existía cierto auge por el género de los videojuegos de rol de mundo abierto, lo que facilitó este éxito de ventas de salida. Al publicar *Fallout 4* en 2015, se incorporaron algunas innovaciones, pero también se cambiaron algunas cosas presentes en el juego previo, y el experimento resultó aún mejor en cuestión de ventas. Al parecer, es este mismo método el que se intentó utilizar en *Fallout 76*, añadiendo mecánicas e ideas propias de la moda en la industria del momento de salida, 2018, incorporándolas a lo ya visto.

Problemas técnicos aparte, es posible que estas nuevas formas de interactuar con el mundo postapocalíptico no hayan sido del agrado de los jugadores, pues el mundo vivo de las primeras entregas parece desaparecer en la última. También podría ser que la saga no ha sabido adaptarse a su tiempo y que, a pesar de que explorar un mundo postapocalíptico suene bien para cierto sector de los jugadores, estos esperaran otro tipo de innovaciones. El averiguar estas posibilidades sale de los objetivos de esta investigación. Sin embargo, es conveniente tenerlas en cuenta para futuras investigaciones que amplíen lo que ya se ha descubierto en esta.

Ahora que se han revisado los hallazgos de esta investigación, es conveniente abundar un poco más en las posibilidades para ampliar este estudio y las limitaciones del mismo.

Primero que nada, a partir de la información recaudada en este trabajo, no es posible asegurar en qué medida el atractivo del mundo ludoficcional de Fallout reside en la utilización del imaginario postapocalíptico, en el mundo de juego a explorar o las mecánicas de juego. Lo anterior podría ser dilucidado a través de un estudio complementario al presente, posiblemente de corte etnográfico, en el que se haga énfasis en la experiencia de los jugadores. Así, sería posible tener un análisis global, tanto del productor, como del producto y de los receptores del mismo.

Aunado a lo anterior, es necesario mencionar que, lo que respecta a la información sobre la conformación del imaginario postapocalíptico utilizado por Bethesda en la creación del mundo ludoficcional de Fallout, fue encontrada a través del mismo producto, el mundo de la saga Fallout, y las entrevistas que ofrecieron los creadores de Bethesda. Como se ha mencionado en capítulos anteriores, la idea de este mundo no surge de esta empresa, por lo que aquí se analizó fue una interpretación de esta empresa.

Entonces, puede decirse que aquí sólo se observó una parte del mundo ludoficcional de Fallout. Para tener una idea completa del mismo, de cómo ha cambiado según la visión de los distintos desarrolladores de diversas empresas, sería necesario ampliar el estudio hacia los otros títulos que se han mencionado en la lista ofrecida en el capítulo cuatro. A su vez, también sería necesario observar otros elementos del universo transmedia de Fallout, como diferentes mercancías, libros, la serie que en el día en que se escriben estas líneas aún no ha sido publicada, etc.

Sin embargo, en este trabajo se dejó fuera todo lo anterior pues, antes de embarcarse en una tarea titánica como esa, hay que tener en claro las bases del surgimiento de la franquicia, de dónde sale el imaginario que le dio forma al mundo

ludoficcional de Fallout, cuáles son las características específicas del mismo y cómo es que los jugadores pueden relacionarse de primera mano con este mundo.

Regresando a las posibilidades de expansión para este estudio en un futuro, se considera que una buena manera de complementarlo sería a través de un estudio etnográfico. Lo anterior porque, sin duda, en esta investigación se ha logrado una comprensión respecto a las intenciones de la empresa productora, Bethesda, y de las mecánicas y origen del mundo ludoficcional de Fallout. Sin embargo, resulta interesante plantear qué los motivantes que los desarrolladores utilizan en sus videojuegos realmente dan los resultados esperados en los jugadores.

Siguiendo con lo anterior, en este trabajo se ha visto hasta donde es posible rastrear cómo se conforma el mundo ludoficcional de la franquicia y de qué manera la empresa busca atraer a los jugadores, pero falta ver la opinión de estos últimos. Un ejemplo de la relevancia de esta cuestión es lo que se ha mencionado en el capítulo cuatro sobre la recepción y las críticas de *Fallout 76*. ¿Por qué este juego no fue tan bien recibido? ¿Los jugadores encontraron en otras franquicias las emociones que Fallout les ofrecía en otras entregas? ¿Qué elementos valoran más los jugadores?. Son algunas de las preguntas que se podrían plantear en el nuevo estudio.

Para finalizar, se considera necesario retomar la importancia del método hermenéutico en el estudio de los videojuegos y, en concreto, en la interpretación de los mundos ludoficcionales. En este estudio se buscó poner mayor énfasis en el contexto socio-histórico, tanto a nivel global como a nivel de la industria de los videojuegos. A través de lo anterior se busca proponer que no sólo hay que poner la obra o los autores en contexto, como si esto fuese sólo un referente; sino que hay que entender realmente el peso del contexto en las personas y los fenómenos.

Si bien lo anterior no es nada nuevo, pues existe una gran tradición de autores que han desarrollado estas ideas, se considera que es necesario recalcarlo en el estudio de los videojuegos. Esto porque, en general, hay más énfasis en analizar a la obra o la recepción de la misma, pero lo que hay detrás de ella, los autores de la misma, son igualmente importantes. Así, en este trabajo se aboga por un análisis global del fenómeno.

Y, para lograr un trabajo como el que se acaba de describir, es necesario tener claro cuáles son los orígenes y cómo se conforman los mundos de juego, quién los crea y qué ofrece al jugador en ellos. Por todo lo anterior, se considera que la noción de mundo ludoficcional resulta sumamente relevante para estudios como el que aquí se ha realizado o incluso para otros más, como los que se mencionan a continuación.

Un ejemplo de lo anterior sería analizar otra de las franquicias de Bethesda, *The Elder Scrolls Skyrim*. Esta saga, a pesar de ser muy parecida a *Fallout*, está centrada en la magia y la fantasía medieval, dos tópicos muy extendidos en diversas industrias creativas. Esto incluso puede llevar a otras manifestaciones culturales como lo son los eventos culturales con temáticas similares. Tan sólo en México existe una organización que se encarga de organizar festivales con temática medieval en los que el componente lúdico está presente, el llamado *Mundo Medieval México*. En dichos eventos, es posible encontrarse a personas aficionadas a los temas mencionados. ¿Será que expanden, sin saberlo, el mundo ludoficcional de alguna de las franquicias más conocidas de la fantasía medieval? si es así ¿cómo lo hacen? ¿por qué?. Son preguntas que podrían realizarse en futuras investigaciones.

Por otro lado, teniendo en cuenta que los mundos ludoficcionales proceden de la teoría de los mundos posibles, podría utilizarse esta misma noción para analizar la manera en que ciertos videojuegos, sobre todo los que tienen carácter histórico, ayudan

a crear una visión particular del pasado, ya sea ficticia o real. Con estas dos propuestas, se busca mostrar que el análisis hermenéutico de los mundos ludoficcionales es una línea de investigación en la cual se pueden realizar hallazgos importantes.

Así, por el momento, esta revisión del imaginario postapocalíptico de Fallout debe concluir. Sin duda queda mucho por hacer, pero para ello hay bastante tiempo en el futuro, el cual esperemos no esté vinculado con explosiones nucleares. Una frase recurrente en el mundo ludoficcional de Fallout es que “la guerra nunca cambia”, a lo que se podría responder que tampoco cambia la búsqueda de conocimiento y comprensión del humano. Por eso, los mundos postapocalípticos son perfectos para las aventuras virtuales; y la vida real, para la reflexión.

Bibliografía

Abad, B. (2016). Transmedia y fenómeno fan: la co-creación en el mundo del videojuego. *Historia y videojuegos el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento histórico*. España, Compobell

Adwood, M. (2014). *The MaddAddam Trilogy Bundle: The Year of the Flood; Oryx & Crake; MaddAddam*. Anchor

Aguado, E. F. (2017). *Los videojuegos. Su estudio y análisis*. México, Editorial Trillas

Aldegani, E & Murad, O. (2020). Perspectivas de lo apocalíptico. Figuras de la devastación y la degradación antropológica en el cine contemporáneo. *Anacronismo e irrupción: Revista de teoría y filosofía política clásica y moderna*. Universidad de Buenos Aires, Facultad de Ciencias Sociales. 10 (18). p. 89

Assassin's Creed. (2009). Ubisoft Montreal

Assassin's Creed: Brotherhood. (2010). Ubisoft Montreal

Assassin's Creed: Reinsance. (2009). Bowden

Álvarez, F. (septiembre 2021). En el laberinto del tiempo. El videojuego y la evolución de la narrativa. *Cuadernos del centro de Estudios en Diseño y Comunicación [ensayos] Game studies; el campo actual de los videojuegos en Latinoamérica*. 23 (98)

Amador, J. (2002). El mito escatológico como figura y noción esencial del imaginario político occidental. *Anales de Antropología*. 36. pp. 195. de <http://dx.doi.org/10.22201/iaa.24486221e.2002.0.23399>

Amador, J. (2021). *Ensayos de hermenéutica: perspectivas para una teoría de la interpretación (heterodoxos)*. UNAM, Dirección General de Publicaciones y Fomento Editorial. Ebook

Aragón, M. (2015). El imaginario tecnocientífico: notas para su estudio. *Sociología y tecnociencia. Revista digital de sociología del sistema tecnocientífico*. 2 (5). p. 49-63.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5427806>

Álvarez, R. (3 de julio de 2019). Los 11 juegos que más han vendido en la historia de PS4. *Xataka*.

<https://www.xataka.com/videojuegos/11-juegos-que-han-vendido-historia-ps4#:~:text='Fallout%204'%20ha%20vendido%208,millones%20de%20copias%20para%20PS4.>

Amores, M. (13 de noviembre de 2015). Fallout 4 distribuye 12 millones de unidades durante su primer día. *Eurogamer.es*.

<https://www.eurogamer.es/fallout-4-distribuye-12-millones-de-unidades-durante-su-primero-dia>

Bauman, Z. (2007). *Miedo líquido. La sociedad contemporánea y sus temores*. Trd. Albino Santos Mosquera. Paidós Ibérica

Bauman, Z. & Donskis, L. (2015). *Ceguera moral. La pérdida de sensibilidad en la modernidad líquida*. Trd. Antonio Francisco Rodríguez Esteban. Paidós

Bethesda. (s.f.). <https://bethesda.net/es/studios>

BethesdaSoftworksES. (13 de octubre de 2015). *El equipo encargado de que Fallout 4 cobre vida (I)* [archivo de video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=fCsS7kL8Cw>

BethesdaSoftworksES. (5 de septiembre de 2018). *Fallout 76 – Vault-Tec presenta: ¡Armamento atómico para la paz! (vídeo sobre las bombas nucleares)*[archivo de video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=k4_gEXsIcDU

BethesdaSoftworksES. (4 de agosto de 2015). *Fallout 4: ¿por qué importan los detalles?* [archivo de video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=DbPc-HXvAZk&t=79>

Borondo, S. (9 de julio de 2018). Todd Howard: la leyenda de Bethesda. *Vandal*. <https://vandal.elespanol.com/reportaje/todd-howard-la-leyenda-de-bethesda>

Bowen, D. (2017). Ecological Endings and Eschatology: Margaret Atwood's Post-Apocalyptic Fiction. *Christianity & Literature*. 66. p. 691
<https://doi.org/10.1177/0148333117715252>

Boyle, D. (2003). *Exterminio*

Bravo, E. (20 de julio de 2019). ¿Verdadero o falso?: 13 teorías conspiratorias que se cree la gente. *El País*. Recuperado de https://elpais.com/elpais/2019/07/15/icon/1563182296_849004.html

Breen, T. (7 de diciembre de 2015). Todd Howard's 2012 DICE Keynote Speech: Transcribed, Contextualized, Glorified. *Game Developer*.
<https://www.gamedeveloper.com/design/todd-howard-s-2012-dice-keynote-speech-transcribed-contextualized-glorified>

Bull, M. (2000). Introducción: para que los extremos se toquen. *La teoría del apocalipsis y los fines del mundo*. p. 11

Bustamante, C. (2015). Modernidad como conciencia del mundo: Ideas en torno a una teoría social humanista para la modernidad global. *Sociológica*. 30 (85). p. 261.
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-0173201500020009&lng=es&tlng=es

Callois, R, (1986). *Los juegos y los hombres. la máscara y el vértigo*. México, Fondo de Cultura Económica

Campos, C. A. & Campos Fajardo, C. A.. (26 de octubre de 2020). La postmodernidad: negación de la razón. *Revista Edu-fisica.com. Ciencias aplicadas al deporte*. p 57

Candel, M. (2016). Apocalipsis: ¿catástrofe final, revelación final o catástrofe finalmente reveladora?. *Prometeica*. 13.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5579053>

Carrera, J. (2017). Entre lo imaginario y lo real. Teorética y reflexividad para una antropología de lo imaginario. *Cinta de moebio*. (59) p. 143.
<https://dx.doi.org/10.4067/S0717-554X2017000200143>

Castellano, A. (4 de junio de 2015). El anuncio de Fallout 4 dispara las ventas de las entregas anteriores. *3Djuegos*.
<https://www.3djuegos.com/noticia/153388/0/fallout-4-anuncio/ventas-entregas-antiores/>

Cegarra, J. (2012). Fundamentos Teórico Epistemológicos de los Imaginarios Sociales” en *Cinta de moebio*. 43 p. 01. <https://dx.doi.org/10.4067/S0717-554X2012000100001>

Coca, J. R. (enero-marzo de 2017). La socio-hermenéutica Multidimensional como teoría social basada en los imaginarios, la realidad y la Utopía. *Revista Internacional de Filosofía y Teoría Social*. 22 (76) p.41

Cohen M. (2007). *Impureza*. Norma, Buenos Aires

Cohn, N. (2000). Cómo adquirió el tiempo una consumación. *La teoría del apocalipsis y los fines del mundo*. p. 33

Cuadrado Alvarado, A. & Planells A. J. (2020). *Ficción y videojuegos. Teoría y Práctica de la ludonarración*. Cataluña, Editorial Advisory Board

Cuenca, D. (2020). *Para leer videojuegos. ¿Qué son y cómo están cambiando el mundo?*. Editorial Tintable

Dávila, E. (2017). La pregunta por el presente. Una genealogía del tiempo en la modernidad. *Sociología Histórica: Revista de investigación acerca de la dimensión*

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6341764>

Derabont, F., Hurd G. A., Alpert, D., Kirkman, R., Eglee, C. H., Mazzara, G., Gimple S. M., Nicotero, G., Luse, T., Huth, D., Kang, A. & Incaprera, J. (Productores ejecutivos). (2010-2021). *The walking dead* [serie de televisión]. Idiot Box Productions; Circle of Confusion; Skybound Entertainment; Valhalla Entertainment; AMC Studios.

Dussel, E. (4 de abril de 2020). Cuando la naturaleza jaquea la orgullosa modernidad. *La Jornada*. <https://www.jornada.com.mx/2020/04/04/opinion/008a1pol>

El encantamiento de los desencantamientos: historias de la modernidad. (2011). Coord Saurabh Dube. Trd. José Raúl Vázquez de Lara Cisneros

Eliade, M. (2011). *El mito del eterno retorno*. trd. Ricardo Anaya. Alianza

El refugio Fallout Wiki. (s.f.). https://fallout.fandom.com/es/wiki/Bethesda_Softworks

El Economista. (5 de marzo de 2022). Estos son los únicos países que tienen armas nucleares: ¿cuántas posee cada uno?. <https://www.economista.es/economia/noticias/11659326/03/22/El-BCE-acelera-la-retirada-de-estimulos-y-abre-la-puerta-a-una-subida-de-tipos-en-verano-ante-la-persistencia-de-la-inflacion-.html>

Fallout. (1997). Interplay

Fallout 2. (1998). Interplay

Fallout 3. (2008). Bethesda

Fallout 4. (2015). Bethesda

Fallout 76. (2018). Bethesda

Fallout: Brotherhood of Steel. (2004). Interplay

Fallout: New Vegas. (2010). Obsidian Entertainment

Fallout Tactics. (2001). 14 Degree East

Fallout Wiki (s.f.). *El refugio*. Recuperado de <https://fallout.fandom.com/es/wiki/Refugio>

Fetterman, A. et al. (2019). On Post–Apocalyptic and Doomsday Prepping Beliefs: A New Measure, Its Correlates, and the Motivation to Prep. *European Journal of Personality*. (33). <https://doi.org/10.1002/per.2216>

Foster, M. (2013). *Guerra mundial Z*

Fresnadillo, J.C. (2007). *Exterminio 2*

García, H. (1997) *La bomba y sus hombres*. ADN Consejo Nacional para la Cultura y las Artes

García, R. (2021). Videojuegos de mundo abierto: propuesta de un modelo de análisis ludonarrativo. *index.comunicación*. 11(2), p. 109. <https://doi.org/10.33732/ixc/11/02Videoj>

Girola, L. (2012). Representaciones e imaginarios sociales. Tendencias recientes en la investigación. *Tratado de metodología de las ciencias sociales: perspectivas actuales*. p. 441

González, G. (noviembre de 2018). Ficcionalización histórica en el espacio post-apocalíptico de Los Superhombres. *Impossibilia. Revista Internacional de Estudios Literarios*. (16). p. 4

Gracia, A. (2021). *Mundo de vida y práctica comunicativa para la formación y consolidación de la ideología gamer. Una mirada a partir de los videojuegos masivos multijugador (MMOS) y los Esports*. [tesis de doctorado no publicada]. UNAM

Graft, K. (17 de marzo de 2016). In open world game design, curiosity is key, says Bethesda's Todd Howard. *Game Developer*.
<https://www.gamedeveloper.com/design/in-open-world-game-design-curiosity-is-key-says-bethesda-s-todd-howard>

Gridiron!. (1986). Bethesda Softworks

Grondin, J. (2014) *¿Qué es la hermenéutica?*. Trd. Antoni Martínez Riu. Herder. Ebook

Huizinga, J. (2000). *Homo ludens*. Trd. Eugenio Imaz. Madrid, Alianza

Imbert, G. (2014). Imaginarios postapocalípticos en el cine actual: entre la vuelta al origen y el fin de la humanidad. *Contratexto*. (22). p. 75.
10.26439/contratexto2014.n022.89

InfiniDK. (25 de mayo de 2016). *Talks from STORY: Emil Pagliarulo, writer and lead designer of Fallout 4 and Skyrim* [archivo de video]. Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=Bi51-wjcw8>

Jiménez, J.F. (2018). “La historia no fue así”: reflexiones sobre el fenómeno de la historia contrafáctica en los videojuegos históricos. *Clio. History and History teaching*. 44.
<http://clio.rediris.es/n44/articulos/monografico2018/07MonJimenez.pdf>

Kagen, M. (primavera 2017). Zombie Parsifal: Undead Walkers and Post-apocalyptic Stagings. *The Opera Quarterly*. 33, (2). p. 122. <https://doi.org/10.1093/oq/kbx022>

Knöbl, W. (2017). Observaciones sobre el concepto de modernidad. *Sociología Histórica*. (7). p. 167. <https://revistas.um.es/sh/article/view/314701>

Kozlarek, O. (2014). *Modernidad como conciencia del mundo. Ideas en torno a una teoría social humanista para la modernidad global*.

Kumar, K. (2000). El Apocalipsis, el milenio y la utopía en la actualidad. *La teoría del apocalipsis y los fines del mundo*. p. 233

Kremer, S. (1960). *La hora final*.

Lawrance, Francis (Director) (2007). *Soy leyenda* [película]. Warner Bros; Original Film; Village Roadshow Pictures; Overbrook Entertainment; Heyday Films

Leff, E. (2010). Imaginarios Sociales y Sustentabilidad. *Cultura y representaciones sociales*. 5 (9). p. 42. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-81102010000200002&lng=es&tlng=es

Lopushansk, K. (1986). *Cartas de un hombre muerto*

Maetti, Massimo. (2004). *Semiótica dei videogiochi*. Milán, Unicopli

Manovich, L. (2006). *El lenguaje de los nuevos medios. La imagen en la era digital*. Barcelona, Paidós.

Manovich, L. (2009). *Software takes command*. Bloomsbury Academic. United Kingdom.

Matas, F. (12 de marzo de 2021). Todd Howard sobre Fallout 76: 'Hubo muy poco con la que no la cagáramos' en el estreno. *Vandal*. <https://vandal.elespanol.com/noticia/1350742503/todd-howard-sobre-fallout-76-hubo-muy-poco-con-la-que-no-la-cagaramos-en-el-estreno/>

Mattews, J. (26 de mayo de 2010). Ethics 101: Designing Morality in Games. *Game Developer*.

<https://www.gamedeveloper.com/design/ethics-101-designing-morality-in-games>

Mendizabal, I. (enero-abril de 2019). Innovación y ciencia ficción. *Revista ComHumanitas*. 10 (1). p. 1-9. <https://doi.org/10.31207/rch.v10i1.188>

Metro 2033. (2005). Timunmas

Metro 2034. (2009). Timunmas

Metro 2035. (2015). Timunmas

Morales A., (1992). *The Rag Doll Plagues*. Arte público Press, University of Houston, Houston, Texas.

Moreno, L. E. (2015). *Imaginarios y representaciones sociales en la investigación sociológica: diferencias y similitudes*. [Tesis de maestría, Universidad Autónoma de México Azcapotzalco] Repositorio institucional Zaloamati.

Musset, A. (2014). Ciudad, Apocalipsis y Ciencia Ficción. Una estética de las ruinas. *Bifurcaciones: revista de estudios culturales urbanos*. (17).

Navarrete-Cardero L. & Molina-González, J. L. (2015). La influencia de los videojuegos de contenido apocalíptico en los adolescentes. *Arte, Individuo, y Sociedad*. 27 (2). p. 161. <http://dx.doi.org/10.5209/rev ARIS.2015.v27.n2.43176>

Navarrete-Cardero, J.L., Pérez Ruffí, J. P. & Gómez Pérez, F. J. (2014). El pensamiento abductivo como fundamento ontológico de los videojuegos. *Icono14*. 12, p. 416. doi: 10.7195/ri14v12i2.670

Noratto, J. A. (2000). Apocalíptica y Mesianismos Tras la interpretación del Apocalipsis de san Juan. *Theologica Xaveriana*. (135).
<https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/teoxaveriana/article/view/21007>

Pallarès, M. & Chiva, Ó. (2018). El lugar del individuo en la era post-postmoderna. Sociedad, educación y ciudadanía tras la postmodernidad. *Pensamiento. Revista De Investigación E Información Filosófica*. 74 (282). p. 835
<https://doi.org/10.14422/pen.v74.i282.y2018.004>

Pamo, O. (enero 2020 - junio 2020). "El 'Científico Loco' en el imaginario popular y la realidad" en *Acta Herediana*. 62 (1)

Pérez-Agote, J. M. (2017). Redescrición del concepto clásico de modernidad. *Sociología Histórica*. (7). <https://revistas.um.es/sh/article/view/314531>

Pérez-Agote, J. M., & Sánchez, C. (2017). *Introducción. De la modernidad a las modernidades múltiples: un debate inagotable*. *Sociología Histórica*. (7).
<https://revistas.um.es/sh/article/view/314521>

Planells, Antonio J. (2016). *Videojuegos y mundos de ficción. De Super Mario a Portal*. Cátedra. Ebook

Reardon, D. & Wright D. (2021). *The Digital Role-Playing Game and Technical Communication: A History of Bethesda, BioWare, and CD Projekt Red*. Bloomsbury Academic

Remo, C. (13 de octubre de 2008). Falling Into Fallout 3: Director Todd Howard Talks Scope And Evolution. *Game Developer*.
<https://www.gamedeveloper.com/design/falling-into-i-fallout-3-i-director-todd-howard-talks-scope-and-evolution>

Remo, C. (24 de abril de 2009). Exploring A Devastated World: Emil Pagliarulo And Fallout 3. *Game Developer*.

<https://www.gamedeveloper.com/design/exploring-a-devastated-world-emil-pagliarulo-and-fallout-3>

Resident Evil. (1996-2021). Capcom

Ricoeur, P. (1999). *Historia y narratividad*. Paidós-ICE/UAB

Ricoeur, P. (2004). *Tiempo y Narración*. Siglo XXI editores. Vol. 1

Riffo, I. (junio de 2016). Una reflexión para la comprensión de los imaginarios sociales. *Comuni@cción*. (1).
http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2219-71682016000100006

Risi, M. (s.f.). “2. La bomba atómica” en *BBC Homepage*.
<https://www.bbc.co.uk/spanish/seriesigloxx04b.shtml>

Salvioni, A. (2013). Lo peor ya ocurrió. Categorías del Postapocalipsis hispanoamericano. *Altre Modernità: Rivista di studi letterari e culturali*. (1) extra de
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4962415.pdf>

Sampere, J.M. (2020). Microsoft anuncia la compra de Zenimax, la empresa madre de Bethesda. *Eurogamer*.
<https://www.eurogamer.es/articles/2020-09-21-microsoft-anuncia-la-compra-de-zenimax-la-empresa-madre-de-bethesda>

Sánchez, M. (15 de noviembre de 2008). FALLOUT 3, RÉCORD EN VENTAS. *juegosdb*.
<http://www.juegosdb.com/fallout-3-record-en-ventas-pc-xbox-360-ps3/>

Scolari, Carlos Alberto. (2013). *Narrativas transmedia*. Ebook.

Spokes M. (2018). "War...war never changes": exploring explicit and implicit encounters with death in a post-apocalyptic gameworld en *Mortality*. 23, (2) <https://doi.org/10.1080/13576275.2017.1319348>

Souza, M. (2020). Postmodernidad, tecnología y comunicación humana. *Revista De Medicina Y Ética*. 31 (3). <https://doi.org/https://doi.org/10.36105/mye.2020v31n3.02>

S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat. (2010). GSC Game World

STALKER: Clear Sky. (2008). GSC Game World

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl. (2007). GSC Game World

Tarodo Cortes, Dan. (2017). El videojuego como texto: una experiencia de exploración de mundos narrativos. *Tropelías. Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*. Universidad de Zaragoza, (27). p. 280

The Elder Scrolls: Arena. (1994). Bethesda

The Elder Scrolls: Daggerfall. (1996). Bethesda

The Elder Scrolls: Morrowind. (2002). Bethesda

The Elder Scrolls: Oblivion. (2007). Bethesda

The Elder Scrolls: Skyrim. (2011). Bethesda

The Last Midnight: Essays on Apocalyptic Narratives in Millennial Media. (2016). Leisa A. Clark, Amanda Firestone, y Mary F. Pharr (Eds.).

The Legend of Zelda. (1986). Nintendo

Thompson, J. B. (2002). *Ideología y cultura moderna. Teoría crítica en la era de la comunicación de masas*. Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco, División de Ciencias Sociales y Humanidades

de la Torre, R., & Campechano, L. (2014). Apocalipsis maya: una creencia posmoderna en la era de la información. *Revista Brasileira De História Das Religiões*, 7(20), <https://doi.org/10.4025/rbhranpuh.v7i20.25127>

Valis, V. (27 de diciembre de 2018). Números confirman que Battlefield V y Fallout 76 fueron un fracaso. *HD tecnología*. <https://www.hd-tecnologia.com/numeros-battlefield-v-y-fallout-76/>

Wagner, P. (2017). Progreso y modernidad: el problema con la autonomía. *Sociología Histórica*. (7). <https://revistas.um.es/sh/article/view/243631>

Wasteland. (1988), Interplay Entertainment

Wasteland 2. (2014), Interplay Entertainment

Wawro, A. (6 de noviembre de 2015). 20 years of Fallout: Lessons learned shipping games in the wasteland. *Game Developer*. <https://www.gamedeveloper.com/design/20-years-of-i-fallout-i-lessons-learned-shipping-games-in-the-wasteland>

Zenimax Media. (s.f.). <https://www.zenimax.com/es/about>

Zrazhevskaya, N.(2014). Mechanism of constructing and functioning of enigmatic narratives in the context of media culture. *Management & Education*. 10 (4). p. 109-113.

