



Universidad de Valladolid

Facultad de Filosofía y Letras

Grado en Periodismo

**Los conflictos a través de los *newsgames*: el
caso de *Pule o Muro, Papers, Please* y *Bury
me, my Love***

Alex Lobato del Pozo

Tutora: Raquel Quevedo Redondo

Departamento de Historia Moderna, Contemporánea, de

América y Periodismo

Curso: 2023-24

Lobato del Pozo, A. (2024). Los conflictos a través de los *newsgames*: el caso de *Pule o Muro*, *Papers*, *Please* y *Bury me, my Love*. Trabajo de Fin de Grado en Periodismo. Universidad de Valladolid. Curso 2023-2024.

Agradecimientos

En primer lugar, me gustaría agradecer a mi tutora, Raquel Quevedo, por tener la paciencia a la hora de ayudarme y señalarme los errores para corregirlos.

También quiero agradecer a mi familia y amigos, en especial a Erick, por apoyarme y ayudarme siempre que podían.

Lobato del Pozo, A. (2024). Los conflictos a través de los *newsgames*: el caso de *Pule o Muro*, *Papers, Please* y *Bury me, my Love*. Trabajo de Fin de Grado en Periodismo. Universidad de Valladolid. Curso 2023-2024.

Índice

1. Introducción	7
1.1 Justificación	7
1.2 Objetivos e hipótesis	8
2. Estado de la cuestión	9
2.1 <i>Newsgames</i>; una nueva forma de periodismo	9
2.2 Los <i>newsgames</i> y el conflicto	11
3. Metodología	13
4. Resultados	20
4.1 Resultados segmentados por <i>newsgame</i>	20
4.1.1 <i>Pule o Muro</i>	21
4.1.2 <i>Papers, Please</i>	22
4.1.3 <i>Bury me, my Love</i>	24
4.2 Resultados generales	27
5. Conclusiones	30
6. Referencias	32

Lobato del Pozo, A. (2024). Los conflictos a través de los *newsgames*: el caso de *Pule o Muro*, *Papers, Please* y *Bury me, my Love*. Trabajo de Fin de Grado en Periodismo. Universidad de Valladolid. Curso 2023-2024.

Índice de figuras

Figura 1. Muestra de <i>newsgames</i> sobre conflictos	14
Figura 2. Plantilla de análisis de variables denotativas	16
Figura 3. Plantilla de análisis de variables connotativas.....	19
Figura 4. Estructura narrativa arbórea de <i>Pule o Muro</i>.....	21
Figura 5. Muestra de los distintos finales de <i>Pule o Muro</i>.....	22
Figura 6. Muestra de los distintos recursos gráficos y jugables de <i>Papers, Please</i>	23
Figura 7. Ejemplo de la estructura narrativa en red de <i>Papers, Please</i>	24
Figura 8. Muestra de los distintos recursos gráficos de <i>Bury me, my Love</i>	26
Figura 9. Ejemplo de estructura narrativa en arbórea de <i>Bury me, my Love</i>	27

Lobato del Pozo, A. (2024). Los conflictos a través de los *newsgames*: el caso de *Pule o Muro*, *Papers*, *Please* y *Bury me, my Love*. Trabajo de Fin de Grado en Periodismo. Universidad de Valladolid. Curso 2023-2024.

Los conflictos a través de los *newsgames*: el caso de *Pule o Muro*, *Papers*, *Please* y *Bury me, my Love*

Autor: Alex Lobato del Pozo

RESUMEN

Los *newsgames*, videojuegos periodísticos hechos con el propósito de informar, formar y entretener, son una herramienta capaz de transmitir mejor un mensaje gracias a su interactividad y ludonarrativa. El TFG que se presenta pretende analizar la forma en la que estas experiencias hacen uso de sus recursos ludonarrativos y mecánicos para contar historias enfocadas sobre conflictos concretos y sus repercusiones sobre las personas. Para ello, se emplean dos plantillas de análisis centradas en aspectos denotativos y connotativos, sobre los títulos *Pule o Muro*, *Papers*, *Please* y *Bury me, my Love*. Los resultados obtenidos evidencian el papel central que ocupa la toma de decisiones para fomentar la inmersión del jugador. A su vez, se descubre que las propuestas construyen su narrativa desde la perspectiva de un ciudadano civil común. Por último, cabe destacar la sencillez mecánica de los títulos analizados, ya que ello facilita que cualquier usuario pueda participar de las dinámicas de juego.

PALABRAS CLAVE:

Newsgames, Conflictos, Ludonarrativa, Videojuegos, Gamificación.

Lobato del Pozo, A. (2024). Los conflictos a través de los *newsgames*: el caso de *Pule o Muro*, *Papers, Please* y *Bury me, my Love*. Trabajo de Fin de Grado en Periodismo. Universidad de Valladolid. Curso 2023-2024.

Conflicts through newsgames: the case of *Pule o Muro*, *Papers, Please* and *Bury me, my Love*

Author: Alex Lobato del Pozo

ABSTRACT

Newsgames, journalistic video games made with the purpose of informing, educating and entertaining, are a tool capable of better conveying a message thanks to their interactivity and ludonarrative. The study aims to analyze the way in which these experiences make use of their ludonarrative and mechanical resources to tell stories focused on specific conflicts and their repercussions on people. For this purpose, two analysis templates are used, focused on denotative and connotative aspects, on the titles *Pule o Muro*, *Papers, Please* and *Bury me, my Love*. The results obtained show the vital role of decision making in fostering player immersion. At the same time, it is found that these newsgames construct their narrative from the perspective of an ordinary civilian citizen. Finally, it is worth highlighting the mechanical simplicity of the analyzed titles, since it makes it easy for any user to participate in the game dynamics.

KEY WORDS:

Newsgames, Conflicts, Ludonarrative, Videogames, Gamification.

Lobato del Pozo, A. (2024). Los conflictos a través de los *newsgames*: el caso de *Pule o Muro*, *Papers, Please* y *Bury me, my Love*. Trabajo de Fin de Grado en Periodismo. Universidad de Valladolid. Curso 2023-2024.

1. Introducción

1.1 Justificación

En el marco de la era digital, caracterizada por la gran interactividad del público con la información, surgen los *newsgames* como “videojuegos basados en noticias [...], o lo que podemos considerar como fusión entre la simulación lúdica y aspectos relevantes de la actualidad” (Martínez, 2016, p. 161). La noción de videojuego periodístico fue empleada por primera vez en habla hispana en 2003 por Gonzalo Frasca, quien creó el *newsgame* *September 12th* (2003). A su vez, esta experiencia y el concepto en sí fueron incluidos en primer lugar en la categoría de *game studies* de Bogost, Ferrari y Schweizar en 2012.

La relación de los *newsgames* con los conflictos como temática o fuente de inspiración no tarda en aparecer, pues ya en *September 12th* el lector tenía la misión de eliminar a terroristas que se infiltraban por una ciudad disparando proyectiles. La finalidad de este juego era hacer reflexionar al usuario sobre la necesidad de evitar actos bélicos, reflejar que los más afectados siempre son los civiles y mostrar el odio progresivo que genera en la ciudadanía este tipo de enfrentamientos” (Álvarez, 2015).

Es a través del prisma referido como se ha puesto de manifiesto que los medios son capaces de cumplir con su función a la vez que apuestan por nuevas narrativas (De-Aguilera y Casero-Ripollés, 2018). No en vano, la aplicación de los *newsgames* dentro del discurso sobre la guerra o guerras permite que el jugador comprenda con mayor grado de profundidad circunstancias y contextos delicados (Romero-Rodríguez y Torres-Toukoumidis, 2018).

El presente Trabajo de Fin de Grado (en adelante, TFG) pretende ahondar en el campo delineado y analizar tres propuestas jugables en forma de *newsgames*, cuya narrativa gira alrededor de conflictos concretos. El objetivo primordial es averiguar de qué manera se emplean recursos de ludonarrativa para transmitir mensajes.

Lobato del Pozo, A. (2024). Los conflictos a través de los *newsgames*: el caso de *Pule o Muro*, *Papers, Please* y *Bury me, my Love*. Trabajo de Fin de Grado en Periodismo. Universidad de Valladolid. Curso 2023-2024.

1.2 Objetivos e hipótesis

Con el fin de alcanzar la meta explicitada en el primer apartado, se persiguen dos objetivos generales más, que rigen el planteamiento y desarrollo de la presente investigación:

1. Averiguar de qué forma emplean los *newsgames* la ludonarrativa a la hora de representar situaciones de conflicto.
2. Observar si existen similitudes mecánicas entre *Pule o muro*, *Papers, Please* y *Bury me, my Love*.

De estos objetivos iniciales, a su vez, se desprenden cuatro hipótesis:

- H.1: los *newsgames* sobre conflictos obligan al jugador a tomar decisiones para avanzar con la historia. Con ello aumenta la experiencia inmersiva del usuario.
- H.2: el personaje protagonista sobre el que gira la narrativa es un ciudadano común, sin ningún tipo de poder, que por diversos motivos se ve envuelto en un enfrentamiento.
- H.3: los *newsgames* analizados tratan de ofrecer información de manera imparcial.
- H.4: los *newsgames* presentan mecánicas simples para que el jugador entienda de un simple vistazo lo que debe hacer.

Para comprobar el grado de veracidad de las afirmaciones enumeradas, se lleva a cabo una revisión bibliográfica conformada por investigaciones sobre el tema objeto de estudio. Entre otras lecturas enriquecedoras y de publicación reciente se encuentran *Newsgames against hate speech in the refugee crisis* (Gómez-García, Paz-Rebollo y Cabeza-San-Deogracias, 2021) y *Activismo lúdico y desconexión moral en videojuegos políticos: Un modelo de análisis a través de Fursan Al-Aqsa* (Gómez-García, Moreno-Cantano y Quevedo-Redondo, 2024). La comprensión de estos y otros trabajos, sumada a las experiencias de juego vinculadas a los *newsgames* definidos, posibilitan el diseño de dos plantillas de análisis con diferentes variables y categorías, cuya explicación ocupa el apartado metodológico de este TFG.

Lobato del Pozo, A. (2024). Los conflictos a través de los *newsgames*: el caso de *Pule o Muro*, *Papers*, *Please* y *Bury me, my Love*. Trabajo de Fin de Grado en Periodismo. Universidad de Valladolid. Curso 2023-2024.

2. Estado de la cuestión

2.1 *Newsgames*; una nueva forma de periodismo

Los videojuegos están considerados como el primer medio de masas de la era electrónica desde la década de los setenta (Gómez, 2014). Según Marshall McLuhan, son, hasta cierto punto, medios de comunicación del ser social (McLuhan, 1996), por lo que sería justo incluirlos en el campo de los medios de comunicación social y de aprendizaje para la sociedad (Gómez-García y Navarro-Sierra, 2013).

Clark Abt fue el primero en pensar que los juegos podían tener un impacto en la educación. Su teoría es el punto de partida de la utilización de los *newsgames* en la actualidad en piezas periodísticas (Abt, 1987). Según la visión de este autor y de los especialistas que ahondaron en la línea de investigación iniciada, el *newsgame* se definen como “un videojuego de pleno derecho, ajeno a las características y propiedades propias de las noticias gamificadas. Un formato híbrido que combina la estética, arquitectura y diseño de los videojuegos, con una finalidad periodística o informativa” (García-Ortega y García-Avilés, 2018, p. 2).

La utilización de los *newsgames*, y sus variantes, tiene por objeto ayudar al usuario a entender con un mayor grado de profundidad un variado abanico de informaciones gracias a su característica interactividad (Vázquez-Herrero y López-García, 2016, p. 219-223). Las ventajas que aportan los juegos periodísticos a los medios de comunicación son enormes. Al fin y al cabo, con el uso de estos en las piezas informativas la información adquiere mayor calidad (Teramo, 2009), desde el momento en que ayudan a conectar de una manera diferente con los usuarios (Costa Sánchez, 2013; Tur-Viñes y Rodríguez-Ferrándiz, 2014).

Desde hace 20 años, se han venido publicando numerosos estudios sobre videojuegos y sobre la utilidad de la gamificación, es decir, sobre la utilización de juegos en situaciones donde a priori no se usarían por no pertenecer al ámbito del entretenimiento (Pérez, 2012). “La gamificación es la utilización de mecánicas basadas en juegos, estética y pensamiento lúdico para fidelizar a las personas, motivar acciones, promover el aprendizaje y resolver problemas”, asegura Kapp (2012, p.127). Asimismo, cuando a finales de los 90 surgen

Lobato del Pozo, A. (2024). Los conflictos a través de los *newsgames*: el caso de *Pule o Muro*, *Papers*, *Please* y *Bury me, my Love*. Trabajo de Fin de Grado en Periodismo. Universidad de Valladolid. Curso 2023-2024.

los *serious games*, se refuerza la idea de que el usuario se encuentra ante experiencias que, más que entretener, tienen un propósito informativo (Méndiz, 2008).

Se puede situar la relación de los *serious games* con el mundo de los videojuegos a partir de las investigaciones de Michael y Chen (2006). Además, López Raventós (2016) da una definición muy certera del concepto.

Crear entornos de aprendizaje que permitan experimentar con problemas reales a través de videojuegos. El objetivo es que éstos sirvan para ensayar y explorar múltiples soluciones a problemas planteados en situaciones reales, y descubrir la información y los conocimientos que ayudarían a intervenir sin temor a equivocarse. Este tipo de simulaciones facilita el tomar decisiones que no tienen consecuencias en la vida real, pero que enseñan las opciones óptimas en esas situaciones. (López, 2016, p. 4)

A partir del uso de los *serious games* en el mundo de la comunicación, nacen los *newsgames* para enlazar con información de actualidad de una manera más visual y recreativa (Gómez, 2014). La prensa tiende a usar con esta finalidad imágenes o gráficos, pero con las propuestas lúdicas se da un paso adicional para cambiar la forma de complementar las noticias (Arias, 2015).

Aunque desde sus orígenes los *newsgames* han intentado satisfacer los intereses informativos de la audiencia sirviendo como un complemento ludonarrativo adscrito a las piezas mediáticas tradicionales (Gómez-García, Paz-Rebollo y Cabeza-San-Deogracias, 2021), a menudo se ha puesto en duda su capacidad discursiva. Incluso, según señala Wiehl, se ha tachado a esta nueva forma de transmitir información de ser una herramienta sin credibilidad, a tenor de la relación del producto con la esfera del entretenimiento (Wiehl, 2014).

La tecnología sigue evolucionando, pero la mayor parte de investigaciones relacionadas con el campo que aquí se aborda insisten en que resulta indispensable que desde los medios de comunicación se haga un esfuerzo de adaptación de los *newsgames* a los nuevos escenarios y avances tecnológicos (Ferré, 2013).

Lobato del Pozo, A. (2024). Los conflictos a través de los *newsgames*: el caso de *Pule o Muro*, *Papers*, *Please* y *Bury me, my Love*. Trabajo de Fin de Grado en Periodismo. Universidad de Valladolid. Curso 2023-2024.

2.2 Los *newsgames* y el conflicto

La relación entre los videojuegos y, en este caso, entre los *newsgames* y el conflicto, ha sido y es todavía hoy motivo de rechazo para un buen número de académicos, pues esta clase de experiencias lúdicas se suelen considerar “un simple entretenimiento adolescente” que entraña el riesgo de banalizar hechos dramáticos (Moreno, 2021, p. 118). Al margen de las voces críticas, cabe destacar que gracias a los *serious games* se puede ver la confluencia de las manifestaciones culturales dentro del juego, las dinámicas políticas y el entorno de los medios de comunicación en la era digital (Waltz y Deterding, 2014).

Las tesis del sociólogo Johan Galtung, referenciada por Harto de Vera (2016) en su investigación sobre la construcción del concepto de paz, sostiene que la empatía, la creatividad y la ausencia de violencia son los tres mecanismos necesarios para combatir la violencia cultural y simbólica que impregna las relaciones de poder (Harto, 2016). La perspectiva de enlazar los *newsgames* con el conflicto ofrece por tanto “un terreno significativo de estudio no solo en relación con el juego en sí, sino también con su capacidad como plataforma para la expresión política y la participación activista” (Gómez-García, Moreno-Cantano y Quevedo-Redondo, 2024, p. 3).

Los videojuegos, como medio de comunicación, están destinados a la propagación de mensajes, a ser un duelo a dos bandas protagonizado por un emisor y un conjunto de emisores. La ideología del juego puede mostrarse de forma implícita o explícita, y será el momento de su creación el que marque los actores y símbolos que haya en el mismo, así como el impacto que genere en los mismos. Es trascendental analizar cómo los estereotipos que perviven en el imaginario colectivo de una sociedad se reflejan o se potencian en este tipo de artefactos digitales culturales para una mayor aceptación y difusión. No podemos olvidar que los videojuegos son poderosas armas persuasivas, ya que son capaces de generar ideas no solo a través de las imágenes y efectos que emplea sino a través de las propias mecánicas que genera. (Moreno, 2021, p. 7)

Lobato del Pozo, A. (2024). Los conflictos a través de los *newsgames*: el caso de *Pule o Muro*, *Papers*, *Please* y *Bury me, my Love*. Trabajo de Fin de Grado en Periodismo. Universidad de Valladolid. Curso 2023-2024.

Bajo la perspectiva de Moreno se pone de manifiesto que la capacidad que tienen los medios de comunicación para cumplir su función como agentes sociales también se puede aplicar a las nuevas narrativas (De-Aguilera y Casero-Ripollés, 2018). Esto enlaza, obviamente, con el creciente interés por el uso de la información y los contenidos periodísticos dentro de propuestas lúdicas e interactivas (Romero-Rodríguez y Torres-Toukoumidis, 2018). Además, desde la posición de los diseñadores y creadores de propuestas jugables que incorporan contenidos informativos existe una cierta preocupación por utilizar los medios como método de transmisión de valores tales como la solidaridad, la tolerancia, el respeto, la libertad o la paz (Moreno, 2021). No en vano y según Heine, “el agente de cambio no es la tecnología en sí misma, sino los usos y la construcción de sentido alrededor de ella” (Heine, 2004, p. 12).

“En lugar de desactivar y despolitizar al ciudadano mediante la distracción, la guerra interactiva involucra al ciudadano-consumidor mediante la creación de oportunidades de juego que absorben la identidad ciudadana en la matriz de entretenimiento militar”, aseguraba ya Stahl (2010). En la investigación llevada a cabo por los investigadores Salvador Gómez, Antonio Moreno y Raquel Quevedo (2024) sobre la desconexión moral en videojuegos políticos, se destaca este uso de los *newsgames* dentro de una perspectiva más amplia, puesto que los juegos se revelan como “un medio vital a través del cual se articula y refuerza el militarismo cultural” (Bos, 2016, p. 333).

En síntesis y pese a que la utilización de los *newsgames* dentro del discurso sobre situaciones conflictivas es reciente, se abren cada vez más vías para estudiar tales narrativas y el modo en que llegan a los lectores, haciéndoles comprender mejor situaciones delicadas. Después de todo, cómo aseguran Romero-Rodríguez y Torres-Toukoumidis (2018):

Es allí donde nacen los *newsgames* y los *docugames* como una estrategia narrativa auxiliar, pero a la vez como un “gancho” que por una parte atrae al lector/audiencia y por el otro posibilita mayor sensibilización y comprensión de los acontecimientos o fenómenos sociales. (Romero-Rodríguez y Torres-Toukoumidis, 2018, p. 16)

Lobato del Pozo, A. (2024). Los conflictos a través de los *newsgames*: el caso de *Pule o Muro*, *Papers*, *Please* y *Bury me, my Love*. Trabajo de Fin de Grado en Periodismo. Universidad de Valladolid. Curso 2023-2024.

3. Metodología

Este TFG se centra en el análisis de tres *newsgames* relacionados con conflictos. El objetivo, como se ha indicado previamente, es esclarecer de qué manera se emplean los recursos ludonarrativos para representar escenarios ligados con disputas. La muestra de estudio la conforman experiencias cuya temática está centrada en actos bélicos, ya sean reales o imaginarios. Al seleccionar las propuestas, además, se siguen los siguientes criterios:

- **La fecha de publicación:** se seleccionan juegos publicados durante la década comprendida entre el 1 de enero de 2010 y el 1 de enero de 2020.
- **La temática:** se eligen *newsgames* inspirados en conflictos que acontecen en cualquier parte del mundo. Se atiende a que las narrativas giren en torno a historias protagonizadas por ciudadanos de a pie (civiles) que se ven envueltos en disputas.
- **La documentación y el rigor histórico:** se buscan experiencias interactivas que aporten conocimiento al jugador, ya sea en forma de parodia de la realidad o con inspiración en historias reales. Dichos conocimientos han de servir para que el usuario realice un aprendizaje cultural y entienda las dificultades que entraña la colisión de fuerzas antagónicas.
- **El número de descargas:** para encontrar juegos que hayan tenido un mínimo de impacto, se apuesta por *newsgames* que entre su total de descargas y/o visitas web suman una cifra superior a las diez mil visitas/descargas.

Teniendo los criterios explicitados en cuenta, la muestra de análisis resultante la conforman los tres *newsgames* que a continuación se detallan:

Figura 1. Muestra de *newsgames* sobre conflictos

	<p>La primera propuesta a analizar es <i>Pule o Muro</i>, un <i>newsgame</i> publicado por la revista brasileña <i>Galileu</i>, perteneciente al grupo <i>Globo</i>, en 2014. La iniciativa pone al jugador en la piel de un hombre o mujer que, en la década de los ochenta, tiene la intención de escapar del lado oriental de Berlín y pasar a través del muro hacia la parte occidental. Este propósito se consigue mediante mecánicas <i>point and click</i> como si de una aventura gráfica se tratase. Además, el título cuenta con una línea de tiempo, completamente independiente al mismo, que aporta información sobre los sucesos históricos que ocasionaron la caída del muro.</p> <p>Disponible en la url: http://www.quedamurodeberlim25anos.com.br/newsgame-pule-o-muro.html</p>
	<p>El videojuego <i>Papers, Please</i>, publicado en 2013 por el desarrollador independiente Lucas Pope, hace que el jugador asuma el cargo de guardia fronterizo de Arstotzka, una nación ficticia inspirada en la Alemania comunista. Desde esta posición se han de tomar pequeñas decisiones, dependiendo de las cuales se obtiene un final u otro, con respecto a permitir el paso por la frontera a ciertos NPCs. A pesar de que no se representa un conflicto real, el título tiene grandes inspiraciones en lo ocurrido en el periodo post Segunda Guerra Mundial y la Guerra Fría.</p> <p>Disponible en la url: https://papersplea.se/</p>

Lobato del Pozo, A. (2024). Los conflictos a través de los *newsgames*: el caso de *Pule o Muro*, *Papers, Please* y *Bury me, my Love*. Trabajo de Fin de Grado en Periodismo. Universidad de Valladolid. Curso 2023-2024.

	<p>El <i>newsgame</i> <i>Bury me, my Love</i> fue desarrollado por el estudio francés <i>The Pixel Hunt</i> junto a la <i>Association relative à la télévision européenne</i> (ARTE) en 2019. Cuenta la historia de Nour, una mujer refugiada siria, en su camino para llegar a Europa a través de un formato que trata de imitar una conversación por WhatsApp. El juego se centra en la toma de decisiones para guiar a la protagonista a su destino, a la vez que refleja la situación de los refugiados sirios. Todo se basa en historias y testimonios reales de diversas personas refugiadas.</p> <p>Disponible en la url: https://burymemylove.artetv/</p>
---	--

Autoría: elaboración propia.

Sobre la muestra definida, se aplica el método del análisis de contenido para esclarecer la manera en la que los tres *newsgames* propuestos (*Pule o muro*, *Papers, Please* y *Bury me, my Love*) emplean sus recursos ludonarrativos para contar historias sobre conflictos. A fin de satisfacer dicha meta, se apuesta por una metodología cualitativa que posibilite completar el oportuno trabajo de campo en los meses de diciembre de 2023 y enero de 2024, mediante la recopilación de datos en diversas sesiones de juego.

Como se ha explicitado, la investigación se basa en un análisis de contenido, entendiendo este instrumento como “un conjunto de procedimientos interpretativos y de técnicas de comprobación y verificación de hipótesis aplicados a productos comunicativos (mensajes, textos o discursos), o a interacciones comunicativas que, previamente registradas, constituyen un documento, con el objeto de extraer y procesar datos relevantes sobre las condiciones mismas en que se han producido, o sobre las condiciones que puedan darse para su empleo posterior” (Piñuel y Gaitán, 1995, p. 519). Con esta definición en mente se analiza de qué modo los *newsgames* utilizan la ludonarrativa a la hora de plasmar hechos conflictivos, así como de averiguar si existen similitudes mecánicas entre ellos. Para poder analizar de una manera correcta la información, los tres títulos propuestos se someten a estudio mediante dos plantillas de análisis diferentes.

La primera de las plantillas agrupa variables denotativas (figura 2), con variables de creación propia e inspiradas en estudios como el de Gómez, Rebollo y San Deogracias

Lobato del Pozo, A. (2024). Los conflictos a través de los *newsgames*: el caso de *Pule o Muro*, *Papers, Please* y *Bury me, my Love*. Trabajo de Fin de Grado en Periodismo. Universidad de Valladolid. Curso 2023-2024.

(2021), sobre arquitecturas narrativas en *newsgames* relacionados con crisis migratorias.

A este respecto, también interesa la investigación de Villegas, Labrador, Fonseca y Fernández-Guinea (2019), que trata de definir mecánicas básicas en videojuegos.

Figura 2. Plantilla de análisis de variables denotativas

Variables Denotativas		
Tipo de Juego	¿A qué género pertenece el <i>newsgame</i> ?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Plataformas 2. RPG 3. <i>Shooter</i> 4. Gestión de recursos 5. <i>Point and Click</i> 6. Deportes 7. <i>Visual Novel</i> 8. Otro
	¿En qué plataforma está disponible el <i>newsgame</i> ? <i>Opción de respuesta múltiple</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. PC 2. Móvil 3. Videoconsolas
Narrativa	¿Qué tipo de arquitectura narrativa utiliza el <i>newsgame</i> ? Categoría según Gómez, Rebollo y San Deogracias (2021)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lineal 2. Arbórea 3. En red
	¿El <i>newsgame</i> basa su	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sí
Protagonista	¿El jugador puede seleccionar su avatar?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sí 2. No
	¿El avatar es hombre o mujer?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hombre 2. Mujer 3. Puede ser ambos
	¿Qué función desempeña la figura del protagonista dentro de la narrativa del título?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ciudadano de a pie 2. Persona con poder político 3. Persona con poder militar 4. Persona con poder económico 5. Otro
Mecánicas	¿Qué tipo de mecánicas presenta el <i>newsgame</i> ? Categoría según Villegas, Labrador, Fonseca y Fernández-Guinea (2019) <i>Opción de respuesta múltiple</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Boss fight 2. Build from scratch 3. Challenges 4. Competition 5. Exploration 6. Gifting/Sharing 7. Group quests 8. Milestone unlocks 9. Miniquest 10. Sharing Knowledge 11. To attend an appointment 12. To enhance the identity 13. To win a reward 14. Voting/Voice
	¿Qué tipo de recursos gráficos se utilizan en el <i>gameplay</i> ? <i>Opción de respuesta múltiple</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Texto 2. Video 3. Imágenes 4. Otro

Autoría: elaboración propia inspirada en diversos estudios.

Lobato del Pozo, A. (2024). Los conflictos a través de los *newsgames*: el caso de *Pule o Muro*, *Papers, Please* y *Bury me, my Love*. Trabajo de Fin de Grado en Periodismo. Universidad de Valladolid. Curso 2023-2024.

El empleo de la variable referente al tipo de juego se incluye con la intención de conocer desde un primer momento las características básicas de la experiencia que se va a analizar. Dentro de ella se encuentran dos subvariables que tratan de responder a dos preguntas: “¿A qué género pertenece el *newsgame*?” (con la que se discierne en qué grupo dentro de los videojuegos se engloba la propuesta), y “¿En qué plataforma está disponible el *newsgame*?” (mediante qué dispositivos el usuario puede acceder al juego).

La función de la variable sobre el tipo de narrativa persigue desentrañar la estructura que siguen los *newsgames* analizados a la hora de presentar su historia. Esta variable cuenta, al igual que la anterior, con dos subvariables. La primera tiene el propósito de designar una de las tres arquitecturas narrativas que ya aparecen identificadas en el estudio *Newsgames frente a los discursos del odio en la crisis de los refugiados* (Gómez-García, Paz-Rebollo y Cabeza-San-Deogracias, 2021). Los investigadores definen tres modalidades: una lineal donde el jugador siempre recorrerá el mismo camino con las mismas decisiones, una arbórea donde se encuentran caminos paralelos con diferentes finales, y una arquitectura en red que “presenta un planteamiento narrativo restrictivo puesto que impide la vuelta atrás o un salto a otras líneas de elección” (Gómez-García, Paz-Rebollo y Cabeza-San-Deogracias, 2021, p. 7). La segunda subvariable invita a comprobar si la narrativa del *newsgame* toma como punto de partida un conflicto real o no.

En cuanto a la variable de “protagonista”, se crea para definir de una forma clara las opciones que dan los *newsgames* a la hora de seleccionar un avatar y la función en la narrativa que tienen estos. De esta manera se pretende saber si el título da la opción de elegir a un personaje principal, si este es hombre o mujer y el papel que desempeña dentro de la historia.

La última variable denotativa corresponde a las “mecánicas”. Esta variable presenta a su vez una doble división con la que se anhela conocer los elementos mecánicos que conforman los *newsgames* y tratar de encontrar similitudes entre propuestas. Así, una subvariable está dedicada a saber que recursos gráficos se usan dentro el título, mientras que otra define los mecanismos principales en los que se asienta la experiencia. Este conjunto de catorce mecánicas viene definido por Villegas, Labrador, Fonseca y Fernández-Guinea (2019), gracias a su estudio titulado *Definición de mecánicas de juego a partir de la*

Lobato del Pozo, A. (2024). Los conflictos a través de los *newsgames*: el caso de *Pule o Muro*, *Papers, Please* y *Bury me, my Love*. Trabajo de Fin de Grado en Periodismo. Universidad de Valladolid. Curso 2023-2024.

evaluación de técnicas centradas en la experiencia de usuario (Villegas, Labrador, Fonseca y Fernández-Guinea, 2019). En él los autores establecen una serie de categorías acotadas por un grupo de catorce consultores expertos en gamificación:

1. ***Boss fight/Jefe final***: se propone un reto final que pone a prueba todos los conocimientos que el jugador ha adquirido desde el comienzo de la partida.
2. ***Build from scratch/Construir desde 0***: se da la opción al jugador de armar ciertos *ítems* a partir de otros.
3. ***Challenges/Retos***: se proporciona al usuario un escenario difícil para que lo supere.
4. ***Competition/Competición***: se sitúa al jugador dentro de una competición.
5. ***Exploration/Exploración***: permite que el jugador explore, ya sea de manera limitada o completa, el mundo del juego.
6. ***Gifting or Sharing/Regalar o compartir***: esta mecánica se basa en el concepto de compartir experiencias, ya sea con otros jugadores o con NPCs.
7. ***Group quest/Misiones de grupo***: se diseñan misiones en las que el usuario debe unirse a un grupo conformado por otros jugadores o por NPCs para completar un objetivo.
8. ***Milestone unlocks/Hitos que desbloquea***: se obtiene contenido desbloqueable tras haber realizado cierta acción dentro del juego.
9. ***Miniquest/Mini retos***: existen pequeños retos que se presentan al jugador a lo largo de la aventura.
10. ***Sharing knowledge/Compartir conocimientos***: se concede al usuario la capacidad de transmitir lo que sabe a otros.
11. ***To attende and appointment/Asistir a una cita***: existen gratificaciones por llegar a lugar y a tiempo, para contribuir y/o participar de cierta forma en una actividad determinada. Puede conllevar el conocimiento de nuevas oportunidades, personas y/o contenidos.
12. ***To enhance the identify/Potenciar la identidad***: permite algún tipo de personalización del avatar para aumentar la sensación de inmersión por parte del jugador.
13. ***To win a reward/Ganar una recompensa***: el estímulo es la obtención de recompensas.

Lobato del Pozo, A. (2024). Los conflictos a través de los *newsgames*: el caso de *Pule o Muro*, *Papers, Please* y *Bury me, my Love*. Trabajo de Fin de Grado en Periodismo. Universidad de Valladolid. Curso 2023-2024.

14. **Voting or voice/Voto o voz:** se invita a que el usuario tome partido en la historia mediante sus propias decisiones.

Finalmente, la segunda plantilla está centrada en las variables connotativas (figura 3). En esta ocasión, la confección de categorías se basa en la propuesta de modelo de análisis de los *newsgames* de García-Ortega y García-Avilés (2018) y en la sugerencia de indicadores para evaluar la imparcialidad informativa de la Junta de Andalucía (2014).

Figura 3. Plantilla de análisis de variables connotativas

Variables Connotativas		
Calidad de la Información	¿Qué tipos de fuentes se usan? <i>Opción de respuesta múltiple</i>	1. Personales 2. Documentales 3. Expertas 4. Institucionales 5. Otro
	¿Se puede obtener toda la información disponible jugando solamente al <i>newsgame</i> ?	1. Sí 2. No
Inmersión	¿Qué formulas narrativas, elementos estructurales y materiales visuales se emplean para favorecer la inmersión del jugador? Categoría según García-Ortega y García-Avilés (2018) <i>Opción de respuesta múltiple</i>	1. Narración en primera persona 2. Toma de decisiones 3. Personalización del avatar 4. Sonido ambiente 5. Técnicas de RV 6. Imágenes en 360° 7. Videos 8. Otros
Ética	¿La información aportada es veraz?	1. Sí 2. No
	¿Bajo qué óptica se presenta la información?	1. La información es presentada de manera imparcial 2. La información es presentada de manera sesgada 3. Otro
	¿Qué elementos se incluyen para favorecer la imparcialidad de la narración? Categoría inspirada en <i>Indicadores y metodología para evaluar la imparcialidad informativa de los medios audiovisuales de titularidad pública</i> (Junta de Andalucía, 2014) <i>Opción de respuesta múltiple</i>	1. Presentación de diferentes puntos de vista 2. Exclusión de adjetivos o comentarios, ya sean demasiado críticos o positivos, sobre un bando u otro 3. Presentación de datos verídicos y fuentes de información contrastadas 4. Evitar el uso de la opinión a la hora de informar

Autoría: elaboración propia inspirada en diversos estudios.

Lobato del Pozo, A. (2024). Los conflictos a través de los *newsgames*: el caso de *Pule o Muro*, *Papers, Please* y *Bury me, my Love*. Trabajo de Fin de Grado en Periodismo. Universidad de Valladolid. Curso 2023-2024.

Dentro de esta segunda plantilla se encuentra la variable de calidad de información que, a su vez, se subdivide en otras dos. La primera se centra en conocer el tipo de fuente periodística que se usa como referencia y guía en la construcción narrativa de los tres títulos. La siguiente variable busca sacar a la luz si toda la información disponible es accesible dentro del propio *newsgame*, sin que el jugador deba salir del juego para adquirir datos extra que ayuden a la comprensión de la historia.

La siguiente variable está basada en la investigación de García-Ortega y García-Aviles (2018), en donde se establece una propuesta de modelo de análisis para los *newsgames* dirigida a conocer qué tipo de elementos dentro del título pueden favorecer la inmersión del jugador en la experiencia.

Por último, la variable de ética se divide en tres subvariables. La primera determina si la información presentada en el *newsgame* se considera veraz. Después se intenta especificar si dichos datos se ofrecen de una manera sesgada o si, por el contrario, responden al principio de imparcialidad. La tercera subvariable abarca categorías para discernir si los contenidos son verdaderamente imparciales, inspiradas en el documento *Indicadores y metodología para evaluar la imparcialidad informativa de los medios audiovisuales de titularidad pública*, que la Junta de Andalucía aprobó en Pleno el 17 de diciembre de 2014 (Junta de Andalucía, 2014).

Aplicar de manera efectiva sendas plantillas es lo que permite extraer los datos necesarios para descifrar la ludonarrativa de los *newsgames* propuestos.

4. Resultados

En este apartado se presentan los resultados obtenidos del análisis de cada uno de los *newsgames* seleccionados para dar respuesta a los objetivos planteados.

4.1 Resultados segmentados por *newsgame*

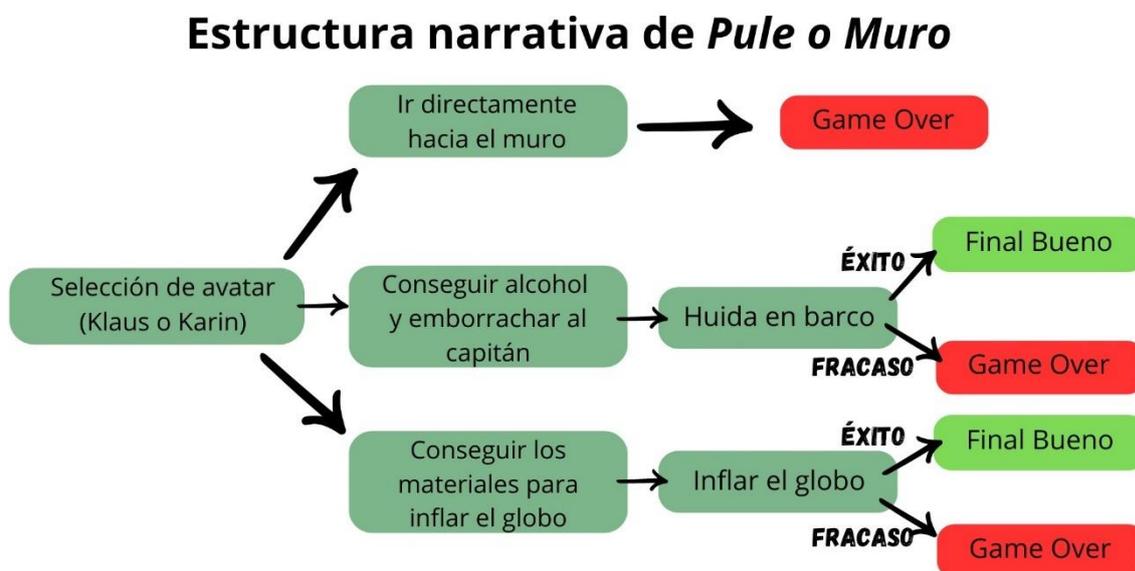
En el siguiente epígrafe se desglosan los datos obtenidos tras investigar las tres propuestas estudiadas de manera independiente. Esto se lleva a cabo para conocer de forma detallada las distintas características ludonarrativas y mecánicas de los diferentes *newsgames*.

Lobato del Pozo, A. (2024). Los conflictos a través de los *newsgames*: el caso de *Pule o Muro*, *Papers, Please* y *Bury me, my Love*. Trabajo de Fin de Grado en Periodismo. Universidad de Valladolid. Curso 2023-2024.

4.1.1 *Pule o Muro*

La propuesta brasileña, creada con motivo de la conmemoración de los 25 años de la caída del muro de Berlín, se adscribe al género *point and click* o aventura gráfica. Su historia da a escoger a los jugadores entre dos avatares, Klaus o Karin, que representan a ciudadanos comunes residentes en la parte comunista de Berlín. La narrativa consiste en una estructura arbórea (ver figura 4), según lo planteado por Gómez, Rebollo y San Deogracias (2021), en donde el jugador, con el objetivo último de escapar de la zona oriental de Berlín, debe enfrentarse a pequeños retos en forma de puzzles y decisiones para conseguir uno de los finales posibles.

Figura 4. Estructura narrativa arbórea de *Pule o Muro*



Autoría: elaboración propia basada en *Pule o muro*.

Los datos expuestos que derivan de lo publicado en las pantallas de fin de juego (figura 5) son informaciones veraces presentadas de manera imparcial. Todos ellos provienen de fuentes documentales y no existe interpretación alguna por parte del equipo de *Galileu*. Esto provoca que se constate la imparcialidad, medida gracias a los indicadores antes citados, al presentarse una ausencia de adjetivos o comentarios a favor o en contra de un bando. Se registra así una evasión completa de la opinión personal en la narrativa y los hechos, presentados de la forma más estéril y contrastada posible.

Lobato del Pozo, A. (2024). Los conflictos a través de los *newsgames*: el caso de *Pule o Muro*, *Papers, Please* y *Bury me, my Love*. Trabajo de Fin de Grado en Periodismo. Universidad de Valladolid. Curso 2023-2024.

Figura 5. Muestra de los distintos finales de *Pule o Muro*



Autoría: elaboración propia basada en *Pule o muro*.

Dentro del propio *Pule o Muro*, la información proporcionada al jugador, excluyendo las pantallas de fin de partida, es escasa y reducida a un puñado de diálogos que aportan un contexto y unos datos poco relevantes. La narrativa que permite al usuario entender qué ha pasado para que la situación acabara de ese modo está dividida en tres sitios dentro de la propia página web: una línea de tiempo, el *newsgame* de *Pule o Muro*, y una serie de entrevistas a personas reales. Tal separación y fragmentación informativa convierte la experiencia jugable en una pieza accesoría mínimamente relevante. Esto es así debido a que la información presente en el título también se encuentra de forma independiente en los otros dos apartados referidos.

4.1.2 *Papers, Please*

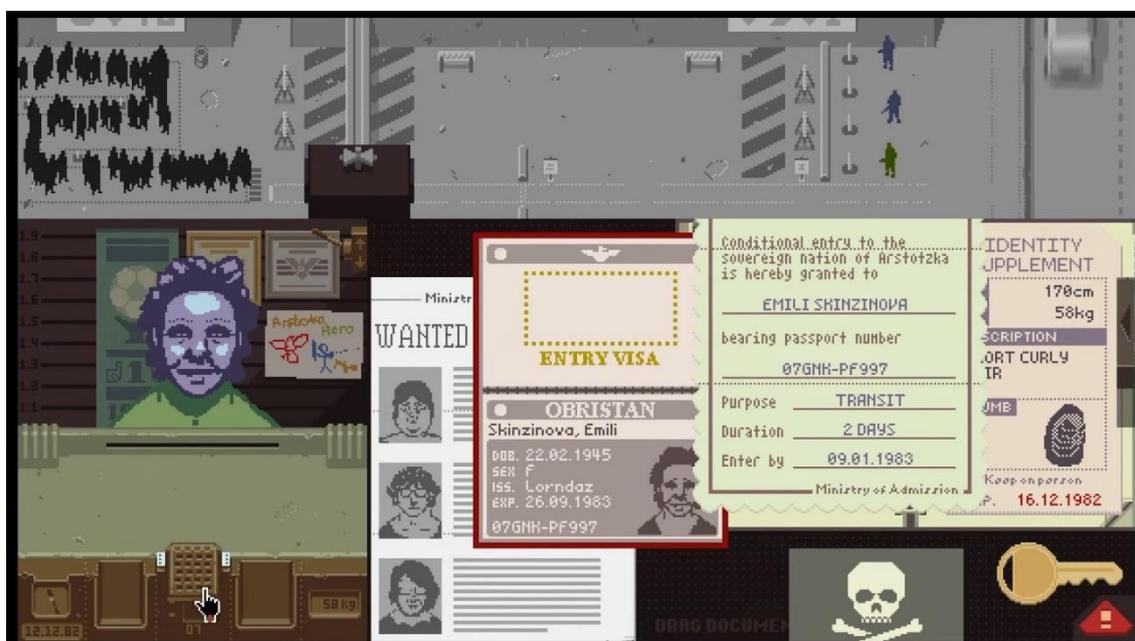
Papers, Please se puede englobar dentro del género de gestión de recursos. El juego pone al usuario al control de un guardia fronterizo elegido por el Gobierno, del que no se especifica el género y cuyo objetivo es impedir el paso de todo individuo que Arstotzka (un estado totalitario y abusivo inspirado en la URSS) no considere apto. Cada día de trabajo es presentado como un reto en sí mismo. El jugador debe revisar papeles, permisos, visados, carnés de identidad y otros documentos, que se añaden paulatinamente a la palestra con la intención de aumentar progresivamente la dificultad, para decidir si la

Lobato del Pozo, A. (2024). Los conflictos a través de los *newsgames*: el caso de *Pule o Muro*, *Papers, Please* y *Bury me, my Love*. Trabajo de Fin de Grado en Periodismo. Universidad de Valladolid. Curso 2023-2024.

persona al otro lado de la ventanilla tiene permitido pasar la frontera. Al final del día, el salario aumenta según el número de gente que haya cruzado.

Con este *newsgame* se llega a comprender las dificultades y la crueldad de un régimen totalitario donde el/la protagonista no ha elegido su puesto de trabajo, ni sus condiciones de vida, ya que el gobierno le ha colocado donde está, obligándolo/a a vivir una situación de precariedad límite. El juego habla sobre las condiciones de miseria que sufren ciertas clases sociales y cómo la corrupción es la única forma de sobrevivir y a la que recurren muchos/as empleados/as. (Tejedor y Tusa, 2020, p. 15)

Figura 6. Muestra de los distintos recursos gráficos y jugables de *Papers, Please*

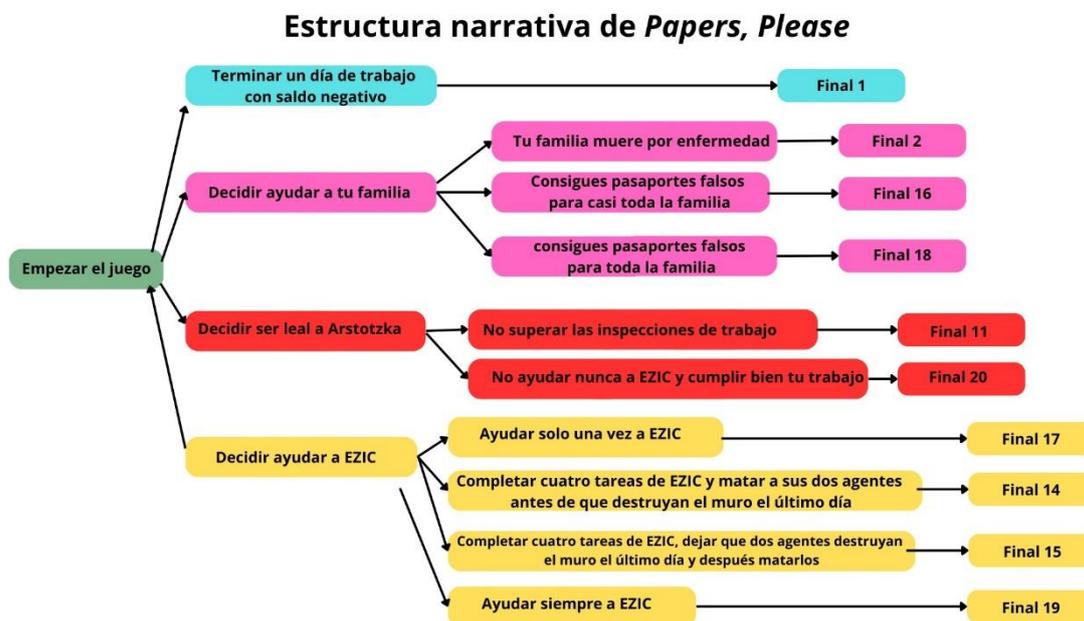


Autoría: elaboración propia basada en *Papers, Please*.

Las opciones narrativas se presentan al jugador en forma de decisiones puntuales que le pueden dirigir a uno de los 20 finales disponibles en el título. Además, su arquitectura narrativa se ofrece en red (figura 7). Aquí el usuario, una vez tomada una decisión, elimina posibles resoluciones futuras, cierra la puerta de algunas conclusiones y no puede volver atrás. De este modo, una vez que el jugador toma una decisión, se compromete con ella hasta las últimas consecuencias.

Lobato del Pozo, A. (2024). Los conflictos a través de los *newsgames*: el caso de *Pule o Muro*, *Papers, Please* y *Bury me, my Love*. Trabajo de Fin de Grado en Periodismo. Universidad de Valladolid. Curso 2023-2024.

Figura 7. Ejemplo de la estructura narrativa en red de *Papers, Please*



Autoría: elaboración propia basada en *Papers, Please*.

La información de este *newsgame* sí es presentada de manera sesgada, pues a la hora de que el jugador se predisponga a tomar un dictamen solo conoce las normas de Arstotzka, las principales noticias que aparecen en el periódico del día (un medio controlado por el régimen totalitario) y las declaraciones de las personas que quieren pasar la frontera. “Con *Papers, Please* no se sabe si los y las jugadoras están haciendo el bien, si son mártires, villanos/as o verdugos” (Tejedor y Tusa, 2020, p. 16). De esta forma se deja al criterio del usuario toda decisión, nutriendo al título con una mayor experiencia inmersiva.

En definitiva, “este *newsgame* trata de concienciar sobre un mecanismo tan implacable, y en ocasiones amoral, como son los departamentos de inmigración, donde los y las jugadoras parecieran ser un engranaje más del sistema” (Tejedor y Tusa, 2020, p. 16).

4.1.3 *Bury me, my Love*

Bury me, my Love es una *visual novel* en la que el jugador que ocupa el papel de Majd, el marido de Nour (la verdadera protagonista), debe guiar a su esposa en su migración a Europa. Para que el usuario pueda seguir mejor el hilo de la historia, se proporcionan diversas imágenes y un mapa donde se puede ver en todo momento la ruta que está siguiendo Nour.

Lobato del Pozo, A. (2024). Los conflictos a través de los *newsgames*: el caso de *Pule o Muro*, *Papers, Please* y *Bury me, my Love*. Trabajo de Fin de Grado en Periodismo. Universidad de Valladolid. Curso 2023-2024.

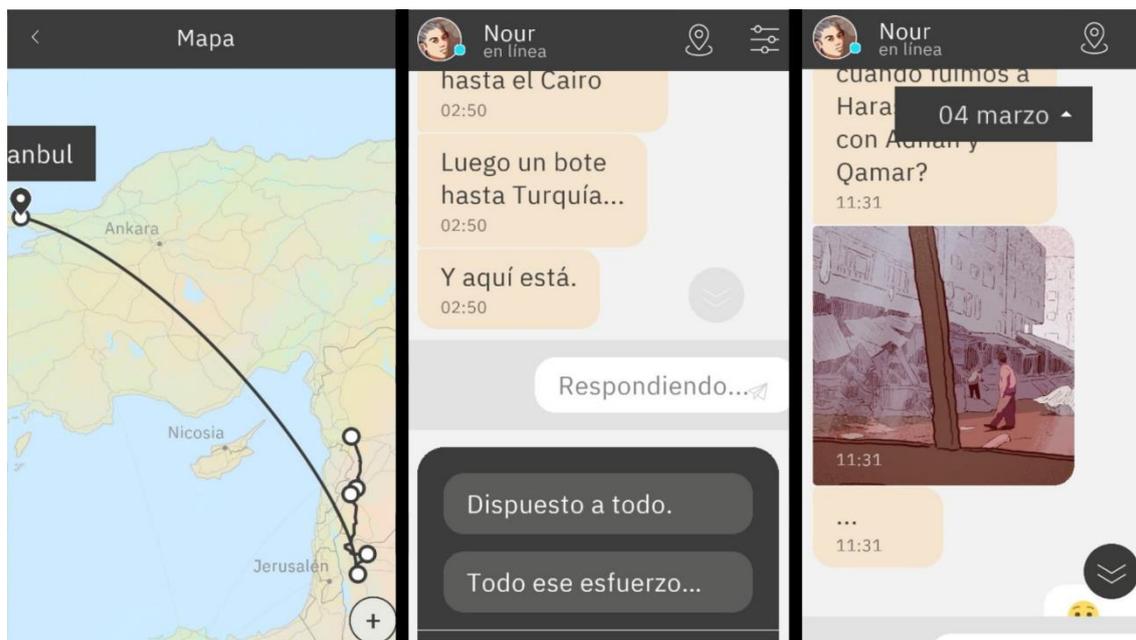
Para la elaboración narrativa de este juego sus creadores, el estudio francés *The Pixel Hunt* junto a la *Association relative à la télévision européenne* (ARTE), hacen uso de testimonios reales de refugiados sirios contando sus experiencias en los campos de refugiados y distintas anécdotas que sucedieron durante su migración. Unido a estas narraciones tan crudas se emplean fuentes informativas tanto documentales como institucionales para poder ofrecer un contexto completo al usuario sobre la situación en la que se encuentra. Todo lo descrito se suma para construir una narrativa que apuesta por el dramatismo e intenta apelar al carácter sentimental del jugador. Tal decisión perjudica el grado de imparcialidad representado, pues al solo conocer una parte de la historia (la de los refugiados sirios) y centrarse en el viaje de una persona, la información se presenta de forma sesgada. Además, al contrario que los otros dos *newsgames* analizados, los datos biográficos y las problemáticas de los protagonistas no se presentan de manera unificada al principio del *newsgame*.

La única excepción a esta exposición directa de los personajes es «Bury me, my Love», que recurre a una presentación dramática en la que estos datos se sustituyen por un diálogo sobre los atentados en Siria entre sus protagonistas (Nour y Majd) a través de mensajes de whatsapp. (Gómez-García, Paz-Rebollo y Cabeza-San-Deogracias, 2021, p. 8)

Todo lo detallado es posible gracias a los diversos recursos textuales, gráficos y sonoros de los que hace uso el título. Así, a través de las conversaciones con Nour se puede conocer su travesía. Las fotos que ella manda al jugador y el propio mapa que se facilita sirven para dotar de realismo a la narrativa. Además, en algunos finales la protagonista envía audios crudos. Por ejemplo, un desenlace para la historia es que Nour se ve envuelta en un tiroteo... En su último mensaje se despide del personaje que interpreta el usuario antes de que una bala perdida acabe con su vida.

Lobato del Pozo, A. (2024). Los conflictos a través de los *newsgames*: el caso de *Pule o Muro*, *Papers, Please* y *Bury me, my Love*. Trabajo de Fin de Grado en Periodismo. Universidad de Valladolid. Curso 2023-2024.

Figura 8. Muestra de los distintos recursos gráficos de *Bury me, my Love*

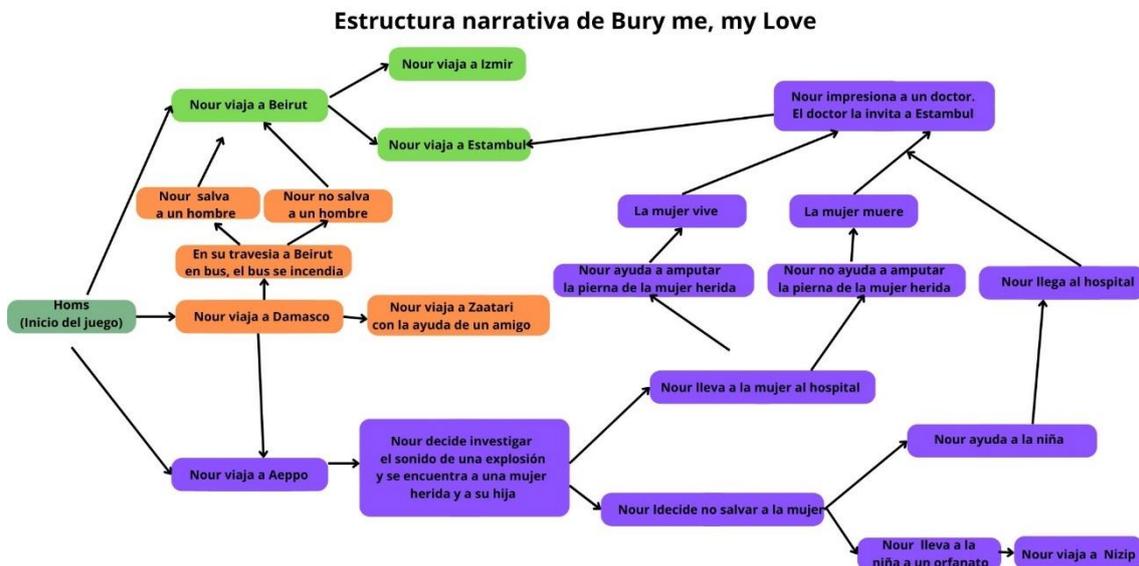


Autoría: elaboración propia basada en *Bury me, my Love*.

La arquitectura narrativa de esta propuesta, al igual que en *Pule o Muro*, es arbórea (figura 9). Pese a ello, las elecciones de este segundo modelo narrativo suelen presentarse como invisibles para el jugador. Es decir, el usuario nunca sabe lo que se ha perdido al tomar una elección, pues solo conoce lo que gana. *Bury me, my Love* aprovecha esta inseguridad para hacer que el jugador se sumerja en el mundo ficticio propuesto.

El juego que lleva al extremo esta incertidumbre es «Bury me, my love», puesto que las decisiones que se toman como Majd afectan al viaje de Nour y, por tanto, a uno de sus 30 posibles finales. Estas decisiones se relacionan con cuatro variables cuantificadas por el juego, pero invisibles para el jugador: situación afectiva de la pareja, determinación, dinero e inventario de Nour. Sin embargo, el valor de la decisión del jugador nunca se sabe de antemano, lo cual genera sorpresa, pero también cierta desconexión entre el jugador y el juego porque los efectos de su decisión son casuales. (Gómez-García, Paz-Rebollo y Cabeza-San-Deogracias, 2021, p. 9)

Figura 9. Ejemplo de estructura narrativa en arbórea de *Bury me, my Love*



Autoría: elaboración propia basada en *Bury me, my Love*.

Bury me, my Love presenta un *newsgame* basado en la emotividad y con un fuerte énfasis en la parte narrativa. Estas decisiones a su vez afectan directamente a cómo el jugador se enfrenta a las elecciones dentro del título. El resultado es una propuesta que, de la forma más imparcial posible, intenta que el usuario comprenda y experimente algunas de las dificultades que puede llegar a enfrentar una persona migrante.

4.2 Resultados generales

El primer objetivo del estudio exigía comprobar de qué manera emplean los *newsgames* enfocados en conflictos su ludonarrativa a la hora de abordar los hechos. Es significativo averiguar el prisma con el cual se representan situaciones tan cruentas, pues como destacan investigaciones como la de Paul Darvasi (2016) o la de Mathew Farber y Karen Schrier (2017), estas experiencias digitales pueden llegar a ser clave para la resolución de disputas y contribuyen enormemente a respaldar una educación basada en la paz. A su vez, no se deben centrar los resultados únicamente en la parte narrativa de los títulos, pues es importante recordar que los videojuegos son poderosas armas de persuasión, que

Lobato del Pozo, A. (2024). Los conflictos a través de los *newsgames*: el caso de *Pule o Muro*, *Papers, Please* y *Bury me, my Love*. Trabajo de Fin de Grado en Periodismo. Universidad de Valladolid. Curso 2023-2024.

funcionan no solo a través de imágenes y texto, sino mediante las propias mecánicas e *inputs* que introduce el jugador (Moreno, 2021).

De esta forma, habiendo sometido a análisis los tres *newsgames* propuestos, se pueden apreciar distintos estilos/formas de contar una historia. La ludonarrativa manejada difiere de un título a otro, lo que les dota de cierto grado de novedad.

El primer *newsgame* analizado, *Pule o Muro*, es el que menos herramientas proporciona al jugador para poder entender y sumergirse en su mundo. Esto es debido a la separación en bloques de los datos. A ello se une su arquitectura narrativa arbórea, que propicia una pérdida sustancial de información a la hora de enfrentarse a la experiencia. No en vano y conforme a lo que indica César Moreno (2021) a este respecto, aunque los videojuegos están destinados a la propagación de un mensaje, éste puede resultar carente de sentido para un usuario que experimente sólo el *newsgame* de *Pule o Muro*. Las experiencias lúdicas pueden representar una potente arma persuasiva para generar ideas, sí, pero la propuesta brasileña carece de profundidad y su mensaje queda fragmentado.

En lo referente a *Papers, Please*, el segundo *newsgame* analizado, presenta una narrativa más sólida y estructurada completamente dentro de la experiencia jugable. Además, es el único título que decide ambientar su diégesis en un universo ficticio, fuertemente inspirado en la Guerra Fría. A parte de la historia principal, Lucas Pope logra generar incertidumbre y dinamismo a través de las pequeñas historias que narran los personajes secundarios a la hora de tratar de cruzar la frontera. “Estos personajes, que serían fácilmente deshumanizables, como argumentan Formosa et al. (2016), en cambio, demandarán empatía del jugador y le provocarán con historias entrañables para cuestionar las normas establecidas por el régimen” (Martín-Núñez y Porta-Pérez, 2022, p. 10).

Con esto en cuenta, trasladar al terreno de lo imaginario la propuesta de Lucas Pope dota al resultado de una fuerza y emotividad incapaces de aparecer en un título similar ambientada en la realidad, dado que la ficción derriba barreras, estereotipos y preconcepciones que pueden llegar a manchar el mensaje real. La ficción, haciendo uso de diversos recursos literarios, es capaz de emitir denuncias respecto a las problemáticas sociales contando con una libertad y profundidad mayor que las noticias, aunque se debe señalar que ambas reflejan la realidad (Bojórquez, 2015).

Lobato del Pozo, A. (2024). Los conflictos a través de los *newsgames*: el caso de *Pule o Muro*, *Papers, Please* y *Bury me, my Love*. Trabajo de Fin de Grado en Periodismo. Universidad de Valladolid. Curso 2023-2024.

El último *newsgame*, *Bury me, my love*, decide enfocar sus esfuerzos en contar una historia personal basada en experiencias reales. Gracias a este crisol de vivencias el jugador puede empatizar mucho más y aprender de la información. Su arquitectura narrativa pone al usuario en una situación de incertidumbre constante. Decisión tras decisión el video jugador es incapaz de conocer a cuál de los 30 finales se acerca.

De las tres propuestas, la experiencia de *The Pixel Hunt*, es la que más apuesta por transmitir relatos reales. Las historias y vivencias de Nour, sacadas de diversas entrevistas a refugiados sirios como se ha mencionado con anterioridad, se sitúan en el terreno de lo dramático para tratar de conectar emocionalmente con el jugador a un nivel profundo. Estas cotas de inmersión son conseguidas gracias a los diversos recursos gráficos, sonoros y al hecho de tratarse de un texto de no-ficción. No obstante, su información también es sesgada.

En lo referente al segundo objetivo del estudio, en donde se ansiaba descubrir similitudes mecánicas entre *Pule o Muro*, *Papers, Please* y *Bury me, my Love*, se constata la carencia de dificultad. Toda mecánica incluida en las experiencias comparadas en el marco de este TFG tiene por objeto su fácil y casi inmediata comprensión por parte del jugador, y esto se traduce en que no hay ninguna explicación fuera de la diégesis de los títulos para que el jugador comprenda lo que debe hacer.

Las propuestas jugables sacrifican el ofrecer un reto jugable en pos de la accesibilidad pura y dura. Los tres títulos se pueden llegar a jugar únicamente con un par de clics del ratón, e incluso, en el caso de *Bury me, my love*, están diseñados para ser disfrutados en la pantalla de un móvil. Dos de ellos, *Pule o Muro* y *Bury me, my love*, no presentan ningún tutorial, dado que asumen que el jugador va a ver intuitivamente la forma de jugar. Otra similitud que comparten los tres casos de estudio son su variedad de finales y caminos alternativos.

La información aportada en las tres propuestas jugables se presenta como veraz, combinando gran variedad de fuentes personales, documentales e institucionales. No obstante, que los datos sean veraces no significa que no incluyan ningún tipo de sesgo ideológico. *Papers, Please* y *Bury me, my Love*, sin ir más lejos, se distancia de la imparcialidad periodística al basar su narrativa en testimonios y conversaciones con personajes de intereses particulares. El caso más evidente es el de Nour, en donde su

Lobato del Pozo, A. (2024). Los conflictos a través de los *newsgames*: el caso de *Pule o Muro*, *Papers*, *Please* y *Bury me, my Love*. Trabajo de Fin de Grado en Periodismo. Universidad de Valladolid. Curso 2023-2024.

narrativa pivota alrededor de los refugiados sirios y sus inconvenientes. Al narrar solo una versión/visión de la historia es imposible no caer en el uso de la opinión. Aun con todo, los tres *newsgames* tratan de mejorar su imparcialidad con diferentes puntos de vista y utilizando fuentes contrastadas a la hora de informar/entretener.

5. Conclusiones

Tal y como se ha expuesto en el capítulo anterior, el trabajo de campo realizado permite completar de manera satisfactoria los dos objetivos principales presentados al inicio del estudio. Gracias al análisis de *Pule o Muro*, *Papers*, *Please* y *bury me, my Love* se ha podido comprobar que los *newsgames* centrados en conflictos suelen emplear su ludonarrativa para hacer al jugador partícipe directo de una historia, con el fin de que el usuario se sumerja en el escenario que conforman los datos y los entienda mejor. A su vez, el segundo objetivo de la investigación también ha quedado satisfecho al detectarse similitudes mecánicas entre las tres experiencias.

Pasando al terreno de las hipótesis, la primera de ellas ha resultado acertada. El núcleo principal a la hora de avanzar dentro de las narrativas es la toma de decisiones. Estas elecciones definen de manera directa el rumbo que sigue el relato y, la mayoría de las veces, suponen una inmersión en la diégesis por parte del usuario (al que se suele poner delante de un dilema moral). Un ejemplo claro sería el de *Papers, Please*, donde en todo momento el jugador tiene que elegir entre seguir las normas o ayudar a personas con sus circunstancias particulares a costa de una sanción.

La segunda hipótesis también se cumple. Todos los personajes/avatares que encarna el usuario son civiles que, por un motivo u otro (ya sea por voluntad propia u obligados por una fuerza mayor), se ven envueltos en algún conflicto. A su vez y en relación con la tercera conjetura, a pesar de que el jugador se adentra en historias a priori personales, se confirma que la información se ofrece de manera imparcial. Para la documentación y redacción de los datos se emplea gran variedad de fuentes y se evita, en consecuencia, hacer uso de la opinión directa para representar situaciones de disputa.

En última instancia, la cuarta hipótesis queda igualmente verificada, a tenor de que los tres *newsgames* se caracterizan por sus mecánicas simples con el propósito de que el

Lobato del Pozo, A. (2024). Los conflictos a través de los *newsgames*: el caso de *Pule o Muro*, *Papers, Please* y *Bury me, my Love*. Trabajo de Fin de Grado en Periodismo. Universidad de Valladolid. Curso 2023-2024.

jugador sea capaz de entender lo que debe hacer sin necesidad de explicaciones directas. La jugabilidad de los títulos se centra enteramente en dar un par de clics con el ratón —o con el dedo en sus opciones para dispositivos móviles—. Así, las interfaces se presentan de forma intuitiva con el objetivo de que de un único vistazo el usuario pueda iniciar la partida. El ejemplo más destacable de esto se observa en *Bury me, my Love*, pues su interfaz imita una conversación que se desarrolla mediante la aplicación de mensajería WhatsApp.

En síntesis, se concluye que los *newsgames* inspirados en conflictos utilizan su ludonarrativa con el propósito de estimular la empatía del jugador a través de propuestas inmersivas, gracias a la toma de decisiones que quedan totalmente a cargo del propio usuario. Como ya se ha explicitado en este epígrafe final, los rasgos mecánicos tienden a ser simples para lograr su aplicación práctica sin necesidad de aclaraciones complementarias, lo que permite una experiencia más cercana a que el jugador se sumerja en el correspondiente escenario y contexto. Por último, cabe señalar que el estudio que llega aquí a término invita a seguir profundizando en la eficacia que pueden llegar a tener los videojuegos periodísticos a la hora de transmitir informaciones sobre conflictos. La línea de investigación sigue, en consecuencia, abierta para que futuros trabajos profundicen sobre los resultados obtenidos y aclaren hasta qué punto el uso de la ludonarrativa puede ayudar a que informaciones de esta índole sean comprendidas mejor por el público general.

Lobato del Pozo, A. (2024). Los conflictos a través de los *newsgames*: el caso de *Pule o Muro*, *Papers, Please* y *Bury me, my Love*. Trabajo de Fin de Grado en Periodismo. Universidad de Valladolid. Curso 2023-2024.

6. Referencias

Abt, C. (1987). *Serious Games*. University Press Of America.

Álvarez, G. (23 de junio de 2015). «*September 12th*», *el editorial sobre la guerra*.

Videojuegos Informativos.

<https://videojuegosinformativos.wordpress.com/2015/06/23/september-12th/>

Amar, A. M. (1990). La ficción del testimonio. *Revista Iberoamericana*, 56(151), 447-461. <https://doi.org/10.5195/reviberoamer.1990.4724>

ARIAS, F. (8 de enero de 2015). *Jugar con la información*.

http://mip.umh.es/blog/2015/01/08/informacion_gamificacion/

Bogost, I., Ferrari S. y Schweizer, B. (2012). *Newsgames: Journalism at play*. MIT Press.

Bojórquez, E. (2015). *La noticia: realidad o ficción, análisis del discurso* [Tesis

Doctoral Inédita]. Universidad de Sevilla, Sevilla.

<https://idus.us.es/handle/11441/59933>

Bos, D. (2016). *Answering the Call of Duty: the popular geopolitics of military-themed videogames* [PhD. Thesis]. Newcastle University.

Costa, C. (2013). Narrativas Transmedia Nativas: Ventajas, elementos de la planificación de un proyecto audiovisual transmedia y estudio de caso. *Historia y Comunicación Social*, 18, 561-574.

https://doi.org/10.5209/rev_HICS.2013.v18.44349

Darvasi, P. (2016). Empathy, perspective and complicity: how digital games can support peace education and conflict resolution. *UNESCO: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organisation*.

- Lobato del Pozo, A. (2024). Los conflictos a través de los *newsgames*: el caso de *Pule o Muro*, *Papers*, *Please* y *Bury me, my Love*. Trabajo de Fin de Grado en Periodismo. Universidad de Valladolid. Curso 2023-2024.
- De-Aguilera, M. y Casero-Ripollés, A. (2018). ¿Tecnologías para la transformación? Los medios sociales ante el cambio político y social. *ICONO 14*, 16(1), 1-21. <https://doi.org/10.7195/ri14.v16i1.1162>
- Farber, M. y Schrier, K. (2017). The Limits and strenghts o using digital games as empathy machines. *UNESCO / Mahatma Gandhi Institute of Education for Peace and Sustanaible Development*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000261993>
- Ferré, C. (2013). *Infoentretenimiento: el formato imparable de la era del espectáculo*. UOC.
- García-Ortega, A. García-Avilés, J. A. (2018). Los newsgames como estrategia narrativa en el periodismo transmedia: propuesta de un modelo de análisis. *Revista Mediterránea De Comunicación*, 9(1), 327–346. <https://doi.org/10.14198/MEDCOM2018.9.1.19>
- Gómez, S. (2014). *¿Pueden los videojuegos cambiar el mundo?* Unir Editorial.
- Gómez-García, S., Moreno-Cantano, A. y Quevedo-Redondo, R. (2024). Activismo lúdico y desconexión moral en videojuegos políticos: Un modelo de análisis a través de Fursan Al-Aqsa. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*. 30(1), 99-110. <https://doi.org/10.5209/esmp.91561>
- Gómez-García, S. y Navarro-Sierra, N. (2013). Videojuegos e Información. Una aproximación a los newsgames españoles como nueva óptica informativa. *ICONO 14*, 11(2), 31-51. <https://doi.org/10.7195/ri14.v11i2.604>.
- Gómez-García, S., Paz-Rebollo, M. y Cabeza-San-Deogracias, J. (2021). Newsgames against hate speech in the refugee crisis. [Newsgames frente a los discursos del odio en la crisis de los refugiados]. *Comunicar*, 67, 123-133. <https://doi.org/10.3916/C67-2021-10>
- Heine, C. (2004). *Etnografía virtual*. UOC.

- Lobato del Pozo, A. (2024). Los conflictos a través de los *newsgames*: el caso de *Pule o Muro*, *Papers*, *Please* y *Bury me, my Love*. Trabajo de Fin de Grado en Periodismo. Universidad de Valladolid. Curso 2023-2024.
- Junta de Andalucía (2014). *Indicadores y metodología para evaluar la imparcialidad informativa de los medios audiovisuales de titularidad pública*.
https://consejoaudiovisualdeandalucia.es/wp-content/uploads/otros_ficheros/imparcialidad_indicadores_para_evaluar_la_imp_arcialidad_informativa_141217.pdf
- Harto, F. (2016). La construcción del concepto de paz: paz negativa, paz positiva y paz imperfecta. *Cuadernos de estrategia*, n.º 183, 119-146.
<https://produccioncientifica.ucm.es/documentos/5d399a3b2999520684462ae9>
- Kapp, K. (2013). *The gamification of learning and instruction fieldbook: Ideas into practice*. John Wiley & Sons.
- López, C. (2016). El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games. *Apertura*, 8(1), 136-151.
https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-61802016000200010
- Martínez, F. J. (2016). News games: nuevas tendencias en el periodismo ibérico. *Conference of the Spanish Association for Videogames Sciences*, 1, 159-169.
http://ceur-ws.org/Vol-1682/CoSeCiVi16_paper_7.pdf
- Martín-Núñez, M. y Porta-Pérez, A. (2022). Puzles dramáticos. Decisiones críticas, dilemas éticos y narrativas complejas en el videojuego. *Con A de Animación*, 14, 40-57. <https://doi.org/10.4995/caa.2022.17139>
- Mcluhan, M. (1996). *Comprender los medios de comunicación: las extensiones del ser humano*. Ediciones Paidós.
- Méndiz, A. (2008). Los serious games: una alternativa a los juegos educativos. En E. Martínez Rodrigo (coord.) *Interactividad digital. Nuevas estrategias en educación y comunicación* (pp. 183-202). EOS Universitaria.
- Michael, D. y Chen, S. (2006). *Serious games: Games that educate, train and inform*. Thomson Course Technology.

- Lobato del Pozo, A. (2024). Los conflictos a través de los *newsgames*: el caso de *Pule o Muro, Papers, Please* y *Bury me, my Love*. Trabajo de Fin de Grado en Periodismo. Universidad de Valladolid. Curso 2023-2024.
- Moreno, A. C. (2021). La ONU y el uso de “serious games” como elemento de concienciación ciudadana: Estudio de caso de *Survival*. *UNISCI*, 19(55), 117-129. <https://doi.org/10.31439/unisci-108>
- Pérez, J. (9 de mayo de 2012). *¿Qué es la gamificación?*
<https://joaquinpe.wordpress.com/2012/05/09/que-es-gamificacion/>
- Piñuel, J. L. y Gaitán, J. A. (1995). *Metodología general: conocimiento científico e investigación en la comunicación social*. Síntesis.
- Romero-Rodríguez, L. y Torres-Toukourmidis, A. (2018). Con la información sí se juega: Los *newsgames* como narrativas inmersivas transmedias. *Gamificación en Iberoamérica. Experiencias desde la comunicación y la educación*, 35-53.
- Stahl, R. (2010). *Militainment, Inc.: War, Media and Popular Culture*. Routledge.
- Tejedor, S. y Tusa, F. (2020). Los *newsgames* como herramienta periodística: Estudio de caso de experiencias de éxito: Estudio de caso de experiencias de éxito. *Prisma Social*, (30), 115–140. <https://revistaprismasocial.es/article/view/1543>
- Teramo, M. T. (2009). Calidad de la información periodística en Argentina. Estudio de diarios y noticieros. *Palabra Clave*, 9(1), 57-84.
<https://palabraclave.unisabana.edu.co/index.php/palabraclave/article/view/1228>
- Tur-Viñes, V. y Rodríguez- Ferrándiz, R. (2014). Transmedialidad, series de ficción y redes sociales: el caso de *Pulseras Rojas* en el grupo oficial de Facebook (Antena 3. España). *Cuadernos. info*, 34, 115-131.
https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0719-367X2014000100010
- Vázquez-Herrero, J. y López-García, X. (2016). La gamificación en el periodismo a través del documental interactivo: Estudio comparativo de *Pirate Fishing*, *Réfugiés* y *Montelab*. En Marfil, P. & Römer, M. (eds.), *Retos del periodismo para el ejercicio responsable y libre de la profesión*, p. 217-232. Sociedad Española de Periodística - Universidad Camilo José Cela.

Lobato del Pozo, A. (2024). Los conflictos a través de los *newsgames*: el caso de *Pule o Muro*, *Papers*, *Please* y *Bury me, my Love*. Trabajo de Fin de Grado en Periodismo. Universidad de Valladolid. Curso 2023-2024.

Villegas, E., Labrador, E., Fonseca, D. y Fernández-guinea, S. (2019). Definición de mecánicas de juego a partir de la evaluación de técnicas centradas en la experiencia de usuario. *V Congreso Internacional sobre Aprendizaje, Innovación y Competitividad (CINAIC 2019)*.
<https://doi.org/10.26754/cinaic.2019.0029>

Walz, S.P. y Deterding, S. (2014). *The Gameful World. Approaches, Issues, Applications*. MIT Press.

Wiehl, A. (2014). Newsgames: Typological approach, re-contextualization and potential of an underestimated emerging genre. *IFLA*.
https://www.ifla.org/files/assets/newspapers/Geneva_2014/s6-wiehl-en.pdf