

# Un llamado del destino:

Filosofía a través del videojuego Fallout: New Vegas

Kevin Cobos Torres

**Fecha de recepción:** 12.03.2025

**Fecha de aceptación:** 25.04.2025

**Fecha de publicación:** 30.05.2025

## Resumen

En este texto se plantea una reflexión acerca del mito del destino y lo que conlleva aceptar la existencia de tal mito como factor determinante de la realidad. Mediante el análisis de ciertas mecánicas del videojuego Fallout: New Vegas, se abordan diferentes perspectivas sobre lo que es el destino y lo que implica. La tensión entre el determinismo y el causalismo es la base de la argumentación que se desarrolla en este artículo.

**Palabras clave:** Destino, determinismo, libertad, videojuegos, Fallout: New Vegas.

## A Call of Destiny: Philosophy through the Videogame Fallout: New Vegas

### Abstract

This text presents a reflection on the myth of destiny and what it entails to accept the existence of such a myth as a determining factor of reality. Through the analysis of specific mechanics in the videogame Fallout: New Vegas, different perspectives on the nature and implications of destiny are explored. The tension between determinism and causalism forms the basis of the argument developed in this article.

**Keywords:** Destiny, determinism, freedom, videogames, Fallout: New Vegas.

## Um Chamado do Destino: Filosofia através do Videogame Fallout: New Vegas

### Resumo

Este texto propõe uma reflexão sobre o mito do destino e o que implica aceitar a existência de tal mito como fator determinante da realidade. Por meio da análise de certas mecânicas do videogame *Fallout: New Vegas*, abordam-se diferentes perspectivas sobre o que é o destino e o que ele implica. A tensão entre o determinismo e o causalismo é a base da argumentação desenvolvida neste artigo.

**Palavras-chave:** Destino, determinismo, liberdade, videogames, *Fallout: New Vegas*.

**Cómo citar:** Cobos Torres, Kevin. (2025). *Un llamado del destino: Filosofía a través del videojuego Fallout: New Vegas*. *Polisemia*, 21 (39), 07–14. <http://doi.org/10.26620/uniminuto.polisemia.22.39.2025.07-14> ISSN: 1900-4648 / eISSN: 2590-8189 Editorial: Corporación Universitaria Minuto de Dios. Bogotá.

### Un llamado del Destino

Un hombre aturdido abre los ojos y se percató de que sus manos están atadas; al mirar hacia el frente puede ver a tres sujetos con un aire amenazante que lo observan. El sujeto de en medio lleva un traje a rayas blanco con negro que lo destaca de los otros dos, no tan bien vestidos. “Esta fue tu última entrega”, dice el hombre del traje y, después de darnos un pequeño discurso sobre lo desafortunados que somos, procede a sacar una pistola y dispararnos en la cabeza. Así es como comienza *Fallout: New Vegas*, un videojuego que ha alcanzado cierto reconocimiento entre la comunidad de jugadores a nivel global (Obsidian Entertainment, 2010). Como cualquier trabajo artístico, los videojuegos pueden ser objeto del análisis filosófico. En este caso, nuestro punto de reflexión será el destino.

Para poder ahondar más en lo que llamamos destino, es necesario partir de cierta base; por esta razón, estableceremos primero una definición básica de ese término. Desde lo más coloquial, el mito del destino puede entenderse como un orden preestablecido de los eventos del universo; es decir, como si las cosas que han sucedido y están por suceder tuvieran una única forma de acontecer. Esto, por supuesto, incluye a todas las personas y seres vivos que existen, además de todos los objetos materiales habidos y por haber. Por esta razón, tomaremos la siguiente definición: el destino es un sendero preestablecido por el que los eventos del cosmos habrán de desarrollarse inevitablemente.

Por su parte, Platón nos dice sobre el destino que las almas de las personas tienen un

camino determinado dada su naturaleza divina, que las hace ser preexistentes. Para este autor, los seres humanos encajan dentro de un orden cósmico preestablecido (Platón, 2010). En consecuencia, podríamos decir que el argumento de Platón concuerda con nuestra definición de lo que es el destino: un plan, un camino que define de antemano lo que ocurre y lo que ha de ocurrir; determinismo podría llamarse. No obstante, habría que preguntarse también si este determinismo es lo único que puede decirse que compone al destino; para ello, *Fallout: New Vegas* nos puede ser de ayuda.

Como cualquier otro videojuego, *Fallout: New Vegas* se encuentra delimitado por su diseño. Hay una trama y un cierto orden con los que fue creado, y no existe nada más fuera de esto para el jugador, muy similar a esta acepción del destino que se discutía anteriormente. Sin embargo, la trama del juego cuenta con múltiples finales; y no solo eso, sino que también la experiencia del juego puede variar de acuerdo con cada jugador gracias a las opciones de personalización con las que cuenta el juego (Obsidian Entertainment, 2010). Lo que quiere decir que, si bien existe un camino por el que se desarrollan los acontecimientos del juego, también habría otras variantes. Esto da pie a pensar si lo que se entiende por destino va más allá del orden de los acontecimientos; si hay algo más que implica el destino. Las mecánicas del juego comprenden material adecuado para reflexionar sobre ello, y puede verse como sigue.

En *Fallout: New Vegas*, cuando el personaje que encarnamos como jugadores en el juego despierta después de haber sido atacado al inicio, se encuentra en el consultorio de un médico que, al parecer, le ha salvado la vida. Como parte final de estos cuidados, le hace un examen físico y mental. De esta manera, el juego invita al jugador a poner un poco de su personalidad en el juego, escogiendo mediante el examen los stats que tendrá nuestro personaje (Obsidian Entertainment, 2010). Es esta mecánica en especial, y su relación con cómo se desarrolla el juego, la que nos invita a reflexionar, pues los stats no son más que un reflejo de las cualidades que poseen los seres humanos en la realidad.

Como jugadores de *Fallout*, nuestro personaje cuenta con los atributos de: Fuerza, Percepción, Resistencia, Carisma, Inteligencia, Agilidad y Suerte. Durante este examen médico, definiremos unos valores numéricos a cada atributo, pudiendo ser que tengamos más de un atributo que otro, o incluso ninguno en alguno. Del mismo modo, se realizan ciertas preguntas psicológicas respecto a nuestra personalidad. Al concluir el examen, nuestro personaje obtendrá una lista de habilidades generada por la información que introdujimos previamente. Estas habilidades contarán con un valor numérico asignado de 0 a 100, indicando qué tan bueno es nuestro personaje con cierta habilidad (Obsidian Entertainment, 2010). Esta característica del juego abre especialmente las

puertas hacia la reflexión filosófica.

Como seres humanos que somos, nos encontramos limitados ante la experiencia de la vida; somos seres finitos y, en tanto que tales, nos hallamos restringidos dentro de los límites de nuestra esencia, lo que quiere decir que no nos es posible hacer más que lo que podemos. Así es que, para ser capaces de realizar alguna tarea específica, debemos contar con esa habilidad de antemano. Si alguien desea jugar baloncesto o actuar, tiene que contar con esa habilidad específica. Por otro lado, las habilidades se encuentran distribuidas de manera aleatoria, y algunos poseen una mayor proporción de ciertas habilidades que otros. Como ejemplo, podemos pensar en que no nos es posible actuar o jugar baloncesto si no contamos con estas habilidades, y entre quienes las poseen, existen algunos que resultan más habilidosos que otros.

Esto es algo que podemos observar en nuestra vida diaria sin mucho esfuerzo, ya que nos afecta y moldea la forma en que nos desarrollamos como personas. Del mismo modo, en *Fallout: New Vegas* se nos presentan desafíos que podremos sortear únicamente si contamos con ciertas habilidades en cantidad suficiente. En el juego, podremos ver desafíos pequeños, como abrir cajas fuertes o desbloquear computadoras, acciones que no podremos completar sin el nivel adecuado en la habilidad correspondiente y que, si logramos superar, nos permitirán acceder a información más detallada sobre la historia del juego u obtener objetos que podremos utilizar a nuestro favor. Asimismo, nos encontraremos con situaciones más complejas que podrían alterar el flujo de los acontecimientos del juego, dependiendo de las habilidades que poseamos y su nivel.

El juego y la experiencia de la vida convergen en este punto, ya que, en ambas instancias, las habilidades previamente adquiridas o cultivadas juegan un papel fundamental al momento de enfrentarnos a desafíos, tanto existenciales como virtuales. Ahora bien, reflexionando sobre lo anterior, podemos referirnos al mito clásico del destino, es decir, a un camino trazado con anterioridad en la existencia humana por el que nuestras vidas inevitablemente se conducirán. En *Fallout: New Vegas*, como jugadores, podemos moldear la narrativa según cómo enfrentamos los desafíos que el juego nos presenta. Sin embargo, la manera en que los enfrentamos está determinada por los stats que elegimos previamente y por las habilidades derivadas de estos. Es decir, hay un camino preestablecido dentro de la experiencia del juego. Tal vez podría pensarse que esto es equiparable con la experiencia existencial humana, ya que, como seres humanos, también podemos enfrentar los desafíos de la vida de formas distintas, dependiendo de las habilidades que poseemos, las cuales emergen por azar.

Aristóteles decía que en el ser existen causas y accidentes, siendo las causas los elementos esenciales de los objetos que hacen que sean lo que son, y los accidentes,

características que no afectan la esencia de los objetos. Para este pensador, el orden cósmico emerge de las relaciones entre las entidades que habitan el espacio, sean seres vivos u objetos (Aristóteles, 2003). Consecuentemente, puede afirmarse que una visión aristotélica del destino implica más que un sendero por el que los acontecimientos se desarrollan; sería más bien como que el sendero emerge mientras los acontecimientos se desarrollan, y esto se da gracias a la naturaleza de las cosas mismas.

Este razonamiento tendría sentido en cuanto que, como se estableció anteriormente, las vivencias de las personas pueden ser diferentes en cuanto a sus condiciones, como ocurre en *Fallout*. De esta manera, un desenlace completamente distinto puede emerger de una misma situación dependiendo de quién la enfrente, o incluso del momento en que esta persona se encuentre con dicha situación. Retomando la metáfora que hemos estado siguiendo con *Fallout: New Vegas*, las personas cuentan con diferentes habilidades y, además, mientras avanzan en sus vidas, pueden desarrollar otras distintas. Esto también puede observarse en el juego: al ir subiendo de nivel, podremos mejorar los valores numéricos de nuestros stats y también nuestras habilidades. Y también lo vemos en la vida cotidiana: como persona, hablar con un extranjero me puede resultar algo descabellado en cierto punto de mi vida, pero puede convertirse en una tarea muy sencilla si, en el futuro, decido aprender el idioma que habla ese extranjero.

En ese sentido, puede afirmarse que, si bien el destino puede comprenderse como una especie de sendero por el que transitan los acontecimientos de la realidad, también es importante resaltar que las condiciones en que se dan tales acontecimientos poseen cierto peso. A este respecto, nos dice Epicteto que existen las cosas que están bajo nuestro control como personas y las cosas que están más allá de nuestro control. Como mortales que somos, nos encontramos a merced del ser y su flujo constante e indetenible; no obstante, contamos con la posibilidad de decidir sobre lo que atañe a nosotros mismos, hasta cierto punto (Epicteto, 1995).

Cuando, en *Fallout: New Vegas*, escogemos tener un valor numérico más elevado en el stat de Fuerza por encima del de Inteligencia, estamos ejerciendo esta forma de libertad. Sin embargo, la trama del juego no puede ser alterada y, de una u otra forma, tendremos que seguir el flujo de la historia hacia uno de los múltiples finales del juego (Obsidian Entertainment, 2010). Por otro lado, esta suerte de libertad acarrea consecuencias que tampoco están bajo nuestro control, como, por ejemplo, cuando nos encontramos con desafíos en el juego que requieren más Inteligencia que Fuerza. Nuestra experiencia en el juego cambiará, ya que no podremos seguir esa ruta. Así es como podemos observar que la forma en que jugamos —lo que implica las decisiones que tomemos y los caminos que escojamos dentro del juego— habla de nosotros mismos.

Ciertos tipos de jugadores tomarán decisiones que tal vez otro tipo de jugadores evitarían. De esta manera, exponemos nuestra personalidad en el juego (McMahon et al., 2012). Y, así mismo, como en la vida, nuestras acciones darán cuenta de lo que somos y del camino predefinido que nos guía, puesto que la forma en que somos condiciona nuestras acciones, y, del mismo modo, el mundo se organiza a nuestro alrededor, como en el caso del destino.

En la vida real ocurre también así: cuando desarrollamos algún talento o habilidad, esto nos abre puertas para acceder a ciertas oportunidades, pero, al mismo tiempo, perdemos el acceso a otras oportunidades distintas para las que se requieren talentos o habilidades diferentes a las que escogimos. Al tomar decisiones sucede algo similar, pues, al escoger un curso de acción, perdemos el acceso a un desenlace distinto que hubiera podido ocurrir si hubiéramos tomado una decisión diferente. Incluso en el inevitable flujo del ser, hallamos la posibilidad de tomar juicios sobre los que tenemos cierto control. Mas esto no podrá alterar el curso de la realidad, que desembocará sin remedio en el mismo punto; en el caso de *Fallout: New Vegas*, será uno de los finales diseñados para el juego, y, en el caso de la vida, será la muerte.

Dicho esto, esta reflexión se encuentra ante una dicotomía, pues vemos claramente dos puntos de vista respecto del destino que se contradicen entre sí. Por un lado, tenemos el determinismo, donde las cosas son y serán como han de ser, y no hay nada que pueda alterarse, pues se trata de un orden cósmico preestablecido, un camino labrado en piedra. Por otro lado, tenemos una visión abierta a las circunstancias: el causalismo, que nos permite pensar que existen diferentes caminos que emergen de las condiciones que rodean los acontecimientos que se desarrollan en el ser. Además de presentarnos una contradicción, y en cierta forma una dificultad para reflexionar sobre el destino, también nos conducen a la incógnita de si existe o no la libertad.

Es importante esclarecer que lo que se entiende usualmente por destino —es decir, por el mito conocido coloquialmente— no deja espacio a la existencia de la libertad. Cuando alguien enuncia el concepto de destino, inmediatamente se refiere a lo preestablecido e inevitable: una historia escrita desde el inicio de la existencia misma, que sucederá exactamente como fue escrita, con certeza. De cualquier manera, la tensión persiste, ya que, como hemos visto hasta el momento, incluso si existe algo como un orden cósmico universal que sea inevitable, siguen existiendo escenarios donde podemos pensar en desenlaces diferentes para el mismo acontecimiento. Siguiendo este orden de ideas, habría que afirmar que incluso estas aparentes variaciones en el orden de los eventos forman parte del destino mismo, puesto que el destino representa el acontecer del ser en su máxima expresión, de acuerdo con los razonamientos que se han ido

desarrollando en este trabajo.

Por lo tanto, incluso las circunstancias divergentes de cada individuo y cómo sus existencias se desarrollan —sin importar lo únicas que puedan parecer— hacen parte también del dictamen inevitable del destino. Incluso las opiniones, gustos y rasgos más característicos de la individualidad de cada persona existente o por existir estarían entonces determinados previamente para darse de la forma que son. Spinoza decía que, incluso las características que pudiéramos considerar más particulares de cualquier ser o acontecimiento, hacen parte de los infinitos modos en que se expresa la sustancia única del ser. También afirmaba que el hecho de que no conozcamos la forma en que se expresan los infinitos modos del ser no quiere decir que algo exista fuera de ellos (Spinoza, 1994).

De esta manera, es posible reconciliar los razonamientos que se han producido en este trabajo respecto del destino, cosa que puede ejemplificarse asimismo en *Fallout: New Vegas*. En el juego existe una quest a la que se puede acceder en un punto avanzado llamada *The Divide*. En esta parte del juego nos encontraremos con un antagonista que tiene en su poder un arsenal nuclear que está dispuesto a usar contra el mundo de *Fallout: New Vegas* (Obsidian Entertainment, 2010). Para derrotar a este antagonista, tendremos una variedad de opciones que van desde luchar directamente contra él, hasta razonar con él y hacer que se convierta en nuestro aliado. Estos diferentes acercamientos dependen de los puntos acumulados en nuestras habilidades, abriendo ciertos senderos para nosotros como jugadores y cerrando otros, dependiendo de cómo hayamos decidido desarrollar nuestras habilidades a lo largo de la partida. Aquí podemos ver un ejemplo de este determinismo mencionado anteriormente. A pesar de que existan diferentes desenlaces para esta quest, todos se hallan sujetos al diseño del juego, y no nos es posible hacer otra cosa que actuar de acuerdo con este. Así mismo ocurre con el destino, siguiendo nuestro orden de ideas.

Finalmente, cabe agregar que el juego cuenta con un total de cuatro finales distintos, que dependen de las elecciones que tomemos durante nuestra partida respecto de la trama y las facciones que intervienen en ella. Siendo una trama política, nuestras decisiones concluyen en establecer qué facción tendrá el control del mundo de *New Vegas* (Obsidian Entertainment, 2010). Esta diversidad de finales refleja, de igual manera, cómo existen diferentes formas de que los acontecimientos se desarrollen, dependiendo de las condiciones y de quién sea el que encarne al jugador. No obstante, de nuevo nos hallamos dentro del marco del diseño del juego: así como no importa la forma en que tomemos las decisiones dentro de nuestra partida, siempre tendremos los mismos cuatro posibles finales. Siendo el destino inevitable, el determinismo ineludible, es así

como la libertad se convierte en una ilusión, en el sentido de que todo necesariamente estaría sujeto al destino. .

### **Bibliografía**

- Aristóteles. (2003). *Metafísica* . Gredos. Madrid.
- Epicteto. (1995). *Manual* . Gredos. Madrid.
- McMahon, N., Wyeth, P., Johnson, D. (2012). Personality and player types in Fallout New Vegas. *Proceedings of the 4th International Conference on Fun and Games*, 113–116. <https://doi.org/10.1145/2367616.2367632>
- Obsidian Entertainment. (2010). *Fallout New Vegas [Videojuego]* . <https://fallout.bethesda.net/es/games/fallout-new-vegas>
- Platón . (2010). *Timeo*. Abada Editores S.L. Madrid.
- Spinoza, B. (1994). *Ética demostrada según el orden geométrico*. Alianza editorial . Madrid.