
Mundos posibles, grupos de presión y opinión pública en el videojuego Tropicó 4

Possible Worlds, Pressure Groups and Public Opinion in the Videogame Tropicó 4

Antonio José Planells de la Maza

Tecnocampus. Universidad Pompeu Fabra (España)

En el presente trabajo se estudia el potencial del videojuego Tropicó 4, un simulador de una isla caribeña, como herramienta de aprendizaje en el marco del creciente uso de los juegos comerciales en los modelos de educación. El artículo aplica las nociones de grupos de presión y opinión pública en relación a las reglas de juego y la experiencia lúdica para comprobar su utilidad como descriptores de las sociedades contemporáneas. Se presenta una metodología basada en la Teoría de los Mundos Posibles que permite analizar la construcción de cada grupo de presión, su impacto en las estrategias de juego del usuario y en la conformación y manifestación de la opinión pública de los habitantes de la isla. En este sentido, se focaliza en las acciones posibles del jugador, la planificación de las políticas públicas y las tensiones entre las facciones de la isla. Los resultados de la

This article studies the potential of the videogame Tropicó 4, a Caribbean island simulator, as a learning tool in the context of the increasing use of commercial games in educational models. The research applies the concepts of pressure groups and public opinion in relation to rules of play and playful experience to show their relevance as descriptors of contemporary societies and hegemonic political models. To this end, we present a methodology based on the Theory of Possible Worlds to analyze the construction of each pressure group involved in the political arena, its impact on the user's game strategies and the formation and expression of the public opinion of the inhabitants of the island. In this sense, the described methodology focuses on the possible actions of the player, the public policy planning engaged in and tensions between the factions on the island. The research

investigación ponen de manifiesto que Tropicó 4 permite aprender, mediante el juego y la simulación ficcional, las dificultades del modelo democrático frente a la amenaza del discurso populista, el rol de los grupos de presión en relación a la gestión del poder y la posición preeminente de la opinión pública como termómetro social.

Palabras clave: *opinión pública, juego de ordenador, educación política, ficción.*

results show that, through the game and fictional simulation, Tropicó 4 can teach the main difficulties of the democratic model and the threat of populist discourse, the role of pressure groups in relation to the management of power and the preeminent position of public opinion as social thermometer.

Key words: *public opinion, computer game, political education, fiction.*

CONTEXTO DE LA INVESTIGACIÓN: JUEGOS Y EDUCACIÓN

En los últimos años, la presencia de los videojuegos en las investigaciones centradas en la comunicación y la educación no ha hecho más que crecer. Su valor pedagógico, especialmente destacado en la obra de James Paul Gee (2003, 2008), se ha visto complementado con el análisis de las estructuras ideológicas subyacentes en todo videojuego (Sicart, 2009; Marcano, 2008; Bogost, 2007), que se relacionan estrechamente con la posibilidad de simular distintas situaciones y eventos complejos (Frasca, 2003; Salen y Zimmerman, 2004). De este modo, la noción del videojuego como objeto educativo que simula un sistema ideológico se ha utilizado en investigaciones mediante *software* diseñado a tal efecto como *President for a Day* (2013) (Barthel, 2013) o *Peacemaker* (2012) (Alhabash y Wise, 2012) o con programas que participan activamente en el circuito comercial *mainstream* como *Stacraft* (1998), *World of Warcraft* (2005) o *Mass Effect* (2007), entre otros (Sedeño, 2010: 186-187).

Independientemente de los juegos diseñados para trabajos de campo, los *serious games* (programas orientados al sector profesional) y los procesos de gamificación (implementación de mecánicas de juego a sistemas no lúdicos) existe un creciente interés por el uso de juegos comerciales en los procesos de aprendizaje (Barr, 2013: 305-309). En este sentido, el uso intensivo de este tipo de productos como objetos culturales fuertemente implementados en el ocio actual facilita la asunción de los procesos educativos. Así lo han demostrado, en el contexto internacional, varias investigaciones orientadas a convencer al profesorado de la potencialidad de este tipo de juegos en relación con su alumnado (Bakar, Inal y Cagiltay, 2006) o, más recientemente, a probar su incidencia en la mejora del currículum académico (Panoutsopoulos y Sampson, 2012). En España el equipo dirigido por Pilar Lacasa ha demostrado, mediante su colaboración con *Electronic Arts*, los beneficios del uso de juegos comerciales en las aulas de secundaria

en relación al aprendizaje grupal y a la creación de un imaginario colectivo mediante narrativas interactivas (Lacasa, 2011: 55-80).

No obstante, algunos investigadores han destacado la exaltación de los medios digitales como mecanismos de aprendizaje informal y su estrecha relación con la nueva cultura participativa y (supuestamente) democrática en la que se encuadran también los videojuegos (Cuadrado, 2011). Es el caso del reciente estudio de Buckingham y Rodríguez (2013), en el que se analizan las relaciones de poder entre desarrolladores y usuarios en el seno del videojuego comercial Habbo Hotel. En este trabajo se destacan tanto el carácter totalitario de la empresa en relación a los jugadores como la construcción de un consumidor y trabajador diligente y sumido ante un poder rígido (pero arbitrario) de la autoridad de los poderosos (2013: 57).

En el presente artículo, y en el marco del debate sobre juego, educación y relaciones de poder, vamos a partir de la siguiente hipótesis:

H1. El videojuego contemporáneo inserto en la lógica comercial es un medio de aprendizaje válido y útil al interrelacionar de manera eficiente la cuestión de las relaciones de poder entre los grupos de presión y la experiencia lúdica prescrita por el sistema interactivo.

Para validar la hipótesis, la investigación analiza el videojuego Tropicó 4 (Haeimont Games, 2011) atendiendo a los siguientes objetivos:

1. Definir y acreditar los conceptos nucleares de grupos de presión y opinión pública y su vinculación con el sistema interactivo de los videojuegos.
2. Detectar y analizar las principales narrativas que se extraen de la experiencia lúdica y su repercusión en las enseñanzas dirigidas a la formación de los actuales ciudadanos de las democracias modernas.

NOCIONES PRELIMINARES: GRUPOS DE PRESIÓN Y OPINIÓN PÚBLICA

Los actuales modelos políticos han propiciado una doble lectura sobre el ejercicio de poder y su atribución a distintos colectivos políticos y sociales (Castillo, 2011: 76-77). En ese sentido, una primera perspectiva, denominada tradicionalmente como “teoría elitista”, considera que las sociedades contemporáneas están dirigidas desde la centralidad y homogeneidad de un poder atribuido a un colectivo concreto. En este caso, la misma élite concentra tanto la capacidad decisoria como cualquier otra manifestación del ejercicio del poder. En cambio, la teoría denominada “pluralista” atomiza esta potestad al considerar la existencia de múltiples dirigentes y actores políticos que cooperan y compiten en las mismas arenas con el objetivo de influir en los ejercientes del poder constituido y que supone, por ello, una cierta redistribución asimétrica (y, por lo tanto, no monopolística) del poder efectivo (Lasswell, 1936; Bachrach, 1967; Dahl, 1992).

Es en el marco de la sociedad entendida desde la teoría pluralista donde aparecen los denominados “grupos de presión”: colectivos organizados como “elemento[s] inseparable[s] de la estructura política con una representación en

el proceso, largo y complejo, de la formación de decisiones ya sea integrando las demandas o estableciendo la jerarquía, el orden de las proposiciones o peticiones susceptibles de tratar en la discusión política” (Castillo y Almansa, 2011: 69). Así, los grupos de presión se constituyen en centros autónomos de discusión organizados y con objetivos comunes, que se diferencian de los meros grupos de interés por ejercer una efectiva presión ante los sujetos que detentan el poder. Algunos ejemplos claros de este tipo de colectivos son los sindicatos, las asociaciones de consumidores, las cámaras de comercio o las agrupaciones empresariales.

De este modo, las relaciones de poder se establecen desde la influencia o presión de distintos colectivos hacia el poder constituido (por ejemplo, hacia un gobierno constitucional en una democracia actual, o un sistema totalitario). Para ello, los grupos de presión deben incidir de manera eficaz en la conformación de la llamada “opinión pública”, es decir, el conjunto de “predisposiciones de la gente común, que son tenidas en cuenta (o debieran serlo) por los que ejercen el poder (o quieren ejercerlo) en público” (Sampedro y Resina, 2010: 141).

Como se verá en la presente investigación, la relevancia de la opinión pública en las relaciones de poder y la influencia que ésta recibe por parte de las acciones externas de los grupos de presión juegan en *Tropico 4* un papel central a la hora de generar una experiencia lúdica que puede ser, a la vez, una excepcional herramienta educativa. Para ello, destacaremos la pertinencia de una metodología lúdico-ficcional centrada en los mundos posibles propios de cada uno de los grupos de presión presentes en el videojuego y su afectación a las estrategias de juego.

METODOLOGÍA: MUNDOS POSIBLES Y VIDEOJUEGOS

Tropico 4 propone al jugador gobernar una pequeña y pobre isla caribeña, ya sea optando por la vía totalitaria o la democrática. Desde la parodia, *Tropico 4* se erige como el videojuego más exitoso y popular a la hora de tratar la gestión del poder en las sociedades contemporáneas y, en particular, el contexto latinoamericano y sus tensiones con la comunidad internacional. A partir de este juego se analiza (1) la relación entre la gestión del poder de la élite dominante (jugador) y la determinación de las acciones posibles (sistema), (2) la incidencia de los grupos de presión a partir de sus mundos posibles particulares y (3) la conformación de narrativas concretas sobre la opinión pública y los modelos de gestión del poder enfocados al aprendizaje.

Para ello, se utiliza aquí una parte de la metodología de la llamada “Teoría de los Mundos Ludoficcionales” (Planells de la Maza, 2013). Se entiende como mundo ludoficcional “un sistema de mundos posibles concatenados que genera un espacio de juego determinado por un contenido ficcional y unas reglas estrechamente relacionados” (Planells de la Maza, 2013). Es decir, se concibe el videojuego como un mundo físico en el que el significado se genera a partir de la indisoluble conjunción de las propiedades de la ficción (personajes, escenarios, acciones) y las reglas de juego que la tutelan. Asimismo, la idea de mundo posible que configura el mundo ludoficcional como sistema fue definido por Umberto Eco como el “conjunto de individuos dotados de propiedades”, entendidas estas

como predicados de acciones o desarrollo de acontecimientos meramente posibles (Eco, 1993: 81). Esta idea propositiva de algo que es concebido desde un particular ficcional ha sido muy útil, por ejemplo, para el análisis de los elementos retóricos presentes en los mundos posibles de los partidos políticos en el seno de distintas campañas electorales (Pericot y Capdevila, 1999; Capdevila y Gómez, 2011).

En relación a Tropicó 4, las variables más interesantes para nuestro análisis pertenecen a la denominada “dimensión microestructural dinámica” del modelo ludoficcional (Planells de la Maza, 2013). Esta perspectiva, basada en las investigaciones de Tomás Albadalejo (1998) y Marie-Laure Ryan (1991 y 2006), considera que los personajes de los videojuegos establecen, mediante distintos tipos de acciones, mundos posibles propios definidos por variables psicológicas (por ejemplo, por aquello que desean, temen, quieren o envidian) que tienden a ser incompatibles entre sí. De este modo, la metodología se divide en dos apartados: por un lado, las acciones que los personajes o actantes realizan en el marco de la ficción y, por otro lado, el conflicto entre los distintos mundos posibles que se genera a partir de las mismas.

La acción emerge, en este modelo teórico, como el vehículo inherente del cambio interactivo, la conformación de mundos posibles y su choque y resolución. Es decir, cuando el jugador toma una decisión y ejecuta una acción (por ejemplo, disparar a un enemigo) el personaje de la ficción la realiza y se produce un cambio que, en función del impacto de la acción, deviene más o menos significativo en relación al resto del mundo ludoficcional.

Las dos coordenadas preeminentes de las acciones en el modelo metodológico de los mundos ludoficcionales son, por ello, lo posible y lo necesario, junto con su potencial mutabilidad. Entendemos por acciones posibles aquellas que, independientemente de su significación, son realizables y permitidas por el sistema en el mundo ludoficcional, mientras que las acciones imposibles o bien no están contempladas por las mecánicas de juego o suponen su ruptura. Así, interactuar con un personaje es una acción posible, mientras que abandonar los límites de un mapa en un juego de estrategia deviene, *a priori*, una acción imposible.

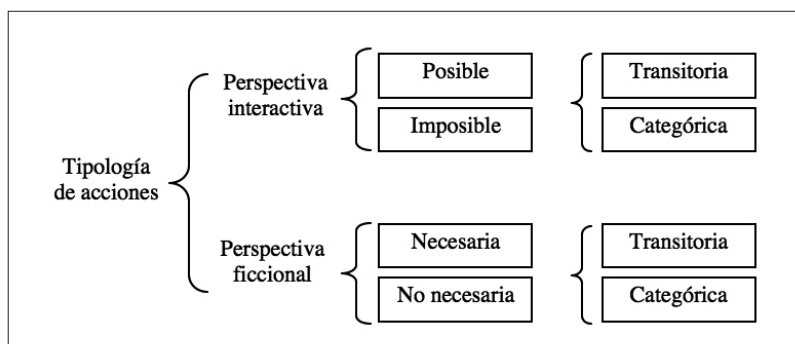
Por otro lado, las acciones, ya sean posibles o imposibles, pueden ser necesarias o no necesarias. Una acción resulta necesaria cuando su realización deviene esencial para el desarrollo y despliegue del mundo ludoficcional, mientras que su carácter no necesario la convierte en una mera opción accesorio que permite, por lo general, enriquecer el marco ficcional o dotar a los personajes secundarios de mayor profundidad. De este modo, mientras que el alcance de lo posible/imposible analiza y enfatiza la dimensión interactiva del videojuego, su perspectiva necesaria/no necesaria incide más en la faceta ficcional y de desarrollo del juego como narración.

La tercera variable a tener en cuenta, junto con lo posible y lo necesario, es la capacidad de mutación o tránsito entre uno u otro estado. Es decir, el dinamismo y el carácter interactivo de los mundos ludoficcionales comporta que el estatuto de cada acción sea o bien transitorio o bien categórico. De este modo, las acciones pueden ser inmutables en lo (im) posible y/o (no) necesario a lo largo de todo el juego (por ejemplo, el héroe siempre podrá saltar) o pueden permitir la

modificación por determinados factores, siendo así transitorias. El carácter transitorio de la acción es el verdadero motor del videojuego, puesto que permite, por ejemplo, acceder a un nivel antes prohibido tras cumplir con un objetivo u obtener un objeto, o bien habilita un conjunto de acciones nuevas como hechizos o poderes especiales.

Por ello, resulta esencial diferenciar las acciones según la tipología resumida en la siguiente figura:

Figura 1. Tipología de acciones en los mundos posibles



Fuente: elaboración propia.

El segundo apartado que conforma esta metodología está constituido por la generación y conflicto entre los distintos mundos posibles de los actantes. Partiendo de la premisa de la investigación realizada por Albadalejo (1998) en el marco literario, podemos entender los mundos posibles de los personajes como la conjunción de valores, ideología e intencionalidad que los llevan a realizar un conjunto de acciones concretas. Esta idea funcionalista, fuertemente influida por Propp (1928) y el posterior modelo actancial de Greimas (1966), encuentra en los mundos individuales de tipo motivacional (Mi) el concepto fundamental que constituye el Conjunto Referencial (es decir, la agrupación de mundos posibles insertos en un mundo de ficción dado) de la siguiente manera:

$$M\text{-ECR} ::= \langle Mi1, Mi2, Mi3, \dots, Min \rangle$$

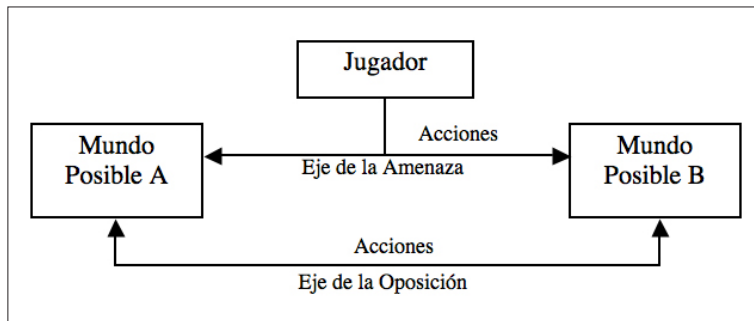
En la que “el mundo de la estructura de conjunto referencial (M-ECR) se reescribe ($::=$) como el conjunto ordenado ($\langle \dots \rangle$) que forman los mundos de individuo (Mi) 1, 2, 3, n.” (Albadalejo, 1998: 71).

A su vez, cada Mi está constituido, a su vez, por distintos submundos (SM) que definen los perfiles psicológicos y las experiencias de cada uno los personajes. Estos SM pueden ser, por ejemplo, los SM temidos, fingidos, conocidos, imaginados, soñados... (Albadalejo, 1998: 72).

De este modo, el conflicto en el seno del mundo ludoficcional se define por dos vías. En primer lugar, desde la oposición (Eje de la Oposición) entre los mundos posibles particulares (Mi de cada uno de los personajes o agrupaciones constituidos, a su vez, por los distintos SM) mediante las acciones de carácter posible/

necesario que ejerzan cada uno de los actantes. Y, en segundo lugar, por la amenaza (Eje de la Amenaza) que supone el haz de acciones elegido por el jugador al desplazar un único o un conjunto de Mis en favor de otro/s (Planells de la Maza, 2013).

Figura 2. Relación entre la tipología de acciones y los mundos posibles



Fuente: elaboración propia.

Ahora bien, ¿cómo podemos aplicar esta “dimensión microestructural dinámica” a Tropicó 4 tomando en consideración la idea de grupos de presión en el marco de la teoría pluralista? Raymond Aron (1964, citado en Castillo, 2011: 76-77) estableció cinco categorías generales de grupos de presión en oposición a una única élite: los detentadores del poder espiritual, los líderes de la fuerza física, los gestores de la producción y el trabajo, los dirigentes del ámbito social y los miembros del aparato administrativo. Estas cinco tipologías encuentran su reflejo en Tropicó 4 (tabla 1) y permiten identificar los principales grupos de presión dentro del juego.

Tabla 1. Identificación de grupos de presión

Modelo pluralista	Tropicó 4
Detentadores poder espiritual	Intelectuales, religiosos
Fuerza física	Militaristas
Producción y trabajo	Capitalistas/Comunistas
Asociaciones sociales	Ecologistas
Altos dirigentes	Nacionalistas, Lealistas

Fuente: Adaptado de Castillo, 2011: 77.

Una vez establecidos los grupos de presión a analizar, conviene reformular las tres fases del análisis para ajustarlas a la metodología cualitativa basada en los mundos posibles descrita previamente. Por ello, en el presente artículo se analizan: (1) las acciones posibles y las acciones prohibidas o no previstas que tiene el jugador para poder gestionar el mundo ludoficcional de Tropicó 4; (2) la configu-

ración de los mundos posibles particulares de cada uno de los grupos de presión (qué piden, con qué amenazan y cómo puede el jugador cumplir sus demandas) y qué efecto tienen en la experiencia de juego del usuario; y (3) las principales estrategias de juego que se derivan de la conjunción de (1) y (2) y las narrativas que se extraen para su potencialidad pedagógica.

RESULTADOS: DIRIGIENDO UNA ISLA CARIBEÑA

LA DIFÍCIL VIDA DEL PRESIDENTE

Tropico 4 propone al jugador dirigir el destino de una isla pobre en plena posguerra fría mediante la figura populista del Presidente, un líder inspirado en figuras históricas (puede escogerse a Fidel Castro, el Che Guevara o Augusto Pinochet, entre otros) que determinará si mantiene el poder por vías totalitarias o democráticas. Para definir el modelo político y lúdico, las acciones disponibles en el mundo ludoficcional se circunscriben a tres áreas: las actividades propias del Presidente, la intervención directa sobre los tropicanos y el sistema estatal de decretos.

El Presidente configura un mundo posible basado en la adoración personalista y la exaltación del populismo en el que todas las acciones disponibles se orientan a convertir en radicalmente positivo todo lo que sucede en él. Así, si el líder acude a una fábrica o a una zona en construcción, motivará a los trabajadores y, si habla con un grupo de huelguistas, conseguirá aplacar sus críticas. En todos los casos, las acciones del Presidente se orientan a modificar situaciones conflictivas o a mejorar las existentes con su mera presencia. No obstante, también cabe la intervención directa sobre los ciudadanos sin contar con la presencia física del líder. En este caso, y como si de un estado "orwelliano" se tratara, el usuario podrá detener, sobornar, declarar hereje, eliminar o simular un accidente sobre un tropicano en concreto.

El último haz de acciones, y también el más relevante, lo configura el sistema de decretos estatales. A partir de determinados requisitos económicos y sociales, el jugador puede impulsar distintas políticas públicas de ámbito general o centradas en la educación, los asuntos exteriores e interiores, la economía y el turismo o la defensa. La mayor parte de estos decretos dependen de un conjunto de edificaciones urbanas y rurales que vinculan la construcción de un modelo de estado con una planificación física y arquitectónica del espacio, de un modo muy similar a como ya lo hizo el célebre Sim City (Maxis, 1989), y que Henry Jenkins (2004: 122) vinculó a la potencialidad de los objetos ficcionales para crear espacios narrativos emergentes. De este modo, para poder establecer un programa de alfabetización necesitamos un instituto, mientras que para establecer relaciones internacionales con las distintas potencias es requisito indispensable la creación de un consulado.

Por todo ello, el sistema de acciones posibles del mundo ludoficcional de Tropico 4 se establece en tres líneas principales y que dependen, en mayor o menor medida, de la planificación urbanística de la isla: desde el populismo

personalista del Presidente hasta la planificación estatal de un conjunto de políticas públicas vía decretos, pasando por un sistema de Gran Hermano en el que la disensión de los individuos se resuelve con la violencia encubierta o la manipulación de la opinión.

MUNDOS POSIBLES Y GRUPOS DE PRESIÓN

Es importante entender que el objetivo último del juego, el mantenimiento en el poder de nuestro líder, no se cumple por la simple acción política del usuario. En este sentido, el poder en Tropicó 4 no se configura, ni mucho menos, como una perspectiva elitista dirigida por el jugador, sino que participa del concurso de distintos grupos de presión y de las exigencias de la comunidad internacional. Por ello, la experiencia lúdica propone, como actividad y como estrategia a largo plazo, la competición de distintos intereses y el equilibrio entre las exigencias y las amenazas de cada sector social.

Tropicó 4 enmarca las estrategias de juego disponibles en la gestión de los mundos posibles particulares de cada grupo de presión: el éxito o fracaso del jugador tiene una relación directa con la asunción de los distintos requisitos de cada facción. En función de los decretos y acciones directas que se elijan se favorecerá a uno u otro grupo de presión, obteniendo recompensas por misiones específicas (por ejemplo, mejoraremos nuestras relaciones con los ecologistas si construimos vertederos donde reciclar) o sufriendo la venganza del sector menos favorecido. Así, si no apoyamos las exigencias de los militaristas, deberemos aplacar un golpe de estado y, si no controlamos la inmigración los nacionalistas, atacarán a los trabajadores extranjeros. Además, la construcción de los edificios no solo constituye un requisito esencial para ciertos decretos, sino que aporta una lectura ideológica implícita muy interesante. En este caso, los medios de comunicación disponibles (la radio, la televisión y los periódicos) solo sirven para apoyar las ideologías que más interesen al jugador, desplegando así una visión muy particular del papel de los medios en la gestación de la opinión pública. Del mismo modo, los bancos solo sirven para abaratar la construcción, desviar fondos a Suiza o convertir nuestra isla en un próspero paraíso fiscal para los turistas ricos.

El videojuego propone tres ejes de tensión en la oposición de cada mundo posible. En la cuestión ideológica (que engloba a los detentadores del poder espiritual y a las organizaciones sociales) entre intelectuales, religiosos y ecologistas, en la económica (la producción y el trabajo) entre comunistas y capitalistas, y en la identitaria (fuerza física y altos dirigentes) entre nacionalistas, militaristas y lealistas contra la comunidad internacional y los rebeldes.

El mundo posible de los intelectuales exalta la educación y la alta cualificación profesional como medida de progreso social, junto con la apertura internacional y la transparencia democrática. En este mundo no cabe el régimen totalitario, sino una democracia pura con elecciones libres y justas, sin corrupción ni manipulación social. Por ello, los intelectuales apoyan la construcción de guarderías, institutos, universidades y centros de investigación e impulsan

la adopción de decretos de marcado carácter social como la legalización del matrimonio homosexual o los programas de educación policial.

Justo en oposición a los intelectuales se configura el mundo posible de los religiosos. En este caso, el mundo posible deseado apoya la perspectiva más conservadora, negando el matrimonio homosexual y aplaudiendo medidas como la instauración de la ley seca o la Inquisición, la prohibición de anticonceptivos o la visita del Papa. En este caso, la facción religiosa no favorece ni penaliza ningún tipo de régimen político, sino que su actividad política se orienta, exclusivamente, a la captación de nuevos fieles y a la materialización social de sus doctrinas de fe.

El último mundo posible en el eje ideológico es el de los ecologistas. Se trata de una facción que orienta sus deseos a promover la comunión con la naturaleza y el medio ambiente mediante la construcción de vertederos y generadores de energía limpia. Por ello, se oponen abiertamente a todo aquello que atente contra el equilibrio natural de la isla, como las pruebas nucleares o las industrias especialmente contaminantes. Este grupo de presión participa en el eje ideológico de una manera un tanto peculiar ya que no se define estrictamente en oposición a intelectuales y religiosos, sino a todas aquellas facciones que no respeten los principios estructurales de su mundo posible. Por ello, es habitual ver cómo un mundo posible esencialmente ideológico tiende a confrontarse, con mucha facilidad, con el mundo posible de tipo económico de los capitalistas al tratar la cuestión de la polución, los impuestos y los modelos energéticos.

El eje económico, centrado en la producción y la fuerza de trabajo, tiene como principales contendientes a los comunistas y los capitalistas. Ambas facciones destacan por encima del resto por su relevancia directa en la planificación y gestión de los fondos estatales y, además, porque cada una cuenta con una potencia internacional que puede llegar incluso a invadir la isla si no se mantiene un cierto equilibrio entre ellas. Así, el mundo posible capitalista se centra en crear el paraíso del rédito empresarial erradicando el crimen, facilitando la generación de beneficios y convirtiendo cada construcción en un negocio potencial. Y, en oposición, critican la imposición de impuestos a las industrias más contaminantes, el apoyo a la URSS o el aumento de la inflación mediante la impresión de moneda. En contraste, los comunistas apoyan todas las medidas orientadas a mejorar el bienestar del trabajador (los decretos de vivienda para todos, comida para el pueblo y seguridad social, principalmente) y ven con malos ojos todas aquellas acciones políticas encaminadas a recortar derechos sociales o a fomentar la colaboración con Estados Unidos.

El tercer y último eje engloba aquellos mundos posibles que se definen, por encima de todo, por la defensa de la cuestión identitaria del Estado. Estos mundos son los de los nacionalistas, los militaristas y los lealistas y se oponen, por lo general, a la comunidad internacional y a los rebeldes contra el régimen.

El colectivo nacionalista define su mundo posible como un espacio idílico libre de injerencias externas en el que los tropicanos viven sin la presencia de inmigrantes. Por ello, decretos que fomentan la celebración de un día nacional o las políticas de exclusión de la inmigración son bienvenidos, mientras que las alianzas internacionales o la solicitud de ayuda humanitaria son vistas como un

lamentable sometimiento de la isla a las fuerzas exteriores. En cambio, la facción lealista no opone su mundo posible tanto a la comunidad internacional como a todos aquellos individuos y colectivos que no asuman la idolatría al Presidente como el núcleo central de su actuación política. Por ello, los lealistas, esencialmente fanáticos del personalismo político, siempre apoyan la ausencia de elecciones al entender que no cabe mejor gobierno posible y, a diferencia de los intelectuales, se muestran entusiastas ante decretos como la promulgación de un libro ideológico o el establecimiento de una educación política.

El último grupo de presión, los militaristas, define su mundo posible como la necesidad de un ejército fuerte y moderno que pueda tutelar de cerca al gobierno. En este sentido, los militares buscan beneficios propios para su colectivo, como los establecidos por los decretos de modernización militar o reclutamiento, y muestran su clara oposición a aquellos insurgentes (los denominados “rebeldes”) que pretenden cambiar el gobierno mediante un golpe de estado.

A la conformación de cada mundo posible con sus objetivos y sus relaciones con otros grupos de presión hay que añadir las amenazas que se producen cuando el jugador rompe el equilibrio de poder excluyendo a alguna facción del juego político (tabla 2). Así, en el eje ideológico, los intelectuales fomentarán el cierre de centros educativos, los religiosos excomulgarán al líder y hablarán mal de él en las iglesias y los ecologistas bloquearán las fábricas y negocios más contaminantes. En el eje económico, los capitalistas difundirán la corrupción atentando contra los precios de las exportaciones, mientras que los comunistas abandonarán la sociedad civil para convertirse en rebeldes y atentar violentamente contra el gobierno y los ciudadanos. Finalmente, en el eje identitario, los nacionalistas saldrán a la calle para linchar a los trabajadores extranjeros, los militaristas provocarán golpes de estado de distintas intensidades y los lealistas perderán la fe ciega en el Presidente.

Tabla 2. Relaciones entre mundos posibles

Grupo	Objetivo	Amenazas	Oposición
Intelectuales	Educación y elecciones libres	Revuelta de estudiantes	Religiosos
Religiosos	Difusión de la fe	Excomuniación	Intelectuales
Ecologistas	Preservar la naturaleza	Bloqueo de instalaciones	Todos, especialmente Capitalistas
Capitalistas	Expansión de beneficios	Corrupción	Comunistas
Comunistas	Derechos sociales de los trabajadores	Nuevos rebeldes	Capitalistas
Nacionalistas	Independencia del exterior	Linchamiento de inmigrantes	Comunidad internacional
Militaristas	Ejército fuerte y moderno	Golpe de estado	Rebeldes
Lealistas	Ausencia de elecciones e idolatría	Dudas sobre el líder	Todos

Fuente: elaboración propia.

OPINIÓN PÚBLICA Y DEMOCRACIA

La competición política entre los distintos grupos de presión determina de manera clara tanto las opciones de juego como las estrategias que debe seguir el jugador si quiere mantenerse en el poder. No obstante, estos colectivos organizados en torno a intereses comunes no son los únicos que determinan el futuro de la isla, sino que también influye en el mismo, y de manera muy notable, otro factor decisivo: la opinión pública. Los intereses de los tropicanos se conforman, entre otros aspectos, gracias a su afiliación a distintos grupos de presión, pero hay una dimensión de la opinión pública que no depende tanto de la actuación política de estas facciones como de la intervención directa del jugador y de sus decisiones. En Tropic 4, la opinión pública aparece segregada en distintas variables que se ven afectadas por la actuación política del usuario en el plano de la construcción y los decretos, y que se definen por la calidad de los alimentos, la vivienda, la religión, la sanidad o el trabajo, y la percepción general que los tropicanos tienen del ocio, la seguridad, el medio ambiente, la libertad y el respeto por el líder. En este sentido, apoyar u oponerse a las solicitudes de los grupos de presión comporta, asimismo, un efecto clave en las variables que conforman la opinión pública, ya sea para bien o para mal.

Ahora bien, ¿hasta qué punto cumplir con la opinión pública puede ser beneficioso para mantener al Presidente en el poder, y en qué casos es más recomendable jugar a favor de un grupo de presión en concreto? Por lo general, el relato ideológico presente en Tropic 4 equipara la primacía de la opinión pública (con un cierto equilibrio con las demandas de las facciones) con un modelo democrático marcado por las elecciones libres y, con ellas, la posibilidad de perder el poder. En cambio, el apoyo estricto a uno de los grupos de presión ignorando algunas variables de la opinión pública genera conflictividad social y desemboca, irremediablemente, en una narrativa sobre el régimen totalitario. Esto sucede, por ejemplo, si el jugador opta por reforzar su posición mediante el apoyo total de los militaristas y la policía: la fuerte presencia de las fuerzas armadas en las calles y en la vida de los tropicanos afectará negativamente a la variable de libertad de la opinión pública, y provocará manifestaciones que reclamarán, entre otras cosas, unas elecciones democráticas que permitan el cambio de gobierno. La apuesta exclusiva por la facción militarista llevará, de este modo, a optar por un régimen totalitario como única vía de cumplimiento de sus exigencias.

De este modo, Tropic 4 muestra un modelo de sociedad complejo en el que la experiencia lúdica se construye a partir de distintas decisiones políticas determinadas, esencialmente, por la confrontación de los mundos posibles de los grupos de presión y las variables que representan la opinión pública de los tropicanos.

CONCLUSIONES

Productos comerciales y exitosos como Tropic 4 demuestran cómo el videojuego contemporáneo, lejos de limitarse a un mero juguete infantil, puede leerse y utilizarse como una herramienta de aprendizaje de ciertos valores que se en-

cuentran implícitos en la ideología del diseño del mundo de juego. La naturaleza ficcional de un mundo posible simulado y su relación con las reglas de juego evocan claramente unos espacios que más que definir propuestas a un espectador-receptor plantean la toma de decisiones como mecanismo de comprensión de ciertas ideas. De este modo, *Tropico 4* no solo hace de la elección y sus consecuencias un reto lúdico, sino también una manera interesante de acercarse a la complejidad de los procesos políticos y sociales del mundo actual.

En primer lugar, el videojuego demuestra la dificultad inherente del modelo democrático en comparación con el sistema autoritario y populista: *Tropico 4* genera una sensación de fastidio al tener que cumplir con los requisitos esenciales de transparencia y elecciones libres con el pueblo tropicano, mientras que el ejercicio del autoritarismo facilita la gestión política de la isla. En este sentido, el juego pone en primera línea la cuestión del mantenimiento y regeneración de las democracias junto con las constantes amenazas de los discursos populistas que parecen convertir en algo más “fácil” el sistema político vigente.

En segundo lugar, la construcción de una red de apoyo y oposición de mundos posibles muestra el papel activo de los grupos de presión en la arena política. El enfoque del videojuego, y el objetivo finalista del mantenimiento del poder, facilitan la asunción, por parte del usuario, de las dinámicas necesarias para configurar una democracia o una dictadura a tenor de las peticiones de los grupos de presión y sus vínculos con la comunidad internacional. Por ello, *Tropico 4* consigue potenciar, en su brillante conjunción entre ficción y reglas de juego, un mundo ludoficcional en el que se aprende, mientras se juega, que las decisiones políticas pasan necesariamente por la participación activa de unos colectivos con intereses comunes.

En tercer lugar, el diseño del espacio público de toma de decisiones no se limita a la interacción entre usuario y facciones, sino que se introduce la cuestión de la opinión pública como un conjunto de variables decisivas que suelen escapar del control de los grupos de presión. En este sentido, *Tropico 4* evita la simplificación de la estructura de poder (algo que podría parecer normal al atender al carácter paródico de su diseño ficcional) al incluir las inquietudes de los tropicanos y su habitual oposición a las medidas políticas interesadas. De este modo, la relevancia de la sociedad civil juega un papel fundamental, ya sea como termómetro social o como objeto de manipulación política por parte del usuario gracias a la intervención de los medios de comunicación o las cortinas de humo centradas en el ocio y el carácter jovial del populismo. Así, *Tropico 4* coloca la opinión pública como un valor que se puede construir desde las bases sociales del contrapoder a los modelos fácticos, pero también como un indicador fácilmente manipulable por los dirigentes.

Finalmente, cabe destacar que las investigaciones centradas en *Tropico 4* y en cuestiones como el poder, los modelos políticos, los grupos de presión y la opinión pública no se agotan con estos resultados. Existen aún muchos aspectos del videojuego que merecen ser analizados en ulteriores trabajos. Es el caso, por ejemplo, del estudio del estereotipo de ciertos grupos de presión como los religiosos o los ecologistas o la definición del rol de la inmigración en las políticas públicas.

Por todo ello, los mundos de ficción de los videojuegos actuales, mucho más complejos que los de hace unas décadas, ya no pueden analizarse como meros objetos de ocio intrascendentes, sino que deben colocarse en el centro de los estudios culturales y políticos con el mismo estatus del que gozan hoy la televisión o el cine entre otros medios. Los videojuegos comerciales, y Tropic 4 en particular, hacen de la conjunción entre ideología y juego un vehículo idóneo para el aprendizaje que no podemos ignorar.

Antonio José Planells de la Maza es profesor asociado (acreditado por ANECA como contratado doctor) en Tecnocampus, un centro universitario adscrito a la Universidad Pompeu Fabra de Barcelona. Anteriormente impartió docencia en las asignaturas Historia de los Juegos, Narrativa y Storytelling Visual y Teoría del Juego. Es doctor con la califica-

ción de sobresaliente *cum laude* y Premio Extraordinario de Doctorado por la Universidad Carlos III de Madrid. Su investigación se centra en los videojuegos como mundos de ficción posibles e interactivos, el diseño de personajes y el uso de la narrativa audiovisual tanto en cine como en series de televisión.

Bibliografía

Albadalejo, T. (1998). *Teoría de los mundos posibles y macroestructura narrativa. Análisis de las novelas cortas de Clarín*. Alicante: Publicaciones de la Universidad de Alicante.

Alhabash, S.; Wise, K. (2012). "Peace-Maker: Changing Students' Attitudes toward Palestinians and Israelis through Video Game Play". *International Journal of Communication*, 6, pp. 356-380.

Aron, R. (1964). *La lutte des classes*. París: Gallimard.

Bachrach, P. (1967). *Crítica de la teoría elitista de la democracia*. Buenos Aires: Amorrortu Editores.

Bakar, A.; Inal, Y.; Cagiltay, K. (2006). "Use of Commercial Games for Educational Purposes: Will Today's Teacher Candidates Use Them in the Future?". En: Pearson, E.; Bohman, P. (eds.) *Proceedings of World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia and Telecommunications 2006*. Chesapeake: AACE, pp. 1757-1762.

Barr, M. (2013). "Computer Games and Learning: the Current State of Play". En: Bigl, B.; Stoppe, S. (eds.) *Playing with Virtuality. Theories and Methods of Computer Game Studies*. Frankfurt: Peter Lang, pp. 299-311.

Barthel, M.L. (2013). "President for a Day". *Information, Communication & Society*, 16 (1), pp. 28-42.

Bogost, I. (2007). *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*. Cambridge (MA): The MIT Press.

Buckingham, D.; Rodríguez, C. (2013). "Aprendiendo sobre el poder y la ciudadanía en un mundo virtual". *Comunicar*, 40, pp. 49-58.

Capdevila, A.; Gómez, L. (2011). "La articulación territorial de Cataluña y España en las estrategias persuasivas de los partidos políticos y de las instituciones autonómicas durante la campaña del Estatut". *Anàlisi*, 41, pp. 13-25.

- Castillo, A. (2011). *Lobby y comunicación. El lobbying como estrategia comunicativa*. Salamanca: Comunicación Social.
- Castillo, A.; Almansa A. (2011). "Interacciones comunicativas entre lobbies, sistema político y medios de comunicación". *Temas de Comunicación*, 23, pp. 67-87.
- Cuadrado, A. (2011). "Utopías y distopías de los medios digitales para la educación". *Icono 14*. 9 (2), pp. 05-20.
- Dahl, R. (1992). *Los dilemas del pluralismo democrático*. México: Alianza.
- Eco, U. (1993). *Lector in fabula. La cooperación en el texto narrativo*. Barcelona: Lumen.
- Frasca, G. (2003). "Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology". En: Wolf, M.; Perron, B. (eds.) *The Video Game Theory Reader*. Nueva York: Routledge, pp. 221-235.
- Gee, J.P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy*. Nueva York: Palgrave Macmillan.
- Gee, J.P. (2008). "Video Games and Embodiment". *Games and Culture*, 3(3-4), pp. 253-263.
- Greimas, A.J. (1966). *Semántica estructural. Investigación metodológica* (edición de 1987). Madrid: Gredos.
- Jenkins, H. (2004). "Game Design as Narrative Architecture". En: Wardrip-Fruin, N.; Harrigan, P. (eds.) *First Person: New Media as Story, Performance and Game*. Cambridge (MA): The MIT Press, pp. 118-130.
- Lacasa, P. (2011). *Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales*. Madrid: Morata.
- Lasswell, H.D. (1936). *La política como reparto de influencia*. Madrid: Aguilar.
- Marcano, B. (2008). "Juegos serios y entrenamiento en la sociedad digital". *Revista Electrónica Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 9 (3), pp. 93-107.
- Panoutsopoulos, H.; Sampson, D.G. (2012). "A Study on Exploiting Commercial Digital Games into School Context". *Educational Technology & Society*. 15 (1), pp. 15-27.
- Pericot, J.; Capdevila, A. (1999). "Estrategias persuasivas de la propaganda política televisiva", comunicación presentada en el IV Congreso Español de Ciencia Política y de la Administración. Granada, 30 de septiembre - 2 de octubre.
- Planells de la Maza, A.J. (2013). *Los videojuegos como mundos ludoficcionales: una aproximación semántico-pragmática a su estructura y significación*. Tesis doctoral no publicada. Madrid: Universidad Carlos III de Madrid.
- Propp, V. (1928). *Morfología de los cuentos fantásticos* (Edición del año 2000). Madrid: Fundamentos.
- Ryan, M.L. (1991). *Possible Worlds, Artificial Intelligence and Narrative Theory*. Bloomington: Indiana University Press.
- . (2006). *Avatars of Story*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Salen, K.; Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge (MA): The MIT Press.
- Sampedro, V.; Resina, J. (2010). "Opinión pública y democracia deliberativa en la sociedad red". *Ayer*, 80 (4), pp. 139-162.
- Sedeño, A.M. (2010). "Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en educación". *Comunicar*, 34, pp. 183-189.
- Sicart, M. (2009). *The Ethics of Computer Games*. Cambridge (MA): The MIT Press.

