

## Videojuegos y procesos de transmediación. Una aproximación a los universos transmedia videolúdicos a través de la franquicia *Fallout*

Sección: Dossier  
Recibido: 21/03/2021  
Aceptado: 25/05/2021

### *Videogames and transmediation processes. An approach to the videogame transmedia universes through the Fallout franchise*

David Cuenca Orozco  
Universidad Nacional Autónoma de México, México  
[davidcuenca.orozco@gmail.com](mailto:davidcuenca.orozco@gmail.com)

Fernando López Solís  
Universidad Nacional Autónoma de México, México  
[fernando.lopez.solis3@gmail.com](mailto:fernando.lopez.solis3@gmail.com)

### Resumen

El presente trabajo desarrolla un análisis de los procesos de transmediación que se articulan dentro de las narrativas interactivas de los videojuegos. Específicamente se contempla la franquicia de juegos de video *Fallout*, con la finalidad de entender la manera en la que los propios jugadores se convierten en pieza clave en la articulación de universos narrativos que se expanden de forma particular de acuerdo con su desempeño y conocimiento gradual del entorno virtual en el que llevan a cabo su partida. De esta manera, al tiempo en que se analizan las temáticas de videojuegos también se aproximan distintos objetos de los nuevos medios de comunicación audiovisuales, cuya particularidad estriba tanto en guardar semejanza con los lenguajes y los principios dinámicos, mecánicos y estéticos del videojuego mismo así como en lograr actuar de forma reticular gestando entornos abiertos, los cuales logran en su conjunto expandir de distinta manera las tramas del título de juego al punto de generar un universo de sentido cada vez más amplio de acuerdo a la participación de sus usuarios.

**Palabras clave:** Transmedia, videojuegos, medios interactivos, canon narrativo.

### Abstract

The present work develops an analysis of the transmediation processes that are articulated within the interactive narratives of videogames. Specifically, the *Fallout* video game franchise is contemplated, to understand the way in which the players themselves become a key piece in the articulation of narrative universes that expand in a particular way according to their performance and gradual knowledge of the game. virtual environment in which they carry out their game. In this way, while video game themes are analyzed, different objects of the new audiovisual communication media are also approached, whose particularity lies both in keeping similarity with the languages and the dynamic, mechanical and aesthetic principles of the video game itself as well as in being able to act in a reticular way creating open environments, which as a whole manage to expand the plots of the game title in different ways to the point of generating an increasingly wide universe of meaning according to the participation of its users.

**Keywords:** Transmedia, video game, interactive media, narrative canon.

## Introducción

Para entender la forma en la que aplican los mundos del videojuego en los universos transmedia es importante reparar, por un lado, en la naturaleza misma de las narrativas transmedia, así como, por el otro, en la comprensión del videojuego en esos términos.

Un buen comienzo entonces implica 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, 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, p. 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, p. 18).

Pero la expansión del universo transmedia por parte de los usuarios podría clasificarse de una manera un tanto más precisa. Mar Guerrero, quien centra su atención en los elementos transmedia añadidos por los usuarios (Guerrero, 2016) ofrece una definición de los contenidos transmedia generados por usuarios: “las manifestaciones textuales, gráficas o audiovisuales realizadas por los fans de un determinado producto de la cultura de masas basado en ella” (Guerrero, 2014, p. 250). Hasta aquí su visión es similar a las anteriormente mencionadas, sin embargo, en una obra posterior, Guerrero retoma la visión de Scolari quien indica que hay dos maneras de clasificar los contenidos transmedia: descendente y ascendente (Scolari, en Guerrero, 2016) y agrega un tercero.

Los contenidos descendentes, es decir, los contenidos que surgen de *arriba hacia abajo*, pueden considerarse como todo el contenido oficial como cómics, videojuegos, libros, etc. Los elementos ascendentes, *de abajo hacia arriba*, la cual tiene que ver con todo el contenido generado por los usuarios que, de alguna manera, pueden afectar al contenido oficial. Sin embargo, Mar Guerrero considera que existe una tercera categoría: contenido que va de *abajo hacia abajo* que se refieren a expresiones

de fans para los fans con el fin de extender las narrativas creadas por los fans, más que las oficiales (Guerrero, 2016, p. 76).

Pero la autora no se detiene ahí, ofrece, además, una clasificación de los contenidos transmedia generados por usuarios (TUGC) a las que divide en dos formas básicas de expresión o práctica: las creativas que tienen ánimo creativo o lúdico como los fanfic, es decir, “una pieza de escritura en la que el autor recrea la ambientación, los eventos y los personajes de un texto original o canon” (Guerrero, 2016, p. 73), y las que buscan ser realmente informativas como las wiki o videos explicativos (Guerrero, 2016, p. 77). Estas a su vez tienen dos subgrupos: las prácticas que surgieron antes de los procesos de digitalización y las que iniciaron después de ello (Guerrero, 2016, p. 77).

Teniendo en cuenta esta clasificación, a continuación, se abordará la expansión del universo transmedia de *Fallout*. Primero se abordará el concepto de mundo ludoficcional, que resulta relevante para esta investigación pues el origen del universo de *Fallout* está en los videojuegos. Después se abordarán los productos oficiales para posteriormente abordar algunas de las manifestaciones de los usuarios que van de *abajo hacia abajo*, como lo son los fanfic. Finalmente, se ofrecerá una reflexión respecto a cómo se imbrican todas las formas de expansión del universo transmedia.

#### **LOS MUNDOS LUDOFICCIONALES COMO BASE DEL TRANSMEDIA**

El universo transmedia de *Fallout* surgió de los videojuegos, por ello se considera relevante comenzar hablando de los mismos. En ese sentido, es prudente mencionar brevemente qué se entiende aquí por videojuego y cuál es su importancia.

Los videojuegos permiten, gracias a sus distintos mecanismos participativos, llevar a cabo una serie de tramas en conjunto con quien las juega. Además, sus interfaces hápticas, sensibles, proveen de entradas y salidas de información más integrales que logran en su conjunto establecer más formas de contar y vivir una determinada trama o un conjunto de relatos. Por ello, es conveniente definirlos en ese orden.

Precisamente, es posible entender que existen diferentes formas de definir el videojuego, dependiendo de los intereses de la investigación y el sector de la sociedad en el que están hoy en día relacionados. Entre las tantas perspectivas en que es posible ubicarlo, se considera relevante para este caso entender al videojuego como literatura ergódica, es decir, como un texto experimentable (Manovich, 2006). Al respecto es importante indicar que tanto su arquitectura interna como su lenguaje audiovisual logra hacer que un videojuego 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 jugado, de acuerdo a la manera en la que es entendido o decodificado y también

de acuerdo a la manera en la que es interpretado por sus jugadores al momento de jugar (Manovich, 2009).

Los videojuegos, para este caso, son sistemas de información capaces de desplegar narrativas que se complementan con la participación y las estrategias de juego de sus mismos consumidores, sus jugadores (Levis, 2013). Los relatos del juego se van haciendo más amplios en la medida en que quien los experimenta va dominando y comprendiendo más en el entorno interactivo que se encuentra, así como obteniendo una mayor presencia y uso de sus bases de datos y elementos expresivos. Un punto más a destacar es que los relatos dentro de los videojuegos se enmarcan en un mundo ficticio, aunque plausible, pero este no es sólo un contenedor pues, como señalan Cuadrado y Planells, es un entorno que ayuda a desplegar todo su potencial como “mundo vivo” (Cuadrado y Planells, 2020, p. 36).

Ahora, a propósito de los videojuegos que cuentan historias complejas en cuanto a su reproducción se refiere, es relevante la noción de los mundos ludoficcionales que propone Antonio J. Planells en su libro *Videojuegos y mundos de ficción* (2016). El autor retoma la obra de Massimo Maietti, *Semiotica dei videogiochi* (2004) quien sostiene que los mundos 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, p. 88).

Planells (2016) propone que, a pesar de que se consideran mundos cohesionados, estables y autónomos, los mundos ludoficcionales dependen de la interacción de los jugadores para completarse. (Planells, 2016, p. 106). Los mundos ludoficcionales no sólo son incompletos por la acción del jugador, sino porque en ellos sólo está presente lo que la historia que se muestra al consumidor es conocida, quedando grandes huecos de información que pueden ser llenados posteriormente o interpretados, lo que les da también la capacidad de ser ilimitados (Planells y Cuadrado, 2020, p. 41).

En casos como en el de *Fallout*, los mundos ludoficcionales no solo son parte de ellos, sino que son el origen del universo transmedia, la semilla de la narrativa transmedia. Entonces ¿Cómo comenzó el universo transmedia que atañe a esta investigación?

## LA EXPANSIÓN OFICIAL DEL UNIVERSO TRANSMEDIA DE *FALLOUT*

Una vez entendido el videojuego como un agente potenciador de relatos transmedia y también comprendido este último proceso como una serie de estrategias que permiten distintas formas de contar historias capaces de expandir su propia matriz narrativa, es posible articular la relación de la franquicia aquí señalada. Siguiendo la clasifi-

cación mencionada líneas más arriba, en este apartado se hablará de las narrativas transmedia surgidas de productos oficiales.

Primero, es conveniente revisar el origen del universo transmedia. Bethesda Softworks es una empresa estadounidense fundada por Christopher Weaver en 1986. Esta desarrolla y distribuye entretenimiento interactivo, principalmente videojuegos. Hacia 1999 Weaver fundó Zenimax Media junto a Robert Altman y Bethesda quedó como filial de esta última (Bethesda Softworks, s.f).

Esta empresa es reconocida por crear diversas franquicias de videojuegos muy exitosas como *The Elder Scrolls*, *DOOM*, *The Evil Within*, entre otras. También ha desarrollado videojuegos basados en películas populares como lo es *The Terminator*, *Star Trek*, *Piratas del Caribe* y *Mad Max* (Bethesda softworks, s.f).

En ese sentido, *Fallout* inició como una franquicia creada a partir de la idea de Tim Cain. Los dos primeros videojuegos de la serie fueron desarrollados por Black Isle Studios y publicados por Interplay Entertainment, estos eran juegos de rol basado en combates por turnos. Unos años después 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*. En el mismo año, Bethesda Softwork adquirió la licencia para desarrollar el siguiente título, *Fallout 3*. Poco tiempo después la misma empresa adquirió todos los derechos de la franquicia y publicó el juego mencionado en 2008. El siguiente videojuego fue *Fallout: New Vegas* en 2010. Hacia 2015 se publicó *Fallout 4* y en 2018 se lanzó el último título hasta ahora, *Fallout 76* (Wikipedia, “*Fallout* (serie)”, s.f.).

La narrativa de estos videojuegos en particular se desarrolla en un futuro ficticio, que tiene similitudes estéticas con el Estados Unidos de la década de los cincuenta, en el que ocurrió un desastre nuclear. Mientras algunos de los sobrevivientes intentaron reconstruir la civilización, otros simplemente se enfrentaron a los cambios en el ambiente: contaminación de aire y agua, bestias gigantes y mutantes. Debido al carácter complejo de su relato, a continuación, se procede a realizar un breve resumen de la narrativa previa a los videojuegos de la saga.

Todo comienza a mediados del siglo XXI. En 2052 las Naciones Unidas habían fracasado y los recursos naturales se habían agotado. En 2053 surgió una plaga mortal e Israel fue destruida en un ataque nuclear. Un año después, en Estados Unidos se inició el plan “Safe House” que consistió en construir diferentes refugios subterráneos para un posible ataque nuclear. En 2066 China atacó Alaska con el fin de obtener la última reserva de petróleo en el mundo. El conflicto incluyó la posterior anexión de Canadá al territorio estadounidense hacia 2076 y un año después, el 23 de octubre, sucedió el bombardeo.

Cabe destacar que no se aclara quién inició los lanzamientos, pero se menciona que la premura del ataque provocó que la mayoría de gente quedara fuera de los refugios; de tal suerte que en el mundo quedó un paraje desolado en el que millones murieron y los que sobrevivieron quedaron marcados por las secuelas de la exposición radioactiva, condenados a buscar cómo sobrevivir en ese escenario hostil.

Una vez señalados los antecedentes narrativos que dan pie a esta franquicia, así como la manera en la que se comienza a originar una matriz narrativa, una fuente que sirve como canon o punto de cohesión a todo el relato de estos videojuegos y, como podrá verse, su misma implicación discursiva con otros objetos audiovisuales, 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) (Wikipedia, "*Fallout* (serie)", s.f.).

Un aspecto que destacar en esta lista es el hecho de que Bethesda 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 *Fallout* están pensados para ofrecer libertad, pero en un contexto adverso en la que cada escenario se ve como un desafío.

Otra característica que Howard señala en dicha entrevista es que los juegos de mundo abierto, como lo son varias entregas de *Fallout*, 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 mundos abiertos fueron muy populares porque nos acostumbramos a ellos, pero además vimos el impacto en los jugadores [comenta Howard]. "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).

Lo anterior permite comprender que este tipo de juegos de video ha tratado desde su creación de mostrarse como una obra abierta, es decir, como un lienzo interactivo en el que el jugador puede construir parte del relato, y con ello lograr ampliar la narración misma del juego, por supuesto que, hasta donde los parámetros diseñados por los distintos creativos de esa franquicia lo han hecho posible.

Una vez señalada la importancia de la narración dentro del videojuego en cuestión, conviene considerar las distintas formas en las que se ha logrado expandir el sentido de estos videojuegos, gracias principalmente a su incorporación en otras interfaces narrativas, pero al mismo tiempo gracias a las mismas condiciones interactivas del juego de video en sí.

Es importante apuntar que el universo transmedia de *Fallout* se ha extendido en diversos medios, por ejemplo, los libros y cómics. Ejemplos sobre lo anterior son *The Art of Fallout 4* (Bethesda Game Studios, 2015), *Fallout 4: Game of the Year Edition: Prima Official Guide* (Hodgson y Smarch, 2017) y *Fallout 76: Official Guide* (Hodgson y Smarch, 2018) y *The Fallout Saga: A Tale of Mutation, Creation, Universe, Decryption* (Lafleurriel, 2019).

En dichas obras se revelan datos, curiosidades y partes de la historia de los videojuegos que tratan, lo anterior amplía el conocimiento del mundo ludoficcional de los consumidores y los invita a participar de forma más profunda en la trama al punto de generar una mayor presencia e inmersión dentro del universo transmedia de la franquicia. A partir de ello, puede comprenderse que en el juego de video la ficción tiene múltiples aristas, porque los caminos posibles que se tomen son todas virtualidades, capacidades de realizarse en potencia, pero que en realidad serán trazados y revelados por quien los juega. De tal manera que es el propio jugador el cocreador de esos mundos ludoficcionales y el responsable por su desarrollo en alguna medida.

Es destacable la existencia de productos que extienden la narrativa transmedia de *Fallout* hasta el mundo real. Ejemplos de lo anterior es un set de libretas de colección vendida por insight Editions. El *Wasteland Checklist - Fallout 4* Chris Saunders (2018) ofrece una lista de verificación de coleccionables, secretos y retos del videojuego *Fallout 4*.

Por otro lado, *Fallout: The Vault Dweller's Official Cookbook* (Rosenthal, 2018) es un recetario de cocina que ofrece información sobre platillos con la temática de la franquicia que incluso tuvo una edición posterior que incluía diversos artículos de cocina con la misma temática (Rosenthal, 2020).

La realidad virtual ha sido otro campo que la franquicia ha explorado. El título *Fallout 4* tuvo una versión en este formato publicada en diciembre de 2017 en la que, según la crítica, se logró una experiencia más inmersiva (Cejás, 2017). El universo transme-

dia de *Fallout* 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).

Es de destacar la capacidad que tiene el juego mismo desde sus procedimientos de inteligencia artificial para poder ampliar el sentido de la trama del juego mismo. Los distintos *game bots*, los personajes que participan de forma conjunta para llevar a cabo una determinada misión o bien para abrir un momento del juego de cualquiera de las entregas de esta franquicia, en su conjunto pueden asumirse como colaboradores en la expansión misma del relato del juego digital. Ese es un aspecto al que se le debe dar mayor importancia cuando se discuta en algún momento futuro respecto a inmersión dentro de este tipo de relatos transmediales, porque es parte esencial de su proceso creativo en tiempo real, por decirlo de alguna manera. Es decir, forman parte de la expansión del relato dentro de la partida misma, al momento de establecer unas determinadas tácticas y trayectorias por los jugadores e inciden en la manera en la que se abre el contenido del juego mismo.

#### LA EXPANSIÓN EXTRAOFICIAL: EL TRABAJO DE LOS FANS

Por otro lado, es necesario mencionar la participación de los prosumidores, de los creadores y receptores mismos, en la expansión del universo transmedia de *Fallout*. Algunos de los prosumidores retoman o reinterpretan el contenido de los productos que se les ofrece. Como ya se ha mencionado antes, Guerrero (2016) clasifica los TUGC como los que son de corte informativo y los que buscan entretenimiento; a su vez, estos pueden ser divididos en prácticas anteriores a la digitalización y posteriores a la misma. Para este caso se tomarán en cuenta sobre todo las segundas.

Hay que mencionar en un primer momento los TUGC de corte informativo. Ejemplos de ello son la gran cantidad de videos en YouTube en los que los mismos fanáticos explican curiosidades, datos y resúmenes de la narrativa de la franquicia. Ese tipo de contenidos, además de compartirse en los blogs de los desarrolladores e impulsar la apertura o expansión de una nueva entrega de juego, al mismo tiempo se vuelven en pautas creativas para sus mismos jugadores, quienes obtienen información de este tipo de recursos para ampliar y profundizar más en sus partidas de juego digital.

En lo que respecta a los TUGC de entretenimiento, se pueden mencionar los llamados mods, (definidos como “abreviatura de modificación”, es decir añadidos opcionales a un juego, generalmente, creados por usuarios aficionados, que modifica aspectos del juego original. Su grado de modificación puede variar desde simples ajustes de las características de los personajes o mejoras de las texturas gráficas a completas recreaciones de entornos o juegos completamente ajenos al diseño original) creados por jugadores que incluyen desde mejoras a los juegos originales hasta añadir nuevos personajes y entornos a los mismos. Estos trabajos son realizados ya sea dentro de la plataforma de juego o bien son elaborados de forma externa dentro de



plataformas digitales que permiten crear objetos comunicativos que se pueden socializar en redes sociales digitales y otros espacios.

Incluso en el sitio oficial de Bethesda existe un apartado especial para los mods de *Fallout 4* (Bethesda Softworks, s.f.). A partir de ello es posible dar cuenta de la forma en la que la expansión de su relato ha sido planificada. Lo anterior quiere decir que la misma empresa de videojuegos saca provecho de la creatividad de sus jugadores en el sentido en que al tiempo en que retoma sus gustos y exigencias y los aplica dentro del juego, dándoles incentivos para seguir jugando, también se nutre de forma creativa de los más profesionales en esa materia: sus mismos jugadores.

Sin duda, los propios jugadores son pieza clave en varios sentidos para la articulación de narrativas transmedia. Por un lado, su práctica de juego abre novedosas pautas dentro de sus relatos interactivos. Por el otro, es su misma actividad dentro de la plataforma de juego lo que les da insumos a sus mismos creativos de forma paralela.

Finalmente, hay que destacar que también los fanfics, las obras hechas por fanáticos y los blogs que se han creado por iniciativa de los prosumidores, de sus cocreadores y partícipes en el diseño y expansión de este tipo de pautas culturales, pues en ellos se muestra cómo los fanáticos se apropian del universo transmedia y lo expanden a partir del conocimiento que han acumulado de la narrativa oficial. Esto demuestra el papel central que cobran los jugadores para la proyección de tipo de relatos en plataformas y medios interactivos.

Por mencionar un ejemplo de lo anterior, se encuentra el blog *Fallout, una novela post nuclear* en la que el usuario Casper Uncal (2018) desarrolla una novela de cincuenta y dos capítulos ambientada en el universo narrativo de la franquicia. Este tipo de medios permite seguir comprendiendo el relato fuera de la interfaz denominada videojuego, pero logra integrarse en ese ecosistema debido a la capacidad con la que articula una experiencia derivada de un objeto usado por los protagonistas del juego de video mismo, migrado por supuesto a otra pantalla. Se podría decir que de esta manera se usa una segunda pantalla para hacer la pantalla del canon, o matriz narrativa, un marco más amplio.

Hay que mencionar los múltiples relatos que existen en plataformas como Wattpad en la que los fanáticos pueden publicar historias alternativas que son valoradas por otros con gusto similar. Un ejemplo de lo anterior es el relato titulado *Restos de un mensajero* publicado por el usuario FakerDarkSouls en el que explora el mismo mundo de *Fallout New Vegas* a través de una teoría propia del autor. (FakerDarkSouls, 2018).

Teniendo en cuenta los ejemplos mencionados hasta ahora, puede decirse que los TUGC cumplen distintas funciones dentro de la expansión del universo transmedia de *Fallout*. Mientras que los TUGC de corte informativo abren la puerta a descubrir aspectos relevantes a los usuarios sobre las narrativas transmedia para su mayor com-

presión y expansión, los *moods* de cierta manera afectan a los videojuegos oficiales, pues pueden modificar algunos aspectos de la partida una vez instalados. Sin embargo, la condicionante mencionada es relevante: los *moods* solamente pueden afectar al universo transmedia canónico si el jugador desea usarlos.

Por otro lado, los fanfic y en general todas las narrativas alternativas surgen de los huecos que deja la narrativa oficial o de los aspectos poco explorados por la misma. Lo anterior muestra que, como se dijo más arriba, el universo transmedia de *Fallout* es incompleto y que puede expandirse, teóricamente, de manera infinita. Lo anterior muestra el papel relevante que tiene la creatividad del usuario a la hora de expandir un universo transmedia. Sin embargo, las TUGC también tienen sus limitantes, pues el hecho de que existan y que sean consumidas por un número indeterminado de usuarios no quiere decir que todo aquel que se diga fan de la franquicia *Fallout* esté pendiente de ellas o las considere necesarias para una mejor experiencia.

### **EXPANDIR UN MUNDO POSTAPOCALÍPTICO INMENSO, ¿POR QUÉ?**

El universo transmedia de *Fallout* es muy extenso, tan solo las narrativas contenidas dentro de los videojuegos oficiales pueden necesitar muchas horas para ser exploradas a cabalidad; si se agregan las TUGC explorarlo todo sería una labor titánica pero muy interesante que excede los límites de esta investigación. Sin embargo, es prudente realizar algunas reflexiones finales a partir de lo que se ha visto en estas líneas.

A partir de lo explorado en este trabajo se puede decir que el contenido transmedia oficial y los TUGC se complementan, pues es en el mundo ludoficcional en donde nace el universo transmedia de *Fallout* que posteriormente se expande con guías y demás productos oficiales que lo complementan. Sin embargo, las narrativas canónicas siguen siendo incompletas, por ello los usuarios se convierten en prosumidores tomando la iniciativa de expandir aquello que no fue explorado de manera oficial, haciendo que el universo transmedia pueda seguir creciendo de manera infinita.

Sin embargo, aún cabría preguntarse por qué querer expandir un universo transmedia tan vasto como el de *Fallout*. Esa pregunta excede los límites de esta investigación, sin embargo, a continuación, se ofrecerán algunas reflexiones que posteriormente podrían ayudar a comprender el impacto que lleva a los usuarios a buscar adentrarse más en el universo transmedia.

Hay que regresar al punto de partida, los videojuegos. Como ya se ha mencionado, los estos forman parte fundamental de las narrativas transmedia, además de ser un medio de gran importancia pues estos pueden ser la puerta de entrada para personas de varias edades y sectores sociales “en su relación con las tecnologías y un confortador importante de su particular cosmovisión” (Navarrete y Molina, 2015, p. 162).

¿Por qué es tan atractiva la franquicia de *Fallout*? Una posible respuesta es la temática postapocalíptica que tiene esta franquicia. Un estudio ofrecido Navarrete y Molina (2015) sobre la influencia de los videojuegos con contenido apocalíptico en los jóvenes indica que dichos videojuegos arrojan al jugador a situaciones extremas como guerras, virus o hecatombes nucleares que son urdidos de manera inconsciente con el ocio y el entretenimiento como vías de escape de su cotidianidad” (Navarrete y Molina, 2015, pp. 161-162).

En ese sentido, los autores sostienen que los mundos postapocalípticos permiten enfrentarse a peligros y aventuras que ofrecen emoción que no encuentran en la vida cotidiana (Navarrete y Molina, 2015, p. 164). Lo anterior es similar a lo que propone Nina Zrazhevskaja, quien en su “Mechanism of constructing and fructioning of enigmatic narratives in the context of media culture” (2014) indica que este tipo de narrativas son una poderosa forma de interpretar la realidad y hacerla más interesante a partir de añadir elementos fantásticos como héroes, misterios y aventuras.

Sin duda, explorar un mundo nuevo y emocionante puede ser un gran aliciente para que los prosumidores se sumerjan dentro de este universo transmedia. De tal manera que crean sus propias narrativas e incluso intentan atraer aquel mundo ficcional a su realidad, como con el citado recetario de comida. El videojuego se convierte así en un insumo de entrada y salida de información que logra amalgamar sus pautas de acción y narrativas dentro de relatos más amplios. Por supuesto, a partir de un estar ahí, de unas vivencias y una encarnación de situaciones particulares.

## CONCLUSIONES

Teniendo en cuenta lo anterior, podríamos decir que el mundo ludoficcional de *Fallout* permite a los jugadores adentrarse a un ambiente postapocalíptico en el que pueden vivir aventuras y emociones que no encontrarían en su cotidianidad. La fascinación por esas narrativas se puede incrementar a partir de nuevos insumos, tanto oficiales como creados por los mismos usuarios, que expanden el conocimiento de dicho mundo, lo que empieza a dar forma al universo transmedia de la franquicia. Finalmente, algunos de los jugadores toman la iniciativa de convertirse en prosumidores y expandir el universo transmedia a partir de narrativas propias que aprovechen aspectos poco claros o desconocidos de las narrativas oficiales o incluso aportar nuevas opciones no exploradas.

Lo anterior está lejos de ser una respuesta definitiva. Sin embargo, se puede considerar un buen comienzo para comprender no sólo la manera en que el universo transmedia de *Fallout* se expande, sino la posibilidad de que la temática postapocalíptica sea de gran relevancia para la expansión de la misma. Sin duda, esta breve revisión de este caso deja más preguntas que respuestas, sobre todo cuando se piensa en por qué jugar en un entorno postapocalíptico parece resultar atractivo para las perso-

nas jóvenes. cuestión que ni siquiera en estudio de Navarrete y Molina (2015) queda del todo resuelta.

Otras pistas que se pueden seguir respecto al universo transmedia y el efecto que causa en los usuarios pueden encontrarse en los usuarios mismos, por lo que posiblemente algún trabajo de corte etnográfico podría ayudar a comprender mejor el fenómeno. Es también posible que un análisis a profundidad de los TUGC logre dar mayor luz respecto al tema o incluso ayude a abrir nuevas vertientes de investigación.

La exploración realizada en las anteriores líneas ha dejado más preguntas que respuestas, por ello se considera pertinente retomar este tema en investigaciones posteriores.

## Bibliografía

- Bethesda Game Studios. (2015). *The art of Fallout 4*. Dark Horse Books.
- Bethesda Softworks. (s.f.). *Wikipedia*.  
[https://es.wikipedia.org/wiki/Bethesda\\_Softworks](https://es.wikipedia.org/wiki/Bethesda_Softworks)
- Castillo, A. (2020, 2 de julio). Amazon: los creadores de *Westworld* realizarán una serie sobre *Fallout*. *Meristation*.  
[https://as.com/meristation/2020/07/02/noticias/1593713347\\_824346.html](https://as.com/meristation/2020/07/02/noticias/1593713347_824346.html).
- Cejas, S. (2017, 18 de septiembre). Hemos jugado a *Fallout 4 VR* y *The Elder Scrolls V: Skyrim VR*, las apuestas de Bethesda por la realidad virtual. *Vida Extra*.  
<https://www.vidaextra.com/analisis/hemos-jugado-a-fallout-4-vr-y-the-elder-scrolls-v-skyrim-vr-las-apuestas-de-bethesda-por-la-realidad-virtual>.
- Definición de Mod.* (s.f.). <http://www.gamerdic.es/termino/mod>.
- Definición de RPG.* (s.f.). <http://www.gamerdic.es/termino/rpg>.
- Definición de Mundo abierto.* (s.f.). <http://www.gamerdic.es/termino/mundo-abierto>.
- FakerDarkSouls. (2018, 20 de marzo). Restos de un mensajero. *Wattpad*.  
<https://www.wattpad.com/story/235826787-restos-de-un-mensajero>.
- Fallout* (serie). *Wikipedia*,  
[https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Fallout\\_\(serie\)&oldid=134584584](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Fallout_(serie)&oldid=134584584).
- Guerrero, M. (2014). Webs televisivas y sus usuarios: un lugar para la narrativa transmedia. Los casos de *Águila Roja* y *Juego de Tronos* en España. *Comunicación y sociedad*, (21), 239-267.
- Guerrero, M. (2016, invierno). Dimensional expansions and shiftings: fanfiction and transmedia strorytelling the fringeverse. *International Journal of TV Serial Narratives*, II(2), 73-86.
- Hodgson, J. D., y Smarch, N. von. (2017). *Fallout 4: Game of the Year Edition: Prima Official Guide*. Prima Games.
- Hodgson, J. D. y Smarch, N. von (2018). *Fallout 76. Official guide*. Prima Games.
- Lafleurriel, E. (2019). *The Fallout Saga: A Tale of Mutation, Creation, Universe, Deception*. Third Editions.

- Levis, D. (2013). *Los videojuegos, un fenómeno de masas*. Sivel.
- Maetti, M. (2004). *Semiótica dei videogiochi*. Unicopli.
- Manovich, L. (2006). *El lenguaje de los nuevos medios. La imagen en la era digital*. Paidós. Barcelona.
- Manovich, L. (2009). *Software takes command*. Bloomsbury Academic. United Kingdom.
- Mods Fallout 4*. Recuperado de <https://bethesda.net/es/mods/fallout4>.
- Muñoz, J. D. (2020, 20 de diciembre). Todd Howard, en una entrevista, afirma poder decir que ha salvado el mundo: "Esa es la magia de los juegos". *Hobbie y consolas*. <https://www.hobbyconsolas.com/noticias/todd-howard-entrevista-afirma-poder-decir-ha-salvado-mundo-esa-magia-juegos-765687>.
- Musset, A. (2014). Ciudad, apocalipsis y ciencia-ficción: una estética de las ruinas. *Bifurcaciones. Revista de estudios culturales urbanos*, (17), 1-13.
- Navarrete Cardero, L., y Molina González, José L. (2015). La influencia de los videojuegos de contenido apocalíptico en los adolescentes. *Arte, Individuo y Sociedad*, 27(2), 161-178.
- Panells, A. J. (2016). *Videojuegos y mundos de ficción. De Super Mario a Portal*. Cátedra. 256 p.
- Planells, A. J., y Cuadrado Alvarado, A. (2020). *Ficción y videojuegos: Teoría y práctica de la ludonarración*. Editorial UOC.
- Rosenthal, V. (2018). *Fallout: The Vault Dweller's Official Cookbook*. Insight Editions.
- Rosenthal, V. (2020). *Fallout: The Vault Dweller's Official Cookbook Gift Set*. Insight Editions.
- Saunders, C. (2018). *Wasteland Checklist - Fallout 4*. Createspace Independent Publishing Platform.
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Deusto.
- Tarodo Cortes, D. (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, 280-288.
- Uncal, C. (2018). *Fallout, una novela postnuclear. fanfiction del videojuego homónimo*. <http://falloutnovela.blogspot.com/2018/07/indice.html>.
- Zrazhevskaja, N. (2014). Mechanism of constructing and functioning of enigmatic narratives in the context of media culture. *Management and Education*, 10(4), 109-113.