

# ANEXO

## 1. Entrevista: Ian Bogost

**Ian Bogost** es investigador y diseñador de videojuegos, galardonado en numerosas ocasiones. Es, además, uno de los socios fundadores de Persuasive Games, un estudio de videojuegos “serios” independientes. Los videojuegos de Bogost se centran en temáticas sociales y políticas, y cubren temas tan amplios como la seguridad aeroportuaria, la industria del petróleo, la pandemia de la gripe y la deuda de consumo. Sus videojuegos han sido jugados por millones de personas y exhibidos en colecciones y museos internacionalmente, incluyendo el Smithsonian American Art Museum o el San Francisco Museum of Modern Art.

**P:** En *Newsgaming: News at Play*, usted afirma que los videojuegos pueden ser utilizados de forma efectiva para transmitir información, del mismo modo que lo hacen los medios tradicionales. ¿Cuáles son las fortalezas del videojuego como formato frente a otros medios de comunicación, como la televisión y la radio?

**R:** Los videojuegos son capaces de representar las interconexiones entre distintas facetas de sistemas complejos. Lo que hacen es crear una réplica de ese sistema, y permitir que el jugador o el ciudadano lo manipule para entender cómo funciona, o para comprender las afirmaciones que el desarrollador o periodista está realizando sobre este sistema. Esto hace que [los videojuegos] sean distintos a otros formatos, como la escritura y el audiovisual, que representan la forma en la que estos sistemas operan, o cuentan historias sobre sus repercusiones en circunstancias determinadas.

**P:** ¿Pueden videojuegos y medios tradicionales coexistir en el ámbito del periodismo?

**R:** Sí, y probablemente deberían. Necesitamos distintos tipos de medios para distintos propósitos.

**P:** *Desde el punto de vista del usuario, ¿cuál es la diferencia entre recibir un mensaje periodístico por medio de un videojuego y leerlo en el periódico, o verlo en la televisión?*

**R:** Los videojuegos le permiten experimentar cómo funciona el sistema, de forma abstracta, trabajando con él. La prensa y los medios audiovisuales describen el sistema, pero no hacen que el usuario interactúe con ellos.

**P:** *Un periódico y un videojuego parecen, a primera vista, formas totalmente opuestas de contar historias. A pesar de ésto, la mayoría de experimentos que, a día de hoy, se han realizado con el newsgaming en el periodismo generalista han sido llevados a cabo por medios escritos, como The Guardian. ¿Hay algún motivo particular detrás de esto? ¿Podría ser que la interactividad intrínseca que los videojuegos poseen pueden suplir algunas de las carencias que la prensa posee a día de hoy?*

**R:** El periodismo no sólo es una fuente, sino que también es un tipo de ética. Así que, aunque no todos los videojuegos que se llaman así mismos newsgames son necesariamente periodísticos sólo porque han sido producidos por un medio de comunicación, los medios de comunicación tienen un compromiso explícito con el periodismo que un desarrollador de videojuegos no tiene por qué tener necesariamente.

De todos modos, eso no significa que todos los medios de comunicación se abran a las posibilidades que los videojuegos presentan.

**P:** *¿Qué ventajas pueden derivar del hecho de que los medios de comunicación incorporen el newsgaming a su forma de transmitir mensajes y noticias? ¿Podría cambiar el periodismo, en general?*

**R:** Para los medios, puede suponer un aumento de su compromiso con el periodismo, y una mejora de su capacidad de alcanzar audiencias más amplias. Lo más probable es que no tenga un impacto sobre el periodismo en general, pero creo que tampoco debería.

**P:** ¿Qué pueden aprender los medios tradicionales de la forma en la que los videojuegos cuentan historias?

**R:** Que los videojuegos no cuentan bien historias: al menos, no lo hacen cuando están en su máximo potencial. Su fortaleza no es contar, sino replicar comportamientos y sistemas.

**P:** Parece relativamente obvio que, a día de hoy, con la interactividad y los medios audiovisuales jugando un papel fundamental en el proceso comunicativo, los videojuegos, que combinan estos dos factores, pueden ser una forma interesante de transmitir mensajes. A pesar de eso, apenas se usan en el periodismo. ¿Por qué? ¿Cuáles son sus limitaciones?

**R:** El último capítulo de *Newsgames* habla de esto muy extensamente, pero la respuesta corta tiene que ver con lo político, organizacional y ecológico. Es más fácil, y más en línea con la situación mediática contemporánea, que se siga produciendo texto e imágenes.

**P:** En *Persuasive Games*, desarrolláis “videojuegos serios”. ¿Qué define un videojuego serio? ¿Qué diferencia hay entre un juego “serio” y un juego comercial?

**R:** Hay bastantes perspectivas distintas en esto, pero principalmente es que los llamados “juegos serios” tienen propósitos primarios que van más allá del entretenimiento.

**P:** ¿Podría describir, brevemente, cuál es el proceso de creación tras estos juegos? ¿A qué aspectos se les presta especial atención?

**R:** No hay una respuesta única, pero el proceso de desarrollo comienza con un tema o una meta que se pretende conseguir fuera del juego, en lugar de empezar con la experiencia o la narrativa que pretende conseguir el juego en sí. Muy frecuentemente se necesitan a expertos externos, investigación y distintos tipos de validación. Y, en general, la audiencia es distinta a la de un videojuego “normal”.

**P:** ¿Qué hace que un newsgame sea efectivo?

**R:** “Newsgame” es una categoría muy amplia para mí, ya que abarca cualquier intersección de periodismo y videojuegos. Pero una respuesta sencilla sería que, si el periodismo es la práctica de comunicar al público para ayudar a los ciudadanos a tomar decisiones en la democracia, los newsgames son efectivos cuando ayudan a llevar a cabo esta misión.

**P:** *¿Cómo de importante es el aspecto visual (los gráficos) a la hora de crear un newsgame?*

**R:** Todos los medios contemporáneos necesitan ser profesionales y atractivos, pero eso no significa que todos los newsgames tengan que competir con los juegos de ordenador más grandes. El nivel de profesionalidad y detalle del diseño visual en la publicación de periódicos y noticias es el nivel al que los *newsgames* deberían aspirar.

**P:** *Los newsgames están enfocados a un público que no necesariamente juega videojuegos de forma habitual. Un jugador experimentado puede entender mecánicas y códigos visuales de una forma que el jugador novato no puede. ¿Cómo logran los newsgames utilizar un lenguaje que este tipo de público pueda entender? ¿Cómo se afronta ese problema a la hora de diseñar estos videojuegos?*

**R:** La “gramática” del juego en general es más familiar para mucha más gente, pero aun así, no es universal. La mejor aproximación es ser prudente con los conocimientos que una audiencia particular puede tener, y desarrollar el videojuego para esa audiencia en concreto, en lugar de para todas las audiencias. Al fin y al cabo, la mayoría de noticias tampoco están enfocadas a todos los públicos.

**P:** *¿Cómo convertimos algo “serio” en algo “divertido”? ¿Es necesario que los videojuegos sean divertidos, siquiera? ¿Qué es lo que hace que sean interesantes, más allá del entretenimiento?*

**R:** No hay ninguna necesidad de que todos los juegos sean divertidos si “ser divertido” significa “felizmente disfrutable”. Pero si “divertido” sugiere que un videojuego nos hace sentirnos profundamente atraído hacia nuevos descubrimientos, entonces creo que

los newsgames pueden, definitivamente, ser considerados divertidos. Aun así, no necesitan estar al servicio del entretenimiento.

**P:** *En el pasado, ha hecho algunas predicciones sobre cuándo los videojuegos se implementarán en nuestras vidas diarias como forma de aprender y obtener información. ¿En qué punto estamos ahora mismo?*

**R:** La mayoría de veces me he equivocado en mis predicciones, pero creo que en este momento, los videojuegos están creciendo cada año como herramienta primaria en los medios de comunicación, aunque el texto, las imágenes y el vídeo siguen manteniendo el dominio que ya dura más de un siglo en el ecosistema de los medios de comunicación.

## 2. Entrevista: Cliff Harris

**Cliff Harris** es un programador y diseñador de videojuegos procedente de Reino Unido. Trabajó como programador de videojuegos en Elixir Estudios, más tarde como programador de inteligencia artificial en Lionhead, y después creó su propia compañía, Positech Games, que publica y crea juegos de estrategia y simulación.

**P:** Personalmente, descubrí la saga Democracy hace unos años porque un amigo se compró los juegos y me dijo que quería enseñármelos. Los dos somos jóvenes de veintitantos años y con una ideología política más cercana a la izquierda que a la derecha, y España, nuestro país, estaba sufriendo mucho por una crisis económica muy dura y un gobierno de derechas que había impuesto políticas de austeridad y había hecho recortes en educación, sanidad, etc. Así que cuando empezamos a jugar (creo que el país que escogimos fue Francia) nos gastamos prácticamente todo nuestro dinero en políticas sociales. Parecía tan obvio para nosotros que necesitábamos darle a la gente educación, sanidad, trabajo... Le pusimos muchos impuestos a las empresas grandes y personas ricas, así que la mayoría de ellas se marcharon de nuestro país, generamos más desempleo y una tasa altísima de fuga de cerebros. Al final de la partida, para no perder, terminamos considerando la opción de cerrar nuestras fronteras: nunca jamás

hubiésemos aprobado que un político de nuestro país sugiriese hacer esto, siquiera, pero parecía nuestra única opción en ese momento. Creo que sentimos que esta era la intención del juego: probar que el proceso de toma de decisiones políticas no es tan sencillo como parece sobre el papel. ¿Es esta la intención realmente? ¿Suelen sentirse los jugadores de la misma forma que yo y mi amigo en nuestra primera partida?

**R:** El juego no tiene un objetivo real de forma intencionada. Fue diseñado para ser simplemente una réplica realista de cómo funciona la política y la economía en el mundo real. Como resultado de esto, tienden a surgir paralelismos con muchos de los dilemas y problemas de éste. Muchos jugadores llegan a una situación de bloqueo muy rápido en su primera partida, porque van demasiado rápido y toman decisiones demasiado extremas. En el mundo real, los políticos son mucho menos radicales, y creo que el juego hace un buen trabajo explicando por qué esto sucede.

**P:** *¿De dónde viene la idea de hacer un juego sobre política y gobernar países?*  
*¿Necesitó mucha investigación para hacer que el sistema funcionase?*

**R:** Tuve una educación bastante política y estudié economía en la Escuela de Economía de Londres, así que ya estaba bastante sumergido en el mundo de la política y la economía cuando comencé. Tuve que buscar algunos datos y números, pero muchos menos de los que te podrías imaginar. Supongo que siempre pensé que la economía era un sistema interesante y siempre me han gustado los videojuegos que tratan sobre manejar sistemas complejos. Todos los videojuegos que creo son una variación de ese tema.

**P:** *Democracy 3, como muchos otros videojuegos de Positech, tiene un tono algo educativo. ¿Cree usted que los videojuegos pueden ser mejor ayuda a la hora de enseñar temas complicados, como la economía, que los libros o el contenido audiovisual, por ejemplo?*

**R:** Definitivamente sí, pero creo que el truco es hacer un buen videojuego, en general, y después intentar incluir información en él, en lugar de decidir qué quieres enseñar y después hacer que parezca divertido, que es el error que la mayoría de “edutainment” comete. La mayoría de sistemas y áreas de estudio son muy interesantes, y si haces

videojuegos sobre éstas, la gente se va a interesar en ellas de forma natural. Todo mi interés en la Segunda Guerra Mundial ha sido puramente estimulado por los videojuegos, y no por clases de Historia, por ejemplo.

**P:** *¿Cómo de realista es Democracy 3? ¿Pretende serlo, siquiera? ¿Cuáles son sus límites?*

**R:** Hay un par de arreglos no realistas, pero la mayoría de falta de realismo que hay en el juego viene del hecho de que la complejidad del mundo real es demasiado alta como para ser considerada divertida, así que se omiten secciones de la economía y la política para hacer que el juego se pueda manejar por los jugadores de una forma divertida. No hay coaliciones, no hay sistemas electorales ni relaciones personales con empresas o la prensa, conflictos de personalidad... Es una versión muy simplificada de un gobierno real, para asegurarnos de que cualquier jugador puede jugarlo sin dificultad.

**P:** *Es fácil ver por qué puede ser complicado trasladar conceptos abstractos en mecánicas sólidas de videojuego. Decidir cuánta deuda puede asumir un gobierno o cómo legislar sobre impuestos son siempre temas controvertidos en la vida real. ¿Cómo responde el juego a estas dicotomías complicadas?*

**R:** Ese es el motivo por el que el juego sigue siendo muy modificable, y tiene muchos mods. Hay, por ejemplo, un debate muy grande sobre si la curva de Laffer existe, y si lo hace, dónde está su límite, y el juego aproxima esta ecuación de forma muy simple. Afortunadamente, hay tanto contenido en el juego que cualquier imprecisión percibida por el jugador se convierte en una parte muy pequeña del juego total. Si todo el juego fuese de elegir tasas de impuestos, sería mucho más controvertido, y estaría mucho más abierto a escrutinio y discusión sobre los efectos de estas políticas.

**P:** *En España, un gran porcentaje de nuestros políticos se han visto envueltos en algún tipo de corrupción. Me pareció divertido que la corrupción fuese una de las variables que Democracy 3 no consideraba. ¿Se debe a algún motivo en particular?*

**R:** Lo añadimos a la expansión Democracy 3: África, y probablemente se encuentre en Democracy 4 también. Supongo que soy parcial en esto porque soy británico y la

mayoría de medidas internacionales demuestran que nuestros políticos tienen relativamente muy poca tasa de corrupción (aunque puede ser deprimente pensar lo, por la forma en la que algunos se comportan). Creo que la corrupción tiene que ser muy grande para que tenga un impacto macroeconómico real. También es algo que no se asocia a ninguna dirección política en concreto: en mi experiencia, los políticos corruptos existen en todo el espectro de la izquierda a la derecha, así que incluirlo sería más que nada una molestia para el (presumiblemente no corrupto) jugador.

**P:** *El DLC<sup>1</sup> sobre África me parece especialmente interesante. Casi nunca vemos este continente representado en los videojuegos, y la mayoría de gente no entiende cómo funciona la política en África porque la información que obtenemos es muy parcial. ¿Por qué consideró hacer un juego sobre este continente, específicamente? ¿Cree que los jugadores entienden mejor lo que está pasando en África después de jugarlo?*

**R:** Me interesa África, aunque nunca he estado allí. Positech construyó una escuela en África con algunos de los beneficios de nuestros juegos. También creo enormemente en los hechos y la representación neutral, y la parcialidad en las noticias me molesta muchísimo. También soy consciente de lo sesgada que está la representación de África en el entretenimiento. Es un 50% de piratas somalíes y un 50% de etíopes que se mueren de hambre, de acuerdo con los medios de comunicación. Quería dejar eso claro, así que hicimos un juego que, incluso si perdiese dinero, fuese al menos un ejemplo de África representada desde un punto de vista neutral.

**P:** *¿Ha considerado hacer una expansión o un nuevo juego sobre Oriente medio?*

**R:** Lo consideramos cuando hicimos África, pero decidimos que África era más interesante desde un punto de vista político.

**P:** *Mucha gente está interesada en la política, pero la vemos tanto en las noticias y en todas partes que a veces es difícil pensar que el público querría jugar a un juego sobre política en su tiempo libre. ¿Qué hace que la gente se interese por Democracy? ¿Por qué les gusta jugarlo?*

---

<sup>1</sup> “Downloadable content”, en inglés, contenido descargable adicional a un videojuego.

**R:** Básicamente, hemos monetizado el discutir. Todo el mundo piensa que sus ideas políticas son correctas, y que pueden demostrarlo, pero el conocimiento de economía y política de la mayoría de la gente es bastante limitado. Me parece un juego bastante natural, en el sentido de que es un sistema que todo el mundo cree que comprende, pero no alcanzan a entender su profundidad completa. Aun así, me sorprendió mucho cuánta gente quería jugarlo.

**P:** *¿Cómo convertimos temas “serios” en temas “divertidos”? ¿Es necesario, siquiera, que los juegos sean divertidos?*

**R:** No es necesario en sí, pero la gente va a pasar mucho más tiempo con un producto que es divertido que con uno que no lo es. El problema con los videojuegos serios es que normalmente se crean para transmitir un argumento, y lo hacen con la sutileza de un martillo. Esto también significa que una vez que lo entiendes, el juego no tiene valor. Creo que Democracy 3 funciona porque es principalmente divertido, y cualquier argumento que traslada es emergente y autodescubierto, en vez de estar puesto ahí por un creador con unas intenciones.

**P:** *¿Hay alguna ideología predominante en los jugadores de Democracy 3?*

**R:** Hemos mapeado las políticas de todos los jugadores cuando vencen y los jugadores han sido bastante liberales y bastante socialistas, pero no por un margen muy amplio. Tenemos jugadores que juegan en todo el espectro político, en todos los extremos. Aunque puede que esto sólo sea representativo del balance del juego, y no de la ideología real de los jugadores.

**P:** *El aspecto visual es uno de los elementos clave del juego, en mi opinión. La interfaz es muy intuitiva y fácil de aprender. Además, ha cambiado mucho desde el primer Democracy. ¿Qué le inspiró para diseñarla? ¿Hay algo que le gustaría cambiar, ahora mismo?*

**R:** Tenemos muchas ideas para mejorar la interfaz, pero estamos guardándonoslas para cuando hagamos Democracy 4. El juego tiene, definitivamente, un “techo” para la complejidad ahora mismo, que nos gustaría abordar ahora mismo.

**P:** *Otra de las cosas interesantes del juego es que ganar no es realmente la meta: lo que es realmente agradable de jugar es ver las diferentes situaciones y acciones interactuar. Aun así, ¿hay algún truco para mejorar? ¿A qué aspectos se les presta especial atención?*

**R:** El mejor truco es moverse despacio y no adelantarse al electorado. La gente intenta imponer sus ideas en el electorado, y eso no funciona. Necesitas moverte sutilmente en la dirección que quieras, y dejar que la gente se mueva contigo mientras se adaptan a los cambios de la sociedad durante una serie de mandatos. También tienes que arreglar la economía y prestarle atención a la deuda. Es muy fácil ganar unas elecciones cuando tienes mucho superávit y nada de deuda, porque puedes repartir “sobornos” electorales con alegría, pero cuando tienes mucha deuda esto se vuelve muy, muy difícil. ¡Hay que prestar atención a los ciclos de la economía global!

**P:** *¿Pueden encontrar los juegos políticos un hueco en la industria del videojuego ahora mismo?*

**R:** Tienen su lugar, pero claramente la mayoría de la gente quiere algo menos profundo y exigente cuando se están relajando. Sí que creo que hay alcance para más juegos así, porque la edad ideal para esta temática es probablemente gente entre los 40 y los 50, que ahora mismo no son conscientes de que videojuegos así existen. Con suerte, esto cambiará con el tiempo.

**P:** *Personalmente, creo que una de las mejores cosas de Democracy es que no hay respuestas buenas ni respuestas malas: el juego simplemente te presenta los hechos, y tú decides qué hacer sin el juego juzgándote por ello. Eso suena bastante a una idea de periodismo utópico, que da información al público y deja que los ciudadanos decidan lo que es bueno y malo para ellos. ¿Podríamos considerar Democracy un newsgame?*

**R:** Me gusta más pensar en ello como un juguete o una simulación antes que un newsgame. No hay condiciones explícitas de victoria, y obtienes logros positivos y negativos. El problema con describirlo como newsgame es que la política y las

opiniones cambian mucho con el tiempo: algunos de los dilemas que se tratan en el juego ya parecen pasados de moda.

### 3. Videojuegos consultados, en orden de aparición

Pong (1972), desarrollado y publicado por Atari.

Space Invaders (1979), desarrollado por Taito Corporation, publicado por Atari.

September 12th (2003), desarrollado por Gonzalo Frasca, y Powerful Robot, publicado por Newsgaming.com

Darfur is Dying (2006), desarrollado por Susana Ruiz, publicado por Take Action.

Democracy 3 (2013), desarrollado y publicado por Positech Games.

Charlie Sheen vs Muammar Gaddafi: whose line is it anyway? (2011), desarrollado y publicado por The Guardian, recuperado de:

<https://www.theguardian.com/world/quiz/2011/mar/01/muammar-gaddafi-charlie-sheen-quiz>

Christmas on the high street (2017): retail winners and losers, desarrollado y publicado por The Guardian, recuperado de:

<https://www.theguardian.com/business/2017/jan/12/uk-christmas-retail-winners-losers>

Fix the deficit (2011), desarrollado y publicado por The New York Times, recuperado de: <http://www.nytimes.com/interactive/2010/11/13/weekinreview/deficits-graphic.html?mcubz=0>

The world at seven billion (2011), desarrollado y publicado por BBC, recuperado de:

<http://www.bbc.com/news/world-15391515>

Qué se puede hacer con 25 metros cuadrados (2005), desarrollado y publicado por El Mundo, recuperado de:

[http://www.elmundo.es/elmundo/2005/graficos/abr/s2/casa\\_25.html](http://www.elmundo.es/elmundo/2005/graficos/abr/s2/casa_25.html)

No es una crisis (2012), desarrollado y publicado por eldiario.es, recuperado de:

<http://www.eldiario.es/noesunacrisis/>

Una mujer, un país, una lucha (2015), desarrollado y publicado por eldiario.es,

recuperado de: [http://www.eldiario.es/desalambre/mujer-pais-lucha\\_0\\_363614646.html](http://www.eldiario.es/desalambre/mujer-pais-lucha_0_363614646.html)

Stairway to Tax Heaven (2017), desarrollado y publicado por the International

Consortium of Investigative Journalists, recuperado de:

[https://panamapapers.icij.org/stairway\\_tax\\_heaven\\_game/](https://panamapapers.icij.org/stairway_tax_heaven_game/)

Super Columbine Massacre RPG! (2005), desarrollado y publicado por Danny Ledone.

Hothead Zidane (2006), desarrollado y publicado por Corriere de la Sera, recuperado

de: [http://www.corriere.it/Primo\\_Piano/Sport/2006/07\\_Luglio/10/pop\\_zidane.shtml](http://www.corriere.it/Primo_Piano/Sport/2006/07_Luglio/10/pop_zidane.shtml)

Pedro Sánchez Simulator (2016), desarrollado y publicado por ficcioninteractiva.com,

recuperado de: <http://pedrosanchezsimulator.com/>

Budget Hero (2008), desarrollado y publicado por Wilson Center, recuperado de:

<https://www.wilsoncenter.org/budget-hero>

That Dragon, Cancer (2016), desarrollado y publicado por Numinous Games.

JFK Reloaded (2004), desarrollado y publicado por Traffic Games.

Spelunky (2008), desarrollado por Derek Yu y publicado por Mosmouth.

Points of Entry (2007), desarrollado por Persuasive Games y publicado por The New

York Times, recuperado de: <http://persuasivgames.com/game/nytimmigration>

Cutthroat Capitalism, desarrollado por Websbore Games y publicado por Wired,

recuperado de: <https://www.wired.com/2009/07/cutthroat-capitalism-the-game/>

1979 Revolution: Black Friday (2016), desarrollado y publicado por iNK stories.