



Tropico 6: el videojuego como una parodia satírica de la "república bananera"

Jacobo Durán Marín

Trabajo de grado de maestría presentado para optar al título de Magíster en Estudios
Latinoamericanos

Directora

Catalina Castrillón Gallego, Doctora (PhD) en Historia

Universidad Pontificia Bolivariana
Escuela de Teología, Filosofía y Humanidades
Maestría en Estudios Latinoamericanos
Medellín, Antioquia, Colombia

2024

El contenido de este documento no ha sido presentado con anterioridad para optar a un título, ya sea en igual forma o con variaciones, en esta o en cualquiera otra universidad.

Agradecimientos

Quiero agradecer a mi familia. A mis padres, a mis tías, mi tío, mis abuelos, mis primos y mis mascotas. A mis padres, Paula y Toto, mis principales maestros, quienes me enseñaron a tener paciencia, a ser poco convencional con mis creaciones, pero, sobre todo, a enseñarme a buscar la cara positiva de las cosas. A mis tías Sara, Eu y Aleja, así como a mi tío David, quienes me alentaron y me aportaron inmensamente en mi formación como profesional y ser humano. A mi abuelo Raúl, por ser un maestro, escritor e investigador ejemplar. A mis abuelos Claudia y Gabriel, quienes siempre me animaron y motivaron a seguir adelante. A mis primas Sofi y Luci, así como mi primo Simón, a quienes no les faltó una sonrisa y una carcajada al compartir con ellos y contarles de este proyecto. A mi perro Happy, a mi gato Bambú, a mi periquito, mis gallinas y mi helecho Aurora, quienes me acompañaron y mantuvieron cuerdo durante la escritura de este trabajo.

También agradezco a Jenny, por ser mi compañera y amiga, con quien compartí los mejores momentos de mi etapa universitaria. Quien me aconsejó, brindó ideas y me ayudó a darle forma a este trabajo, así como mis proyectos futuros. Agradezco a la profe Catalina y el profe Juan Esteban, docentes e investigadores ejemplares y admirables, de quienes aprendí una infinidad, apoyándome de forma inmensa para terminar este trabajo.

Finalmente, agradezco a la profe Libia Restrepo, a quien dedico este trabajo de grado como la mayor muestra de agradecimiento. Por introducirme a la historia en aquellas tardes acogedoras y silenciosas de Santa Elena, dentro de su cabaña, digna de un cuento de magos y hadas. De ella aprendí a mantener viva mi curiosidad por la historia, así como por la riqueza y potencialidad que esta posee, más allá de los voluminosos libros y los legajos de archivo.

Tabla de contenido

Resumen	8
Abstract	9
Introducción	10
¿Qué son los Game Studies?	14
Metodología	24
Marco teórico y estructura del trabajo.....	28
Capítulo 1 Descifrando la exótica “república bananera” de trópico: estereotipos y representaciones de la naturaleza	35
1.1 Definir la “república bananera” y el trópico exótico.....	35
1.2 Los elementos de juego permeados por la tropicalización.....	42
1.3 Las mecánicas de juego neoextractivistas y la tropicalidad	51
1.4 Entender <i>Tropico 6</i> como una experiencia diseñada.....	58
Capítulo 2 Desafiando el colonialismo con humor: la parodia satírica como estrategia lúdico-crítica.....	71
2.1 Una caricaturización de las superpotencias y las facciones políticas.....	72
2.2 La parodia satírica como estrategia lúdico-crítica.....	107
2.3 El potencial subversivo del humor	114
Capítulo 3 Encarnar al tirano: mecánicas de juego autoritarias y su relación con las dictaduras latinoamericanas.....	125
3.1 Reglas y mecánicas autoritarias de juego.....	125
3.2 Nexos de las mecánicas de juego autoritarias con algunas dictaduras latinoamericanas...	137
3.3 Reflexiones sobre los elementos autoritarios	142
Conclusiones	158
Referencias	162
Anexo 1 Ficha de Análisis	173

Lista de figuras

Figura 1	42
Figura 2	44
Figura 3	45
Figura 4	47
Figura 5	48
Figura 6	49
Figura 7	50
Figura 8	51
Figura 9	54
Figura 10	55
Figura 11	56
Figura 12	60
Figura 13	72
Figura 14	74
Figura 15	76
Figura 16	79
Figura 17	81
Figura 18	83
Figura 19	83
Figura 20	85
Figura 21	85
Figura 22	87

Figura 23	89
Figura 24	91
Figura 25	93
Figura 26	95
Figura 27	99
Figura 28	101
Figura 29	103
Figura 30	104
Figura 31	105
Figura 32	107
Figura 33	128
Figura 34	129
Figura 35	131
Figura 36	131
Figura 37	132
Figura 38	133
Figura 39	135
Figura 40	135
Figura 41	137

Siglas, acrónimos y abreviaturas

CNI	Central Nacional de Informaciones
DINA	Dirección de Inteligencia Nacional
NPC	Non-Playable-Character
OTAN	Organización del Tratado Atlántico Norte
PCC	Partido Comunista Chino
PETA	People for the Ethical Treatment of Animals
SJW	Social Justice Warriors

Resumen

El videojuego *Tropico 6* es un simulador de “repúblicas bananeras”. Este emplea los estereotipos y prejuicios que acarrea dicha expresión despectiva para representar un escenario caribeño, exótico y paradisiaco. Este paraíso tropical está bajo las manos de un dictador corrupto y extractivista (el jugador), quien debe oprimir y silenciar a sus opositores, saquear los recursos naturales y adoptar una posición servil ante las superpotencias; de esta manera se mantiene en el poder. No obstante, el videojuego aborda estos estereotipos desde un enfoque paródico-satírico, redirigiéndolos para burlarse de Estados Unidos y otras potencias; quienes formularon este imaginario en el pasado, y que, hasta el día de hoy lo siguen empleando para caracterizar la región y justificar sus intervenciones políticas y armadas.

Partiendo de los Estudios Latinoamericanos y los Game Studies, esta investigación aborda las estrategias lúdico-paródicas empleadas por el videojuego para ridiculizar el imaginario de la “república bananera”, pero también para plantear críticas y cuestionamientos sobre las dictaduras latinoamericanas, el extractivismo, la colonialidad del poder y la colonialidad de la naturaleza, el intervencionismo extranjero y el patrón de poder global. Se hace énfasis en los escenarios del videojuego, la vegetación, los edificios y los animales. Asimismo, se abordan las interfases, reglas y mecánicas de juego. No obstante, se presta especial atención a los personajes del videojuego, así como a sus múltiples rasgos paródicos en la dimensión textual, auditiva y visual.

Esta es una invitación a interpretar los videojuegos como artefactos lúdico-críticos, que pueden cuestionar la realidad y los modelos establecidos.

Palabras clave: videojuego, república bananera, dictador, parodia satírica, colonialidad.

Abstract

The video game Tropicó 6 is a simulator of "banana republics." It employs the stereotypes and prejudices associated with this derogatory term to portray a Caribbean, exotic, and paradisiacal scenario. This tropical paradise is under the control of a corrupt and extractivist dictator (the player), who must oppress and silence opponents, plunder natural resources, and adopt a subservient position towards superpowers to maintain power. However, the video game addresses these stereotypes from a parodic-satirical perspective, redirecting them to mock the United States and other powers who formulated this imagery in the past and continue to use it to characterize the region and justify their political and military interventions.

Drawing from Latin American Studies and Game Studies, this research examines the ludic-parodic strategies employed by the video game to ridicule the imagery of the "banana republic." It also critiques and questions Latin American dictatorships, extractivism, the coloniality of power and nature, foreign interventionism, and the global power pattern. Emphasis is placed on the game's scenarios, vegetation, buildings, and animals. Additionally, interfaces, rules, and game mechanics are addressed. Special attention is given to the video game characters and their numerous parodic features in the textual, auditory, and visual dimensions.

This investigation serves as an invitation to interpret video games as ludic-critical artifacts, capable of questioning reality and established models.

Keywords: Videogame, banana republic, dictator, satirical parody, coloniality.

Introducción

El presente trabajo de grado es una investigación empírica sobre el videojuego *Tropico 6*¹. Este se enmarca teórico-metodológicamente entre los Estudios Latinoamericanos y los Game Studies. Pretende estudiar la idea de América Latina que propone el videojuego *Tropico 6* en tanto proyecta una imagen paródica y estereotipada de la región, la cual preexiste en los medios masivos de entretenimiento y comunicación tradicionales.

Se parte de la hipótesis de que *Tropico 6* puede entenderse como una propuesta paródico-satírica que, desde un humor crítico y ridiculizante, busca desestabilizar el imaginario hegemónicamente difundido de Latinoamérica. Asimismo, pone en duda la postura jerárquica, vertical y dominante de los imperios hegemónicos del mundo a través de la historia, quienes han intervenido y violentado la región en reiteradas oportunidades. De igual manera, expone la corrupción y complicidad de las elites políticas latinoamericanas para perpetuar la dominación extranjera y el abuso de las poblaciones locales y el territorio.

En otras palabras, el videojuego emplea una estrategia lúdico-humorística que critica los estereotipos ambientales y políticos formulados desde el exterior, así como el papel desempeñado por las superpotencias extranjeras y los partidos políticos frente a las problemáticas regionales y locales.

Más allá de una carnavalización exótica y estereotípica de Latinoamérica en función de divertir al jugador, el discurso paródico-satírico del videojuego cuestiona el imaginario de las “repúblicas bananeras”, evidenciando reiterativamente lo sesgado, contradictorio y engañoso que resulta ser para definir y entender la región.

El videojuego es una crítica humorística de la historia del territorio, así como del contexto contemporáneo actual. Concretamente, esta parodia satírica cuestiona al jugador acerca de la *colonialidad del poder* y el patrón de poder global imperante, blanco, europeo y capitalista², así

¹ Limbic Entertainment y Realmforge Studios. *Tropico 6*, Steam ed., v. 21 (1113) (Kalypso Media, 2019), Windows 7 o superior, https://store.steampowered.com/app/492720/Tropico_6/.

² Aníbal Quijano, *Cuestiones y horizontes: de la dependencia histórico-estructural a la colonialidad/descolonialidad del poder* (Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales, 2020), 861-870.

como la *colonialidad de la naturaleza*³; fenómenos persistentes desde los orígenes de lo que hoy entendemos por Latinoamérica.

Adicionalmente, se niega que *Tropico 6* difunda o perpetue el imaginario estereotípico y despectivo de la “república bananera”. Y tampoco pretende inculcar a sus jugadores con discursos ideológicos capitalistas, imperialistas y condescendientes. Si esto fuese así, que se adelanta, no lo es, perjudicaría gravemente el propósito principal de todo videojuego: divertir a sus jugadores.

No obstante, ¿De qué trata *Tropico 6*? ¿Qué son los Game Studies? y ¿Por qué es relevante este videojuego como objeto de estudio?

Tropico 6 es la sexta entrega dentro de la saga de videojuegos *Tropico*. Al igual que sus versiones previas, este videojuego es un simulador de “repúblicas bananeras” en donde el jugador debe interpretar el papel del temido dictador de un Estado insular ficticio llamado “Trópico”, ubicado en un extenso archipiélago del mar Caribe.⁴

El videojuego emplea sus elementos lúdicos para representar los estereotipos que dicha expresión despectiva encierra: la exotividad y riqueza natural de sus paisajes paradisiacos e idílicos para turistas, la corrupción desmesurada del gobierno, el saqueo rampante de los recursos naturales, el rudimentario pero alegre temperamento de sus habitantes, entre otros.

En *Tropico 6*, el jugador debe asegurar su perpetuidad en el poder y mantener bajo control a la población local a través de mecánicas de juego inspiradas de dictaduras del mundo real. El jugador cuenta con un amplio repertorio de mecánicas de juego que le permiten manipular, sobornar, encarcelar, asesinar, torturar, saquear, exiliar, robar, etcétera.

Asimismo, el jugador tiene a su disposición una amplia gama de mecánicas de juego para mantener financieramente a flote su gobierno autoritario. En su gran mayoría, consisten en explotar los recursos naturales y exportarlos al mercado internacional; por ejemplo, la extracción de metales preciosos y combustibles fósiles, el cultivo de alimentos y materias primas como plátano, maíz, caucho, etc., así como la cría de distintos tipos de ganado.

³ Héctor Alimonda, *La naturaleza colonizada. Ecología política y minería en América Latina* (Buenos Aires: Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales, 2011), 47-54.

⁴ Kalypso Media Group. “Tropico 6 - Standard Edition”, Kalypso. consultado el 3 de mayo de 2023, <https://www.kalypsomedia.com/us/850/tropico-6-standard-edition/pc/steam-version>. Sección Description.

Adicionalmente, el videojuego está estructurado por una serie de reglas que facilitan e incentivan en el jugador estrategias de gobierno caracterizadas por la malversación de fondos públicos, el fraude, el nepotismo y el clientelismo.

Los estereotipos empleados por *Tropico 6* aparecen de forma reiterativa y exagerada en las representaciones visuales, es decir, en la vegetación, los animales, el océano, los edificios y la geomorfología empleada para escenificar los mapas de juego, así como las gamas de colores características de cada uno.

Igualmente, dichos estereotipos de la región se reflejan en la dimensión auditiva, como en la banda sonora que acompaña las partidas de juego, compuesta por ritmos tropicales de un tempo acelerado, jovial y lleno de vitalidad: salsa, son cubano, merengue, chachachá, entre otros.

Dicha perspectiva estereotípica también se ve reflejada en los personajes del videojuego, quienes están elaborados de tal forma que evocan el imaginario del habitante local alegre, pero a su vez incivilizado y carente de racionalidad; además, potencialmente corrupto y criminal.

Asimismo, se representa al extranjero como una figura de autoridad benévola, racional y paternalista —un promotor de la civilización—, pero al mismo tiempo que es maquiavélico y busca constantemente beneficiarse de las riquezas de Trópico, así como embaucar al gobierno local y sus habitantes.

En otras palabras, *Tropico 6* reconstruye un imaginario que, en décadas anteriores, particularmente el cine y la televisión, ya habían empezado a configurar y popularizar bajo lineamientos políticos-económicos colonialistas; esto es, una serie de ideas y representaciones que dibujan a Latinoamérica como tierra de placeres corporales y terrenales, exótica, selvática y rica. Pero a su vez, paupérrima, corrupta, atrasada; que necesita ser gobernada por un dictador —la marioneta de una superpotencia extranjera— para traer orden y civilización.

Además de la reproducción de dichos estereotipos, hay que añadir un elemento distintivo que acentúa la problematización de este artefacto lúdico: *Tropico 6* es una parodia satírica. Esta parodia satírica alcanza su punto culmen en los diálogos de los personajes, así como en sus dramatizadas personalidades; cómicas, irreverentes y contradictorias.

Este rasgo anterior es fundamental y determinante, porque modifica sustancialmente la significación del imaginario estereotípico transmitido, y, hasta cierto punto altera la finalidad del mismo: el videojuego representa estos estereotipos para criticarlos, no para difundirlos.

Aquellos estereotipos están parodiados a tal nivel, que considerar que *Tropico 6* aboga por la difusión indiscriminada y homogeneizante del imaginario de “república bananera” sobre América Latina es una lectura superficial e insuficiente. De igual manera, interpretar que el videojuego pretende glorificar las dictaduras y celebrar sus crímenes contra la humanidad, o, que este reproduce el discurso despectivo para intencionadamente denigrar la región, son deducciones sesgadas.

Estas lecturas ignoran la naturaleza del medio y la experiencia que involucra jugar un videojuego, simplificando los impactos que este puede llegar a tener en la sociedad, las posibilidades de subversión de la parodia, así como la experiencia e interpretación de las comunidades *gamer*; tres elementos que son desarrollados simultáneamente a lo largo del trabajo.

Esta parodia satírica está organizada de acuerdo con la estructura secuencial de los cuatro niveles de juego, que a su vez son una representación de cuatro momentos de la historia de la región. En cada nivel se parodian las figuras de autoridad extranjeras, así como las élites políticas locales.

El primero de ellos se denomina “Colonial”. Para este nivel, el jugador aún no es dictador, pero está a cargo de dirigir la colonia de Trópico en figura de gobernador, quien fue asignado por “La Corona”. Esta particularidad del nivel implica que su gobierno está demarcado por una cuenta regresiva de tiempo, la cual puede ser ampliada únicamente por “La Corona” siempre y cuando se obedezcan sus exigencias. No obstante, para convertirse en dictador el jugador debe independizarse, proceso que es llevado a cabo mediante la colaboración con la facción de los “Revolucionarios”.

Una vez independizado Trópico, el jugador avanza al nivel “Guerras Mundiales”, fungiendo por primera vez como dictador. “La Corona” es sustituida por “Los Aliados” y “El Eje”, con quienes debe aliarse para evitar una invasión armada, así como para progresar al siguiente nivel. Mientras que los “Revolucionarios” son reemplazados con cuatro facciones políticas rivales: “Comunistas”, “Capitalistas”, “Religiosos” y “Militaristas”.

En el momento en que el jugador establece la alianza definitiva con alguna de las superpotencias, se avanza al nivel “Guerra Fría”, disolviendo las superpotencias anteriores y dando lugar a la aparición de otras dos: “Las Potencias Occidentales” y “El Bloque del Este”. Asimismo, se añaden otras dos facciones políticas locales: “Ecologistas” e “Industrialistas”.

Además del establecimiento de alianzas, el jugador cuenta con otras opciones para finalizar el tercer nivel. Puede convertir Trópico en: A) un paraíso exclusivo para turistas extranjeros, B) una potencia con armamento nuclear, o C) el hogar de un monumento internacional “importante” que el jugador debe robar a otra nación.

Una vez que el jugador desarrolle satisfactoriamente alguna de las tareas anteriores, se avanza al cuarto y último nivel: “Tiempos Modernos”. En este, el jugador debe afrontar las exigencias de cinco superpotencias simultáneamente: “EE. UU.”, “China”, “Rusia”, “Oriente Medio” y “La UE”. Asimismo, debe responder a las exigencias de ocho facciones políticas locales; a las ya existentes se adicionan otras dos: “Intelectuales” y “Conservadores”.

Este último nivel no tiene un final *per se*, sino que la meta última consiste en mantener el equilibrio entre las constantes presiones de las superpotencias, las facciones políticas locales y el mercado internacional, modificando el mapa de juego y la estructura estatal de Trópico al antojo del jugador.

¿Qué son los Game Studies?

Los Game Studies, también conocidos como Ludología, se definen como una “disciplina que estudia los juegos en general, y los video juegos en particular”⁵. En la actualidad, esta área del conocimiento todavía se encuentra en formación y está compuesto por un repertorio altamente interdisciplinar de investigadores, quienes pertenecen en su mayoría a las humanidades, las ciencias sociales, las ciencias de la computación, e incluso que son diseñadores de videojuegos.⁶

Esta amplitud interdisciplinar es tal, que la problematización investigativa de los videojuegos puede abarcar “desde el nivel técnico de diseño, propio de la ingeniería y desarrollo de los videojuegos, hasta problemas de carácter económico, psicológico, educativo, político, social, militar, lúdico y, por supuesto, problemas filosófico-éticos”.⁷

El estudio de los videojuegos se funda con el debate “Ludología vs Narratología”, suscitado a finales de la década de 1990 y comienzos de la siguiente, con la publicación del artículo de

⁵ Gonzalo Frasca, “Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology,” En *The Videogame Theory Reader* (New York: Routledge, 2003), 222. “discipline that studies games in general, and video games in particular”. Traducción propia al español.

⁶ Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith, y Susana Pajares Tosca, *Understanding Video Games: The Essential Introduction*, 4a ed. (New York: Routledge, 2020), 8-9, <https://doi.org/10.4324/9780429431791>.

⁷ Elías Manaced Rey Vásquez, *El juego de videojuegos como acto ético performativo*, 1 ed. (Bogotá: Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO, 2023), 27, <https://doi.org/10.26620uniminuto/978-958-763-639-0>.

Gonzalo Frasca, “Ludology Meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative”⁸. Este trabajo incitó a un grupo de teóricos autodenominados como “ludólogos”, a afirmar que la investigación de los videojuegos estaba en riesgo de ser colonizada por las teorías y metodologías procedentes de las disciplinas “clásicas” (literatura, cine, teatro, etc.), que pasaban por alto las particularidades del medio; a los teóricos de estas otras disciplinas se les denominó “narratólogos”⁹.

En esta línea de ideas, los ludólogos consideraban que las investigaciones de los narratólogos generaban una “homogenización que resulta cómoda para los estudiosos del relato pero incompleta y simplista desde la perspectiva del videojuego como juego”. A la par de la adopción de una postura sectaria y altamente polarizada, los ludólogos formularon numerosos argumentos de por qué los videojuegos eran sustancialmente distintos a la literatura, el cine y el teatro. Uno de los más representativos afirma que los videojuegos son “simulaciones”, no narraciones. Además, que estos —a diferencia del resto de medios— requieren de la participación de sus jugadores, en función de dar a lugar las partidas de juego¹⁰.

La iniciativa por diferenciar el estudio del videojuego de las demás áreas del conocimiento pretendía contribuir a “la ambición de emancipar el estudio de los juegos de computador de la teoría literaria y convertirlo en una disciplina académica autónoma.”¹¹

Ante estos argumentos, los narratólogos rebatieron que, a pesar de que los videojuegos fuesen simuladores, “cada partida disfrutada por el jugador configura una secuencia fija de eventos en un sentido concreto constituyendo, en cada caso, una narración distinta.” O, por otra parte, que “simular requiere, por definición, un referente externo que simular”, por lo tanto, los análisis de las representaciones y los enfoques narratológicos no podían ser descartados.¹²

Para el 2003 el debate terminó agotándose. Planells de la Maza explica que, una parte de los teóricos vio la polarización sectaria del novedoso campo como algo innecesario, pues la

⁸ Gonzalo Frasca, “Ludology Meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative,” Ludology.org, 1999, <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.htm>.

⁹ Antonio José Planells de la Maza, “Los videojuegos como mundos ludoficcionales: Una aproximación semántico-pragmática a su estructura y significación,” (Tesis doctoral, Universidad Carlos III de Madrid, 2013), 154-157, <https://e-archivo.uc3m.es/handle/10016/16262>.

¹⁰ Planells de la Maza, “Los videojuegos como mundos ludoficcionales...,” 156-168

¹¹ Marie-Laure Ryan, *Avatars of Story* (Mineápolis, MN: University of Minnesota Press, 2006), 183. “the ambition to emancipate the study of computer games from literary theory and to turn it into an autonomous academic discipline.” Traducción propia al español.

¹² Planells de la Maza, “Los videojuegos como mundos ludoficcionales...,” 167.

cuestión fundamental no dependía de si los videojuegos eran narraciones o simulaciones, sino en entender cómo estos, a pesar de sus particularidades, pueden llegar a volverse narrativos. Asimismo, que la relevancia del medio no debía depender exclusivamente de su independencia de otras disciplinas, sino en la amplia interdisciplinariedad, y con ello, los novedosos enfoques teóricos y metodológicos que estaba atrayendo.¹³

En un intento por concluir y olvidar el debate, en su artículo “Ludologists Love Stories, Too: Notes From A Debate That Never Took Place”¹⁴, Gonzalo Frasca se disculpa con la academia por el radicalismo manifestado por los ludólogos.¹⁵ Según Planells de la Maza, con este trabajo, Gonzalo Frasca rechaza abiertamente la ludología radical, abogando por una “noción más abierta y transversal que admita toda perspectiva académica que se proponga analizar los videojuegos”¹⁶.

Aproximadamente una década más tarde, se evidencia que el debate no fue ni concluido ni cerrado por completo, porque aparece el artículo de Kokonis, “Intermediality between Games and Fiction: The ‘Ludology vs. Narratology’ Debate in Computer Game Studies: A Response to Gonzalo Frasca”, en donde el autor plantea que, para enmendar esta discordancia de una vez por todas es necesario resolver el dilema metodológico original¹⁷, algo que puede alcanzarse a través de una mayor amplitud teórica:

*Si abordamos el tema con interés y sin prejuicios, podríamos descubrir que las herramientas teóricas del pasado no son tan confiables en la investigación como solíamos pensar. Quizás, tanto los narratólogos como los ludólogos deberían reconsiderar que ni la narratología ni la ludología por separado son suficientes para el estudio del fenómeno. Lo que se necesita es una cuadrícula teórica más amplia y flexible que incorpore tanto las perspectivas de la narratología como de la ludología, así como otras herramientas teóricas, para el estudio integral de los videojuegos.*¹⁸

¹³ Planells de la Maza, “Los videojuegos como mundos ludoficcionales...,” 168-169.

¹⁴ Gonzalo Frasca, “Ludologists Love Stories, Too: Notes From A Debate That Never Took Place”, en *DiGRA '03 - Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up* (Utrecht: Utrecht University; Digital Games Research Association (DiGRA), 2003), 92–99. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05163.01125.pdf>

¹⁵ Michalis Kokonis, “Intermediality between Games and Fiction: The ‘Ludology vs. Narratology’ Debate in Computer Game Studies: A Response to Gonzalo Frasca,” *Acta Universitatis Sapientiae Film and Media Studies* 9, núm. 1 (2014): 174, <https://doi.org/10.1515/ausfm-2015-0009>.

¹⁶ Planells de la Maza, “Los videojuegos como mundos ludoficcionales...,” 164.

¹⁷ Kokonis, “Intermediality between Games and Fiction...,” 175.

¹⁸ Kokonis, “Intermediality between Games and Fiction...,” 176. “If we approach the subject with interest and without prejudice, we may discover that the theoretical tools of the past are not as reliable in research as we used to

Esta investigación busca combinar teórica y metodológicamente algunas de las anteriores definiciones de narratólogos y ludólogos sobre el videojuego. Es decir, se consideran los videojuegos como simulaciones o sistemas, pero también se reconoce su capacidad para crear, contener y transmitir elementos narrativos; en otras palabras, de estar constituidos por representaciones.

Concretamente, se interpreta el videojuego desde la definición ludológica de Frasca:

*[...] "simular es modelar un sistema (fuente) a través de un sistema diferente que conserva (para alguien) algunos de los comportamientos del sistema original". El término clave aquí es "comportamiento". La simulación no simplemente conserva las características —generalmente audiovisuales— del objeto, sino que también incluye un modelo de sus comportamientos. Este modelo reacciona a ciertos estímulos (datos de entrada, pulsar botones, movimientos del joystick), según un conjunto de condiciones.*¹⁹

Si bien el videojuego puede ser interpretado como una simulación, cargada y condicionada por “comportamientos”, datos y valores, esto no quiere decir que sea incompatible con las representaciones y narraciones. En este sentido, la presente investigación también entiende el videojuego desde el argumento de Ray, el cual dice que:

*[...] mientras que la máquina de simulación en sí misma no puede ser llamada una narrativa, cada una de sus ejecuciones individuales produce imágenes de un mundo que experimenta cambios como resultado de eventos. En otras palabras, los juegos pueden no ser historias, pero pueden ser máquinas para generar historias.*²⁰

think. Perhaps, both narratologists and ludologists should reconsider that neither narratology nor ludology alone are sufficient for the study of the phenomenon. What is needed is a wider, more flexible theoretical grid that it would incorporate both the narratology and the ludology perspectives, as well as other theoretical tools, for the comprehensive study of computer games.” Traducción propia al español.

¹⁹ Frasca, “Simulation versus Narrative...,” 223. “[...] “to simulate is to model a (source) system through a different system which maintains (for somebody) some of the behaviors of the original system.” The key term here is “behavior.” Simulation does not simply retain the—generally audiovisual—characteristics of the object but it also includes a model of its behaviors. This model reacts to certain stimuli (input data, pushing buttons, joystick movements), according to a set of conditions. Traducción propia al español.

²⁰ Ryan, *Avatars of Story*, 188-189. “while the simulation machine cannot in itself be called a narrative, each of its individual runs produces images of a world that undergoes changes as the result of events. In other words, games may not be stories, but they can be machines for generating stories.” Traducción propia al español.

Adicionalmente, que los jugadores no solo son “agentes, pero también espectadores de sus propias acciones simuladas. La experiencia del juego se encuentra, por lo tanto, a medio camino entre vivir la vida y ver una película.”²¹

En consonancia con lo anterior, se parte de la premisa que, dentro del videojuego, los jugadores:

[...] manipulan avatares con propiedades humanas o semejantes a humanas situados en un mundo con características inspiradas en la geografía y arquitectura reales, como pasillos, ríos, montañas, castillos y mazmorras. En la medida en que las acciones del jugador provocan la evolución de este mundo, los videojuegos presentan todos los ingredientes básicos de una narrativa: personajes, eventos, entorno y trayectorias que llevan de un estado inicial a un estado final. ²²

¿Cómo encaja *Tropico 6* en todo esto? y, concretamente ¿Por qué es relevante este videojuego para los Game Studies y los Estudios Latinoamericanos?

Bajo esta fecunda interdisciplinariedad de los Game Studies, así como de la iniciativa por encontrar métodos y teorías más amplios a la ludología, en 2013 es acuñado el subcampo de los Latin American Game Studies con el artículo de Penix-Tadsen, “Latin American Ludology: Why We Should Take Video Games Seriously (and When We Shouldn't)”. Este subcampo se funda con la intención de formalizar el estudio de la representación latinoamericana y de sus culturas dentro del videojuego.²³

Que al subcampo se le haya nombrado en este año, no quiere decir que las investigaciones preocupadas por Latinoamérica y los videojuegos no existieran con anterioridad, todo lo contrario.²⁴

²¹ Ryan, *Avatars of Story*, 190. “agents but also spectators of their own pretended actions. The game experience is therefore halfway between living life and watching a movie.” Traducción propia al español.

²² Ryan, *Avatars of Story*, 182. “manipulate avatars with human or human like properties situated in a world with features inspired by real geography and architecture, such as hallways, rivers, mountains, castles, and dungeons. Insofar as the actions of the player cause this world to evolve, computer games present all the basic ingredients of narrative: characters, events, setting, and trajectories leading from a beginning state to an end state.” Traducción propia al español.

²³ Phillip Penix-Tadsen, “Latin American Ludology: Why We Should Take Video Games Seriously (and When We Shouldn't),” *Latin American Research Review* 48, n° 1 (2013): 175, <https://doi.org/10.1353/lar.2013.0008>.

²⁴ Trabajos como el de Gonzalo Frasca “Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology”, Shoshana Magnet “Playing at Colonization: Interpreting Imaginary Landscapes in the Video Game *Tropico*” y Daniel Chávez “El coronel no tiene con quien jugar: representaciones latinoamericanas en la literatura y el videojuego” son pioneros en el estudio de la representación latinoamericana en el videojuego.

Además de ser abordada desde fechas muy tempranas dentro de la consolidación de la Ludología, la investigación sobre la representación de Latinoamérica en la serie de videojuegos *Tropico* ha existido desde los inicios del debate fundacional anteriormente referido.

En una de las notas de “Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology”, Frasca enfatiza que el videojuego *Tropico 1*²⁵ contiene un diseño colonialista. Además, que el estilo paródico empleado para simular la región es entorpecido por los estereotipos y clichés que incorpora. El autor concluye su nota calificando al videojuego como insultante y desagradable.²⁶

A esta perspectiva negativa de Frasca se adhiere Magnet en 2006, con su artículo “Playing at Colonization: Interpreting Imaginary Landscapes in the Video Game *Tropico*”. Este trabajo es el primero en investigar a profundidad la saga *Tropico*; específicamente, la autora aborda el videojuego *Tropico 1*. Aunque no lo afirma explícitamente, coincide y defiende una buena parte de las observaciones negativas destacadas por Frasca.

Magnet argumenta que el videojuego inculca a sus jugadores de discursos masculinistas, colonialistas, imperialistas y capitalistas, al mismo tiempo que reproduce y difunde estereotipos de la región. Por otro lado, la autora ignora por completo —de forma intencionada o no— la dimensión paródica del videojuego.²⁷

Para 2010, hace aparición el artículo de Chávez, el único trabajo en español, escrito por un latinoamericano e inscrito en los Estudios Latinoamericanos, que, sustentándose de algunas de las observaciones de Frasca y Magnet, analiza con mayor rigurosidad ludológica el videojuego *Tropico 1*. Este trabajo proporciona una de las precisiones teórico-metodológicas más acertadas sobre las investigaciones relacionadas con esta saga, porque aplica una categoría de análisis que el autor define como el “contrato paródico”.²⁸

Según el autor, el “contrato paródico” es un pacto voluntario entre el jugador y el videojuego, en donde hay de por medio una serie de premisas lúdicas y humorísticas que deben ser aceptadas para poder jugar: El jugador debe “ocupar el sitio del autócrata o líder y dirigir tanto la

²⁵ Poptop Software, *Tropico 1*, (Gathering of Developers, 2001), Windows. Por la antigüedad del videojuego, este ha sido discontinuado, por lo tanto, ya no está disponible en el mercado. Sin embargo, existe una versión (europea) digital en el siguiente enlace: <https://archive.org/details/tropicoeurope>.

²⁶ Frasca, “Simulation versus Narrative...,” 234-235.

²⁷ Shoshana Magnet, “Playing at Colonization: Interpreting Imaginary Landscapes in the Video Game *Tropico*,” *The Journal of Communication Inquiry* 30, no 2 (2006): 144-156, <https://doi.org/10.1177/0196859905285320>.

²⁸ Daniel Chávez, “El coronel no tiene con quien jugar: representaciones latinoamericanas en la literatura y el videojuego,” *Arizona Journal of Hispanic Cultural Studies* 14 (2010): 161, <https://doi.org/10.1353/hcs.2011.0416>.

economía como la vida política, la vida privada y hasta los pensamientos de los ciudadanos”. Debe asimilar una serie de conductas criminales en los habitantes; asentir que en Trópico “el turista es rey”, y que, el videojuego dispone de un “catálogo de estereotipos reproducidos en los géneros visuales norteamericanos desde la publicidad, la fotografía y el cine hasta la televisión, sobre América Latina, sus habitantes y sus gobiernos.” Asimismo, que el jugador debe participar de las “metáforas visuales e historiográficas” que el videojuego propone en las partidas.²⁹

Es relevante añadir que, en este contrato paródico la “república bananera” es más que una expresión despectiva para algunos países periféricos, el autor la interioriza como un estereotipo en sí mismo, el cual posee una serie de rasgos distintivos:

*El conjunto de las “repúblicas bananeras” a las que pertenece Tropico son sitios de corrupción, autoritarismo y diversión. Las únicas posibilidades de desarrollo son el turismo (de entretenimiento y sexual), la producción de materias primas y frutas para la exportación.*³⁰

Partiendo de este contrato, el autor analiza la secuencia audiovisual inicial de *Tropico 1*, de allí extrae y estudia los elementos tropicalizados/estereotípicos, así como los posibles discursos ideológicos que “promueve”. No obstante, el autor también reconoce las posibilidades que el mismo videojuego les permite a sus jugadores para salirse de las mecánicas y reglas de juego ideológicas, autoritarias y estereotípicas.³¹

Continuando con las investigaciones relacionadas con esta saga de videojuegos, en 2013 se publica el artículo de Penix-Tadsen previamente citado, en donde, además de inaugurar el subcampo, así como destacar la importancia de estudiar los videojuegos que contienen representaciones de la región, el autor reconoce el impacto positivo de la investigación de Chávez sobre la representación de Latinoamérica en *Tropico 1*.³²

Por otro lado, también argumenta que otras investigaciones previas no estaban interpretando seriamente los videojuegos, sino que, parafraseando al autor, los estaban empleando como un medio para promover agendas políticas e ideológicas.³³

²⁹ Chávez, “El coronel no tiene con ...,” 161-166.

³⁰ Chávez, “El coronel no tiene con ...,” 166.

³¹ Chávez, “El coronel no tiene con ...,” 164-171.

³² Penix-Tadsen, “Latin American ludology...,” 174-179.

³³ Penix-Tadsen, “Latin American ludology...,” 185.

Aunque Penix-Tadsen no indica específicamente hacia quien están dirigidas estas acusaciones, fue posible identificar que otro de los objetivos implícitos en el artículo de Magnet es el de promover un discurso progresista radical, con el cual se condena el videojuego *Tropico 1* y que, como se destacó con anterioridad, inculca a sus jugadores de ideologías “masculinistas”³⁴.

Adicionalmente, el propósito de la corta crítica de Frasca está orientado en percibir el videojuego desde lo que es “políticamente correcto”, no desde sus reflexiones teórico-metodológicas procedentes de la ludología; esto es algo que el autor reconoce abiertamente.³⁵

En 2016, con la publicación del libro *Cultural Code: Video Games and Latin America*, Penix-Tadsen vuelve a profundizar en la representación latinoamericana que hacen los videojuegos.

Uno de los aportes más valiosos que hace el autor para la presente investigación está dentro del capítulo “Simulation”, en donde argumenta que los videojuegos de la saga *Tropico*, y en particular *Tropico 1*, “pueden ser vistos menos como una empresa colonialista y más como una exposición del intervencionismo de EE. UU. en América Latina y las atrocidades perpetradas por las dictaduras que apoyó, un intento de desestabilizar el discurso imperialista que se está parodiando.”³⁶

Este argumento es elemental, no solo porque interpreta *Tropico* desde una perspectiva abstraída de prejuicios, sino también porque cuenta con la intención de entender el “videojuego como juego”, es decir, un esfuerzo por asimilar *Tropico* desde su naturaleza lúdica, reconociendo la relevancia de los elementos paródico-satíricos, así como la finalidad de los mismos en el videojuego. Por este motivo, es acogido como uno de los pilares centrales de la estructura del presente trabajo.

En otras palabras, este argumento afirma la potencialidad crítica de los videojuegos *Tropico* sobre el imaginario estereotípico de la “república bananera”, sobre la situación de colonialidad de la región, así como sobre los abusos, intervenciones y desmanes perpetrados por las superpotencias extranjeras.

³⁴ Magnet, “Playing at Colonization...,” 144-156.

³⁵ Frasca, “Simulation versus Narrative...,” 234-235.

³⁶ Phillip Penix-Tadsen, *Cultural code: Video games and Latin America* (London: MIT Press, 2016), 207. “can be seen as less a colonialist enterprise than an exposure of US interventionism in Latin America and the atrocities perpetrated by the dictatorships it supported, an attempt to destabilize the imperialist discourse being parodied.” Traducción propia al español.

Para el 2020, Claudio Rossi aborda la representación de estereotipos arquitectónicos latinoamericanos en los videojuegos *Uncharted 3: La traición de Drake* y *Uncharted 4: El desenlace del ladrón*. Cabe destacar que, aunque Rossi no aborda directamente a la saga *Tropico*, emplea los dos trabajos anteriormente citados de Penix-Tadsen dentro de su marco teórico-metodológico.

El autor sostiene que algunos mapas de estos videojuegos se inspiran de los estereotipos de distintas ciudades latinoamericanas alrededor del Caribe. De esto concluye que las representaciones estereotípicas de Latinoamérica en los videojuegos tienden a colisionar con la realidad, en el sentido de que las “viejas preconcepciones permanecen latentes y son muy visibles en la homogeneización de los tratamientos visuales y sociales.”³⁷

Además de estos, existen otros trabajos relacionados con la representación latinoamericana en los videojuegos, incluyendo algunos que han explorado la versión de *Tropico 4*³⁸, como los de Shields³⁹, Moreno Azqueta⁴⁰, Bernstein⁴¹, Lucat y Haahr⁴². Sin embargo, no fueron considerados debido a diferencias sustanciales en los intereses investigativos y los marcos teórico-metodológicos empleados, que se distancian significativamente de las interrogantes y objetivos de esta investigación.

En suma, las investigaciones sobre la representación estrictamente latinoamericana en el videojuego son muy pocas, así como temporalmente distantes unas de otras; en total son diez.

De esas diez, las que abordan la serie *Tropico* son siete, incluyendo la de Shields, Azqueta, así como la de Lucat y Haahr. La mayoría (cinco de siete) están concentradas exclusivamente en

³⁷ Claudio Rossi, “Conspumptionscapes: videogame stereotypes and Latin-American cities environments. Case: *Uncharted 3: Drake’s Deception* / *Uncharted 4: The Thief End*,” *Culture & history digital journal* 9, n° 1 (2020): 17-18, <https://doi.org/10.3989/chdj.2020.003>. “old preconceptions remain latent and are highly visible in the homogenization of visual and social treatments.” Traducción propia al español.

³⁸ *Tropico 4*, (Kalypso Media Digital, 2011), Windows XP SP3 (32 bits) o superior, https://store.steampowered.com/app/57690/Tropico_4/.

³⁹ Matthew J. Shields, “A Pentadic Analysis of *Tropico*: Dramatism and Digital Games” (Tesis de maestría, Oregon State University, 2009), https://ir.library.oregonstate.edu/concern/graduate_thesis_or_dissertations/zg64tr012.

⁴⁰ Carlos Moreno Azqueta, “Un modelo de análisis político comparado para videojuegos de simulación de gobierno. Estudio de caso con ‘Frostpunk’, ‘Tropico IV’ y ‘Civilization V’”, *Index comunicación* 11, núm. 2 (2021): 257–81, <https://doi.org/10.33732/ixc/11/02unmode>.

⁴¹ Gastón Bernstein, “La otredad latina en los videojuegos: de la selva a la pantalla”, *Revista Panamericana de Comunicación* 4, núm. 2 (2022): 57–66, <https://doi.org/10.21555/revistapanamericanadecomunicacin.v4i2.2706>.

⁴² Bertrand Lucat y Mads Haahr, “Ideological Narratives of Play in *Tropico 4* and *Crusader Kings II*”, en *DiGRA '15 - Proceedings of the 2015 DiGRA International Conference* (Digital Games Research Association (DiGRA), 2015), 1–15. http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/180_HaahrLucat_Ideological-Narratives-of-Play-in-Tropico-4-and-Crusader-Kings-II.pdf

Tropico 1, videojuego publicado en 2001. Mientras que las que se orientan por *Tropico 4* son apenas dos; es importante enfatizar que ninguna aborda *Tropico 6*.

También puede identificarse la escasa presencia de investigaciones en español, la reducida participación de académicos latinoamericanos en la discusión, así como la ínfima cantidad de estudios producidos desde la región. Por otro lado, predomina el uso del inglés y la publicación desde la academia norteamericana, lo cual refleja la preponderancia que adquieren estas perspectivas sobre la representación latinoamericana en el videojuego.

En otras palabras, debido a la unilateralidad investigativa, la antigüedad de los trabajos, así como la notable ausencia de la academia de la región, es necesario que como latinoamericanistas y ludólogos profundicemos en la materia, aportando puntos de vista que dialoguen con las propuestas de los investigadores norteamericanos, en función de enriquecer la discusión.

Resulta pertinente entonces ofrecer una investigación producida desde Latinoamérica y escrita en español. Un trabajo que plantee una perspectiva novedosa, actualizada y equilibrada, basándose de los avances teórico-metodológico de los Game Studies y los Estudios Latinoamericanos; pero sobre todo una perspectiva regional, que haga de contrapeso a la academia extranjera. Una investigación que se adentre en las estrategias lúdicas que *Tropico 6* emplea como parodia satírica, ahondando en los variados puntos de vista sobre esta saga y contrastándolos con la perspectiva/experiencia latinoamericana sobre el videojuego.

Si bien la perspectiva académica de los investigadores norteamericanos es completamente válida y relevante, es necesario que como académicos latinoamericanos evaluemos sus argumentos, poniendo como contraste la experiencia y perspectiva regional.

Adicionalmente, es menester afirmar que el estudio de las representaciones de Latinoamérica en el videojuego es necesario dentro de los Estudios Latinoamericanos, porque si se continúa subestimando la potencialidad de los videojuegos para transmitir ideas, cuestionamientos y discursos “se corre el riesgo de que las representaciones de la región y su historia estén dominadas por esquemas simbólicos hegemónicos controlados desde el exterior. En algunos casos estos medios continúan diseminando discursos ideológicos neocolonizadores que podrían impactar negativamente aspectos de la formación de identidades culturales o de actitudes políticas de los usuarios.”⁴³

⁴³ Chávez, “El coronel no tiene con ...,” 163.

Por otra parte, es importante estudiar en particular este videojuego porque hasta la fecha no existe estudio alguno que profundice en *Tropico 6*, la versión más reciente y tecnológicamente avanzada hasta el momento de la saga; la cual trae una multiplicidad de elementos que no existían en las anteriores versiones, y que, por ende, no han sido abarcados por ninguno de los investigadores previamente citados.

Metodología

La metodología empleada se desarrolla alrededor de tres etapas:

1. Trabajo de campo ludológico

La primera etapa se desarrolló de acuerdo con las sugerencias metodológicas de Penix-Tadsen. Según el autor, para estudiar los videojuegos se requiere que el investigador se convierta en jugador, es decir, que se involucre activamente con el videojuego que está estudiando. Pero no por una o dos horas, sino por largas sesiones de juego que puedan requerir de hasta 24 horas activas o más. Adicionalmente, que cuando el investigador juegue, lo haga sin prejuicios que puedan entorpecer la labor investigativa.⁴⁴

El autor no lo afirma textualmente, pero puede intuirse que la finalidad de esta actividad es para que pueda familiarizarse con la gran mayoría de elementos que componen y condicionan la experiencia de juego. Es decir, para que explore e interiorice las reglas, mecánicas de juego, escenarios, personajes y otros elementos que componen el acto lúdico; en otras palabras, para que pueda comprender la lógica simulatoria desde la que opera el videojuego.

En este sentido, el investigador dispuso de un computador que cumpliera con los requisitos mínimos para poder ejecutar el videojuego. Según la página de venta en *Steam*, la versión de PC del videojuego requiere de: 1. Un sistema operativo Windows 7 o superior, 2. Un procesador AMD o Intel capaz de mantener de 3 a 3.3 GHz de velocidad, 3. Entre 8 a 16 GB de RAM, 4. Una tarjeta de video dedicada de marca AMD o NVIDIA con un total de 2 a 4 GB de VRAM, y 5. Contar con 16 GB de espacio disponible en el disco duro.⁴⁵

⁴⁴ Penix-Tadsen, "Latin American ludology...", 179-180.

⁴⁵ Kalypso Media, "Tropico 6", *Steampowered.com*, consultado el 1 de diciembre de 2023, https://store.steampowered.com/app/492720/Tropico_6/. Sección Requisitos del Sistema.

Asimismo, se adquirió una copia digital estándar de *Tropico 6* en la plataforma *Steam*, el 25 de junio de 2020⁴⁶. Una vez descargado e instalado *Tropico 6* en el equipo del investigador, se requirió de un software especializado para hacer registros audiovisuales sobre las partidas de juego. Por lo cual, se optó por descargar y configurar el software gratuito y de código abierto llamado OBS Studio.⁴⁷

Ya con el equipo configurado y dispuesto para las sesiones lúdicas, se planificó un método en particular que pudiesen registrar las partidas de juego y que mantuviese la fluidez de las mismas: antes de comenzar las sesiones de juego, se creó una carpeta para cada partida de juego grabada, se inició el programa OBS Studio y este se configuró para que, una vez finalizada la partida se detuviese la grabación y los archivos fuesen almacenados con su fecha y hora de creación.

Como paso siguiente, se inició el videojuego y junto con esto la grabación. Posteriormente se accedió a la modalidad de juego “Paraíso Tropical”, la cual permite escoger el mapa de juego, modificar los niveles de dificultad y las ventajas iniciales para el jugador.

En la primera partida se procuró conservar los parámetros por defecto que proporciona el videojuego, a excepción del dinero y la población iniciales cuyos valores se aumentaron al máximo para facilitar el inicio; 200.000 dólares tropicanos y 200 habitantes iniciales. Asimismo, se estableció que la partida debía comenzar en el nivel “Colonial” (es decir, el nivel 1), y que la victoria se logra una vez recolectados cinco millones de dólares tropicanos o alcanzado el nivel “Tiempos Modernos”. Por último, el mapa de juego fue escogido de forma aleatoria, lo cual dio como resultado la elección de *Dios ahogado*.

Esta primera partida concluyó en una derrota electoral, que obligó a cesar los esfuerzos por alcanzar la victoria, pues, los parámetros establecidos inicialmente resultaron ser altamente dificultosos.

Debido a los inesperados resultados de la primera partida, la segunda se configuró de tal forma de que las condiciones de juego fuesen las más fáciles posibles: 200.000 dólares tropicanos, 200 habitantes iniciales, abundante “ayuda extranjera” y una fuerte “felicidad caribeña”. Mientras que la dificultad política, la dificultad de la oposición, la aparición de desastres naturales y la

⁴⁶ Limbic Entertainment y Realmforge Studios. *Tropico 6*. Esta copia del videojuego se adquirió por el precio de 39.047 pesos colombianos; valor que corresponde a una temporada de descuentos que ofrece la plataforma periódicamente. Originalmente el videojuego tiene un valor de 125.000 pesos colombianos en su versión básica, excluyendo DLC's u otro contenido opcional ofrecido por los desarrolladores.

⁴⁷ *OBS Studio*, v. 30.0.2 (Wizards of OBS LLC, 2023), Windows 10 y Windows 11, <https://obsproject.com/es>.

dificultad de los piratas fueron configuradas para ser muy poco desafiantes: una dificultad política “indulgente”, una oposición “reacia”, una cantidad de desastres “rara” y una dificultad de piratas nivel “grumete”.

El mapa fue escogido de forma aleatoria, dando como resultado la elección de *Batalla real*. Asimismo, el nivel inicial elegido fue el “Colonial”.

Nuevamente, para esta partida se definió como categoría de victoria la recolección de cinco millones de dólares tropicanos o el alcance del nivel “Tiempos Modernos”. Pero también se añadieron otros como la recolección de cien mil dólares dentro de la cuenta de banco suizo, tener 400 turistas simultáneos visitando Trópico o el cumplimiento de un total de 750 tareas.

Esta partida concluyo en victoria, pues se logró alcanzar un flujo de turistas igual o superior a 400.

Ya contando con una victoria y una derrota, en la tercera partida de juego se quiso experimentar con los límites de este “simulador de repúblicas bananeras”. En esta partida, se exploró la pregunta de ¿Qué ocurriría si el dinero y la tecnología no fuesen un impedimento, sino que estos estuvieran garantizados durante la totalidad de la sesión de juego?

Partiendo de esta interrogante se habilitaron tres opciones bajo la categoría “Modo creativo”, en donde se desbloqueó el dinero ilimitado, todos los planos de investigación y todas las maravillas del mundo.

Para esta tercera partida se eligió intencionalmente el mapa *Zarpa gigante*, pues evidencia características geomorfológicas y biogeográficas muy diferentes a lo que estereotípicamente puede asumirse del caribe latinoamericano; un terreno extremadamente árido e inerte, escasa vegetación, así como mesetas, valles y cañones muy semejantes a la topografía australiana. Esta elección resultó ser muy valiosa, pues, sirvió para identificar los grados de tropicalización y tropicalidad de este paisaje sustancialmente alejado del estereotipo ambiental versus los otros dos que están más alineados con el imaginario exótico.

Como en las partidas previas se transitó por los cuatro niveles de juego, resultaba innecesario volver a comenzar desde el nivel “Colonial”. Por esta razón, se decidió comenzar directamente en “Guerras Mundiales”, el cual posee un ritmo ligeramente más rápido que el primero. Adicionalmente, con este nivel también se accedía a ser directamente el dictador de Trópico, evitando el extenso proceso de independencia y la vulnerabilidad de ser sustraído del

cargo por “La Corona”, así como a las ventajas tecnológicas y estatales inexistentes en el nivel “Colonial”.

Ya que el dinero no era un limitante, resultaba incoherente plantear una victoria basada en adquisición monetaria o alcance de nivel, por lo cual se estableció que la partida era ganada si se lograba nuevamente un flujo de 400 turistas en Trópico. No obstante, esta victoria resultó ser un tanto secundaria, puesto que, como ya se reiteró, la intención radicaba en experimentar con los límites simulatorios del videojuego; es decir, qué tan grande y compleja puede llegar a ser la “república bananera” de un jugador.

La duración de las tres partidas de juego suma un total de quince horas, treinta y tres minutos y nueve segundos en grabaciones (15:33:09), material que es analizado detalladamente en la segunda etapa de la investigación.

Es de resaltar que para conocer a mayor profundidad el videojuego, el investigador también desarrolló partidas de juego no grabadas para comprender la estructura lógica del videojuego, así como cada aspecto paródico-lúdico.

Al juntar la duración de las partidas grabadas con las exploraciones lúdicas no grabadas, la plataforma *Steam* arroja un total de 245,6 horas jugadas, aproximadamente diez días seguidos de juego activo, realizadas entre junio de 2022 y mayo de 2023.

Por este motivos, las partidas fueron jugadas en periodos de tiempo discontinuos, en el sentido de que no fueron concluidas en un solo día o semana, sino que fueron desarrolladas de forma simultánea y con pausas de varios días, con el propósito de relacionar la actividad lúdica con las teorías abarcadas.

2. Sistematización de la información y análisis

La segunda etapa se desarrolló de forma simultánea, pues, a medida que se iba jugando *Tropico 6* se fueron modificando los parámetros analíticos, así como especificando los elementos cualitativos a ser estudiados.

En función de extraer, organizar e interpretar la información recolectada en el trabajo de campo, se requirió de un diálogo interdisciplinar entre los aporte teórico-metodológicos de los Game Studies y las teorías provenientes de los Estudios Latinoamericanos previamente citados, así como los desarrollados por el marco teórico que le sigue a esta sección.

Las categorías de análisis reiteradas a lo largo de esta introducción fueron abarcadas e integradas dentro de una ficha. Esta ficha se aplicó en el momento que el investigador revisó las

grabaciones de las tres partidas de juego. Durante este ejercicio fueron analizados los mapas de juego, escenarios, niveles, edificios, objetos, personajes, diálogos, reglas de juego y mecánicas de juego, para dar una interpretación integral de los elementos lúdico-paródicos, así como para extraer sus posibles referencias críticas al mundo real y/o sus posibles referentes inspiratorios.⁴⁸

3. Exposición de los resultados de investigación

En la tercera etapa, el investigador contrastó la información recolectada, organizó la escritura desde las coincidencias y discordancias de los elementos lúdico-paródicos, y, finalmente agrupó la escritura de tal forma que diera cuenta las tres grandes categorías analíticas:

La república bananera y los elementos estereotípicos ambientales.

La parodia de los personajes y su potencialidad crítica.

Las estrategias lúdicas para imitar dictaduras y las posibles implicaciones/significaciones que acarrear.

Marco teórico y estructura del trabajo

Debido a que *Tropico 6* es percibido y publicitado como un simulador de “repúblicas bananeras”⁴⁹, el Capítulo 1 comienza con un acercamiento al videojuego desde dos perspectivas sobre dicho término. La primera, desde uno de los creadores de la franquicia, Phil Steinmeyer. Y la segunda, desde los análisis que Héctor Pérez-Brignoli (sociólogo y doctor en historia) brinda de la novela *Cabbages & Kings*, puesto que, como afirma el autor, dicha obra literaria es una “caracterización detallada de una república bananera típica”⁵⁰.

Para Steinmeyer, una “república bananera” es un paraíso tropical controlado por un gobierno latinoamericano inestable, corrupto, autoritario y represivo; aquí abundan los sobornos y los levantamientos armados de la población. El autor interpreta al régimen de Fidel Castro y el régimen de los Duvalier como muy buenos ejemplos de lo que es una auténtica “república bananera”.⁵¹ En esta línea de ideas, las “repúblicas bananeras” están lideradas por dictadores, cuyo

⁴⁸ Véase el anexo 1 para conocer a detalle la ficha empleada.

⁴⁹ Kalypso Media Group, “Tropico 6 - Standard Edition”, Sección Description.

⁵⁰ Héctor Pérez-Brignoli, “El fonógrafo en los trópicos: sobre el concepto de banana republic en la obra de O. Henry”, *Iberoamericana* 6, n° 23 (2006): 128.

⁵¹ Phil Steinmeyer, “A Dime a Dozen. Inside the Sausage Factory #1,” *Phil Steinmeyer’s rumblings on the game biz, programming, and life...*, accedido 17 de mayo de 2023, <https://web.archive.org/web/20060505222433/http://www.philsteinmeyer.com/xoops/modules/wfchannel/index.php?pagenum=11>.

poder está tan extralimitado que tiene la capacidad de comportarse como gusten e intervenir en cualquier aspecto de la nación sin resistencia alguna⁵².

Mientras que, para Pérez-Brignoli, la “república bananera” es un “sinónimo creciente de un “otro” negativo, caracterizado por la corrupción, la arbitrariedad y la indecencia.” Pérez-Brignoli argumenta que este es un estereotipo de los gobiernos latinoamericanos empleado para evocar la imagen de un país pequeño, especializado en la producción y exportación de materias primas, el cual se encuentra dominado por un dictador; la marioneta de los intereses extranjeros y de multinacionales. Este estereotipo asume que dichos gobiernos son presa de la corrupción, las sublevaciones y la participación de los militares en la política. El autor argumenta que este término se origina de la obra de O. Henry, *Cabbages and Kings*, publicada en 1904.⁵³

La “república bananera” de *Cabbages and Kings* es entendida por Pérez-Brignoli a partir de cinco dimensiones: 1. “El trópico”, 2. “Las peculiaridades de las razas latinas”, 3. “La dominación neo-colonial a través de la corrupción”, 4. “La política como ópera cómica”, y 5. “Un espacio territorial fragmentado.”⁵⁴

Para identificar el grado de cercanía con que el videojuego simula y parodia los estereotipos ambientales de la “república bananera”, se contrastan algunos escenarios, objetos y mecánicas del videojuego, como mapas, vegetación y animales, así como la interfaz/mecánica “Mapas informativos”, con las precisiones que ambos autores hacen del término.

Simultáneamente, se ofrecen algunas observaciones y argumentos que responden al cómo y el por qué los elementos ambientales, materiales y culturales representados en el videojuego indican que Trópico está ubicado dentro de un contexto Latinoamericano, eminentemente caribeño; que es una metáfora holística de la región.

Adicionalmente, se profundiza en la estrategia empleada por el videojuego para ligar (paródicamente) el imaginario negativo y estereotípico de la “república bananera” a América Latina, mediante la incorporación de iconos culturales e históricos procedentes de diversas geografías de la región: pirámides Mayas (civilización ancestral centroamericana), volcanes tropicales (arco de fuego de las Antillas menores), el Museo de la Revolución (La Habana, Cuba),

⁵² Phil Steinmeyer, “Politics in Tropico. Inside the Sausage Factory #9,” *Phil Steinmeyer’s rumblings on the game biz, programming, and life...*, accedido 17 de mayo de 2023, <https://web.archive.org/web/20061022214829/http://www.philsteinmeyer.com/xoops/modules/wfchannel/index.php?pagenum=19&PHPSESSID=4c3d8d29a985350e62b522b7a8d8bf31>

⁵³ Pérez-Brignoli, “El fonógrafo en los trópicos...,” 127-128.

⁵⁴ Pérez-Brignoli, “El fonógrafo en los trópicos...,” 133.

las llamas (fauna de la cordillera andina), el monumento Cristo Redentor (Río de Janeiro, Brasil), entre otros.

Con el propósito de interpretar a profundidad estos elementos estereotípicos ambientales representados en el videojuego, estos son abordados desde el concepto *tropicalization*, empleado previamente por Magnet⁵⁵ y Chávez⁵⁶ para el caso de *Tropico 1*.

Tropicalization —también entendido como *tropicalización*— es acuñado por Aparicio y Chávez-Silverman, quienes lo definen de la siguiente manera:

*Tropicalizar, tal como lo definimos, significa tropar, impregnar un espacio, geografía, grupo o nación con un conjunto de rasgos, imágenes y valores. Estos discursos interseccionales se distribuyen entre textos oficiales, historia, literatura y los medios de comunicación, circulando así estos constructos ideológicos en varios niveles de la sociedad receptora. Tropicalizar desde una ubicación privilegiada del Primer Mundo es sin duda un acto hegemónico.*⁵⁷

Para una mayor precisión analítica, la tropicalización es complementada con el concepto de *tropicality* (o *tropicalidad*), que se define así:

*Cartográficamente, los Trópicos están definidos por las líneas de latitud de Cáncer y Capricornio alrededor del globo, a 23 grados y 27 minutos al norte y sur del Ecuador, dentro de los cuales el sol puede brillar directamente sobre la cabeza. Sin embargo, en términos culturales y políticos, la tropicalidad, al igual que el orientalismo, no es un hecho fijo o una realidad dada de la geografía: es una forma de pensar en la que los espacios se describen metafóricamente, asociando 'los Trópicos' con un cierto tipo de experiencia, visión, paisaje o sociedad.*⁵⁸

⁵⁵ Magnet, "Playing at Colonization...", 154-156.

⁵⁶ Chávez, "El coronel no tiene con ...," 163-167.

⁵⁷ Frances R. Aparicio y Susana Chavez-Silverman, eds., *Tropicalizations: Transcultural Representations of Latinidad*, EUPB (Hanover, NH: University Press of New England, 1997), Cap. I. "To tropicalize, as we define it, means to trope, to imbue a particular space, geography, group, or nation with a set of traits, images, and values. These intersecting discourses are distributed among official texts, history, literature, and the media, thus circulating these ideological constructs throughout various levels of the receptor society. To tropicalize from a privileged, First World location is undoubtedly a hegemonic move." Traducción propia al español.

⁵⁸ Derek Gregory et al., eds., *The Dictionary of Human Geography*, 5a ed. (Oxford: Wiley-Blackwell, 2009). 777. "Cartographically, the Tropics are defined by the latitudinal lines of Cancer and Capricorn around the globe, 23 degrees and 27 minutes north and south of the Equator, within which the sun may shine directly overhead. However, in cultural and political terms, tropicality – like orientalism – is not a fixed or a given fact of geography: it is a way of thinking in which spaces are described metaphorically, associating 'the Tropics' with a certain kind of experience, vision, landscape or society." Traducción propia al español.

Adicionalmente, este capítulo también parte de la comprensión de *Tropico 6* desde un “contrato paródico” similar al formulado por Chávez. A las ya planteadas por el autor, *Tropico 6* adiciona otras premisas que el jugador debe asentir para jugar:

El escenario en donde tiene lugar Trópico está regido por una “república bananera” muy semejante a las definiciones de Steinmeyer y Pérez-Brignoli; en especial en lo político y ambiental. El Estado ficticio de Trópico debe gobernarse mediante prácticas corruptas y criminales semejantes a las perpetradas por dictaduras reales de la historia de la región. Por último, la “república bananera” de Trópico es una metáfora de Latinoamérica y algunas de sus problemáticas históricas y actuales.

En función de ahondar en las posibles interpretaciones de los estereotipos ambientales, se regresa a los trabajos de Frasca, Magnet, Chávez, Penix-Tadsen y Rossi. Adicionalmente, se sugiere que estos contribuyen a un ejercicio satírico de exposición y cuestionamiento sobre diversidad de problemáticas ambientales, así como sus nexos con las dimensiones sociopolíticas latinoamericanas.

El Capítulo 2 se centra en identificar los elementos paródico-satíricos de los personajes del videojuego, los cuales cumplen la función de ser una crítica humorística de contextos e instituciones del mundo real, de la historia y del presente, así como del fenómeno de la *colonialidad del poder*.

Por *colonialidad del poder* se entiende un conjunto de relaciones de dominación en donde predomina una jerarquía y diferenciación racial —pero también un sistema de categorización social, económica y política—, originadas en la conquista/colonización europea de América; la globalización actual, el eurocentrismo, el capitalismo y la hegemonía del mundo contemporáneo, se desprenden como unos de los muchos resultados de este fenómeno.⁵⁹ En palabras de Quijano, la *colonialidad del poder* es:

[...] la clasificación social de la población mundial sobre la idea de raza, una construcción mental que expresa la experiencia básica de la dominación colonial y que desde entonces permea las dimensiones más importantes del poder mundial, incluyendo su racionalidad específica, el eurocentrismo. Dicho eje tiene, pues, origen y carácter colonial, pero ha probado ser más duradero y estable que el colonialismo en cuya

⁵⁹ Quijano, *Cuestiones y horizontes...*, 861-871.

*matriz fue establecido. Implica, en consecuencia, un elemento de colonialidad en el patrón de poder hoy mundialmente hegemónico.*⁶⁰

También se argumenta que esta parodia satírica puede interpretarse como una apuesta conscientemente crítica en el diseño de los videojuegos, ya que, desafía humorísticamente el discurso hegemónico y el imaginario estereotípico de la región. Asimismo, le permite ridiculizar y exponer ante los jugadores el patrón de poder global europeo-capitalista, así como las potencias hegemónicas del mundo.

En la primera mitad, el capítulo se concentra en un ejercicio dual: la descripción e identificación de los rasgos paródico-satíricos de los personajes, así como de la interpretación de las críticas planteadas; que son potencialmente una concientización de la *colonialidad del poder*. Este ejercicio se respalda de las definiciones y precisiones que Peter Ivanov Mollov, Robert Hariman y Linda Hutcheon hacen sobre la parodia.

Se parte de que la parodia es:

*[...] una interpretación cómica de lo serio, un enfoque nuevo, subversivo y ridiculizador de lo tradicional, lo convencional, lo topicalizado. A la vez, la parodia nace del afán de originalidad del parodista, de su deseo de encontrar su propio camino artístico, conculcando las preceptivas, negando la autoridad avasalladora de sus predecesores, ridiculizando los modelos consagrados.*⁶¹

En relación con lo anterior y parafraseando a Hariman, la parodia convierte lo serio, poderoso e inmutable, en tonto, vulnerable y contingente. Asimismo, pone al descubierto limitaciones que otros desearían ocultar, mediante la transgresión humorística de los límites apropiados y racionales.⁶² Paralelamente, el objeto parodiado se exhibe, expone y ridiculiza, en función de presentarlo bajo una óptica carnalesca; el referente original es travestido y ridiculizado con la finalidad de hacer reír a su público.⁶³

⁶⁰ Quijano, *Cuestiones y horizontes...*, 861.

⁶¹ Peter Ivanov Mollov, "Problemas teóricos en torno a la parodia. El 'apogeo' de la parodia en la poesía española de la época barroca," *Revista Electrónica De Estudios Filológicos*, n° 11 (2006), <https://www.um.es/tonosdigital/znum11/estudios/12-parodia.htm>.

⁶² Robert Hariman, "Political Parody and Public Culture," *Quarterly Journal of Speech* 94, n° 3 (2008): 251, <https://doi.org/10.1080/00335630802210369>.

⁶³ Hariman, "Political Parody and...", 255.

Adicionalmente, la parodia “crea y sostiene la conciencia pública principalmente al exponer las limitaciones de los discursos dominantes: contrarresta la idealización, el encantamiento mítico y otras formas de hegemonía.”⁶⁴

En palabras de Hutcheon, dicha parodia está fundamentada por un “ethos paródico”; una burla irónica, ridiculizante, peyorativa y carnavalesca, que permite un contraste desafiante hacia su referente original. No obstante, —y aquí viene el elemento crítico— la parodia puede decantarse por un “ethos satírico”, que pretende evocar la burla para generar un cambio en la sociedad; al combinar ambos ethos puede manifestarse una parodia satírica, la cual conserva la finalidad ridiculizadora, irónica y transgresora, pero también su elemento crítico y transformativo.⁶⁵

Según esta naturaleza conculcante y contestataria de la parodia satírica, así como de su búsqueda por una transformación social y la confrontación de lo hegemónico, en la segunda mitad de este capítulo se argumenta que aquel humor es intencionadamente crítico ante la hegemonía, pues desestabiliza su figura de autoridad ante esta metáfora de Latinoamérica; ridiculizando sus características prácticas condescendientes, imperialistas y colonialistas, así como exponiendo las vulnerabilidades de los discursos oficiales profesados. Adicionalmente, se explora cómo la parodia permite burlarse y ridiculizar las expresiones deshumanizantes empleadas por el sujeto dominador.

En el Capítulo 3, se abarcan las mecánicas de juego y las reglas que establecen una jugabilidad cercana a las practicas dictatoriales y autoritarias del mundo real.

En la primera mitad del capítulo se describen las mecánicas y reglas de juego relacionadas con las dictaduras y los autoritarismos. En este sentido, la investigación interioriza el término “reglas de juego” desde la definición de Frasca, quien las define y categoriza así: Las *model rules* son reglas que gobiernan el funcionamiento del mundo de juego y las acciones que pueden (o no) hacer el jugador, así como los personajes, edificios y objetos en el espacio de juego. Por su parte, las *grade rules* reglamentan todas las interfases visuales del juego y los puntajes; las vidas, la salud del avatar o cualquier otro tipo de variable que deba ser medido como “ganancia” o “pérdida”. De forma muy similar, las *goal rules* establecen las condiciones definitivas de victoria y derrota de

⁶⁴ Hariman, “Political Parody and...” 253. “creates and sustains public consciousness first and foremost by exposing the limitations of dominant discourses: it counters idealization, mythic enchantment, and other forms of hegemony.” Traducción propia al español.

⁶⁵ Linda Hutcheon, *A theory of parody: The teachings of twentieth-century art forms* (Estados Unidos de América: University of Illinois Press, 2000), 55-68.

una partida de juego. Por último, las *metarules* conciertan el grado de la modificación que el jugador puede desarrollar con el videojuego en sí mismo.⁶⁶

Por su parte, la investigación interioriza el término “mecánicas de juego” desde la interpretación de Sicart: Una mecánica de juego es “la acción que realiza un agente para interactuar con el mundo del juego, según las restricciones impuestas por las reglas del juego.”⁶⁷ Estos elementos lúdicos “se ocupan de la interacción real con el estado del juego.”⁶⁸

El autor las categoriza en *primary mechanics* y *secondary mechanics*: las *mecánicas primarias*, siempre están disponibles para el jugador y contribuyen expresamente a alcanzar la meta final de la partida. Mientras que las *mecánicas secundarias* están expresamente diseñadas para facilitar el trayecto hacia dicha meta, pero su aparición/disponibilidad es momentánea o implica ciertos prerequisites para su uso.⁶⁹

Paralelo a este ejercicio, se relacionan las mecánicas y reglas con algunos crímenes y accionares ilegales perpetrados por dictaduras latinoamericanas reales.

En la segunda mitad de este capítulo se ofrecen algunas reflexiones sobre el papel de las mecánicas de juego y reglas autoritarias, en contraste con los otros elementos estereotípicos y paródicos facilitados por el videojuego.

Adicionalmente, se aborda la posible significación que estas mecánicas de juego autoritarias pueden ser interpretadas desde el mismo videojuego y su finalidad crítica/transformadora, a través de la consideración de que estos son experiencias, no discursos ideológicos que inculcan a sus jugadores.

⁶⁶ Gonzalo Frasca, “Play the Message: Play, Game and Videogame Rhetoric,” (Tesis de doctorado, IT University of Copenhagen, 2007), 118-120.

⁶⁷ Miguel Sicart, “Defining Game Mechanics”, *Game studies: the international journal of computer game research* 8, núm. 2 (2008), <https://gamestudies.org/0802/articles/sicart>. Sección Defining Game Mechanics, párrafo 4. “the action invoked by an agent to interact with the game world, as constrained by the game rules.” Traducción propia al español.

⁶⁸ Sicart, “Defining Game Mechanics”, Sección Defining Game Mechanics, párrafo 11. “are concerned with the actual interaction with the game state” Traducción propia al español.

⁶⁹ Sicart, “Defining Game Mechanics”, Sección Interlude: Core, Primary and Secondary Mechanics, párrafos 7-10.

Capítulo 1 Descifrando la exótica “república bananera” de trópico: estereotipos y representaciones de la naturaleza

La idea de la República Bananera fue la primera de estas en la que estuvimos de acuerdo. Era original, aunque no radical. A todos les gusta construir juegos, pero los dos modelos predominantes, establecidos por Civilization y SimCity, han sido clonados hasta la saciedad. Esto sería una nueva interpretación del concepto de juego de construcción. Además, el entorno latinoamericano proporciona un telón de fondo rico para el aspecto político del juego. Construir un país próspero por sí solo no es suficiente: debes sobornar a tus generales y reprimir a tus disidentes para evitar un golpe de Estado o un levantamiento masivo.

Pero estábamos recelosos del entorno – a los estadounidenses no les importa mucho las tierras al sur de la frontera. Nombra 3 líderes latinoamericanos famosos, aparte de Castro. ¿Te rindes? Eso se debe a que no hay líderes latinoamericanos famosos aparte de Castro (bueno, al menos no realmente famosos). Si la gente no puede relacionarse con el concepto y entorno del juego, tal vez no lo compren...⁷⁰

1.1 Definir la “república bananera” y el trópico exótico

En el fragmento anterior, Phil Steinmeyer, uno de los creadores de la franquicia *Tropico*, así como del videojuego *Tropico 1*, afirma que la creación de un simulador de “repúblicas bananeras” representaba una oportunidad para innovar en el género de videojuegos de construcción de principios del siglo XXI, que estaba liderado por *Simcity* y *Civilization*. Con *Tropico 1*, él y su equipo tenían como objetivo ofrecer un videojuego con mecánicas de juego sustancialmente diferentes a estos dos modelos de videojuego anteriores, que abordaran temas como la corrupción, la inestabilidad política y social, la represión de los disidentes y los levantamientos masivos. Esto los llevó a encontrar atractivo el entorno latinoamericano para la escenificación del videojuego,

⁷⁰ Steinmeyer, “A Dime a Dozen...”. “The Banana Republic idea was the first of these that we agreed on. It was original, though not radical. Everyone likes building games, but the two predominant models, set out by Civilization and SimCity, have been cloned to death. This would be a fresh take on the building game concept. Moreover, the Latin American setting provides a rich background for the political side of the game. Building a prosperous country in and of itself is not enough – you’ve got to bribe your generals and repress your dissidents to avoid a coup-de-tat or a mass uprising.

But we were leery of the setting – Americans don’t care much about the lands south of the border. Name 3 famous Latin American leaders, other than Castro. Give up? That’s because there are no famous Latin American leaders other than Castro (well, no really famous ones anyway). If people can’t relate to the game concept and setting, maybe they won’t buy the game...” Traducción propia al español.

puesto que consideraron que dichas prácticas de control político y social eran propias de los gobiernos de esta región.⁷¹

Steinmeyer asocia la “república bananera” como un “estilo” de gobierno característico de Latinoamérica, y asume que los sobornos, así como la represión social son propios de estos países. Y que, cuando se trata de controlar la ciudadanía y los funcionarios estatales, las “repúblicas bananeras” mantienen un gobierno eficaz y perdurable con este tipo de prácticas irregulares.

Con esta caracterización que hacen de América Latina y sus gobiernos, los creadores de la franquicia de *Tropico* están definiendo la región como un territorio de gobiernos corruptos. Pero, más allá de esta caracterización generalizada y estereotípica ¿Qué es una república bananera para los creadores de *Tropico 1*?

Para responder a esta interrogante, es necesario continuar con el análisis de las palabras de Steinmeyer. Él expresa que el público objetivo del videojuego era principalmente el norteamericano, el cual, en su concepto, carece de conocimiento e interés por la región. Un aspecto que dificultaba el reconocimiento del contexto latinoamericano en el que pretendían situar a *Tropico 1*. Por esta razón, el autor explica que resultó indispensable inspirarse en dictaduras de la región, tales como la de Fidel Castro en Cuba, o Papa Doc en Haití. Nótese entonces que, además de que la “república bananera” sea un “estilo” de gobierno eminentemente corrupto y extendido por América Latina, también implica que sea dirigida por un dictador, capaz de llevar a cabo prácticas de control social y político éticamente cuestionables.

Steinmeyer no solo asume que el público norteamericano ignora todo lo que ocurre al sur de su frontera, sino que también se identifica como parte de ese público, es decir, confiesa indirectamente su ignorancia sobre Latinoamérica y sus realidades, con lo cual también está afirmando que ha pasado por alto la diversidad de la región. El desarrollador expresa que no hay otros líderes latinoamericanos realmente famosos aparte de Castro o Papa Doc., y esto condujo al equipo de ideación a establecer a las dos dictaduras como referentes principales para el videojuego.

En este sentido, hay un sesgo evidente entre la definición de Latinoamérica de Steinmeyer y las realidades, culturas e identidades que auténticamente la conforman. Pero este sesgo también denota que la noción de “república bananera” se origina en la generalización, así como la ignorancia del observador extranjero, ajeno a la región.

⁷¹ Steinmeyer, “A Dime a Dozen...,”

Además, Steinmeyer menciona que otros elementos que inspiraron este videojuego fueron personajes como *Juan Valdés* y algunos eslóganes revolucionarios cubanos no especificados.⁷² Es decir, algunos personajes y fenómenos que caracterizaron a ciertos países de la región a lo largo del siglo XX: la bonanza cafetera y la Revolución Cubana.

Steinmeyer también explica que, el elemento que debería cautivar y divertir a los jugadores de *Tropico 1* es imaginarse como un gobernador autoritario de un paraíso tropical, libre de comportarse como guste, y poseedor de poderes absolutos por encima de cualquier limitación⁷³. O como Magnet lo señala, consiste en interpretar el papel de un dictador con poderes semejantes a un dios, en donde la palabra del jugador es la ley⁷⁴.

En *Tropico 1*, el jugador puede escoger su avatar entre personajes como Fidel Castro, el Che Guevara, Manuel Antonio Noriega o Eva Perón⁷⁵, así como Alfredo Stroessner, Rafael Trujillo, Augusto Pinochet, y otros dictadores de América Latina⁷⁶. Además, Steinmeyer señala que la “república bananera” es necesariamente un “paraíso tropical”, una de las características más representativas de este tipo de gobiernos.

En pocas palabras, para los creadores de *Tropico 1*, las “repúblicas bananeras” son paraísos tropicales con gobiernos latinoamericanos inestables, liderados por dictadores con poderes totalizantes y cuyas medidas de control político y social se traducen en prácticas corruptas, represivas y poco éticas.

Esta definición de “república bananera” extraída de uno de los creadores de la franquicia *Tropico* es concreta, pero no aborda los suficientes elementos como para definirla con mayor especificidad. Por ejemplo, nótese que el autor no indica qué es un paraíso tropical en detalle y tampoco describe cómo está conformada su población.

Para complementar esta carencia, resulta menester acudir a dos trabajos⁷⁷ de Héctor Pérez-Brignoli, quien ha estudiado la “república bananera” a mayor detalle dentro de la obra literaria de

⁷² Steinmeyer, “A Dime a Dozen...,”

⁷³ Steinmeyer, “Politics in Tropico...,”

⁷⁴ Magnet, “Playing at Colonization...,” 146.

⁷⁵ Phil Steinmeyer, “An Estrogen Injection. Inside the Sausage Factory #3,” *Phil Steinmeyer’s rumblings on the game biz, programming, and life...*, accedido 17 de mayo de 2023, <https://web.archive.org/web/20061022214235/http://www.philsteinmeyer.com/xoops/modules/wfchannel/index.php?pagenum=13&PHPESSID=4c3d8d29a985350e62b522b7a8d8bf31>.

⁷⁶ Fandom, “Tropico,” Tropico Wiki, consultado el 21 de septiembre de 2023, <https://tropico.fandom.com/wiki/Tropico>.

⁷⁷ El artículo “El fonógrafo en los trópicos: sobre el concepto de banana republic en la obra de O. Henry” y el libro *Historia Global de América Latina*.

origen norteamericano⁷⁸ titulada *Cabbages & Kings*, escrita por O. Henry en 1904, en la que fue por primera vez acuñada dicha expresión despectiva.

Pérez-Brignoli identifica cinco dimensiones en la definición de “república bananera” en esta obra de O. Henry:

*La primera es el trópico, infierno y paraíso, que todo lo devora e incluso embrutece. El trópico es capaz de sorberle el organismo al hombre más fuerte y es una tierra donde predominan el olvido y la indolencia. Hay quienes no lo resisten ni logran aprovecharse de sus oportunidades; en el fondo, a muchos blancos el trópico les resulta asqueroso e incluso identifican a sus habitantes nativos como animales, parte del exotismo de la fauna y la flora más extraña y a la vez peligrosa.*⁷⁹

En esta primera dimensión, la “república bananera” se entiende como un paraíso tropical que cuenta con fauna y flora exótica, pero que incluye a sus habitantes nativos dentro de aquella exotividad. El trópico de la “república bananera” posee la capacidad de afectar a todo aquel que lo habita: de “embrutecerlo”. Este efecto sobre la población puede interpretarse como un elemento desencadenante, ya que, a este “embrutecimiento” podría atribuirse que sus habitantes elijan y mantengan a un dictador en el gobierno. Así mismo, permite interpretar que aquel “embrutecimiento” facilita categorizar a los habitantes del trópico como “animales exóticos” y no como seres humanos racionales, capaces de elegir como se les gobierna. Una fauna tan exótica y “bruta”, que constantemente intenta sublevarse (sin éxito alguno), ante el déspota que los soborna y reprime.

Según Pérez-Brignoli, la segunda dimensión consiste en las “peculiaridades de las razas latinas”. Y añade que son víctimas de un determinismo biológico.⁸⁰ Además de ser “embrutecidas” por el trópico, el autor señala que estas se caracterizan por su “temperamento artístico. Les encantan la música, el color y la alegría”⁸¹, pero son incompatibles con la “tecnología y el progreso”⁸². Posterior a esto añade la siguiente cita procedente de O. Henry: “A estos sencillos hijos de la naturaleza el progreso no ha logrado jamás someterlos a la tarea de hacer las veces de un abridor

⁷⁸ Pérez-Brignoli, “El fonógrafo en los trópicos...,” 128.

⁷⁹ Héctor Pérez-Brignoli, “Banana Republics y la Fábula del tiburón y las sardinas”, en *Historia global de América Latina. Del siglo XXI a la Independencia* (Madrid: Alianza Editorial, 2018), Adobe Digital Editions EPUB. Párrafo 9.

⁸⁰ Pérez-Brignoli, “Banana Republics y la Fábula...,” Párrafo 10.

⁸¹ O. Henry, *Coles y Reyes*, trad. Lillian Lorca (Santiago de Chile: Zig Zag, 1944). 76.

⁸² Pérez-Brignoli, “Banana Republics y la Fábula...,” Párrafo 12.

de tarros para escuchar una obertura, y es muy posible que el rag-time los incite a una sangrienta revolución.”⁸³

Es decir, se habla del nativo del trópico como alguien incapaz de hacer uso de sus capacidades racionales, más bien su conducta lo conduce a comportamientos agresivamente sangrientos. De acuerdo con lo anterior es posible afirmar que aquella proclividad de las “repúblicas bananeras” y de sus habitantes por las revoluciones puede deberse tanto a la incompatibilidad de las “razas latinas” ante la civilización y progreso, así como al “embrutecimiento” que el trópico les genera.

En este punto Steinmeyer y Pérez-Brignoli coinciden en algo, y es que la “república bananera” es un lugar en donde las revoluciones son el elemento más representativo; rememórese aquella referencia hecha en páginas anteriores, en donde Steinmeyer expresa que la inspiración de *Tropico 1* se encuentra en Fidel Castro, Cuba y su proceso revolucionario, así como sus eslóganes. En ambos entendimientos de las “repúblicas bananeras” la revolución es un elemento indispensable.

Pérez-Brignoli expande en su artículo que este trópico es descrito por los personajes extranjeros de la novela desde varias perspectivas, principalmente orientadas con aquella afirmación de que es un infierno y un paraíso⁸⁴. Para evidenciar esto, el autor hace tres citas textuales de la obra, en donde encuentra que las descripciones difieren entre sí, evidenciando esta caracterización ambivalente del trópico dentro de una “república bananera”.

El trópico es un infierno, en el sentido en que está compuesto por:

*[...] una selva amenazante, llena de animales de la peor reputación: leones [sic.], monos y anacondas, todos acechando el momento de devorarte. El sol te da de plano y derrite la médula en tus huesos. Te vuelves igual que los comedores de lechugas de que hablan los libros de poesía. Te olvidas de todos los sentimientos elevados de la vida, tales como el patriotismo, la venganza, el deseo de rebelión y la honesta ambición de una camisa limpia. Trabajas y bebes la sopa de kerosén y los brotes de caucho preparados por el cocinero dago. Enciendes la pipa y piensas: la próxima semana me escapo. Y te echas a dormir diciéndote que eres un mentiroso, pues sabes que nunca [sic.] lo harás.*⁸⁵

⁸³ Henry, *Coles y Reyes*, 78.

⁸⁴ Pérez-Brignoli, “El fonógrafo en los trópicos...,” 134.

⁸⁵ Henry, *Coles y Reyes*, 139-140.

Por otra parte, el trópico es un paraíso. Una tierra de olvido y no retorno, al mismo tiempo que un lugar de felicidad, belleza y magia:

*Bueno, para él ya esto no tenía importancia. Había probado el loto. Se sentía feliz y satisfecho en esta tierra del eterno mediodía. Los viejos tiempos de su vida en la patria se le antojaban un cuento exasperante. Deseaba que Ida fuera tan dichosa como él. El clima tan dulce como el de la distante Avalon; la ronda interminable e idílica de los días embrujados; la vida en medio de esta raza indolente y romántica, vida llena de música, flores y risas cadenciosas; las diversas variedades de amor, magia y belleza que florecían en las blancas noches tropicales: con todo esto se sentía más que satisfecho.*⁸⁶

El trópico también aparece como un lugar mixto en la perspectiva de otro de los personajes de la novela. Desde la perspectiva de este otro personaje, los rasgos positivos del trópico se ven diluidos por la inmensa cantidad de rasgos negativos que posee:

*Una tarde, a las cuatro más o menos, llegamos a la costa de los monos. En la bahía divisamos un barco del desgraciado aspecto, cargando plátanos. Los monos trasladaban el cargamento en grandes barcasas. [...] El panorama era muy lindo. Nunca lo he visto mejor ni en los teatros neoyorquinos. En la playa encontré a un yanqui, un tipo alto y desparpajado, que estaba allí entre los monos. Él me indicó la oficina del cónsul. [...] Después de oscurecer, me senté bajo un cocotero por un rato y más tarde me fui a dar una vuelta e inspeccionar un poco la ciudad. Era como para espantar a cualquiera. Sin duda era más sensato permanecer en Nueva York y ser honrado, que irse a deslumbrar con un millón a esa ciudad de monos. [...] Sucias casuchas de barro; el pasto a la altura de los tobillos; mujeres con grandes escotes y mangas cortas fumando cigarros por las calles; sapos gigantescos croando con la fuerza de una bomba corriendo a un incendio; montañas inmensas desgranando cascajo en los patios traseros, mientras el mar lamía la pintura de las puertas... No, señor, era preferible vivir en la patria de la caridad pública y no allí.*⁸⁷

El trópico es un lugar de vicios, suciedad y criaturas extrañas; es inferior por las razas de “monos” (nativos) que lo habitan. En donde no vale la pena permanecer, pues si bien posee un panorama “lindo”, es incivilizado y muy peligroso a comparación de metrópolis como Nueva York.

A través de estos fragmentos es posible evidenciar las dos caras del trópico; sus rasgos que permiten considerarlo como un paraíso exótico e idílico, así como los otros que permiten

⁸⁶ Henry, *Coles y Reyes*, 29.

⁸⁷ Henry, *Coles y Reyes*, 233-234.

identificarlo como un lugar sumamente riesgoso y desdeñable para el ojo del extranjero que lo transita. Estas caracterizaciones anteriores corresponden a un imaginario ambiental y racial de América Latina contenido en el término “república bananera”, el cual se repite de forma persistente en *Tropico 6*.

Por otra parte, la tercera dimensión se ocupa de la “dominación neocolonial”. Es decir, a aquel trópico en donde “la incorporación al mercado mundial capitalista está presente, no tanto como sistema estructural sino más bien en sus personajes cercanos: aventureros, delincuentes y pillos con los bolsillos vacíos, que llegan para ver como los llenan de dinero.”⁸⁸

Este es un factor que aparentemente Steinmeyer no tuvo en cuenta en la explicación del proceso de ideación del videojuego *Tropico 1*, pero que, como se verá posteriormente sí aparece en la última versión del videojuego, en *Tropico 6*.

De acuerdo con la cuarta dimensión la política de la “república bananera” se asemeja a una “ópera cómica”, en donde “la combinación de traiciones, sobornos y ambiciones” puede llegar a ser “digna de una tragedia shakespeariana”. La política, y la seriedad con la que esta se ejerza, es completamente trivial e intrascendente, puesto que no hay culpables o responsables; obedece a los intereses individuales de sus practicantes. Podría asumirse entonces que, además de aplicar al dictador, también es una práctica propia de los líderes de partidos políticos y los funcionarios públicos del régimen.⁸⁹

En otras palabras, en las “repúblicas bananeras” todo es permisible para el dictador y sus funcionarios, y si algo se sale de control o los perjudica negativamente, queda disculpado por lo trivial e intrascendente que resulta ser la política.

La quinta dimensión expresa que estas repúblicas bananeras son “un espacio fragmentado que trasciende las fronteras nacionales, pero a la vez globalizado.” Pérez-Brignoli identifica que la “república bananera” presente en *Cabbages & Kings* denominada como “Anchuria” es en realidad una referencia a Honduras. Este lugar centroamericano adquiere su carácter de “república bananera” no solo por sus condiciones ambientales y políticas locales, sino también por el contexto geopolítico y étnico que encierra el mar Caribe y el Golfo de México. Es decir, la “república bananera” adquiere parte de su significado gracias a las relaciones comerciales y multiétnicas que

⁸⁸ Pérez-Brignoli, “Banana Republics y la Fábula...,” Párrafo 14.

⁸⁹ Pérez-Brignoli, “Banana Republics y la Fábula...,” Párrafo 15-16.

entabla con sus vecinos del mar Caribe; incluyendo las rutas marítimas mercantes con Estados Unidos y las poblaciones implicadas en el proceso.⁹⁰

Si bien en la obra de O. Henry las características del trópico están enfocadas en proporcionar una imagen paradisiaca, exótica y tropical, eminentemente caribeña, en *Tropico 6* se pretende evocar este mismo entorno, pero expandible a la región del trópico global. Es decir, la gran mayoría de sus mapas están compuestos por vegetación y animales propios del Caribe y toda América Latina, una simulación a partir de elementos estereotípicos, pero los suelos se rigen por la definición cartográfica del trópico global.

1.2 Los elementos de juego permeados por la tropicalización

Cuando un jugador inicia *Tropico 6* en su PC, se encuentra con cuatro modos de juego: Un “Tutorial” que introduce al jugador. Un modo “Misiones”, con una serie de historias independientes. Un modo “Multijugador”, en donde puede competir desde dos hasta cuatro jugadores por el dominio de islas. Y, por último, hay un modo de juego titulado “Paraíso Tropical”.

Figura 1

Modo de juego "Paraíso Tropical" – Tropico 6. Figura de autoría propia.



En “Paraíso Tropical” se le permite al jugador personalizar sus partidas de juego de forma minuciosa y detallada. Puede modificar nueve variables diferentes con las cuales establece la dificultad de su partida, los recursos que posee desde el inicio, y el nivel de juego en que pretende comenzar. Así mismo puede establecer cinco tipos de victoria. En este modo de juego, el jugador

⁹⁰ Pérez-Brignoli, “Banana Republics y la Fábula...,” Párrafo 16.

puede escoger entre los cuarenta y cinco mapas que ya vienen prediseñados dentro de la edición estándar de *Tropico 6*, incluyendo los mapas del modo misiones.

Todos los mapas de juego de *Tropico 6* se caracterizan por simular territorios desde la definición cartográfica de los trópicos, es decir, la franja que encierra las líneas latitudinales del trópico de Cáncer y el trópico de Capricornio; en donde el sol brilla exactamente sobre la cabeza.⁹¹

Al hacer uso de esta definición, implica que el trópico simulado no solo corresponda a las selvas tropicales de un verde exuberante, un mar azul intenso y playas blancas; como se hizo en *Tropico 1*⁹². Sino que, además del bioma de selva húmeda tropical, *Tropico 6* incluye mapas de juego con islas y archipiélagos áridos⁹³, similares al desierto de Atacama de Chile, o las sabanas de África y Oceanía; en donde predomina los tonos marrones en sus suelos, cañones y mesetas, así como la escasez de vegetación.

Independientemente de si están configurados con un paisaje de sabana árida o una selva húmeda tropical, los mapas de juego de *Tropico 6* se componen de plantas y animales permeados del mismo discurso estereotípico y exótico identificado por Pérez-Brignoli en *Cabbages & Kings*. Así mismo, también hay ciertos espacios, objetos y edificios que hacen constante alusión a Latinoamérica cultural e históricamente. Es decir, dentro de este videojuego sigue vigente la asociación de América Latina con las “repúblicas bananeras”.

Dichos elementos que conforman los mapas de juego pueden ser interpretados a partir de lo que Frances R. Aparicio y Susana Chavez-Silverman definen como “tropicalization”:

*Tropicalizar, tal como lo definimos, significa tropear, impregnar un espacio, geografía, grupo o nación con un conjunto de rasgos, imágenes y valores. Estos discursos interseccionales se distribuyen entre textos oficiales, historia, literatura y los medios de comunicación, circulando así estos constructos ideológicos en varios niveles de la sociedad receptora. Tropicalizar desde una ubicación privilegiada del Primer Mundo es sin duda un acto hegemónico.*⁹⁴

⁹¹ Derek Gregory et al., *The Dictionary of Human Geography*, 777.

⁹² Magnet, “Playing at Colonization...,” 147.

⁹³ C. Barry Cox, Richard J. Ladle, y Peter D. Moore, *Biogeography: An Ecological and Evolutionary Approach*, 10a ed. (Nashville, TN, Estados Unidos de América: John Wiley & Sons, 2020). 112-114.

⁹⁴ Aparicio y Chavez-Silverman, *Tropicalizations*, 16. “To tropicalize, as we define it, means to trope, to imbue a particular space, geography, group, or nation with a set of traits, images, and values. These intersecting discourses are distributed among official texts, history, literature, and the media, thus circulating these ideological constructs throughout various levels of the receptor society. To tropicalize from a privileged, First World location is undoubtedly a hegemonic move.” Traducción propia al español.

Dentro de las partidas de juego exploradas para esta investigación, la tropicalización ocurre en los mapas de juego cuando se observa que la vegetación de los archipiélagos está conformada principalmente por una cantidad significativa de palmeras. Una característica independiente del bioma simulado, ya que, en los tres mapas predominan el uso excesivo de las palmeras para constituir el paisaje tropical. Al combinar este elemento con las playas y el mar circundante a los archipiélagos, se refuerza la imagen paradisiaca del paisaje de Trópico.

Figura 2

Vegetación de Trópico – Tropicó 6. Figura de autoría propia.



La tropicalización también ocurre con la incorporación de volcanes en algunos mapas, en un intento de asemejarse visualmente a un paisaje “exótico” y peligroso, que a su vez contribuye a la percepción del trópico como un infierno y paraíso. El uso de volcanes para ambientar los mapas de juego también puede asociarse con una inspiración en el Arco de fuego de las Antillas menores por parte de los desarrolladores.

Se identificó una coincidencia mucho más específica entre las partidas de juego y las descripciones del trópico en la obra de O Henry. En las tres partidas de juego, los meses y años transcurren como tiempo de juego, pero en ningún momento se manifiesta la noche en Trópico. Este es un aspecto que, como ya se evidenció con anterioridad, uno de los personajes de *Cabbages & Kings* asocia con el rasgo paradisiaco de los trópicos, denominándolos la tierra del eterno mediodía⁹⁵.

⁹⁵ Henry, *Coles y Reyes*, 29.

La tropicalización también ocurre sobre la fauna salvaje que aparece dentro de las islas y archipiélagos de *Tropico 6*. Sus animales se inspiran de especies de la selva húmeda tropical, pero su incorporación a los mapas de juego es selectiva. En las partidas de juego fue posible identificar guacamayas y cocodrilos que deambulan por el mapa, que evocan lo exótico y riesgoso de las criaturas del trópico. Sin embargo, la cantidad de estos animales dentro de los mapas es muy reducida, y da la impresión de que están ocultos dentro de las porciones de selva rocosa inaccesibles al jugador.

Es importante resaltar que, en los mapas de juego solo pudo observarse una especie de guacamaya que ronda por los cielos de Trópico. Esta es la especie que se clasifica con el nombre científico *Ara Macao*, que coincidentalmente es el ave símbolo de Honduras. Este es un aspecto que podría considerarse como otra referencia (*easter egg*) a la obra de O. Henry y Anchuria⁹⁶.

Hay un animal en específico que, si bien no aparece de forma predeterminada como fauna salvaje en los mapas de juego, sí es implementado por el videojuego como símbolo representativo de sí mismo. Este animal es la llama *Lama glama*, e incluso aparece en algunos mapas en forma de geoglifo. La aparición de la llama como símbolo que representa a *Tropico 6*, alude a una referencia directa hacia Suramérica y su fauna andina. Nuevamente esta es una estrategia de tropicalización, ya que se está asignando el imaginario de la “república bananera” a un animal ajeno a las islas y archipiélagos.

Figura 3

Fauna de Trópico – Tropico 6. Figura de autoría propia.



⁹⁶ Pérez-Brignoli, “Banana Republics y la Fábula...,” Párrafo 16.

Además de animales, en *Tropico 6* hay edificios que evidencian señales de tropicalización. Estos edificios pretenden conectar el concepto de “república bananera” con múltiples geografías latinoamericanas, que incluso van más allá del contexto insular caribeño.

Los primeros edificios que evidencian una estrecha relación con la tropicalización son las ruinas y pirámides, claramente inspiradas en civilizaciones mesoamericanas. Estas pirámides y ruinas están presentes en casi todos los mapas de juego.

Según Steinmeyer, cuando se estaba desarrollando *Tropico 1*, la idea inicial de introducir pirámides y ruinas al videojuego pretendía ser una referencia directa a las ruinas y sitios arqueológicos de la civilización Maya, que podrían ser explotados en las partidas de juego para el beneficio del jugador⁹⁷. Las cuatro pirámides identificadas dentro del mapa de juego *Dios Ahogado*, correspondiente a la primera partida grabada para la investigación, son imitaciones del Templo de Kukulcán, ubicado al sur México, en la península de Yucatán. Ya que sus características físicas y arquitectónicas tienen una estrecha semejanza. Por otra parte, también hay una inspiración arquitectónica en la Pirámide de los Nichos, ubicada en El Tajín, México, aunque no tan evidente como el referente anterior.

Tres de esas cuatro pirámides del mapa *Dios Ahogado* están acompañadas de geoglifos con formas de animales: un primate, una llama y un cocodrilo. Al combinar los geoglifos de animales con las pirámides se está fusionando la identidad cultural e histórica de dos regiones diferentes en Trópico: Centroamérica y Suramérica.

Este es un proceso de hibridez cultural, que vincula al geoglifo de un primate (idéntico a una de las Líneas de Nazca, en Perú), con la llama, animal procedente de los Andes suramericanos, pero que también es el símbolo que representa a Trópico. A estos dos geoglifos se añade un tercero con forma de cocodrilo, animal que cuenta una gran importancia dentro de la cultura mexicana. Según Terry Stocker y Verónica Cabrera, la figura del cocodrilo estaba asociada a la élite o a los espacios relacionados con el poder⁹⁸.

⁹⁷ Phil Steinmeyer. “Odds and Ends. Inside the Sausage Factory #17”. *Phil Steinmeyer’s rumblings on the game biz, programming, and life...*, Accedido mayo 21, 2023, <https://web.archive.org/web/20061022215337/http://www.philsteinmeyer.com/xoops/modules/wfchannel/index.php?pagenum=27&PHPSESSID=4c3d8d29a985350e62b522b7a8d8bf31>.

⁹⁸ Terry Stocker y Verónica Cabrera, “El Culto Al Cocodrilo: Cognición Y Arte Del Formativo Temprano En Mesoamérica,” *Arqueología*, no. 58 (May 8, 2020): 95–114, <https://revistas.inah.gob.mx/index.php/arqueologia/article/view/15656>.

Figura 4

Pirámides Maya y geoglifos Nazca – Tropicó 6. Figura de autoría propia.



Al incorporar dos referencias a ruinas y artefactos culturales representativos de dos culturas distintas (pirámides mayas y geoglifos nazca) se está llevando a cabo un ejercicio de tropicalización. Se están extrayendo las identidades históricas y culturales de dos geografías distintas, con el propósito de brindar exotividad y un aspecto paradisiaco a unos mapas de juego que hacen referencia a Latinoamérica.

Una situación similar ocurre con dos tallas en piedra identificadas dentro del mapa *Batalla Real*, en la partida de juego #2. Estas son representaciones de rostros humanos que también aluden a la civilización Maya. Nuevamente, su reconstrucción dentro del mapa de juego continúa este ejercicio de exotizar la región a partir de la tropicalización. Uno de los posibles referentes para estas figuras es el rostro de la Estela A, ubicado en el sitio arqueológico de Copán, en Honduras, con el que comparte ligeramente ciertas características.⁹⁹ Otro de los posibles referentes de estas tallas de piedra, es la escultura en piedra *El Rey de Khabah*¹⁰⁰, con la cual comparte similitudes en su forma geométrica. Ambas referencias pertenecen a la civilización Maya.

⁹⁹ Mary Ellen Miller, *Maya Art and Architecture* (London: Thames & Hudson, 1999). 133.

¹⁰⁰ Instituto Nacional de Antropología e Historia de México, “El Rey de Kabah”, Lugares INAH, consultado el 19 de mayo de 2023, https://lugares.inah.gob.mx/en/zonas-arqueologicas/zonas/piezas/12769-12769-10-0003037-el-rey-de-kabah.html?lugar_id=1888.

Figura 5

Tallas en piedra – Tropicó 6. Figura de autoría propia.



Regresando a las pirámides, da la impresión de que nadie las ha habitado con anterioridad. Son estructuras vacías, sin señales de actividad humana en los alrededores próximos; es decir, de cultivos, arados o restos humanos.

Después de analizar las tres partidas de juego fue posible identificar que el propósito de la recreación de estas edificaciones dentro del mapa de juego no es el de simular con total realismo aquellos restos arqueológicos, incluyendo aspectos como el desgaste o la actividad humana. Sino que cumplen con una función netamente decorativa del paisaje de Trópico. Así mismo, estas edificaciones son espacios dispuestos para ser adecuados para actividades turísticas. De esta forma, el jugador genera ingresos a las arcas del dictador (jugador). Las pirámides de Trópico son espacios para explotar comercialmente y generar ganancias monetarias, por lo cual, la significación cultural e histórica del referente real desaparece bajo este contexto.

Al dárseles un fin meramente comercial y turístico a las pirámides en Trópico, expresa no solo la perspectiva utilitaria y monetaria que hay sobre la cultura mesoamericana y suramericana dentro de este videojuego, sino también una de las características que *Tropicó 6* pretende incorporar al término de “república bananera”: el pasado indígena Latinoamericano solo es relevante cuando está exclusivamente al servicio del entretenimiento del turista por sus cualidades exóticas. Fuera de estas variables, el pasado indígena no existe en el universo de *Tropicó 6*, y, por ende, tampoco dentro del discurso estereotípico y exótico interiorizado por este.

La idea de que las pirámides estuvieran sumergidas bajo una espesa y variopinta capa de arbustos, plantas y árboles, obstaculiza uno de los conceptos principales que la descripción del

videojuego *Tropico 6* propone¹⁰¹ y que la definición de “república bananera” de Pérez-Brignoli también plantea: llevar la civilización al trópico y a sus salvajes habitantes.

Es posible identificar una cuarta pirámide en el fondo de un acantilado dentro de la isla, no muy lejos de las tres pirámides con geoglifos. La cuarta pirámide está semienterrada y acompañada de un lago pequeño, tres botes de madera y dos bloques de lingotes de oro sólido perfectamente organizados. Todos los elementos están reunidos en la orilla de aquel lago, junto a la entrada de la pirámide, pero no hay nadie allí custodiando el oro, la pirámide o las balsas. Esta escenificación da la impresión de que es un *easter egg*¹⁰²; una referencia al pasado de conquista y colonización del continente, puesta por los diseñadores y desarrolladores del mapa. Es una referencia a la explotación de los indígenas, por parte de los españoles y portugueses en el continente americano.

Enfocándonos en otro tipo de edificaciones de Trópico que hacen referencia a Latinoamérica, fue posible notar que el poblado que es entregado al jugador en el inicio de todas las partidas de juego está compuesto de una variedad de casas y edificios. Entre estos, el edificio que más se destaca es el “Palacio Presidencial” de Trópico. Esta es la residencia del avatar del jugador y desde la cual lee sus discursos presidenciales.

Figura 6

Palacio Presidencial de Trópico – Tropico 6. Figura de autoría propia.



Este edificio presenta unas características predeterminadas que lo asemejan estrechamente con el Palacio Presidencial de Cuba, hoy conocido como Museo Nacional de la Revolución: ambos edificios poseen el mismo color y cúpula, acompañada de cruces o puntas alargadas y

¹⁰¹ Kalypso Media Group, “Tropico 6 - Standard Edition”, Sección Description.

¹⁰² Para mayor detalle en la definición de este término véase el siguiente enlace: <https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/easter-egg>

ornamentadas en todas las esquinas superiores. El estilo de distribución de las ventanas es muy similar (aunque el número de ventanas no es el mismo) y el balcón frontal, encima de los arcos de la primera planta es prácticamente el mismo.

Otra construcción estrechamente relacionada con Latinoamérica es el monumento “Cristo redentor”, que hace alusión a la icónica estatua gigante de Sao Paulo, Brasil. Este edificio puede construirse en Trópico a través de la interfaz “Asaltos” y el edificio “Guarnición de soldados”, durante el nivel “Guerras Mundiales” o superior. Para llevar a cabo dicha tarea el jugador debe enviar un grupo de comandos para robarse el monumento. Es una mecánica de juego que ludifica la tropicalización, ya que, le permite al jugador robar un monumento de alta relevancia cultural e histórica para su lugar de origen, e incorporarlo en el escenario de juego como una especie de adorno u atracción turística de la “república bananera”.

Figura 7

Cristo redentor – Tropicó 6. Figura de autoría propia.



Por su parte, la banda sonora de *Tropicó 6* es otro elemento eminentemente tropicalizado y transversal a todas las partidas de juego, así como a sus respectivos mapas. El videojuego emplea géneros musicales como el mambo, la salsa y el merengue para crear un ambiente “tropical” y caribeño dentro de las partidas, e incluso en el menú de inicio. Es una banda sonora que evoca aquel ambiente de “felicidad, romance, magia y belleza” expresado por uno de los personajes de la obra *Cabbages & Kings*; una experiencia sonora que pretende despertar las mismas sensaciones y emociones al jugador.

Por otro lado, las pantallas de carga de *Tropicó 6* son otro elemento que está permeado de la tropicalización. En estas se hace uso de imágenes con estilo de postales de viaje y anuncios

publicitarios en donde aparecen diferentes imágenes de mapas del juego, adornados con construcciones propias del videojuego, y con un pequeño texto con trivia sobre dictadores y líderes autoritarios de todo el mundo.

Figura 8

Pantallas de carga. Tropicó 6. Figura de autoría propia.



Tanto la banda sonora de *Tropicó 6* como las pantallas de carga que imitan postales de paraísos exóticos latinoamericanos, se inspiran en la imagen propagandística elaborada en el siglo XX por Hollywood, Broadway y la United Fruit Company sobre Latinoamérica: la “chiquita banana”. Esta es otra cara de aquellas “repúblicas bananeras” que termina por establecer aquel imaginario de un trópico feliz y placentero, uno de los más representativos para definir la historia de Latinoamérica dentro del contexto intervencionista norteamericano.¹⁰³

1.3 Las mecánicas de juego neoextractivistas y la tropicalidad

Además de ser un paraíso tropical y exótico, la “república bananera” de Trópico necesita de recursos monetarios para su subsistencia. Por esta razón, *Tropicó 6* le plantea al jugador que, para poder gobernar Trópico, primero debe interiorizar que el país está posicionado en un contexto económico global semejante al del mundo real: capitalista, neoextractivista y permeado por las presiones que ejercen distintas superpotencias procedentes de todo el mundo. Según esta condición preexistente, el jugador debe trazar e implementar una estrategia de producción, procesamiento y comercialización de recursos desde el inicio de todas sus partidas de juego.

¹⁰³ Pérez-Brignoli, “Banana Republics y la Fábula...,” Sección “Chiquita banana”.

El espacio de juego de *Tropico 6* está diseñado de una forma muy similar a las observaciones que Newman hace sobre la serie de videojuegos *Super Mario*:

*Lo realmente importante para el jugador es mantenerse con vida el tiempo suficiente para llegar al próximo nivel, y luego al siguiente, y al siguiente... Permanecer con vida el tiempo necesario para explorar, conquistar y colonizar el espacio del mundo del juego – todos los 96 niveles.*¹⁰⁴.

Desde esta perspectiva, es posible interpretar que el espacio de juego de *Tropico 6* induce al jugador a reflexionar sobre cómo el bioma tropical proporciona todos los recursos necesarios para alcanzar el objetivo general de las partidas: mantenerse indefinidamente como el dictador de Trópico y gobernar esta “república bananera” a su voluntad¹⁰⁵.

La naturaleza tropical debe ser colonizada y explotada a través de un extenso y variado sistema de extracción de materias primas del suelo, el subsuelo, el mar, la vegetación, e incluso la “belleza” que la caracteriza. Así mismo, el videojuego también cuenta con un sistema simulatorio de comercio con el mercado internacional, el cual es la principal fuente de ingresos monetarios de las arcas estatales de Trópico.

En *Tropico 6*, así como en series de videojuegos tipo “dios” (subgénero de videojuegos de estrategia y administración de ciudades en donde la perspectiva de juego es isométrica, es decir, desde arriba¹⁰⁶) tales como *Command and Conquer* y *Civilization*, las mecánicas de juego se caracterizan por ser explícitamente agresivas con el entorno.¹⁰⁷

La intención de los desarrolladores de *Tropico 6* al plantear estas formas de interactuar con el espacio de juego, es que el jugador interiorice un discurso depredador sobre la naturaleza; un discurso eminentemente colonial.

Para poder continuar con la interpretación del espacio de juego, resulta útil el concepto “tropicality”, que se define de la siguiente manera:

¹⁰⁴ James Newman, *Videogames* (London: Routledge, 2004), 113. “What is really important to the player is staying alive long enough to get to the next level, and then the next, and the next ... Staying alive long enough to explore, conquer and colonize the space of the gameworld – all 96 levels.” Traducción propia al español.

¹⁰⁵ Kalypso Media Group, “Tropico 6 - Standard Edition”, Sección Description.

¹⁰⁶ *NEXT Generation*, The Next Generation 1996 Lexicon A to Z: A Definitive Guide To Gaming Terminology, 2, núm. 15 (marzo de 1996): 28–42, <https://archive.org/details/nextgen-issue-015/mode/1up>. 34.

¹⁰⁷ Newman, *Videogames*, 114.

[...] la tropicalidad – al igual que el orientalismo – no es un hecho fijo o un dato establecido de la geografía: es una forma de pensar en la cual los espacios se describen metafóricamente, asociando 'los Trópicos' con un cierto tipo de experiencia, visión, paisaje o sociedad.¹⁰⁸

Al contrastar esta definición con las consideraciones anteriores sobre el espacio de juego y los sistemas de extracción y comercio de *Tropico 6*, la tropicalidad permite interpretar que estos elementos de juego cumplen la función de proporcionar una forma de pensar al jugador, permeadas de una percepción de conquista y colonización depredadora del espacio tropical caribeño, así como el extractivismo de sus recursos naturales.

La tropicalidad también permite discernir que *Tropico 6* está permeado de un discurso eminentemente capitalista e imperialista, en donde se impone que la supervivencia del régimen dictatorial del jugador depende, principalmente, de la explotación de sus recursos naturales en función de satisfacer las demandas del mercado internacional.

La tropicalidad es mucho más palpable en la interfaz “Mapas informativos” de las partidas de juego, donde el jugador puede visualizar desde una perspectiva de aptitud/eficiencia el territorio tropicano y su naturaleza. Esta interfaz señala individualmente cada bien potencialmente comerciable que puede representar la naturaleza del trópico estereotípico, con el cual contribuir al metabolismo social del capital y la dinámica de acumulación del capitalismo contemporáneo simulado en el juego.¹⁰⁹

Mediante la implementación de distintas capas de información que se superponen en el mapa de juego, esta interfaz clasifica el territorio de Trópico a partir de distintas gamas de colores. Las zonas del territorio de Trópico más aptas o eficientes para ser explotadas corresponden a las señaladas en tonalidades verdes, mientras que las medianamente aptas o eficientes, son las amarillas y naranjas. Por último, las menos aptas o eficientes corresponden a las tonalidades próximas al rojo.

La capa titulada “Isla”, permite visualizar elementos como la belleza de las islas, la frondosidad de los bosques para la tala, las ubicaciones para cosechar cocos, la degradación del suelo, entre otros elementos. Por su parte, la capa titulada “Condiciones del ganado” señala los

¹⁰⁸ Derek Gregory et al., *The Dictionary of Human Geography*, 777. “tropicality – like orientalism – is not a fixed or a given fact of geography: it is a way of thinking in which spaces are described metaphorically, associating ‘the Tropics’ with a certain kind of experience, vision, landscape or society.” Traducción propia al español.

¹⁰⁹ Maristella Svampa, *Las fronteras del neoextractivismo en América Latina: Conflictos socioambientales, giro ecoterritorial y nuevas dependencias* (Bielefeld, Alemania: Bielefeld University Press, 2019). 18.

mejores y peores lugares para construir ranchos dedicados a la crianza y sacrificio de diferentes tipos de ganado: ganado vacuno, ovejas, cocodrilos, cerdos, llamas y cabras. Mientras que la capa “Condiciones de cultivo” resalta las mejores y peores zonas para construir “Plantaciones” y cultivar una selecta variedad de alimentos y productos vegetales comerciables: maíz, azúcar, cacao, tabaco, plátano, piña, café, algodón y caucho. Por último, la capa “Recursos” destaca las vetas mineras potencialmente explotables del mapa de juego: carbón, hierro, oro, uranio, aluminio, níquel, petróleo. Así como los bancos de peces disponibles para los puertos pesqueros.

Figura 9

Interfaz Mapas Informativos. Tropicico 6. Figura de autoría propia.



Mediante la perspectiva que la capa “Mapas informativos” ofrece al jugador sobre el mapa de juego tropicalizado, y en conjunto con el sistema de extracción y comercio de *Tropicico 6*, principalmente conformado por las interfases “Construcción”, “Comercio” y “Constitución”, se reafirma que Trópico está caracterizado por su especialización interna y dependencia externa, así mismo, que hace parte de las llamadas sociedades exportadoras de naturaleza.¹¹⁰

Es importante añadir que, la interfaz “Constitución” aloja la categoría “Economía de mercado global”, en la cual se reglamentan las modalidades comerciales que implementa Trópico dentro del mercado internacional. Por el nombre que lleva, un desconocedor del juego podría asumir que esta categoría le permite al jugador desligarse de dicha dependencia del mercado global y las exigencias extranjeras; optando por modalidades alternativas de comercio y generación de ingresos. Sin embargo, dentro de esta categoría no existe forma alguna de apartarse del sistema de comercio internacional. Como lo ilustra la Figura 10, las tres alternativas que el jugador puede

¹¹⁰ Svampa, *Las fronteras del neoextractivismo...*, 16.

implementar dentro de este tema constitucional implican, de una u otra forma, la dependencia de Trópico al mercado externo. Lo que quiere decir que la generación de ingresos está principalmente atada a la exportación de *commodities*, así como otros bienes procesados. Consecuentemente, el sometimiento a las exigencias políticas y económicas de las superpotencias es inevitable.

Figura 10

Tema Constitucional “Economía de mercado global” – Tropicico 6. Figura de autoría propia.



Con el dinero generado a partir de las exportaciones, el jugador financia la infraestructura y la economía de la sociedad tropicana, es decir, las instituciones del Estado, las fábricas y complejos de producción, las viviendas y los servicios públicos, así como las dinámicas corruptas de control social, tales como los sobornos, los asesinatos, entre otros. El Estado de Trópico aparece en las partidas de juego como una institución autoritaria, dueña de todos los medios de producción y a merced del mercado internacional.

El conjunto de recursos mencionados unos párrafos atrás están concebidos desde la dinámica de extractivismo, capitalismo e imperialismo, pero esencialmente desde la tropicalización y tropicalidad. Teniendo presente que el videojuego pretende amalgamar múltiples elementos de diversas geografías de América Latina dentro de un escenario insular y tropical, se ofrece una perspectiva de la región todavía más estereotípica y reduccionista de lo esperado.

El videojuego se limita a ofrecerle al jugador el cultivo de productos como el plátano, el caucho, el tabaco, el café o el azúcar, desconociendo la multiplicidad de alimentos vegetales originarios de Latinoamérica; apenas incluye el cultivo de maíz, el cacao y la piña en este repertorio. Un efecto idéntico sucede con el ganado de Trópico, que se reduce a especies extranjeras introducidas a la región, y apenas reconoce a las llamas dentro de este repertorio (que es algo

descontextualizado y aún más estereotípico: ranchos para la crianza de llamas en el caribe tropical, para extraer lana).

Por otro lado, caracteriza los suelos del trópico como un recipiente de riquezas heterogéneo, que cuenta con una alta composición de piedras y metales preciosos, así como metales pesados e hidrocarburos. Es decir, incorpora forzosamente en los suelos de Trópico un amplio repertorio de recursos minerales, sin tener en consideración las condiciones geológicas y geográficas de los archipiélagos que componen Trópico.

En relación con lo anterior, en las partidas de juego fue posible identificar que el jugador cuenta con un repertorio de industrias y fábricas dentro de la interfaz “Construcción”, que posibilitan la creación de bienes más sofisticados a partir de las materias primas extraídas. Dichas fábricas van desde la producción de tabaco, chocolate y ron, hasta armas, coches y productos farmacéuticos.

Fue posible identificar que, más allá de contribuir en el desarrollo de tecnología e infraestructura de Trópico, la posibilidad de construir estas fábricas permite obtener tratos comerciales con un valor más alto en el mercado internacional. Esto quiere decir que, el motivo del desarrollo del sector industrial en Trópico también está orientado a satisfacer dichas necesidades del mercado internacional, y, por ende, continuar con la dependencia del comercio exterior; situación que también ocurre en el mundo real.

Estas particularidades recursivas de *Tropico 6* se enlaza con uno de sus posibles propósitos simulatorios e inspirativos del videojuego: representar la región desde el antecedente histórico de las multinacionales en territorio latinoamericano y su papel extractivista, como la *Peruvian Amazon Company (PAC)*, la *United Fruit Company*, la *Standard Oil Company*, la *Anaconda Copper*, entre otros.

Figura 11

Interfaz Construcción – Tropicó 6. Figura de autoría propia.



Las mecánicas de juego e interfases que están relacionadas con la explotación de recursos naturales establecen una forma de relacionamiento vertical entre el jugador y el territorio; una posición eminentemente agresiva, sustentada en el saqueo y despojo¹¹¹.

A partir del nivel “Guerra Fría” el turismo también aparece dentro de Trópico como un elemento para comercializar. Dentro de este nivel de juego, se desbloquea una categoría dentro de la interfaz “Construcción” con edificios destinados para el uso exclusivo de turistas. En la categoría “Turismo” hay 17 edificios, que se dividen entre alojamiento, transporte y diversión. Así mismo, el jugador puede integrar edificios previamente utilizados en niveles anteriores para entretener a los ciudadanos de Trópico, y hacerlos exclusivos para los turistas.

Al respecto, es importante señalar que la belleza del paisaje de Trópico también es un elemento capaz de ser leído a partir de la interfaz “Mapas informativos”, que permite caracterizar el territorio con la misma gama de colores de “aptitud/eficiencia”, pero ahora para determinar las zonas con diferentes valores de “belleza”.

En las partidas de juego fue posible evidenciar que esta belleza es relevante para el jugador puesto que determina la eficacia de los edificios turísticos para atraer turistas extranjeros. Por lo cual, si una zona cuenta con un alto valor de belleza, tiende a ser más atractivo para los turistas, y por ende a generar más ganancias. Mientras que, si el valor de belleza de una zona es bajo, el efecto es el contrario.

¹¹¹ Svampa, *Las fronteras del neoextractivismo...*, 17.

Es importante añadir que, se observó que la belleza se ve afectada negativamente por múltiples factores, pero principalmente por la presencia de edificios industriales, la contaminación, las viviendas de ciudadanos con bajos recursos (en especial las “chabolas”), entre otros.

La tropicalidad permite interpretar de esta interfaz que la belleza paradisiaca del trópico es un recurso homólogo a los naturales, el cual también es potencialmente explotable a partir de otro tipo de edificios más especializados. En esta línea de ideas, al aparecer la belleza de la naturaleza como un elemento de valor, se le ofrece al jugador una forma más abstracta de ejercer el extractivismo en Trópico: vender como un bien de consumo exportable a Trópico y el grupo de elementos estereotípicos que lo instituyen como paraíso exótico y tropical.

1.4 Entender *Tropico 6* como una experiencia diseñada

La saga de videojuegos *Tropico* ha sido abordada desde los primeros años del siglo XXI a partir de perspectivas académicas similares entre sí, aunque controvertidas. Uno de los primeros investigadores de videojuegos que se refirió a *Tropico* fue Gonzalo Frasca en 2003, al proponer que *Tropico 1* planteaba a sus jugadores un discurso muy diciente sobre América Latina:

Aunque esta simulación es definitivamente una parodia, su uso extremo de clichés y simplificaciones es un claro ejemplo de una actitud colonialista en el diseño de videojuegos. Habiendo crecido yo mismo durante una dictadura en Uruguay, encuentro el juego insultante. No me opondría a una simulación que tratara temas como la tortura o la prisión política si tuviera como objetivo comprender la política y la sociología. En este caso, sin embargo, se utiliza simplemente para el entretenimiento, lo cual es simplemente repugnante. Lamentablemente, supongo que los oprimidos de América del Sur aún no son un poderoso grupo de presión en la tierra de lo políticamente correcto.¹¹²

Frasca establece una posición concreta sobre el videojuego: los clichés y estereotipos que permiten constituir a *Tropico 1* como una simulación lúdica, eclipsan el esfuerzo de los

¹¹² Frasca, “Simulation versus Narrative...,” 234-235. “While this simulation is definitively a parody, its extreme use of clichés and simplification are a clear example of a colonialist attitude in video game design. Having grown up myself during a dictatorship in Uruguay, I find the game insulting. I would not object to a simulation that dealt with issues such as torture or political imprisonment if it aimed at understanding politics and sociology. In this case, however, it is simply used for entertainment, which is nothing short of disgusting. Alas, I guess South American oppressed are not yet a powerful lobby in the land of political-correctness.” Traducción propia al español.

desarrolladores por pretender transmitir a sus jugadores un videojuego paródico. Frasca enfatiza en que el videojuego posee un diseño que aboga por el colonialismo, así como el uso de la referencia a dictaduras de la región con el único fin de entretener, lo cual se vuelve insultante.

En 2006, Magnet caracteriza a *Tropico 1* como un videojuego que incentiva al jugador a considerar el espacio de juego tropicalizado desde una perspectiva de colonización instrumental e ideológica, así como a interiorizar el imperialismo y la opresión. Por otra parte, Magnet defiende la idea de que el *gamescape* o paisaje de juego de *Tropico 1* está permeado de una ideología “masculinista”, en donde “todos los jugadores, independientemente de su género u orientación sexual, son incorporados al paisaje del juego a través del paradigma históricamente masculino del colonizador. [...] El jugador es adoctrinado en las reglas del imperialismo — naturalizadas como las reglas del juego.” Magnet añade que la naturaleza de *Tropico 1* alude a un imaginario estereotípico del Caribe claramente definido, un paraíso tropical para turistas propio de las postales de viaje del siglo XX, es decir, caracterizado por exuberante entorno verde, un mar tan azul como el cielo, así como unas playas exageradamente blancas.¹¹³

La autora identifica que en *Tropico 1* ocurre un proceso de tropicalización entre las mecánicas de interacción, el jugador y el paisaje de juego, así como mediante la falta de especificidad empleada para identificar y ubicar Trópico. De manera similar, la tropicalización del videojuego formula identidades esencialistas de lo latino, es decir, elimina la diversidad cultural, religiosa o lingüística de los personajes representados. Magnet concluye que *Tropico 1* acentúa los estereotipos ideológicos sobre lo latino y la inestabilidad e ingobernabilidad de las naciones del sur del continente, mostrándolas como necesitadas de la intervención norteamericana y la mano dura de los dictadores. Además, que *Tropico 1* ayuda a reconfigurar a Estados Unidos como una nación poderosa, viril y unificada, reafirmando las narrativas sobre la centralidad de este país para el progreso del mundo; un discurso que aboga por la supremacía estadounidense, así como que justifica sus intervenciones políticas, económicas y armadas en el extranjero.¹¹⁴

¿Son pertinentes las observaciones que ambos autores ofrecen sobre el videojuego *Tropico 1*, simultáneamente aplicables a *Tropico 6*? Una respuesta corta es sí. Magnet y Frasca aciertan en la interpretación de los objetos y escenarios estereotípicos del videojuego. Lo cual contribuyó a

¹¹³ Magnet, “Playing at Colonization...,” 146-150. “all players, regardless of gender or sexual orientation, are incorporated into the gamescape through the historically male paradigm of colonizer. [...] the player is indoctrinated into the rules of imperialism—naturalized as the rules of the game.” Traducción propia al español.

¹¹⁴ Magnet, “Playing at Colonization...,” 154-155.

identificar que los rasgos colonialistas, tropicalizados e imperialistas que se observaron en *Tropico 1* también están presentes en *Tropico 6*. Incluso, en esta sexta versión, mutan hacia otras dinámicas lúdicas inexistentes en la primera: robar monumentos de todo el mundo, hacer transacciones poco éticas con “El Inversor”, lucrarse del mercado de criptomonedas y explotar el aspecto paradisiaco de Trópico para construir un edén idílico para los turistas extranjeros.

Figura 12

Robo de monumentos internacionales, Ventana Inversor y edificios de minado de criptomonedas – Tropico 6. Figura de autoría propia.



¿La metodología de los autores es lo suficientemente amplia como para permitir una reflexión consciente de la naturaleza del medio y los elementos de juego? Y, más precisamente ¿Les permite identificar con certeza el mensaje que los desarrolladores pretenden plantear a sus jugadores sobre Latinoamérica? No, porque se desestiman y excluyen algunos elementos importantes dentro del estudio de este videojuego, como por ejemplo la parodia.

Incorporar la parodia dentro de *Tropico 1*, al igual que elementos y escenarios estereotípicos, fue una decisión consciente y premeditada por parte de los desarrolladores, y esto también aplica para *Tropico 6*. Al igual que en cualquier videojuego, los distintos desarrolladores de la saga *Tropico*, diseñaron y codificaron todos los elementos de juego para evocar una experiencia en específico en el jugador¹¹⁵.

Penix-Tadsen indica que, en los videojuegos que hacen uso de la historia y la herencia cultural latinoamericana (como *Tropico 1* y *Tropico 6*), debe tenerse en cuenta el uso que hacen de la ironía, la sátira y la parodia. De lo contrario, no sería posible proporcionar respuestas lo

¹¹⁵ Penix-Tadsen, *Cultural code*, 175-188.

suficientemente completas y convincentes a los dilemas e interrogantes más complejos sobre la representación en este medio.¹¹⁶

Por este motivo, cuando Magnet subestima la parodia en *Tropico 1* los resultados de su investigación se muestran insuficientes, perjudicando sus análisis con lecturas sesgadas y poco profundas, así como omitiendo detalles transcendentales.¹¹⁷ La autora no tiene en cuenta los motivos para implementar la parodia en el videojuego, así como las funciones que cumple dentro del mismo; al hacer esto, también ignora el factor de que el videojuego es una experiencia, y no un artefacto que uniformemente difunde y reproduce estereotipos.

Partiendo de lo anterior, es pertinente afirmar que una forma más acertada para comprender y estudiar videojuegos como *Tropico 1* o *Tropico 6*, debe hacerse a partir del análisis integral de sus componentes. Es decir, comenzando con sus elementos tropicalizados, colonialistas e imperialistas, incluyendo la parodia que evocan los diálogos, escenas, personajes, y los otros elementos de juego. Pero siempre teniendo en cuenta que el videojuego no es un conjunto de representaciones desarticuladas y estereotípicas, sino, como argumenta Penix-Tadsen, es una experiencia cultural diseñada¹¹⁸; y todos sus componentes trabajan en conjunto para transmitirla a sus jugadores.

Por ende, para poder interpretar la representación estereotípica y tropicalizada de Latinoamérica de *Tropico 6*, es importante hacerlo desde la postura de que el videojuego es una experiencia, en la cual el espacio es pensado como un elemento multidimensional y mutable, que permite la inmersión, el “embodiment” y la interactividad del jugador¹¹⁹. Pues, a diferencia de los otros medios tradicionales de entretenimiento y comunicación, los videojuegos son entornos virtuales en donde ocurren eventos, se exploran áreas y se hacen descubrimientos: “Más que el espacio de forma aislada o como escenario para la narración de eventos, el espacio del videojuego es un contexto ambiental para la creación activa de significado contextualizado culturalmente.”¹²⁰

Daniel Chávez ofreció en su momento (2010) una perspectiva muy similar a Magnet y Frasca sobre los estereotipos utilizados por el videojuego, así como la visión negativa que este

¹¹⁶ Penix-Tadsen, *Cultural code*, 207.

¹¹⁷ Chávez, “El coronel no tiene con ...,” 160.

¹¹⁸ Penix-Tadsen, *Cultural code*, 176-188.

¹¹⁹ Penix-Tadsen, *Cultural code*, 176-177.

¹²⁰ Penix-Tadsen, *Cultural code*, 178. “Rather than space in isolation or as the setting for the narration of events, video game space is an environmental context for the active creation of culturally contextualized meaning.” Traducción propia al español.

contiene de Latinoamérica. El autor propone que *Tropico I* está permeado por un discurso paródico que “esquematiza, exagera y ridiculiza la historia de los países y sus gobiernos desde una perspectiva de tropicalización hegemónica”¹²¹.

Además, añade que la parodia es cómplice de aquel discurso implícito en los elementos ergódicos y no ergódicos del juego; es decir, aspectos modificables y no modificables por el jugador¹²². Y que, es una experiencia, en la cual el elemento paródico funciona en conjunto con los estereotipos; en especial, los estereotipos políticos.

De acuerdo con lo anterior, el autor propone la existencia de un “contrato paródico”. Este es un pacto voluntario propuesto por el videojuego, e implica que para jugar en *Tropico I*, el jugador debe interpretar el papel de dictador, así como observar y aceptar las “conductas cómicamente lascivas, corruptas y criminales”¹²³ altamente tropicalizadas y estereotípicas de los habitantes.

Asimismo, Chávez argumenta que, si bien los jugadores pueden escudarse en el contrato paródico y la tropicalización para poder jugar con *Tropico I*, aquellos conocedores de la historia de la región, así como de la violencia perpetrada por las dictaduras de la región pueden verse impedidos éticamente a realizar simbólicamente crímenes de lesa humanidad dentro del videojuego¹²⁴. Por consiguiente, el autor sugiere que, a pesar de que *Tropico I* es un videojuego paródico, dicho género humorístico no le permite abstraerse del bagaje ideológico de sus desarrolladores.

Amén de identificar el contrato paródico y la dinámica que la parodia establece con los otros elementos de juego, Chávez propone una reflexión distinta sobre *Tropico I*. Y es que, el autor sugiere que la misma variabilidad de opciones que *Tropico I* le facilita al jugador para personalizar su dictadura, simultáneamente le proporciona flexibilidad para implementar estrategias de juego contradictorias a los discursos ideológicos inherentes. Seguido a esto, el autor plantea que “las posibilidades ofrecidas en el universo lúdico de los juegos de simulación son mucho más amplias de lo que algunos críticos parecen reconocer”. Por lo que, según Chávez, depende exclusivamente

¹²¹ Chávez, “El coronel no tiene con ...,” 167.

¹²² Chávez, “El coronel no tiene con ...,” 161, 165-166.

¹²³ Chávez, “El coronel no tiene con ...,” 165.

¹²⁴ Chávez, “El coronel no tiene con ...,” 170.

del jugador aceptar o rechazar las distintas invitaciones de las mecánicas de juego a ser un dictador corrupto y represivo.¹²⁵

Al interpretar *Tropico 6* desde la perspectiva de Chávez y haciendo énfasis en las dinámicas extractivistas y colonialistas sobre la naturaleza, sería coherente afirmar que las mecánicas de saqueo presentes en el videojuego pretenden legitimar un discurso ideológico de los desarrolladores: naturalizar la explotación de la naturaleza tropical para contribuir al sistema de comercio internacional capitalista.

Si bien el autor proporciona una reflexión pertinente, que considera la acción del jugador en la subversión de estos discursos ideológicos, no está teniendo en cuenta las posibilidades que la parodia puede llegar a ofrecer al mismo videojuego en sí; Chávez está ignorando las posibilidades subversivas que este género humorístico puede llegar a evocar en los videojuegos.

Según Penix-Tadsen, la saga *Tropico* se posiciona como unos videojuegos anticolonialistas, en el sentido en que la parodia les permite revertir el significado que superficialmente aparentan tener. Seguido a esto, el autor añade una consideración indispensable para interpretar la dimensión paródica de *Tropico*:

*Entendido como una parodia, Tropico puede ser visto menos como una empresa colonialista y más como una exposición del intervencionismo de EE. UU. en América Latina y las atrocidades perpetradas por las dictaduras que apoyó, un intento de desestabilizar el discurso imperialista que se está parodiando.*¹²⁶

La postura de Penix-Tadsen difiere sustancialmente de las anteriores investigaciones, ya que el autor interpreta a la serie de videojuegos *Tropico* no como un esfuerzo por naturalizar el colonialismo y los estereotipos, sino para visibilizarlos y criticarlos a la luz pública. Desde esta perspectiva, *Tropico 6* (y *Tropico 1*) aparece como una parodia que busca demostrar lo irracionales que son las “repúblicas bananeras” y sus dictadores, así como lo perjudicial del constante intervencionismo norteamericano sobre Latinoamérica.

¹²⁵ Chávez, “El coronel no tiene con ...,” 171-172.

¹²⁶ Penix-Tadsen, *Cultural code*, 207. “Understood as a parody, *Tropico* can be seen as less a colonialist enterprise than an exposure of US interventionism in Latin America and the atrocities perpetrated by the dictatorships it supported, an attempt to destabilize the imperialist discourse being parodied.” Traducción propia al español.

Penix-Tadsen considera que los videojuegos son reductivos y esencialistas por naturaleza¹²⁷ y sugiere que los estereotipos no son representaciones discriminatorias o caricaturizaciones negativas de ciertos grupos o poblaciones. Más bien, son una imagen representativa de un grupo, con características, por un lado, simplificadas, mientras que, por otro, dramatizadas al límite.¹²⁸

Penix-Tadsen contesta a las críticas de Frasca, Magnet y Chávez sobre *Tropico I*, explicando que este videojuego no puede ser ciega y automáticamente condenado como un artefacto que legitima relaciones hegemónicas y jerárquicas de dominación, o que incentiva en sus jugadores la tortura, la corrupción y el silenciamiento de las comunidades latinoamericanas. Afirmar como ciertas tales conjeturas implicaría ignorar la manera en que estos elementos de los videojuegos responden a las complejidades del mundo real, así como a las simplificaciones que son necesarias para erigir el espacio de juego virtual.¹²⁹

Penix-Tadsen rechaza indirectamente las motivaciones investigativas de Frasca, Magnet y en parcialidad las de Chávez, pues, están empleando a *Tropico I* como un medio para promover agendas políticas, ideológicas e incluso intelectuales, dejando de lado la seriedad y multidisciplinariedad que requiere la investigación académica sobre el videojuego.¹³⁰

Penix-Tadsen sugiere que la tropicalización permite construir un espacio de juego familiar y exótico, con el cual se hace referencia no a estereotipos negativos, sino a elementos culturales del Caribe y Cuba. En este sentido, la geografía de la isla emplea una diversidad de pisos térmicos que facilitan el cultivo de un amplio repertorio de recursos, como tabaco, banano y caña de azúcar, pero también espacios para el desarrollo de fábricas de pescado enlatado, ron y cigarrillos.¹³¹

Por otra parte, la investigación de Rossi, se fundamenta algunos argumentos de Penix-Tadsen para investigar la construcción estereotípica de los paisajes dentro de los videojuegos. El autor sugiere que los videojuegos que simulan ciudades y localizaciones de Latinoamérica emplean elementos como el estereotipo para sintetizar las imágenes y nociones que evocan estos lugares; de esta manera se simula la esencia del territorio sin necesidad de ser tan minuciosos con los detalles del mundo real.¹³²

¹²⁷ Penix-Tadsen, "Latin American Ludology...", 180.

¹²⁸ Rachael Hutchinson, "Performing the Self: Subverting the Binary in Combat Games," *Games and Culture* 2, n° 4 (2007): 283–299, <https://doi.org/10.1177/1555412007307953>. 286.

¹²⁹ Penix-Tadsen, "Latin American ludology...", 181.

¹³⁰ Penix-Tadsen, "Latin American ludology...", 185.

¹³¹ Penix-Tadsen, "Latin American ludology...", 194.

¹³² Rossi, "Consumptionscapes ...," 7.

Al respecto, Rossi pone de caso de estudio a *Uncharted 3: La traición de Drake*, el cual contiene un nivel que representa Cartagena de Indias, pero ignora elementos icónicos que la caracterizan, como las murallas que encierran la ciudad antigua. Más bien, se simula las calles de Cartagena con mercados informales y arquitectura colonial, así como con amables vendedores de fruta. Además, la banda sonora del videojuego evoca una atmosfera española en vez de colombiana y unos edificios que no corresponden con la realidad de la ciudad: El abandono, deterioro y suciedad que caracterizan a los edificios de la Cartagena de *Uncharted 3*, en realidad son rasgos pertenecientes a la arquitectura característica de La Habana, ciudad en la que los desarrolladores del videojuego se inspiraron para formular el arte conceptual inicial.¹³³

Simultáneamente, Rossi evidencia que las calles y edificios están acompañados de carros Renault 4 desgastados, sillas Rimax y canastas plásticas de fruta; elementos que el autor considera como característicos de todas las ciudades colombianas. Según el autor, estos elementos cargan con un valor simbólico que encierra la identidad nacional de tal forma que contribuye a simular la atmosfera de la auténtica Cartagena de Indias.¹³⁴

Rossi finaliza su trabajo expandiendo esta reflexión sobre la construcción estereotípica del paisaje, indicando que estos estereotipos regionales (Latinoamérica) y locales (Colombia) pueden considerarse como colisiones contradictorias con la realidad, en donde “las viejas preconcepciones permanecen latentes y son muy visibles en la homogeneización de los tratamientos visuales y sociales”, pero que simultáneamente ofrecen una posibilidad para visibilizar la forma en la que los países del sur global son percibidos, así como para señalar y denunciar las problemáticas sociales y las complejas realidades que múltiples geografías latinoamericanas experimentan en la realidad. Al mismo tiempo, permiten concientizar a las comunidades no académicas sobre estas realidades y problemáticas de forma mucho más amena y masiva.¹³⁵

Como afirma Tadsen en un inicio, el significado de las experiencias y los elementos de juego de videojuegos que aluden a Latinoamérica debe comprenderse dentro de su naturaleza lúdica; es decir, de la significación que esos adquieren dentro del entorno de juego, y de cómo contribuyen a modificar el espacio de juego. Sin embargo, no pueden abstraerse de la esfera política como el autor justifica. Más bien, el videojuego debe ser interpretado desde ambas avenidas

¹³³ Rossi, “Conpsumptionscapes ...,” 11-12.

¹³⁴ Rossi, “Conpsumptionscapes ...,” 11-12.

¹³⁵ Rossi, “Conpsumptionscapes ...,” 17-18. “Old preconceptions remain latent and are highly visible in the homogenization of visual and social treatments.” Traducción propia al español.

analíticas, puesto que, los videojuegos como *Tropico 6* cargan con un discurso crítico mucho más profundo que una representación negativa de la región, o únicamente un repertorio de significados inherente al mismo universo del juego.

Partiendo de las afirmaciones y reflexiones de Penix-Tadsen y Rossi, puede sugerirse que el videojuego *Tropico 6* es una denuncia del discurso ideológico que Norteamérica ha instrumentalizado para justificar el intervencionismo en la región. Desde esta perspectiva, *Tropico 6* es un videojuego que hace uso de sus recursos lúdicos, especialmente de una atmósfera paródica, autoritaria y tropicalizada, para poner de manifiesto como Occidente ha observado las riquezas naturales de América Latina, sus habitantes y gobernantes.

Según las observaciones de Penix-Tadsen anteriormente abordadas, es factible afirmar que *Tropico 6* es una crítica humorística e irónica sobre cuatro momentos de la historia de continente americano; unos momentos de la historia que se muestran como política y económicamente álgidos: los procesos de colonización e independencia en América, el periodo de las Guerras Mundiales, la Guerra Fría y el contexto contemporáneo actual.

En cada uno de estos, el videojuego plantea a la nación de Trópico como una especie de metáfora de Latinoamérica, la cual ha estado forzada a satisfacer los intereses de las potencias extranjeras para poder subsistir. De acuerdo con estos factores, el elemento paródico comienza a adquirir más sentido, pues, las superpotencias como Estados Unidos, China, Rusia, Oriente Medio y la Unión Europea son mostradas desde una posición ridícula, anticuada e incongruente; en el pasado, principalmente Estados Unidos y Europa, percibieron a la región como una estereotípica y paradisiaca despensa de recursos, pero lo que destaca el videojuego es que hoy por hoy, incluso con la aparición de otras potencias, se continúa interpretando la región de la misma manera.

El último nivel de juego, “Tiempos Modernos”, está inspirado en el contexto ambiental de la región cercano al 2019. En este, el videojuego pretende transmitir una experiencia humorística y crítica de los diversos conflictos socioambientales ocurridos en Latinoamérica hasta esa fecha: “aquellos ligados al acceso y control de los bienes naturales y el territorio, que suponen por parte de los actores enfrentados intereses y valores divergentes en torno de los mismos, en un contexto de gran asimetría de poder.”¹³⁶ En cada una de las partidas de juego, el videojuego simula las tres

¹³⁶ Svampa, *Las fronteras del neoextractivismo...*, 32

fases del neoextractivismo en las que Latinoamérica ha estado sumergida durante las últimas dos décadas.

Según Svampa estas tres fases son, la fase de *positividad*, la fase de *multiplicación de los megaproyectos* y la fase de la *exacerbación del neoextractivismo*. A grandes rasgos, la primera está caracterizada por el auge económico y desarrollista, originado por el giro neoextractivista ocurrido entre 2003-2010. Asimismo, se destaca por la proliferación de los conflictos relacionados a las actividades extractivas, como la megaminería, las megarrepresas, la extracción de crudo, la creciente expansión de la frontera agraria, entre otros. Mientras que, la segunda, se caracteriza por el incremento y especialización de las actividades extractivas de los países latinoamericanos, así como un conflicto socioambiental progresivamente intensificado. La tercera y última fase, se caracteriza por el inversamente proporcional crecimiento de proyectos extractivos versus el decrecimiento del precio de las materias primas.¹³⁷

En la etapa temprana de cada una de las partidas de juego de *Tropico 6*, se puede observar que los suelos de los mapas de juegos son negativamente afectados por los edificios extractores de recursos naturales, así como de las decisiones políticas eminentemente neoextractivistas del jugador. A medida que se desarrolla la partida, dichos efectos se expanden junto al crecimiento de la ciudad, así como de los complejos de fábricas e industrias que el jugador construye.

Partiendo del argumento de Rossi y en relación con lo anterior, es posible explicar que el uso de estereotipos de *Tropico 6* para metaforizar a Latinoamérica, es un intento por causar una conflictividad palpable entre aquel estereotipo tradicional del paraíso tropical, provenientes de obras literarias como *Cabbages & Kings*, así como de construcciones discursivas de Hollywood¹³⁸ y las realidades ambientales de la Latinoamérica contemporánea.

A través de la tropicalización y la tropicalidad, *Tropico 6* plantea la incompatibilidad de seguir imaginando Latinoamérica como un infierno/paraíso tropical para turistas y una despensa de recursos, a sabiendas que la región afronta problemáticas que requieren con urgencia ser solucionadas. Problemáticas y conflictos socioambientales como los generados por los megaproyectos de minería: “no hay país latinoamericano con proyectos de minería que no tenga conflictos sociales que enfrente las empresas mineras y el gobierno a las comunidades: México,

¹³⁷ Svampa, *Las fronteras del neoextractivismo...*, 33-38.

¹³⁸ Chávez, “El coronel no tiene con ...,” 165.

Guatemala, El Salvador, Honduras, Costa Rica, Panamá, Ecuador, Perú, Colombia, Brasil, Argentina y Chile.”¹³⁹

Incluso el videojuego plantea que la extracción ilegal e irresponsable de recursos puede llegar a ser altamente perjudicial, como ocurre con los campamentos mineros de bandas criminales y organizaciones guerrilleras en Colombia, facilitada por la corrupción de funcionarios del Estado¹⁴⁰. Una situación que no solo degrada el medioambiente de la región del pacífico colombiano, sino que se traduce en la intensificación del conflicto armado interno del país, el desplazamiento forzado, la agudización de la corrupción, entre otros.¹⁴¹

La tropicalización de *Tropico 6* también permite concientizar a los jugadores de problemáticas socioambientales como la crisis del agua de Chile, causada mayoritariamente por los grandes productores de aguacate Hass, y facilitada por la Constitución de 1980, herencia del dictador Augusto Pinochet, que permitió la privatización de dicho recurso natural¹⁴². Así como de los efectos de la deforestación de la Amazonía brasileña perpetrada por acaparadores ilegales de tierras¹⁴³. O de los conflictos socioambientales entre el Estado argentino, los productores de soja y otros monocultivos transgénicos versus las comunidades indígenas y campesinas¹⁴⁴.

Si bien hay que procurar conservar las matices, este videojuego se acerca a la propuesta de Rivera Cusicanqui de su influyente obra: “El mundo al revés del colonialismo, volverá sobre sus pies realizándose como historia sólo si se puede derrotar a aquellos que se empeñan en conservar el pasado, con todo su lastre de privilegios mal habidos.”¹⁴⁵ A través de la parodia, *Tropico 6* pretende divertir a sus jugadores, pero también evidenciar lo incoherentes que son las estrategias colonialistas y neoextractivistas en los territorios latinoamericanos. Asimismo, directamente les indica a sus jugadores que, independientemente de lo puedan hacer con Trópico, su naturaleza y

¹³⁹ Svampa, *Las fronteras del neoextractivismo...*, 47.

¹⁴⁰ “La minería ilegal de oro que acaba con la selva del Pacífico es impulsada por redes criminales,” World Wildlife Fund (sitio web), 11 de marzo de 2021, <https://www.wwf.org.co/?366090/La-mineria-ilegal-de-oro-que-acaba-con-la-selva-del-Pacifico-es-impulsada-por-redes-criminales-y-corruptas>.

¹⁴¹ ABColombia, “Alimentando el conflicto en Colombia: el impacto de la minería de oro en Chocó,” 31 de octubre de 2015, <https://www.abcolombia.org.uk/alimentando-el-conflicto-en-colombia-el-impacto-de-la-mineria-de-oro-en-choco/>. 31.

¹⁴² Meritxell Freixas, “El aguacate que llega a Europa seca Chile,” 22 de marzo de 2019, https://elpais.com/elpais/2019/03/21/planeta_futuro/1553160674_048784.html.

¹⁴³ “Brasil avanza hacia deforestación récord en la Amazonia,” World Wildlife Fund (sitio web), 12 de mayo de 2020, <https://www.wwf.org.co/?363492/Brasil-avanza-hacia-deforestacion-record-en-la-Amazonia>.

¹⁴⁴ Maristella Svampa y Enrique Viale, *Maldesarrollo: La Argentina del extractivismo y el despojo* (Buenos Aires: Katz Editores, 2014). 136-148.

¹⁴⁵ Silvia Rivera Cusicanqui, *Ch'ixinakax utxiwa: una reflexión sobre prácticas y discursos descolonizadores* (Buenos Aires: Tinta Limón, 2010). 55.

habitantes, tarde o temprano la deposición de sus avatares dictatoriales está asegurada, y la migración de los modelos económicos tradicionales se muestra como algo más que necesario.

Tropico 6 hace una crítica paródica contundente hacia el imaginario hegemónico que mistifica y exotiza la naturaleza latinoamericana. Asimismo, en forma de denuncia, hace notar la exponencial necesidad del mercado internacional por extraer los recursos naturales de la región, a costa de “sorberle el organismo”¹⁴⁶ a sus comunidades y territorios; despojándolos de sus recursos y desplazándolos de sus territorios.

Tropico 6 es un ejemplo de cómo un videojuego puede llegar a ser una propuesta lúdica divergente de la hegemonía ideológica y cultura occidental; que utiliza sus mismos medios de difusión para combatirla.

Por más que involucre geografías, plantas, animales, construcciones, mecánicas de juegos e interfases que contienen estereotipos de la región, así como discursos colonialistas, capitalistas y extractivistas, el videojuego se inscribe en una dimensión paródica que los critica, destacando los perjuicios generados en la región, así como el discurso jerárquico y vertical empleado por las superpotencias del mundo para subyugar a Latinoamérica y sus habitantes.

Para finalizar es pertinente afirmar que *Tropico 6* simula espacios de juego “latinoamericanizados”, así como interfases y mecánicas de juego apegadas al colonialismo, extractivismo y capitalismo puesto que la intensión de los desarrolladores es facilitar una experiencia de juego que critica la *colonialidad de la naturaleza*¹⁴⁷.

La naturaleza de Trópico, junto al sistema de extracción y comercio del videojuego, pretenden evidenciar la tradición histórica de violentar la naturaleza, en función de alimentar al sistema mercantilista mundial y subyugar a las comunidades nativas hasta el punto de desaparecerlas. En este sentido, desde el primer nivel “Colonial”, pasando por los niveles “Guerras Mundiales” y “Guerra Fría”, y finalizando en el nivel “Tiempos Modernos”, el videojuego plantea diferentes mecanismos que visibilizan la manera en que los discursos hegemónicos han interiorizado y violentado la naturaleza de los países latinoamericanos.

Asimismo, la referencia a las problemáticas socioambientales homólogas a diferentes realidades de la región es un esfuerzo por señalar, nuevamente desde la colonialidad de la

¹⁴⁶ Henry, Coles y Reyes, 140.

¹⁴⁷ Alimonda, *La naturaleza colonizada...*, 47-54.

naturaleza, cómo estas prácticas de dominio del territorio persisten en el contexto contemporáneo actual latinoamericano.

Capítulo 2 Desafiando el colonialismo con humor: la parodia satírica como estrategia lúdico-crítica

Partiendo de Hutcheon, la finalidad principal de la parodia efectuada por el videojuego radica en el ethos paródico: la burla irónica, ridiculizante, peyorativa y carnalesca, que permite un contraste desafiante hacia su referente original, es decir, una confrontación entre el discurso hegemónico, estereotípico y denigrante de Latinoamérica versus una versión humorísticamente ridiculizada. No obstante, es posible afirmar que esta parodia del videojuego es satírica, puesto que, hace referencias burlescas a personajes e instituciones del mundo real con el propósito de incitar a un cambio en la sociedad, un ethos satírico.¹⁴⁸

En otras palabras, el videojuego hace una crítica desafiante a las hegemonías del mundo: Estados Unidos y la Unión Europea, pero también a China, Rusia, y las potencias económicas del Medio Oriente. Asimismo, se ofrece una crítica hacia otras potencias del pasado, como la Alemania Nazi y La Corona británica, entre otros. Simultáneamente, se ofrece una crítica hacia ciertos sectores políticos, homólogos a casi todas las naciones latinoamericanas periféricas.

No obstante, si bien este ethos satírico está presente en la parodia que evoca *Tropico 6*, el propósito de crítica y transformación social es secundario, puesto que concretamente la finalidad de este videojuego —en conjunción con el ethos paródico— es divertir y causar una experiencia inmersiva en el jugador¹⁴⁹, por lo cual, es importante advertir que algunos de los personajes que se verán a continuación pueden estar caricaturizados, carnavalizados y exagerados, pero carecen de una crítica intrínseca en sus diálogos o conductas.

Teniendo en consideración las observaciones anteriores, ¿es posible percibir esta parodia satírica como una crítica explícitamente dirigida hacia el patrón de poder global, así como una defensa de las identidades, culturas e historias de América Latina?

En función de responder esta interrogante es menester acercarse a los personajes del videojuego, así como a las diversas formas en las que estos evocan la parodia y la crítica social.

¹⁴⁸ Hutcheon, *A theory of parody...*, 55-68.

¹⁴⁹ Penix-Tadsen, *Cultural code*, 175-182.

2.1 Una caricaturización de las superpotencias y las facciones políticas

La parodia satírica de los personajes del videojuego se evidencia principalmente en los elementos textuales —la estructura y composición de los diálogos—. No obstante, el factor de la oralidad —tono de voz y entonación de palabras y frases—, así como el factor visual —los rasgos étnicos, la indumentaria, los accesorios y las expresiones faciales— enriquecen la caricaturización humorística y carnavalesca de los mismos.¹⁵⁰

Figura 13

Presentación de todos los personajes. Tropicó 6. Figura de autoría propia.



Nótese que, en *Lord Roger Wyndham* y *Sofía Ortega* es posible evidenciar que sus tonos de voz, así como el contenido de sus diálogos introductorios, poseen un efecto ridículo y cómico sobre sí mismos. Predominan las contradicciones, las incoherencias e ironías.

En su presentación ante el jugador, *Lord Roger Wyndham* emplea un discurso que se caracteriza por ser abusivo, condescendiente y denigrante ante Trópico. El personaje emplea oraciones petulantes y arrogantes, pues habla de sí mismo y de la institución a la que sirve desde una posición enaltecida.

¹⁵⁰ Estos factores textuales, orales y visuales pueden verse de forma más óptima y detallada en la ilustración 8. Dicha ilustración es un código QR que reproduce un video, el cual contiene todas las presentaciones de los personajes de *Tropicó 6* hacia el jugador. Tómese esta ilustración como referencia principal para los análisis y descripciones que se hacen de los personajes dentro de este apartado del trabajo.

Simultáneamente, el personaje denomina a los habitantes de Trópico desde una perspectiva opuesta: como unos “perezosos”. Y añade que su misión —que supuestamente también atañe al jugador— es disciplinar a Trópico para el “Imperio”.¹⁵¹

En otras palabras, esta es una forma indirecta de manifestar las intenciones civilizatorias de “La Corona” ante Trópico, así como afirmar que el archipiélago y su población son salvajes, y, por lo tanto, necesitan del control imperial para funcionar adecuadamente.

Su discurso denota un evidente aire amenazante, al mismo tiempo que imperialista y paternalista, puesto que, “La Corona” ha descubierto, cartografiado y aniquilado a “todo el mundo”, Trópico y el gobernador (jugador) no tienen otra opción, deben obedecerles sin titubeos.

Por su parte, *Sofía Ortega* se introduce ante el jugador como una revolucionaria que lucha por un pueblo oprimido. Además, expresa que está decidida a combatir a los ricos y para que los trabajadores puedan disfrutar de sus esfuerzos.

En el medio del diálogo, se pasa de un tono serio hacia uno irónicamente cómico. Este segundo tono busca principalmente ridiculizar el personaje y plantear una ironía en su compromiso por la revolución: “¡Pero no descansaré hasta ver a mi pueblo libre! Salvo para dormir... Y los fines de semana. Y puede que para tomar el té. ¡No descansaré sin motivo hasta ver a mi pueblo libre!”¹⁵²

La parodia evidencia que, en el discurso de *Sofía Ortega* se plantea que el personaje está en la defensa de los más humildes, pero el compromiso y la disposición que manifiesta es contradictorio con su lucha “incondicional”. Además, el diálogo también evidencia que este personaje es en realidad una figura de la elite local, y no lucha solo por “su pueblo”, sino también por permitirse continuar disfrutando del tiempo de ocio característico de la elite: “tomar el té” o disfrutar del fin de semana.

En suma, la parodia presente en el personaje *Lord Roger Wyndham* expone ante el jugador una conducta abiertamente despectiva y jerárquica. Mientras que, la parodia dentro de *Sofía Ortega* evidencia una élite local maquiavélica, que pretende ser la voz de los oprimidos, pero que en realidad utiliza esta lucha para favorecer sus intereses particulares, así como para obtener un papel más protagónico en Trópico.

¹⁵¹ Limbic Entertainment y Realmforge Studios. *Tropico 6*, Ventana de presentación de Lord Roger Wyndham.

¹⁵² Limbic Entertainment y Realmforge Studios. *Tropico 6*, Ventana de presentación de Sofía Ortega.

Cuando el jugador inicia el proceso de independencia en el nivel “Colonial”, se le ofrece desarrollarlo de forma pacífica, mediante el pago único de 15.000 dólares tropicanos, o bélica, desatando una serie de batallas independentistas. No obstante, al completar cualquiera de las dos alternativas para la independencia, hacen aparición dos ventanas de diálogo muy diferentes entre sí.

Figura 14

Diálogo independencia Lord Roger Wyndham – Tropicó 6. Captura de pantalla autoría propia.



Como lo ilustra la Figura 14, si la independencia concluye por vía armada, la posición que asume el personaje es reacia al desenlace. Desde el imperio no existe la voluntad por reconocer la derrota en la campaña independentista, ni sobre la capacidad de agenciamiento y participación política de los tropicanos subalternos. Más bien, es un rechazo que desestima este proceso y lo pormenoriza como un suceso cómico y poco trascendental.

Nótese que la ventana de diálogo evidencia textualmente cómo el personaje se opone férreamente a reconocer Trópico como independiente. Además, aclara que “La Corona” fue la que tomó la decisión de proclamar a Trópico como una nueva “república” y “socio comercial”.

Igualmente, nótese la discordancia e ironía que implica denominar a Trópico como un “hatajo de salvajes”, pero tres renglones después se refieren a estos como “amigos” y “socios comerciales unidos por la historia”. Es decir, esta es una parodia que emplea la ironía contradictoria para revelar el carácter ridículo del imperio y sus funcionarios, así como su incapacidad para interiorizar la derrota.

Por otra parte, si el jugador se orienta por declarar la independencia con el pago de los 15.000 dólares tropicanos, el representante de “La Corona” inicia un diálogo diferente, pero no muy distante del desprecio manifestado por el anterior, pues enfatiza en su repulsión por Trópico y reitera su inferioridad: “[...] nos hemos desecho de una molesta posesión. [...] el valor de estas islas no compensa el coste de una invasión. ¡Chaito!”¹⁵³

En suma, es un diálogo que reafirma aquella estructura jerárquica de relacionamiento, eminentemente despectiva. Así como la posición decididamente paternalista ante Trópico.

Si se observan estos personajes desde los Estudios Latinoamericanos en conjunto con el ethos satírico, ofrecen una exposición crítica de las bases que instauraron a los imperios occidentales, el capitalismo y el patrón de poder global contemporáneo: la jerarquización racial de la sociedad y las fuerzas de trabajo, en donde la raza blanca europea —los dominadores— se creía autorizada para dominar a ciertas razas “inferiores”, los negros e indios —los dominados—. ¹⁵⁴

Es decir, el videojuego refleja la teoría de Aníbal Quijano sobre la *colonialidad del poder*. La cual explica cómo a partir de la diferenciación racial se clasificó la población de América y del mundo entero, dando origen a un nuevo patrón de poder que giraba en torno al capital y el mercado mundial. ¹⁵⁵

En esta línea de ideas, la parodia de ambos personajes puede interpretarse como una crítica humorística hacia esta estructura hegemónica de poder global, europea y capitalista; originada en el pasado de conquista y colonización de América. ¹⁵⁶ Una estructura de poder que fue cimentada

¹⁵³ Limbic Entertainment y Realmforge Studios. Tropic 6, Ventana de independencia.

¹⁵⁴ Quijano, *Cuestiones y horizontes...*, 862-867.

¹⁵⁵ Quijano, *Cuestiones y horizontes...*, 865-874.

¹⁵⁶ Quijano, *Cuestiones y horizontes...*, 867-871.

con la extracción de recursos de la región, la categorización racial de la población, así como el abuso de las elites criollas¹⁵⁷ y los funcionarios reales.

Figura 15

Diálogo independencia con dólares. Lord Roger Wyndham – Tropico 6. Captura de pantalla autoría propia.



Ahora virando hacia los personajes del nivel “Guerras Mundiales”, es posible afirmar que, desde el plano meramente textual, la presentación de *Wynton Marlborough*, representante de “los Aliados”, es sustancialmente diferente a la de *Lord Roger Wyndham* en el nivel “Colonial”. Esto se debe a que el representante de “La Corona” adopta una postura arrogante y despectiva ante el jugador, mientras que *Wynton Marlborough* es más diplomático. No obstante, en la práctica, ambas amparan el imperialismo y las estructuras jerárquicas de relacionamiento.

Como lo evidencia la Figura 13, la voz del personaje y el diálogo introductorio indican que es una parodia de Winston Churchill, así como de varios de sus discursos durante la Segunda Guerra Mundial. En especial el discurso del 4 de junio de 1940, conocido popularmente como *We*

¹⁵⁷ Beatriz Colombi, ed., *Diccionario de términos críticos de la literatura y la cultura en América Latina* (Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales, 2021). 139-146.

*Shall Fight On The Beaches*¹⁵⁸, que evidencia el arrinconamiento de los británicos y su esfuerzo por resistir los bombardeos nazis.

Este discurso en específico inspira buena parte de la conducta del personaje, puesto que está caracterizado por una profunda desesperanza del desenlace de la guerra, así como del posible destino fatídico que le depararía a la nación británica si los norteamericanos no hubieran entrado a salvarlos.

Si bien *Wynton Marlborough* no es abiertamente despectivo con el jugador o Trópico, sí acude a estrategias discursivas de manipulación, de esta manera niega irónicamente, y hasta sarcásticamente, las auténticas motivaciones por las que “Los Aliados” lucharon en la Segunda Guerra Mundial: considerarse los protectores de la libertad y la civilización occidental¹⁵⁹, así como los elegidos por Dios para salvar a la humanidad de las tiranías¹⁶⁰.

En el diálogo introductorio *Wynton Marlborough* le hace saber al jugador que es bienvenido, que se siente y se sirva una copa, es decir, la intención es adularlo como si fuese un amigo (postura similar a la que *Lord Roger Wyndham* plasma en su diálogo final), pero la intencionalidad de este trato obedece a un interés en particular: manipularlo para contar con su colaboración en el bando Aliado.

La ventana de presentación del personaje aparece repentinamente una vez concluido el nivel “Colonial”, y no proporciona ningún video o escena animada que transporte al jugador a otro espacio. La falta de contextualización deja al jugador sin indicaciones claras sobre el lugar al que se le invita a sentirse cómodo y bienvenido. ¿Acaso el jugador acude a una oficina imaginaria evocada por el diálogo?, y si es así ¿en dónde está hipotéticamente situada dicha oficina?

Estas interrogantes son relevantes, porque podría interpretarse que se está invitando al jugador a que se sienta cómodo en su propia oficina del *Palacio Presidencial de Trópico*. Si esto fuese así, reforzaría la premisa de que el representante de “Los Aliados” percibe el avatar del jugador desde una postura condescendiente, pero que esconde a través de expresiones diplomáticas

¹⁵⁸ Sir Winston Leonard Spencer-Churchill, “We Shall Fight on the Beaches,” En International Churchill Society (sitio web), consultado el 13 de noviembre 2023, <https://winstonchurchill.org/resources/speeches/1940-the-finest-hour/we-shall-fight-on-the-beaches/>.

¹⁵⁹ Sir Winston Leonard Spencer-Churchill, “Be Ye Men of Valour,” En International Churchill Society (sitio web), consultado el 13 de noviembre 2023, <https://winstonchurchill.org/resources/speeches/1940-the-finest-hour/be-ye-men-of-valour/>.

¹⁶⁰ Sir Winston Leonard Spencer-Churchill, “Blood, Toil, Tears and Sweat,” En International Churchill Society (sitio web), consultado el 13 de noviembre 2023, <https://winstonchurchill.org/resources/speeches/1940-the-finest-hour/blood-toil-tears-sweat/>.

y amigables. Además, podría afirmarse que el personaje manifiesta un eurocentrismo a ultranza y una continuación de las relaciones de dominación sobre Trópico; es decir, vuelven a aparecer los elementos de la *colonialidad del poder* dentro de esta parodia crítica.

Por su parte, el representante de “El Eje”, *Erich von Strohm*, posee una personalidad opuesta a la de *Wynton Marlborough*. Es posible deducir esto, ya que el tono de voz del personaje y las frases que emplea en su introducción evidencian sus ansias por dominar el mundo, así mismo demuestran una actitud exageradamente estricta, tenaz y seria. Tanto así, que la misma imagen del personaje evoca estas caracterizaciones.

En la presentación de este personaje, así como sus diálogos con el jugador, las expresiones imperialistas son evidentes, y giran en torno a dejarle claro que debe obedecer y favorecer a “El Eje”, incluso si esto implicase perjudicar a Trópico. Es una dinámica de interacción eminentemente jerárquica; Trópico está por debajo de “El Eje”, y su función es servirle a este, no al contrario.

Tanto la representación visualmente dramatizada del personaje, así como sus diálogos, evocan una imagen paródica, puesto que exagera el imaginario del soldado nazi de alto rango ampliamente difundida entre los villanos de Hollywood, tales como Hans Landa de *Inglourious Basterds*, o como Arnold Ernst Toht¹⁶¹ y Ernst Vogel¹⁶², en la saga cinematográfica de *Indiana Jones*.

Nótese en la Figura 16, que los elementos paródicos aluden a un elemento abiertamente colonizador, muy similar a los manifestados en el discurso de *Lord Roger Wyndham*. Expresiones como: “Prolongue su independencia atendiendo a mis necesidades, Presidente”, o “siempre y cuando colabore, Trópico no será una adquisición prioritaria”.

Es importante destacar que el intervencionismo armado en Trópico se manifiesta en las partidas de juego como un evento que, en algún momento debe ocurrir. Si el jugador decide cumplir con las demandas de “El Eje” para forjar una alianza, los Aliados tienen todos los motivos para invadir militarmente Trópico. Del mismo modo, si se toma la decisión opuesta, “El Eje” también puede optar por una invasión armada. Algo que también funciona exactamente igual con las superpotencias del nivel “Guerra Fría” y “Tiempos Modernos”.

¹⁶¹ Fandom, “Arnold Ernst Toht,” Indiana Jones Wiki (sitio web), consultado el 13 de noviembre de 2023, https://indianajones.fandom.com/wiki/Arnold_Ernst_Toht.

¹⁶² Fandom, “Ernst Vogel,” Indiana Jones Wiki (sitio web), consultado el 13 de noviembre de 2023, https://indianajones.fandom.com/wiki/Ernst_Vogel.

No obstante, la invasión armada ocurre si el jugador permite que las relaciones entre la superpotencia enemiga y Trópico lleguen a un punto crítico. Por lo que también depende del jugador evitar —o retrasar— la invasión, satisfaciendo ocasionalmente algunas exigencias de los enemigos o afanándose en la concreción de una alianza con alguna superpotencia.

Figura 16

Exigencia de "El Eje". – Tropicó 6. Captura de pantalla autoría propia.



En suma, entre el nivel “Colonial” y “Guerras Mundiales”, Trópico pasa de ser una colonia a una república (bananera). No obstante, la *colonialidad del poder* sigue presente, y la parodia satírica propone una crítica hacia esta perspectiva de que Trópico —metáfora de Latinoamérica— es una entidad dependiente de las superpotencias, así como propensa a ser invadida y conquistada.

Además, el ethos satírico propone una crítica hacia ambas superpotencias, puesto que se respaldan por discursos imperialistas y colonialistas, que giran en torno al eurocentrismo y a justificar la intervención militar para proteger sus intereses.

Es importante destacar que las reglas de juego le impiden al jugador optar por una tercera alternativa, que le permita permanecer neutral o abstenerse de escoger un bando en la guerra. La estructura de este nivel requiere que forme una alianza con alguna superpotencia para garantizar el gobierno del jugador sobre Trópico y poder completarlo.

Profundizando en las facciones políticas locales de este nivel, la parodia se manifiesta en sus personajes de forma muy semejante a las anteriores. Es decir, predomina la exageración como estrategia para ridiculizar y criticar humorísticamente a los personajes. Sin embargo, a diferencia de las superpotencias, los diálogos de los representantes de facciones generalmente no desestiman o minimizan a Trópico —a excepción de unos contados casos—, sino que plantean una perspectiva caricaturesca y carnavalesca de la política, la corrupción y los personajes que la ejercen.

En primer lugar, el personaje *Mason Belmonte*, representante de los “Capitalistas”, se presenta con un diálogo netamente exagerado: evoca un carácter arrogante, locuaz y codicioso. Muestra una personalidad franca y carismática para expresar su ambición por acumular riquezas. Cabe añadir que, en su presentación no hace alusión a su grupo o a su papel como representante, sino que se centra en expresar sus intereses personales y en cómo el dinero “lo ama”, lo que denota un fuerte egoísmo.

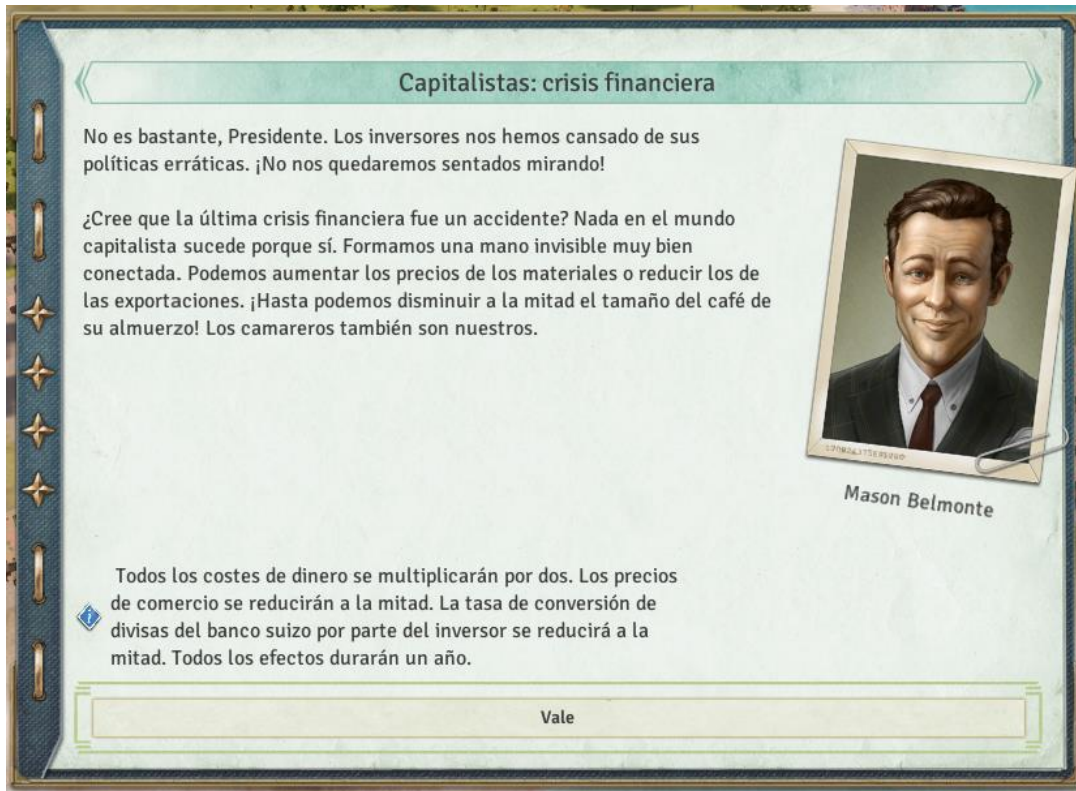
Este diálogo es destacable, ya que, desde una perspectiva enteramente paródica se reproduce el imaginario del empresario capitalista norteamericano, semejante al de un corredor de bolsa o inversor astuto. Un imaginario que puede rastrearse hasta el personaje *Jordan Belfort*, de la película *El lobo de Wall Street*; algo con lo que la wiki oficial de *Tropico 6* también coincide.¹⁶³

Al igual que con las superpotencias, el jugador debe afrontar una serie de castigos cuando descuida hasta un punto crítico sus relaciones con las facciones políticas locales. Dentro de las partidas de juego de *Tropico 6*, el ultimátum puede ser entendido como una exigencia final antes de que la facción política boicotee al jugador. Los “Capitalistas” pueden implementar la “Crisis financiera” para castigar al jugador si no cumple con su ultimátum.

¹⁶³ Fandom, “Mason Belmonte,” Tropico Wiki (sitio web), consultado el 11 de septiembre de 2023, https://tropico.fandom.com/wiki/Mason_Belmonte

Figura 17

Ultimátum de la facción “Capitalistas” – Tropicó 6. Captura de pantalla autoría propia.



Como evidencia la Figura 17, el diálogo que declara el boicot de los “Capitalistas” ante el jugador conlleva una postura eminentemente agresiva. No obstante, si bien se advierte que habrá afectaciones negativas a su mandato, esto no impide que el diálogo del personaje conserve su tinte humorístico y paródico. Este es un elemento que, por ejemplo, hace percibir la política de *Tropicó 6* de forma muy semejante a como Pérez-Brignoli la describe en la cuarta dimensión: la política de la “república bananera” es completamente trivial e intrascendente, y por esto, no se debe tomar en serio cuando algo salga mal, pues cada político sigue sus ambiciones individuales y esto disculpa cualquier error que haya cometido en el proceso¹⁶⁴.

Mason Belmonte puede ser entendido como una parodia satírica hacia los empresarios e inversionistas que generan grandes ganancias a partir de la extracción y comercialización de recursos locales, pero que dejan afectaciones sustancialmente graves al medio ambiente y las

¹⁶⁴ Pérez-Brignoli, “Banana Republics y la Fábula...,” Párrafo 15-16.

comunidades de Latinoamérica. Es decir, empresas que por el afán de generar ganancias ignoran intencionadamente la ética de sus prácticas, así como las consecuencias ambientales y sociales.

Esta parodia satírica podría interpretarse como una crítica a los casos del mundo real, como el de Chevron-Texaco y la contaminación de la Amazonia en Ecuador¹⁶⁵. O el de Marmato y la compañía Gran Colombia Gold¹⁶⁶.

Continuando con los personajes de este nivel, también hace aparición *Marco Moreno*, el representante de los “Comunistas”. Quien cuenta con un diálogo introductorio relativamente semejante al de *Mason Belmonte*. En especial si se observa nuevamente la dramatización visual, textual y de vocalización. El personaje es exagerado con el propósito de intensificar el efecto humorístico, así como para caricaturizar su compromiso con la facción; algo similar a *Sofía Ortega*.

A diferencia del representante de los capitalistas, *Marco Moreno* aparece como un personaje humilde, que prefiere representar a los demás antes que considerar su propia voz como la de un individuo, con nombre y familia. En su diálogo introductorio, así como en las exigencias que hace al jugador, hay una extrema preferencia por la igualdad de condiciones y por tener en cuenta a todos los ciudadanos. Cabe añadir que la apariencia física de este personaje se asemeja considerablemente a la figura icónica del Che Guevara, una coincidencia que también es resaltada por la wiki oficial de Tropicó¹⁶⁷.

Como lo evidencia la captura de pantalla, cuando hace exigencias al jugador, en su diálogo puede identificarse que se ridiculiza el extremo compromiso del personaje por su causa; hasta un punto de poder considerarse como irracional: “Presidente, los trabajadores tienen una petición. ¡Quieren dejar de trabajar! Pero como es imposible, han preparado otra petición de repuesto.”

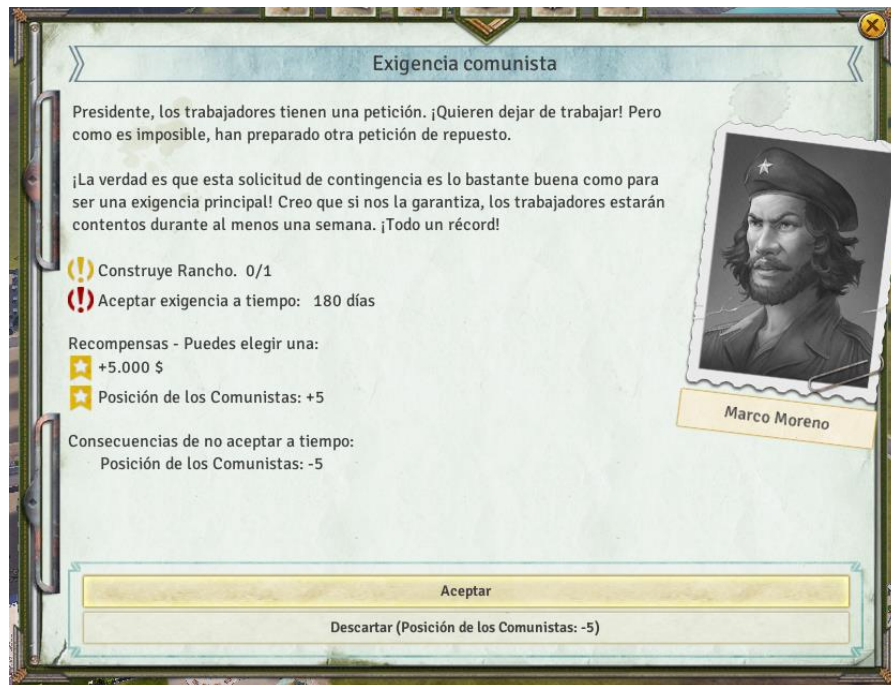
¹⁶⁵ Helga Serrano, *Caso Chevron-Texaco: Cuando los pueblos toman la palabra* (Ecuador: Universidad Andina Simón Bolívar, 2013). 17-21.

¹⁶⁶ Lizeth Alejandra Parra Barbosa et al., “El oro como disputa: prácticas de resistencia en Marmato frente a la economía extractiva”, *Estudios de derecho* 72, n° 162 (2017): 173–195, <https://doi.org/10.17533/udea.esde.v73n162a07>

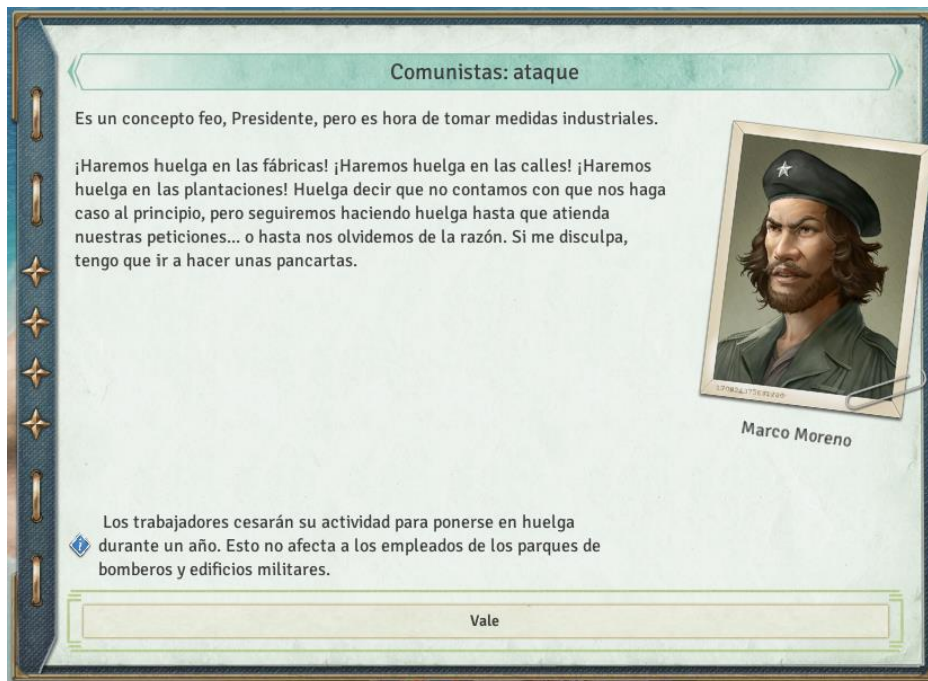
¹⁶⁷ Fandom, “Marco Moreno,” Tropicó Wiki (sitio web), consultado el 11 de septiembre de 2023, https://tropico.fandom.com/wiki/Marco_Moreno

Figura 18

Exigencia de la facción "Comunistas" – Tropicó 6. Captura de pantalla autoría propia.

**Figura 19**

Ultimátum de la facción "Comunistas" – Tropicó 6. Captura de pantalla autoría propia.



Respecto al diálogo que se enuncia al momento de avisar sobre el boicot de los “Comunistas”, es posible afirmar que también conlleva una postura eminentemente agresiva. Esta especialmente enfatiza en que los partidarios comunistas convocarán a todos a una huelga masiva. No obstante, al igual que en el caso anterior, el tinte humorístico y paródico se conserva.

Más allá de esta descripción paródica y carnavalesca, este personaje es una caricaturización crítica de los líderes autoritarios de izquierda que dicen luchar por el pueblo, es decir, es una parodia satírica de figuras como Fidel Castro y Hugo Chávez, incluso de Nicolás Maduro, quienes se jactaron de efectuar luchas populares pero que aprovecharon para construir regímenes autoritarios y despóticos.

Los otros dos personajes restantes de este nivel son la *Hermana Francesca*, representante de la facción “Religiosos” y el *General Rodrigo Rodríguez*, representante de la facción “Militaristas”.

En su presentación, la *Hermana Francesca* aparece representada como una religiosa poco ortodoxa; es decir, hace uso de lenguaje vulgar, y una personalidad maquiavélica. Y aquí es donde reside el elemento paródico, puesto que, como se puede ver, es completamente opuesto al imaginario de los religiosos y monjas del imaginario tradicional. Tanto así, que denota conductas y comportamiento que tienden a ser criminales.

Cuando se tiene una relación muy baja con esta facción política local, se desencadena la “Anatema”; un efecto activamente violento contra Trópico y *El Presidente*, el cual implica que, entre otras cosas, los partidarios de la facción religiosa incendien los edificios que visiten.

Este personaje parece ser una referencia al imaginario que evoca la agrupación *Las santas*, del videojuego *Hitman: Absolution*¹⁶⁸, el cual es esencialmente delictivo.

Si bien el papel de la *Hermana Francesca* en Trópico no es tan radical como el de las integrantes de *Las santas*, la mención de que pertenece a la “Orden de la Calavera Aulladora”, y que su camino para alcanzar la fe ha sido “largo”, es más que suficiente para transmitir que su origen reside en una organización delictiva.

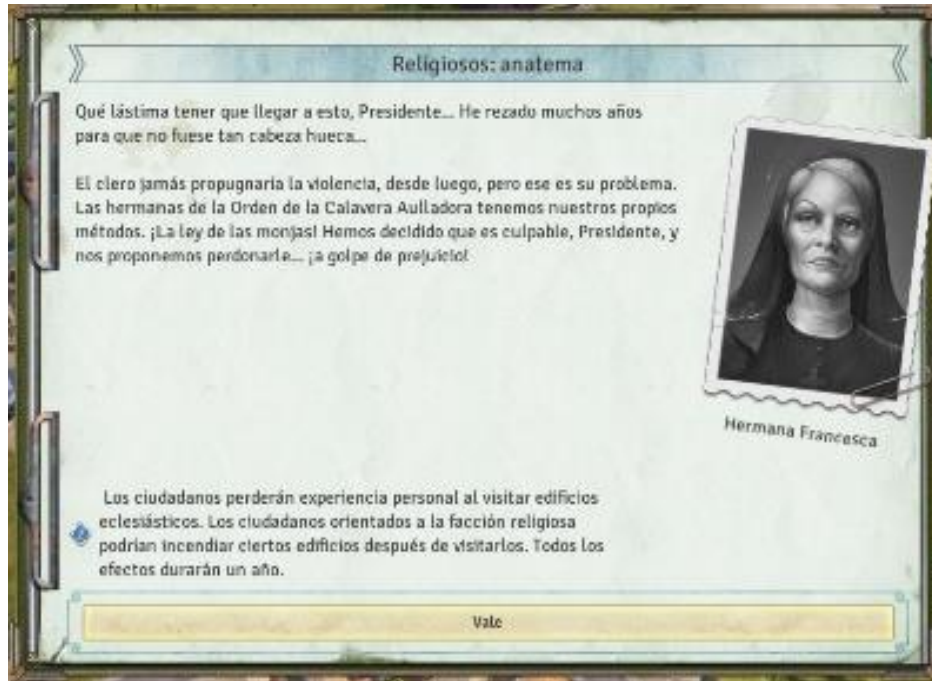
Finalmente, el *General Rodrigo Rodríguez* se presenta como un personaje valiente e ingenuamente seguro de sus capacidades tácticas, así como optimista en el campo de batalla. Gran parte del elemento paródico reside en la capacidad para plantear una contradicción irónica entre su

¹⁶⁸ Fandom, “Las santas,” Hitman Wiki (sitio web), accedido 13 de noviembre de 2023, https://hitman.fandom.com/es/wiki/Las_santas

experiencia bélica y su formación como “general de sofá”, así como el dramatizado tono de voz con el que enuncia dichas oraciones.

Figura 20

Ultimátum de la facción "Religiosos" – Tropico 6. Captura de pantalla autoría propia.

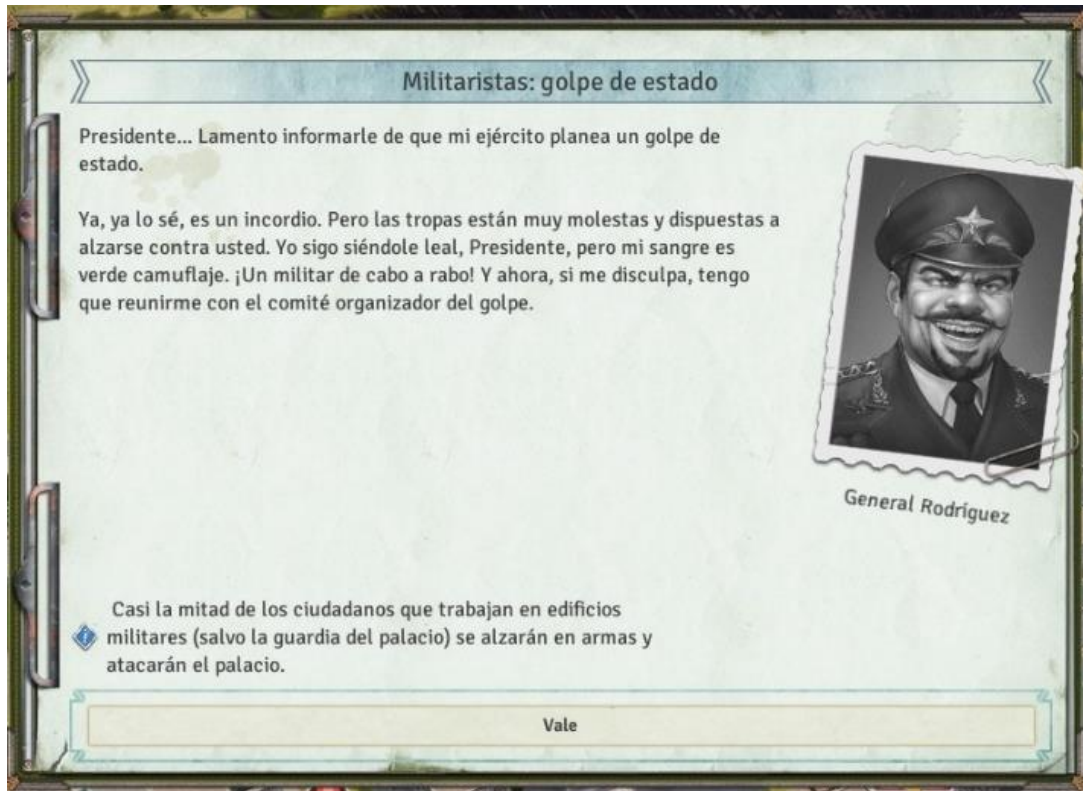


El general Rodrigo Rodríguez es una parodia de los altos cargos militares, típicos de las “repúblicas bananeras”. Su diálogo de presentación resalta lo irracional, irónico y corrupto del personaje al dirigirse al jugador de manera condescendiente, como si este fuese lo bastante ingenuo para creer en sus promesas, a pesar de que él mismo se ha desacreditado como general.

Para el caso de la facción militarista, el castigo por incumplir el ultimátum es un intento de golpe de Estado, en el cual *El Presidente* está en riesgo de perder su poder sobre Trópico. Como puede notarse, la ventana de diálogo conserva su evidente tono humorístico e irónico, intensificando la ridiculización del personaje incluso cuando intenta tener una conversación seria.

Figura 21

Ultimátum de la facción "Militaristas" – Tropico 6. Captura de pantalla autoría propia.



Pasando al nivel “Guerra Fría”, “Las Potencias Occidentales” están representadas por el *Coronel Buck Scott*, quien es una parodia del militar estadounidense paranoico. Pudo identificarse que este personaje, así como de sus diálogos y conductas, que está inspirado en *Buck Turgidson*¹⁶⁹, de la obra cinematográfica *Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb*¹⁷⁰.

En su diálogo introductorio, el *Coronel Buck Scott* se muestra como un personaje directo, prevenido y que pretende infundir temor, al mismo tiempo que hace un contraste muy notorio con su predecesor, *Wynton Marlborough*.

También transmite un carácter cauteloso y agresivo, en especial frente al comunismo y los soviéticos. Lo anterior es exacerbado al interrogar al jugador acerca de su “grado de rojez”: “¿Cuál es el suyo, Presidente? ¿Fucsia? ¿Tirando a malva? ¿No será usted granate?”¹⁷¹

¹⁶⁹ Fandom, “Colonel Buck Scott,” Tropicó Wiki (sitio web), consultado el 11 de septiembre de 2023, https://tropico.fandom.com/wiki/Colonel_Buck_Scott

¹⁷⁰ Stanley Kubrick, *Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb* (Estados Unidos: Columbia Pictures, 1964), https://archive.org/details/DRStrangelove_20130616

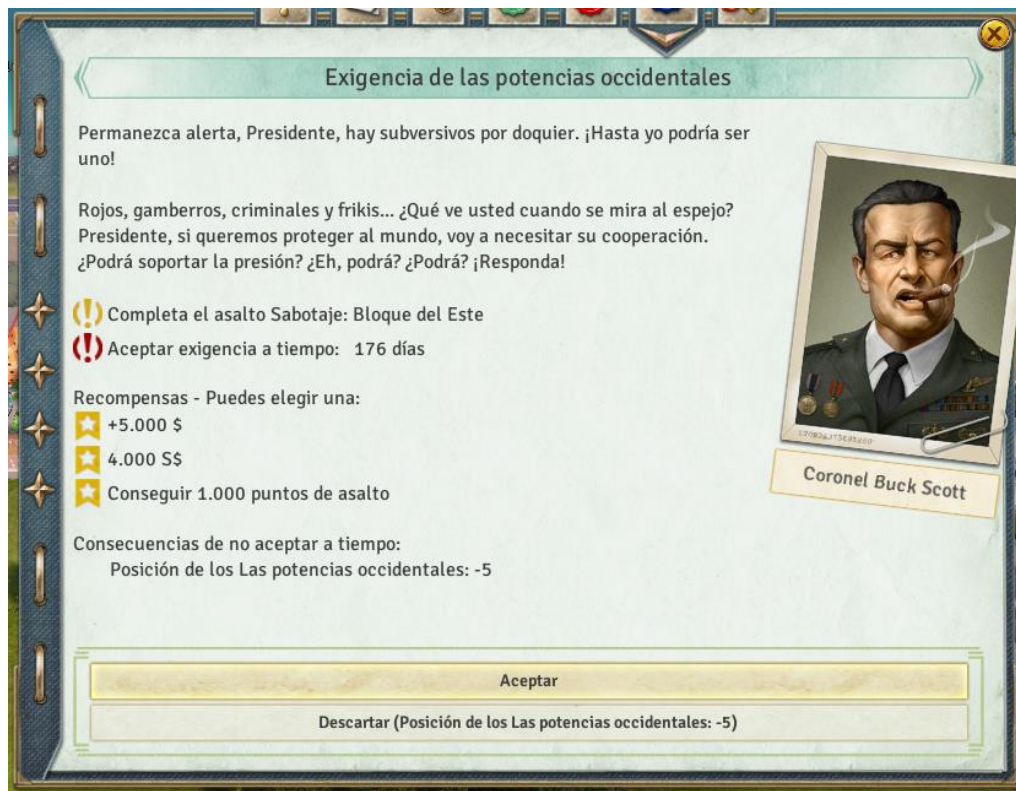
¹⁷¹ Limbic Entertainment y Realmforge Studios. Tropicó 6, Ventana de presentación del *Coronel Buck Scott*.

En el segundo párrafo de la presentación, el *Coronel Buck Scott* maldice a los comunistas y destaca que los va a “erradicar” a todos. Este fragmento refuerza la perspectiva de que es un personaje desafiante, que se relaciona con Trópico y con “El Bloque del Este” desde una posición violentamente jerárquica e imperialista, pero sobre todo colonialista.

Como puede evidenciarse en la captura de pantalla, las diferentes interacciones que tiene con el jugador se caracterizan por ser, al igual que su presentación, amenazantes y paranoicas. La parodia reside principalmente en aquellos dos elementos anteriores, puesto que, se exagera la personalidad del personaje a partir de su filiación política e ideológica. De esta manera, se visibiliza la ceguera que permea el personaje para pensar con claridad, pero por otro lado se evidencia la peligrosidad de dicho discurso ideológico: pretender hacer lo necesario para acabar con el comunismo.

Figura 22

Exigencia de “Las Potencias Occidentales” – Tropico 6. Captura de pantalla autoría propia.



Si se tiene en cuenta que en el nivel previo se introduce la facción de los “Comunistas”, es posible evidenciar que el discurso del *Coronel Buck Scott* se está justificando reiterativamente la intervención militar en Trópico. Cabe resaltar que, si bien el personaje no le pide explícitamente al jugador que persiga a la facción de los “Comunistas”, sí le pide que lo apoye a “proteger el mundo” —en términos de Aníbal Quijano, a conservar el patrón de poder mundial, capitalista y europeo¹⁷²—.

Es importante señalar que, el símbolo característico de esta superpotencia pertenece a la OTAN (Organización del Tratado Atlántico Norte, por sus siglas en español). Si bien esto alude a una organización internacional compuesta por múltiples países occidentales, el representante es una recreación de un soldado norteamericano. Además, como el diálogo lo indica, este personaje es el “casacomunistas número uno del Tío Sam”, una referencia muy directa a que obedece órdenes de Estados Unidos.

De acuerdo con lo anterior, tanto la presentación del personaje, como algunas de sus exigencias, continúan siendo una exposición crítica de los discursos intervencionistas en la región, así como del factor de que esta organización occidental opera desde la colonialidad del poder y desde las pretensiones de conservar la hegemonía europea y occidental en el orden mundial.

No obstante, si se considera la parodia del *Coronel Buck Scott* junto a la de *Wynton Marlborough*, puede interpretarse que esta parodia satírica es una crítica hacia los fundamentos que Estados Unidos ha implementado para justificar el reiterado intervencionismo militar, político y económico en América Latina: el “Destino manifiesto”, la “Doctrina Monroe”, la política del “Buen vecino” y el “Corolario Roosevelt”. Es decir, a aquella misión protectora, civilizadora y literalmente intervencionista de los Estados Unidos sobre sus naciones vecinas.¹⁷³

Asimismo, el hecho de que el *Coronel Buck Scott* ignore en sus diálogos que el jugador sea un dictador, puede considerarse como una crítica satírica contundente hacia la mezquindad y el oportunismo de Estados Unidos al implementar pactos y políticas en la defensa de la democracia en América, así como el capitalismo y la economía de mercado durante la Guerra Fría. En otras palabras, a los Estados Unidos poco o nada le interesó derrocar las dictaduras latinoamericanas para defender la democracia, el capitalismo y el mercado, más bien, un buen motivo para intervenir

¹⁷² Quijano, *Cuestiones y horizontes...*, 870-871.

¹⁷³ Hans-Joachim König, “El intervencionismo norteamericano en Iberoamérica”, en *Historia de iberoamerica* (Madrid: Cátedra, 1988), 409-442.

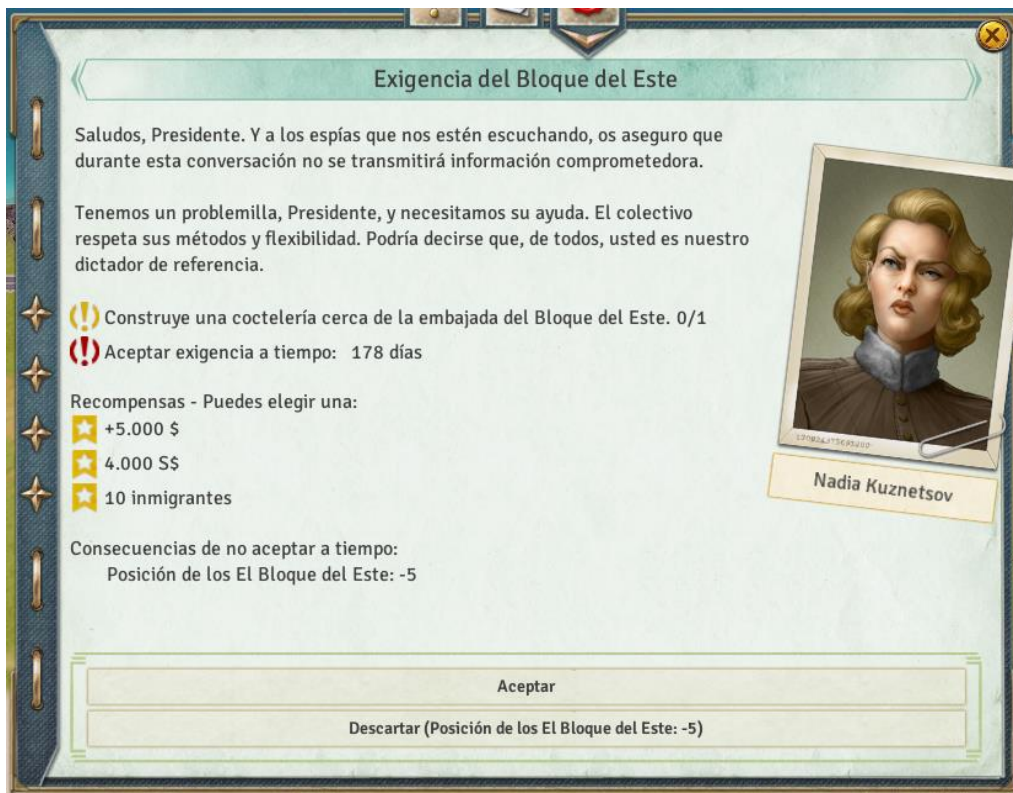
militarmente era si los dictadores se estaban involucrando con el “fantasma del comunismo internacional”.¹⁷⁴

Por su parte, *Nadia Kuznetsov* representante de “El Bloque del Este”, no posee expresiones abiertamente despectivas sobre Trópico o el jugador. Tampoco posee discursos hegemónicos o imperialistas implícitos en su presentación.

La parodia manifestada en el personaje es completamente distinta a los anteriores, puesto que el elemento humorístico de sus diálogos reside en su tono de voz y su apariencia. Es una caricaturización de una funcionaria (espía o embajadora) rusa.

Figura 23

Exigencia de “El Bloque del Este” – Tropico 6. Captura de pantalla autoría propia.



El elemento humorístico se intensifica con las referencias que aparecen en sus diálogos sobre el espionaje y la carrera armamentística de la Guerra Fría. No obstante, hay que reiterar que

¹⁷⁴ König, “El intervencionismo norteamericano...,” 453-456, 460-468.

el personaje no es una parodia satírica en sí misma, solo es una parodia que caricaturiza el personaje.

Escasamente el personaje hace comentarios referentes al jugador. Nótese que, en la Figura 23, *Nadia Kuznetsov* lo caracteriza como el “dictador de referencia” para “El Bloque del Este”, pero más allá de esto no hay otro elemento relacionado.

Si bien en los personajes anteriores hay calificativos despectivos, diálogos manipuladores o categorizaciones negativas sobre el jugador y el territorio, ¿por qué los diálogos de este personaje carecen de una crítica satírica a la URSS, o de referencias negativas hacia Trópico?

Esta aparente ausencia satírica puede interpretarse de la siguiente manera. Los desarrolladores del videojuego simplemente introdujeron a este personaje como una representación del rival del *Coronel Buck Scott*, un villano que justifica la misión de Occidente para salvar el mundo.

No obstante, de esto también podría decirse que, al comparar ambos diálogos de presentación y sus exigencias al jugador, *Nadia Kuznetsov* aparece como la más razonable y modesta entre los dos, carente de la violenta impulsividad paranoica, así como el patriotismo desmesurado característicos de su par occidental. Partiendo de esta observación, es posible afirmar que dentro del personaje no existe un elemento satírico, en cambio su papel es reforzar la sátira hacia Occidente y su misión de “salvar el mundo”.

Las facciones políticas locales introducidas en este nivel sí cuentan con un efecto paródico mucho más consistente. Nótese que el personaje *Sunny Flowers* contiene una representación visual exagerada, consecuente con ser la representante de la facción “Ecologistas”. Adicional a esto, el diálogo de presentación dramatiza el afecto que siente el personaje por el planeta, así como “los arcoíris, los árboles y los cachorritos”. Igualmente, el personaje indica que esta fuerte emocionalidad ante el planeta da origen a su nombre, que traducido al español sería “flores soleadas”.

No obstante, el elemento de crítica reside en el fragmento siguiente: “[...] si alguien quiere aprovecharse de la Madre Tierra, ¡No lo permitiré de ningún modo, Presidente!”¹⁷⁵. En esta línea de ideas, si la naturaleza se ve en peligro, cualquier método es válido y justificable para defenderla. Lo cual se puede interpretar como una clara referencia hacia los movimientos radicales

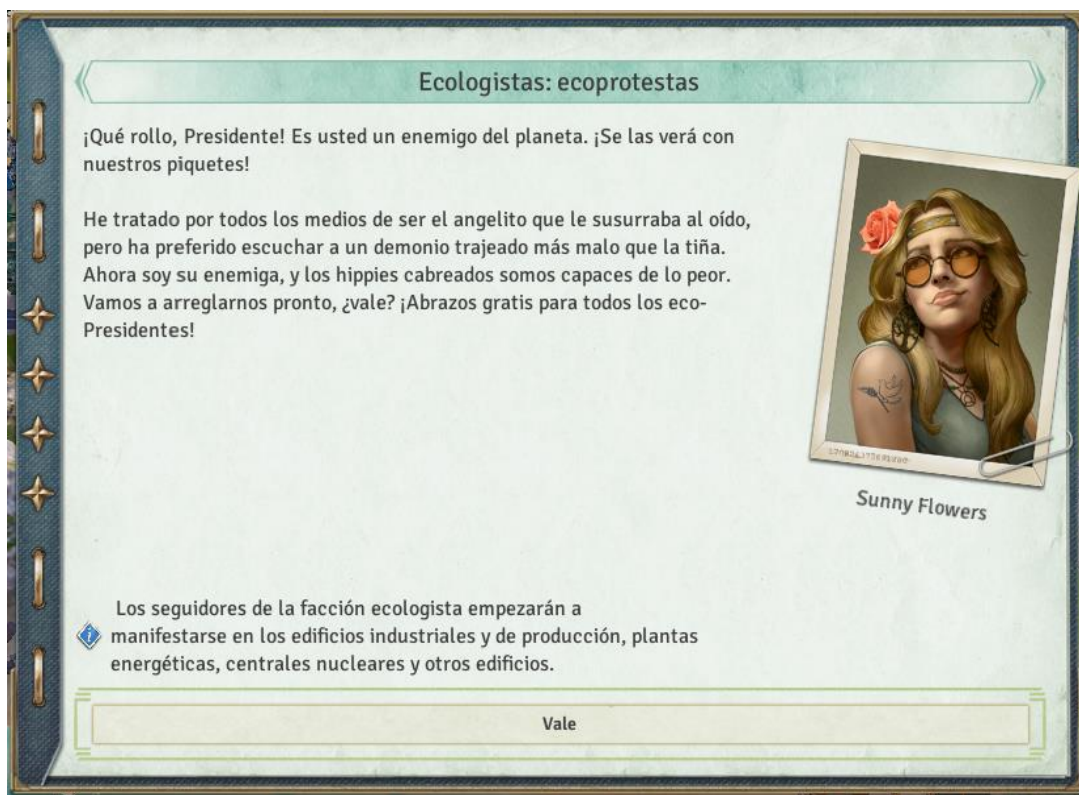
¹⁷⁵ Limbic Entertainment y Realmforge Studios. *Tropico 6*, Ventana de presentación de Sunny Flowers.

ambientalistas del mundo real, que emplean estrategias de protesta altamente agresivas, ética y moralmente problemáticas.

Si bien en el personaje no hay una alusión directa a PETA (People for the Ethical Treatment of Animals, por sus siglas en inglés) es posible interpretar que esta crítica está dirigida a campañas controversiales características de esta organización, tales como “Behind the Leather”¹⁷⁶, “I’d rather go naked than wear fur”¹⁷⁷ y “Holocaust on your plate”¹⁷⁸. O incluso, a los accioneros criminales de grupos eco-terroristas clandestinos como el *Animal Liberation Front*.

Figura 24

Ultimátum de la facción "Ecologistas" – Tropicó 6. Captura de pantalla autoría propia.



¹⁷⁶ Peta Asia. “Behind the leather,” Youtube. 29 de abril de 2016, <https://www.youtube.com/watch?v=qs8yqcrqo1s>

¹⁷⁷ People for the Ethical Treatment of Animals, “Victory! ‘I’d Rather Go Naked Than Wear Fur’ Goes Out With a Bang,” 4 de Febrero de 2020, <https://www.peta.org/features/id-rather-go-naked-than-wear-fur-campaign-ends/>.

¹⁷⁸ “German Court Orders PETA to Halt Campaign,” Deutsche Welle, 20 de Marzo de 2004, <https://www.dw.com/en/german-court-orders-peta-to-halt-campaign/a-1146851#:~:text=Animal%20rights%20group%20PETA%20will,group%20won%20a%20temporary%20injunction.>

Es decir, es una parodia del imaginario sobre el activista ambiental radical, que tiende a orientarse por conductas criminales, y que emplea el estandarte de la protección de animales para justificar prácticas vandálicas de protesta.

El boicot empleado por esta facción son las “ecoprotestas”. Al anunciarlas, *Sunny Flowers* expresa que es la enemiga del jugador, y procede a reconocerse a sí misma y a sus partidarios como “hippies cabreados”, quienes repartirán abrazos a todos los “eco-Presidentes”.

Nótese pues la ironía y la posición maquiavélica del personaje. Los “abrazos” pueden significar literalmente una exclusión del jugador por no ser un “ecopresidente”, pero también puede ser una manera simbólica de amenazar al jugador, encubriendo la acción delictiva como un “abrazo”, y refiriéndose irónica e intencionalmente al jugador como un “ecopresidente”, a pesar de que sus acciones no lo demuestren.

En contraposición a la facción “Ecologistas”, en este nivel también se introduce a *Harland Zander*, representante de los “Industrialistas”. Este personaje posee un discurso introductorio eminentemente paródico, que alude a una representación cómica de un empresario tradicionalista: “Como corresponde a un caballero, Presidente, deseo presentarme.”

Simultáneamente, la parodia es empleada para dramatizar sus ansias de aprovechar “las bondades de la tierra”, así como de pretender convertir Trópico en un “agente económico potente”. El aspecto caricaturesco y humorístico se intensifica al final de su presentación, en donde explica que él está orientado a extraer materias primas de la naturaleza, pero que su método predilecto es “quemar”.

El boicot por no cumplir con el ultimátum de esta facción se titula “explotación máxima”. *Harland Zander* le indica al jugador que seguirán explotando este “planeta repugnante” pero con el doble del impacto contaminante. Esta alusión al planeta —y particularmente a Trópico— es denigrante y condescendiente, empleando las consecuencias ambientales del neoextractivismo como un castigo.

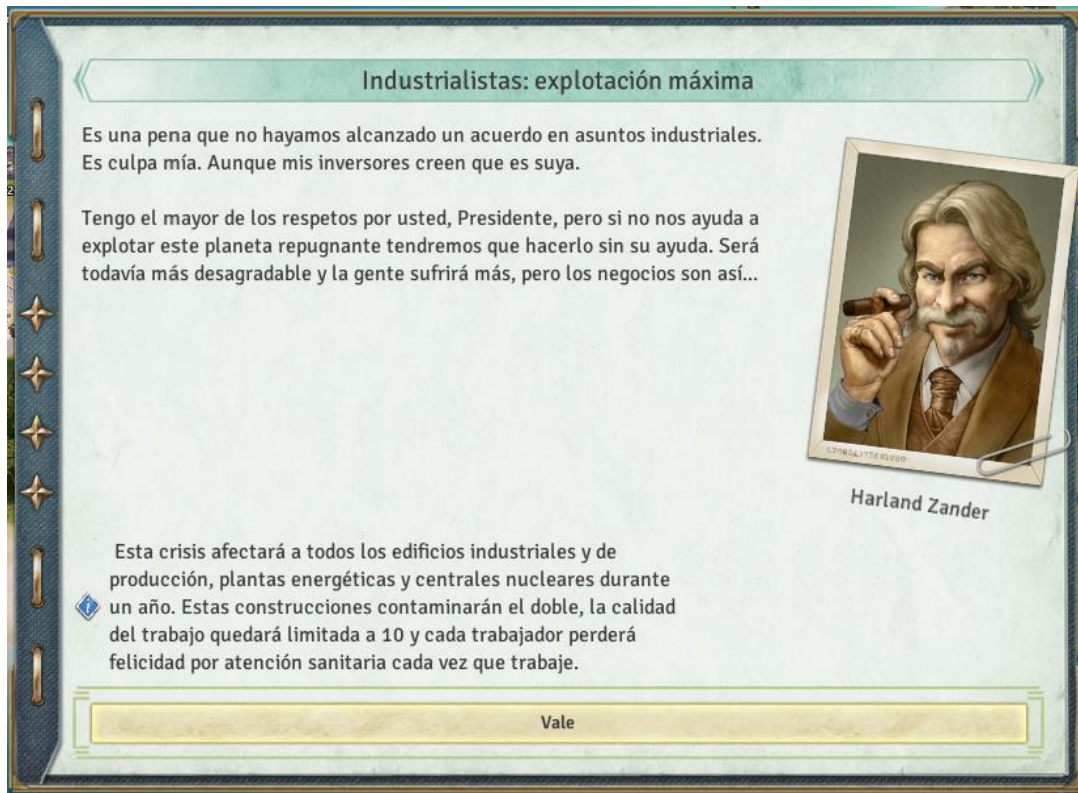
Además, se le indica al jugador que, como no cumplió con las exigencias de la facción, el trabajo dentro de las industrias “será todavía más desagradable y la gente sufrirá más, pero los negocios son así...”

Como las parodias de *Harland Zander* y *Mason Belmonte* son muy similares entre sí, podría sugerirse que la sátira que ambos personajes evocan está estrechamente relacionada. Ambos

personajes son una crítica conjunta a las industrias de Latinoamérica carentes de ética en sus métodos de extracción, procesamiento y producción.

Figura 25

Ultimátum de la facción "Industrialistas" – Tropico 6. Captura de pantalla autoría propia.



En adición a lo anterior, es posible sugerir que la parodia contenida en *Harland Zander*, es en realidad una concientización al jugador sobre la *colonialidad de la naturaleza*, es decir, una exposición del patrón de pensamiento hegemónico de las industrias del mundo y sus estrategias de operación, que perciben el espacio natural latinoamericano como un lugar “subalterno, que puede ser explotado, arrasado, reconfigurado, según las necesidades de los regímenes de acumulación vigentes.”¹⁷⁹

Una forma de pensamiento industrial, que opera desde la tradición del saqueo extractivista, implantada tiempo atrás por los conquistadores europeos en América. Un saqueo que reemplazó el

¹⁷⁹ Alimonda, *La naturaleza colonizada...*, 22.

aprovechamiento de los recursos sustentables de las comunidades locales por unos completamente destructivos.¹⁸⁰

Simultáneamente, la parodia de *Harland Zander* y *Mason Belmonte* es una forma de visibilizar y criticar humorísticamente una serie de problemas que atañen a Latinoamérica en el contexto contemporáneo actual, la afectación explícita a las poblaciones locales, quienes “se transforman en víctimas de procesos de vaciamiento territorial que las excluyen de sus lugares de pertenencia, al mismo tiempo en que destruyen a los ecosistemas con los cuales han convivido, a veces, desde tiempo inmemorial.”¹⁸¹

A diferencia de los personajes anteriores, la crítica satírica más contundente —y que involucra el contexto contemporáneo actual— se concentra en el nivel “Tiempos Modernos”. Especialmente en el personaje *Raymond King*, representante de “EE. UU.”

El diálogo de presentación de *Raymond King* revela una personalidad exageradamente ególatra, arrogante, irreverente y narcisista. En adición, muestra un fuerte orgullo patriótico al afirmar que posee “sangre roja, blanca y azul” y proclama que su país es “el mejor del mundo entero”. Y no necesitan de nada o nadie: “¿Que qué queremos? ¡Si ya lo tenemos, imbécil!”.¹⁸²

Raymond King se dirige al jugador desde una posición de superioridad, dejando en claro que, si este aspira a ser considerado un “amigo” de “EE. UU.”, esa es una cuestión que aún está por determinarse, puesto que “todos quieren un pedazo de Raymond King”; una expresión que simultáneamente acentúa su percepción de sí mismo como una figura de gran importancia y su deseo de ser adorado.

En consonancia con las actitudes y diálogos de los representantes occidentales de los otros niveles, *Raymond King* manifiesta que no le importa si el jugador está de acuerdo o no, pero pretende mantener la hegemonía de su nación en el mundo.

Al considerar la representación visual y el tono de voz del personaje, e incluyendo el factor que se presume a sí mismo como una estrella de televisión, así como un individuo que ha invertido en diversos sectores del mercado, es posible afirmar que este personaje es una representación paródicamente caricaturesca de Donald Trump.

¹⁸⁰ Alimonda, *La naturaleza colonizada...*, 11-12.

¹⁸¹ Alimonda, *La naturaleza colonizada...*, 12.

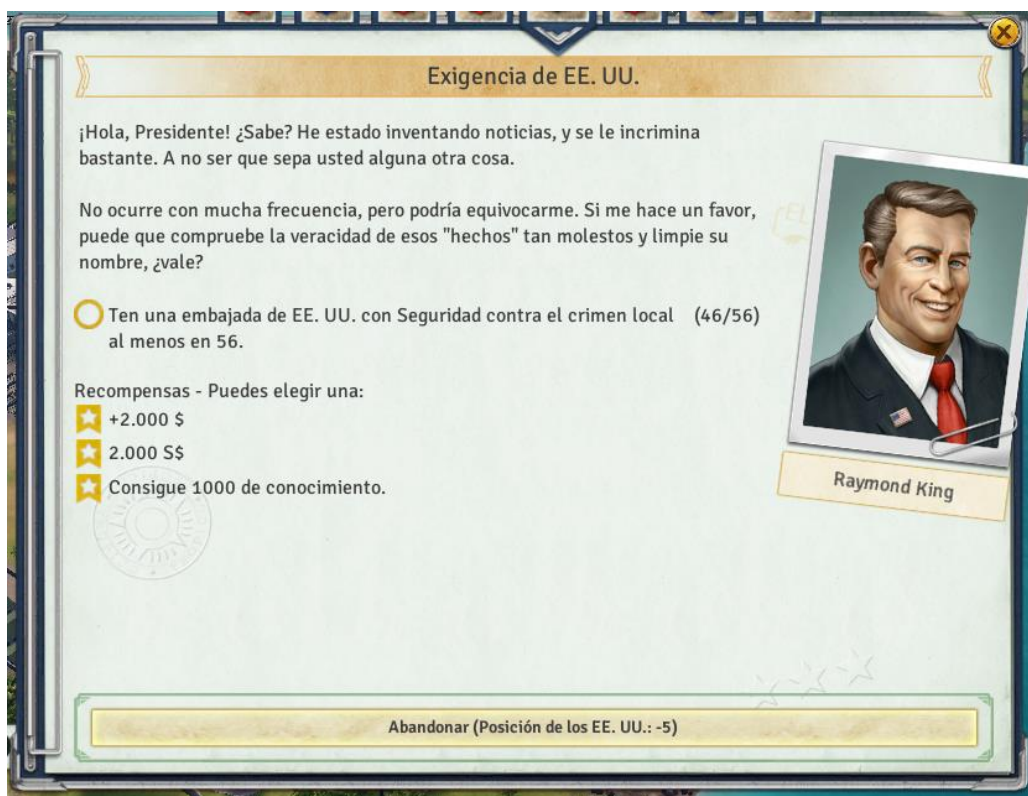
¹⁸² Limbic Entertainment y Realmforge Studios. *Tropico 6*, Ventana de presentación de Raymond King.

No obstante, además de ridiculizar el individuo *per se*, la parodia del expresidente norteamericano sirve como herramienta para criticar humorísticamente a esta superpotencia. Con esta parodia, el videojuego visibiliza que este tipo de discursos ideológicos no se quedaron relegados a la historia de la región, sino que siguen permeando las dinámicas de poder y relacionamiento del mundo actual.

Igualmente, esta parodia es la exposición de como la *colonialidad del poder* permea el contexto contemporáneo actual, así como las relaciones políticas y diplomáticas entre las naciones latinoamericanas y Estados Unidos; es decir, es un fenómeno trascendental a la historia de la región.¹⁸³

Figura 26

Exigencia de "EE. UU." – Tropicó 6. Captura de pantalla autoría propia.



Este acto paródico es un esfuerzo por desafiar el discurso colonialista y condescendiente que continúa siendo empleado sobre los países de la región. En adición a esto, la parodia está

¹⁸³ Quijano, *Cuestiones y horizontes...*, 861.

indicándole al jugador la posición dominante/dominado es una condición inherente a la historia de los países periféricos latinoamericanos; es un factor transversal, originado en tiempos de conquista y colonización, pero que continúa permeando el contexto contemporáneo actual, así como las relaciones de dominación ejercidas por los imperios occidentales.¹⁸⁴

La relevancia que *Raymond King* otorga a las inversiones tecnológicas e industriales de en su diálogo introductorio, además de entenderse como la exacerbación del egocentrismo de Donald Trump y el furor patriótico que lo caracteriza, también es una crítica a que dicha nación considera que le fue asignada la misión histórica de proteger y difundir la civilización en el mundo.¹⁸⁵

En la Figura 26, es posible evidenciar una de las exigencias que esta superpotencia le hace al jugador. Dentro del diálogo de *Raymond King*, es posible notar que se chantajea al jugador con la divulgación de noticias falsas.

Al interpretar este diálogo como una parodia satírica, es un ejemplo humorístico de cómo la manipulación es ejercida en el mundo real por las potencias del mundo para forzar a las naciones pequeñas a cooperar con sus intereses. Asimismo, evidencia una de las nuevas armas imperantes en los conflictos contemporáneos: la desinformación como mecanismo para la persuasión, extorsión y agresión internacional.

El videojuego hace referencia a que las redes sociales se han convertido en un campo de batalla ideológico/propagandístico, en donde las masas son manipuladas en función de desacreditar naciones, polarizar el mundo y justificar el asesinato de soldados de un bando u otro.

Basta con mencionar las actuales guerras entre Ucrania y Rusia, así como entre Israel y Palestina, en donde las redes sociales han servido como plataformas para difundir información falsa y tergiversada, en miras de atacar la reputación de los bandos beligerantes. Este es un fenómeno muy reciente, tanto así que esta guerra ruso-ucraniana que se desató en 2022, ha llegado a denominarse como la “primera guerra de redes sociales”¹⁸⁶, pero que académicos de diferentes

¹⁸⁴ Quijano, *Cuestiones y horizontes...*, 861-864.

¹⁸⁵ König, “El intervencionismo norteamericano...,” 410.

¹⁸⁶ Peter Suciú, “Is Russia’s Invasion of Ukraine the First Social Media War?,” *Forbes*, 1 de marzo de 2022, <https://www.forbes.com/sites/petersuciu/2022/03/01/is-russias-invasion-of-ukraine-the-first-social-media-war/?sh=683b9c501c5c>

lugares del mundo, como Ciuriak¹⁸⁷ y Pavlik¹⁸⁸, ya han tomado como caso de estudio para profundizar en sus posibles implicaciones para la sociedad y el periodismo.

Unos cuantos meses atrás de esta guerra, en medio de plena pandemia del Covid-19, China y Estados Unidos estuvieron sumergidos en una álgida rivalidad política muy semejante, en la cual el virus sirvió como pretexto para incrementar las tensiones políticas globales:

Estados Unidos utiliza la Covid-19 para atacar a China. Su retórica de confrontación se inscribe en la política de America First, que condujo a una respuesta nacionalista que considera la pandemia como una amenaza a la soberanía de los Estados Unidos y la seguridad de sus ciudadanos. La idea de que la pandemia fuera un problema de salud pública mundial y no sólo de Estados Unidos quedó fuera de su política internacional. Así, no había política sanitaria multilateral posible.¹⁸⁹

Al usar el virus como un arma política, las redes sociales se adicionaron a los escenarios en donde los líderes se atacan entre sí, incentivando a la opinión pública a dividirse paulatinamente, así como a difundir campañas masivas de desinformación.

Como consecuencia de lo anterior, se incentivó la creación de narrativas conspiranoicas para la captación y apoyo del público hacia ciertos sectores políticos: ““la plandemia”, genocidio genético y otras ideas-fuerzas que reflejan el negacionismo y visiones conspirativas según las cuales actores “globalistas” (desde la OMS hasta la Fundación Gates pasando por George Soros) deliberadamente causaron la “supuesta” pandemia con objetivos oscuros.”¹⁹⁰

En suma, con esta crítica humorística hacia Estados Unidos, Donald Trump y la desinformación como arma política, esta parodia satírica pone en evidencia las novedosas metodologías que utilizan las hegemonías contemporáneas para mantener la estructura de poder mundial capitalista y, más que europea, eminentemente occidental. Pero que, como se verá a continuación, es cuando más se debate la dominancia entre las potencias de occidente y el resto del mundo.

¹⁸⁷ Dan Ciuriak, “The Role of Social Media in Russia’s War on Ukraine,” *SSRN Electronic Journal*, 2022, <https://doi.org/10.2139/ssrn.4078863>.

¹⁸⁸ John Pavlik, “The Russian War in Ukraine and the Implications for the News Media,” *Athens Journal of Mass Media and Communications* 9, n° 4 (2023): 291–306, <https://www.athensjournals.gr/ajmmc/v9i4>.

¹⁸⁹ Raúl Bernal-Meza, “Covid-19, tensiones entre China y Estados Unidos, y crisis del multilateralismo: repercusiones para AL”, *Foro internacional LXI*, n° 2 (2021): 259–297, <https://doi.org/10.24201/fi.v61i2.2831>. 271.

¹⁹⁰ Silvio Waisbord, “Más que infodemia. Pandemia, posverdad y el peligro del irracionalismo,” *InMediaciones de la Comunicación* 17, no 1 (2022): 31–53, <https://doi.org/10.18861/ic.2022.17.1.3227>. 39.

En contraste con la parodia que evoca el personaje *Raymond King*, la presentación del *Embajador Zhang*, representante de “China” en Trópico, refleja un orgullo patriótico semejante, en el que se hace énfasis del inmenso poder de su nación y su histórica tradición guerrera.

En adición a lo anterior, el personaje indica que la guerra del contexto actual es económica, y que la mano de obra barata característica de su nación, así como su inmensa capacidad económica les permite ser los protagonistas; incluso les incentiva llegar a considerar comprar Estados Unidos si así lo quisiesen.

El *embajador Zhang* es un personaje que personifica paródicamente a “China” y sus características distintivas en el contexto global actual. Desde la parodia se plantea a “China” como una entidad capaz de utilizar el capitalismo como arma para dominar el mundo.

Las facciones “Capitalistas” e “Industrialistas” de Trópico, incluso la superpotencia “EE. UU.”, palidecen frente a las capacidades e intereses que “China” posee en todo el mundo, en especial en esta “república bananera”.

El diálogo introductorio del *embajador Zhang* refleja una parodia crítica sobre el discurso imperialista de “China”, quien busca dominar otros territorios como Trópico, mediante una agresividad económica, en este caso, Trópico.

No obstante, lo que distingue su discurso de otros enfoques imperialistas anteriormente abordados, es que no se centra en traer un supuesto progreso o desarrollo civilizatorio, o de defender la civilización ante una amenaza. Más bien, es un enfoque imperialista muy semejante al abordado con *Erich von Strohm*, en donde la prioridad consiste en establecer relaciones de dominación beneficiosas para una de las dos partes.

Asimismo, es una retórica en donde claramente se pretende desafiar a Estados Unidos como hegemonía imperante, empleando un discurso ideológico mixto: de neoliberalismo económico y capitalismo global, en combinación con elementos de un estado comunista unipartidario.¹⁹¹

En este caso, esta parodia satírica es una crítica hacia las prácticas contemporáneas del *Partido Comunista Chino* (PCC) para incursionar en Latinoamérica, con el propósito de adquirir una serie de ventajas mercantiles y geopolíticas.

La parodia de China y *embajador Zhang* es una exposición de la red económica — mercantil, capitalista y financiera— que este país ha desarrollado con los países de las periferias

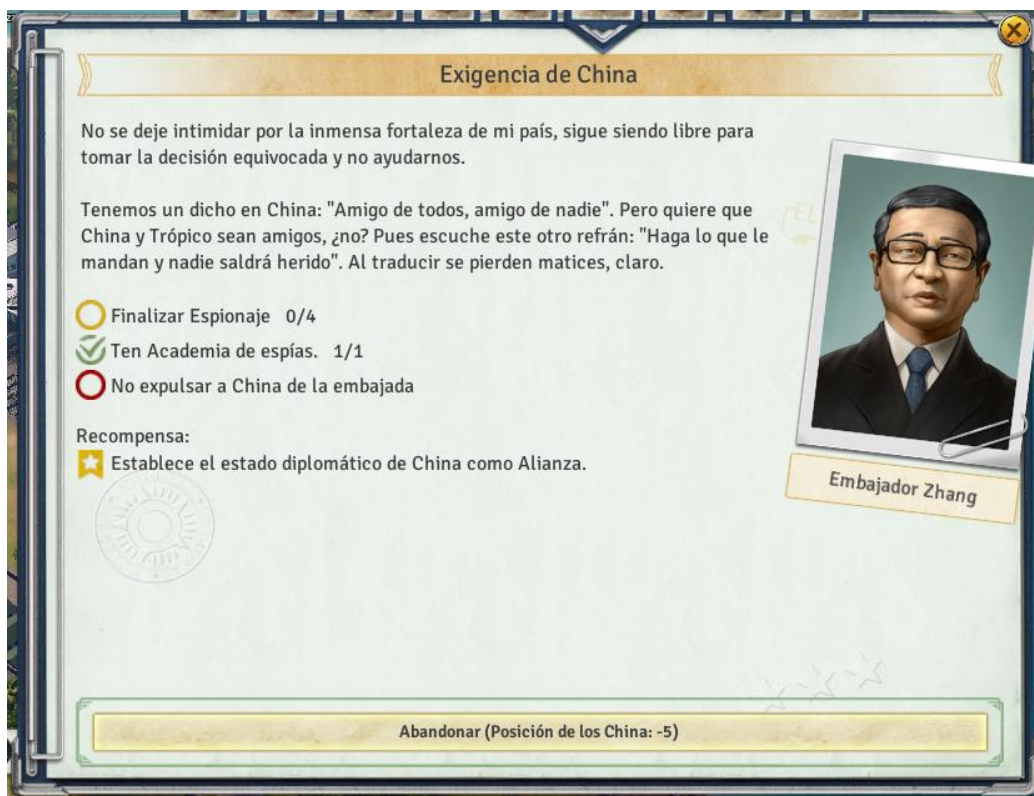
¹⁹¹ Raúl Bernal-Meza, “China and Latin America relations: The win-win rhetoric,” *Journal of China and International*, n° Special Issue (2016): 27–43, <https://doi.org/10.5278/OJS.JCIR.V4I2.1588>. 28-30.

mundiales en función de acrecentar individualmente su economía, pero posicionando a Latinoamérica en una situación de detrimento. En este sentido, es una red que perjudica a los países de la región, puesto que acentúa la dependencia de estos hacia dicha potencia emergente:

*La complementariedad comercial producida por la armonía de intereses entre China y los países sudamericanos constituye la columna vertebral de la relación entre ambos segmentos. Sin embargo, esta armonía es asimétrica. Así, cuanto más dependa América Latina de las importaciones chinas y de las exportaciones de capital, más comprometida estará la región en el contexto de los intereses generales de la potencia mundial emergente.*¹⁹²

Figura 27

Exigencia de "China" – Tropico 6. Captura de pantalla autoría propia.



¹⁹² Bernal-Meza, "China and Latin America relations..." 34. "The trade complementarity produced by the harmony of interests between China and South American countries constitutes the backbone of the relationship between the two segments. However, this harmony is asymmetric. Thus, the more dependent Latin America becomes on Chinese imports and exports of capital, the more compromised the region will be in the context of the overall interests of the emerging world power." Traducción propia al español.

En adición a lo anterior, la crítica hacia esta relación desventajosa adquiere más pertinencia al considerar que estas dinámicas comerciales contemporáneas impactan en la industria y economía latinoamericana considerablemente. Se provoca a las periferias latinoamericanas a desacelerar su producción/exportación de bienes manufacturados, mientras que se incentiva la extracción/exportación de sus recursos primarios:

Los países que ya habían implementado políticas de industrialización por sustitución de importaciones (ISI) y exportaban productos manufacturados (Brasil, Argentina, México) experimentaron un proceso de re-primarización de sus exportaciones como consecuencia de la sustitución de sus exportaciones por productos chinos, mientras que el resto de los socios latinoamericanos, que ya eran exportadores de productos primarios (Venezuela, Perú, Uruguay, etc.), profundizaron su condición de exportadores primarios de algunos productos.¹⁹³

Continuando con las potencias contemporáneas parodiadas, *Vlad Orlov*, representante de “Rusia”, contiene un diálogo paródico ligeramente distinto a los anteriores, en donde predomina el apogeo a la corrupción y al abuso del poder.

En el diálogo introductorio, el personaje menciona que “hay gente que dicta leyes y otros que las cumplen”. Además, expresa que es absurdo que las leyes deban aplicárseles a gobernantes como él o el jugador, y añade que solo actuando por encima de estas leyes es que se consigue “justicia”.

Todo esto puede interpretarse como una crítica paródica a Vladimir Putin y a los dictadores latinoamericanos. Simultáneamente es una crítica humorística a la percepción de América Latina como un escenario de “repúblicas bananeras”, en donde las leyes y regulaciones se ignoran en función de impartir “justicia”. Adicional a lo anterior, al equipararse con el jugador, el videojuego identifica a Vladimir Putin como un dictador.

La afirmación que *Vlad Orlov* hace sobre “actuar por encima de la justicia” critica dicha mentalidad colonialista, en donde los dictadores y las superpotencias sienten que pueden actuar como quieran y sin responsabilizarse de las consecuencias.

¹⁹³ Bernal-Meza, “China and Latin America relations...” 32. “The countries that had already developed import substitution industrialization (ISI) policies and were exporting manufactured goods (Brazil, Argentina, Mexico) underwent a process of re-primarization of exports as a consequence of the replacement of their exports with Chinese products, whereas the rest of Latin American partners, already primary exporters (Venezuela, Perú, Uruguay, etc.), deepened their primary-export status of a few products” Traducción propia al español.

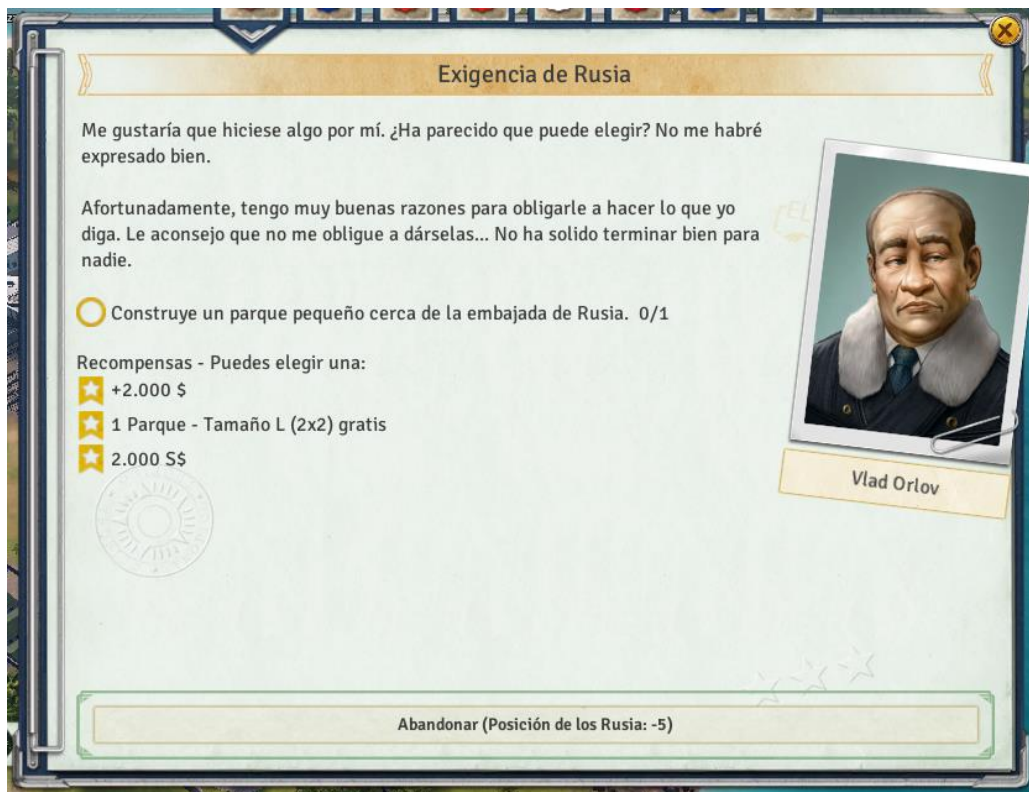
La declaración sobre la “política global” como el “mayor juego que hay” y la idea de que “todos queremos petróleo” y “buscamos una economía fuerte” puede ser vista como una denigrante simplificación hacia los intereses y desafíos que las naciones latinoamericanas afrontan en el contexto contemporáneo actual. Se está reduciendo la región a una mera fuente de recursos naturales, y sus metas futuras se sesgan en base a los intereses del mercado.

Vlad Orlov finaliza su diálogo introductorio con la siguiente afirmación: “Nos preocupa nuestro pueblo, o al menos dedicamos un tiempo a fingir que es así. Pero, para ser ruso, hay que aprender a hacer lo que sea para sobrevivir.”

Esto puede ser interpretado como una parodia satírica que juega con los estereotipos y percepciones comunes sobre la política rusa y latinoamericana, así como su actitud hacia el pueblo ruso y latinoamericano; se caricaturiza la idea de que los dictadores harían cualquier cosa para sobrevivir, sugiriendo la falta de escrúpulos en su política.

Figura 28

Exigencia de "Rusia" – Tropicó 6. Captura de pantalla autoría propia.



Cuando se observan las exigencias que esta superpotencia le hace al jugador es perceptible que la posición del diálogo deja de ser entre iguales, más bien se torna vertical e impositiva.

Es decir, es un diálogo agresivamente imperialista, así como jerárquico, lo cual refuerza las observaciones hechas con anterioridad: “¿Ha parecido que puede elegir? No me habré expresado bien.” O “tengo muy buenas razones para obligarle a hacer lo que yo diga.”

La penúltima superpotencia dentro del videojuego es “Oriente Medio”. Su representante es el *Príncipe Thari*, quien es una parodia de los gobernantes de Medio Oriente, caracterizados por pertenecer a ricas realezas.

En su dialogo introductorio, el *príncipe Thari* se presenta como un adulto que actúa como un niño, lo cual es una exageración humorística de su comportamiento. Además, la constante referencia a ser el individuo más rico durante diferentes etapas de su vida es un elemento paródico que ridiculiza su obsesión por el poder, la riqueza y los lujos.

Es posible percibir una sensación de superioridad y arrogancia en los diálogos del personaje, así como un trato humillante con respecto a Trópico —e incluso, se puede notar un constante tono condescendiente al hablar con el jugador— ya que el personaje enfatiza reiteradamente en su riqueza y su amplio poder. Así como que dirige una nación con muchos recursos indispensables para el mercado y se enfoca en pavonearse sobre cómo la ha explotado durante un largo tiempo.

Es importante añadir que, el *Príncipe Thari* aparenta estar inspirado en *Haffaz Aladeen*¹⁹⁴, personaje principal de la película *The Dictator*.

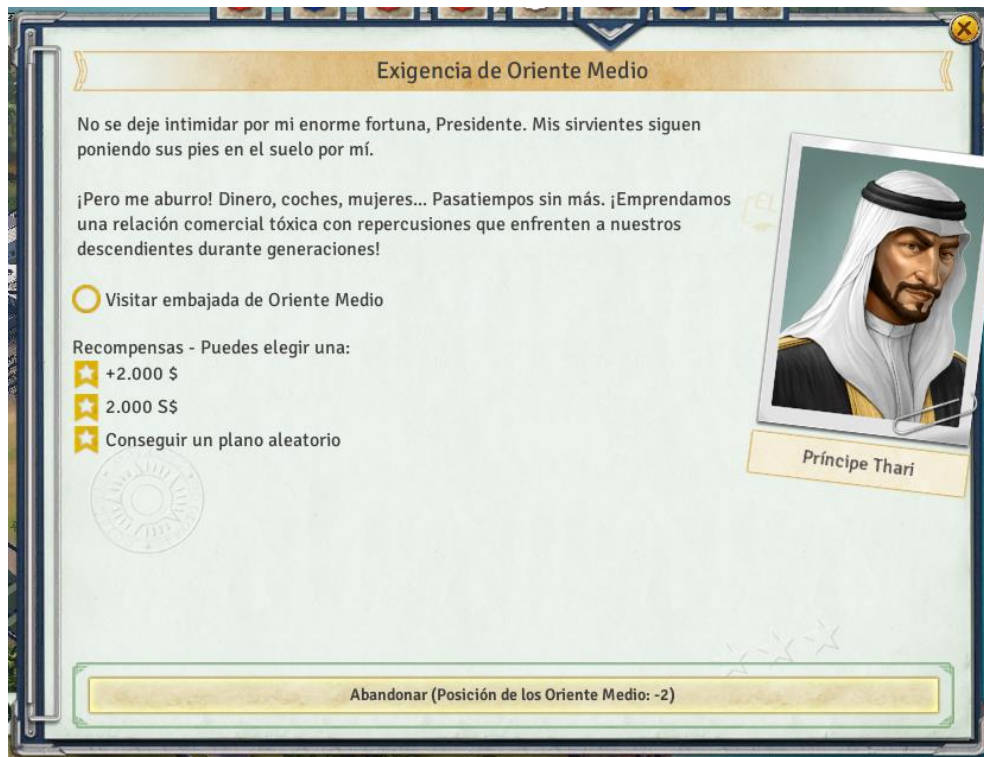
Muchos de los rasgos característicos de este personaje pueden verse reflejados en el *Príncipe Thari*, tales como la inmadurez, el egocentrismo, la arrogancia, la locuacidad, su falta de empatía y que ambos poseen un sentido distorsionado de su poder.

Las diferentes interacciones del *Príncipe Thari* a lo largo de las partidas de juego son evidencia de lo anterior. Nótese en la Figura 29, que se sigue haciendo énfasis en su gran riqueza y poder, así como en la necesidad de establecer relaciones comerciales con Trópico que pueden desatar discordia en sus generaciones futuras.

¹⁹⁴ Fandom, “Haffaz Aladeen,” Wiki República de Wadiya (sitio web), consultado el 11 de septiembre de 2023, https://wadiya.fandom.com/es/wiki/Haffaz_Aladeen

Figura 29

Exigencia de "Oriente Medio" – Tropicó 6. Captura de pantalla autoría propia.



Por último, la superpotencia de “La UE” cuya representante es *Eline Dupont*; un personaje que comparte gran parecido con Angela Merkel¹⁹⁵. En el diálogo introductorio, *Eline Dupont* muestra una actitud condescendiente e insultante al presentarse ante el jugador por medio de un “bonito impreso”. Es decir, el diálogo pretende plantear que el personaje no tiene la intención de conocer al avatar del presidente o a su nación; toma una actitud menospreciativa hacia el mandatario de Trópico, y no los considera dignos de una reunión presencial diplomática.

A pesar de no mencionar directamente a Latinoamérica, *Eline Dupont* explica que a pesar de no contar con la mano de obra “más barata”, manifiesta la necesidad de que la Unión Europea se convierta en una “fuerza económica a tener en cuenta”. Este tipo de retórica puede interpretarse como una referencia ligeramente caricaturesca sobre China, así como una actitud colonialista para

¹⁹⁵ Fandom, “Eline Dupont,” Tropicó Wiki (sitio web), consultado el 11 de septiembre de 2023, https://tropicó.fandom.com/wiki/Eline_Dupont

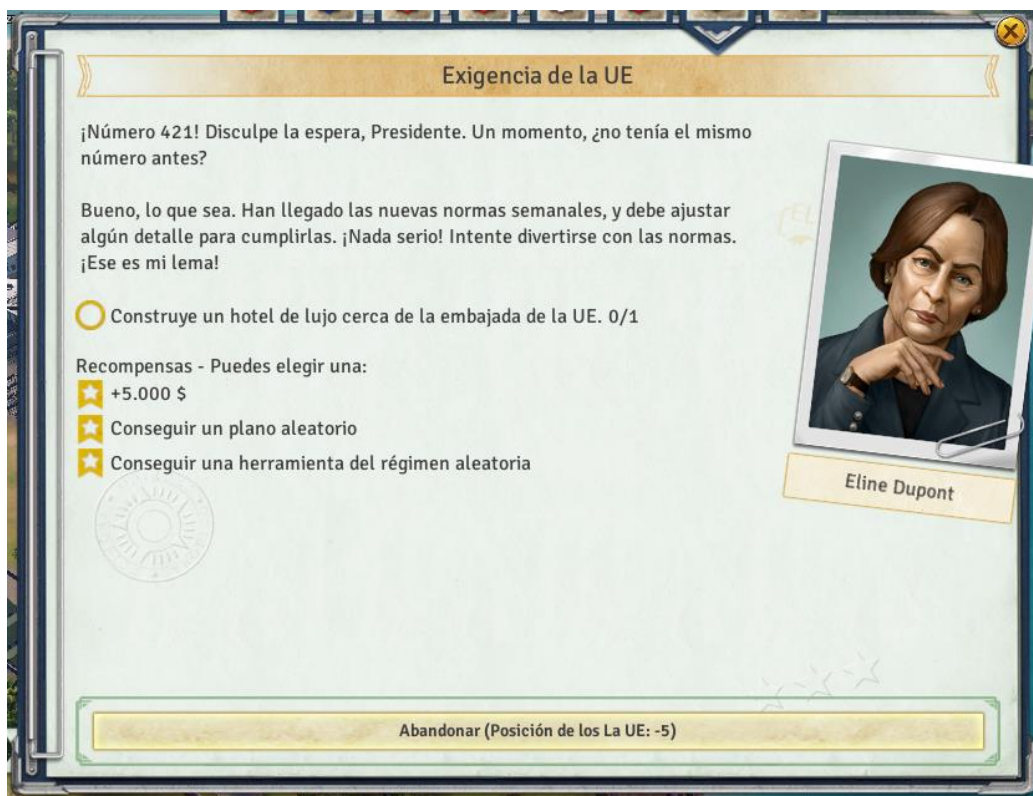
alcanzar sus propósitos; muy semejante a la forma en que “La Corona” denigra y explota Trópico en el nivel “Colonial”.

El comentario sobre recortar presupuestos y acabar teniendo dos es una exageración humorística de la burocracia y la meticulosidad de la “UE”. Estos elementos paródicos anteriores pueden ser interpretados como una crítica a la actitud que la “UE” toma hacia Trópico y, por extensión, hacia América Latina: un profundo desinterés y menosprecio.

Nótese que en la exigencia que esta superpotencia le hace a *El Presidente*, también se trata de plasmar continua comicidad en los escrupulosos procedimientos. En este caso, se plantea ironía en el fragmento que dice “Intente divertirse con las normas. ¡Ese es mi lema!”

Figura 30

Exigencia de "La UE" – Tropicó 6. Captura de pantalla autoría propia.



Para finalizar, los últimos dos representantes de facciones políticas que aparecen con el nivel “Tiempos Modernos” son *Elena Culpepper*, de los “Intelectuales” y *Héctor Delgado*, de los “Conservadores”.

Elena Culpepper se introduce al jugador con un diálogo que denota un fuerte carácter narcisista y pedante, pero con cierto grado de comicidad. El personaje muestra una personalidad excéntrica y entusiasta por la ciencia, pero de manera exagerada y humorística.

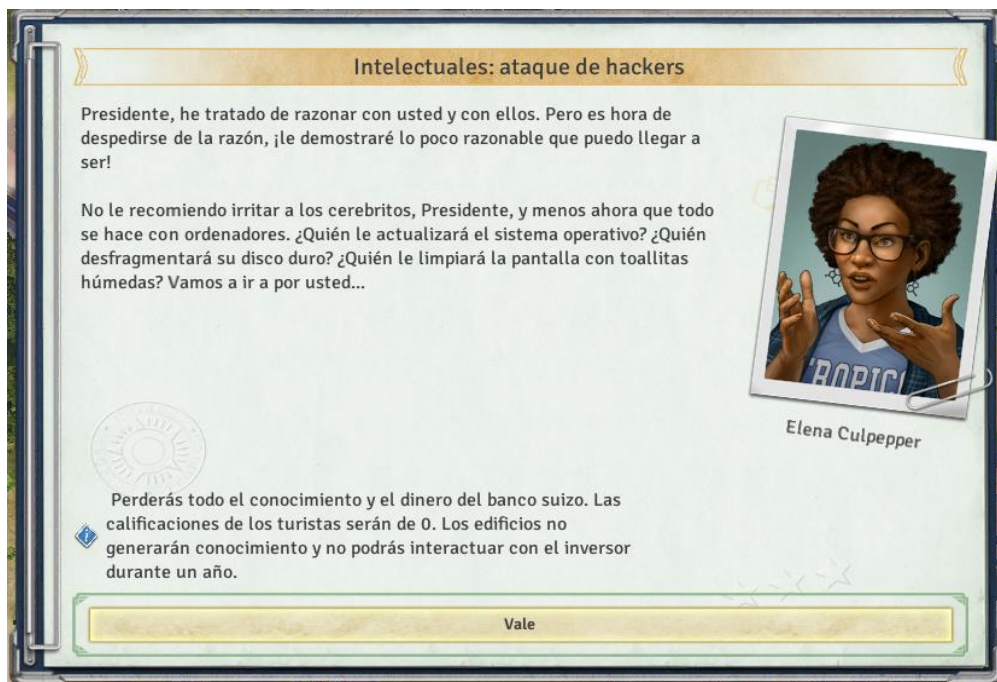
Su comentario sobre un “importante avance científico” seguido de la aclaración de “¡O retroceso, con la ciencia nunca se sabe!” juega con la idea de que la ciencia a menudo implica pruebas y errores, lo que puede ser cómico. Además, su risa nerviosa agrega un toque humorístico.

Es importante resaltar que, el personaje afirma ser la persona más inteligente de la sala, incluso mucho más que el dictador, pero inmediatamente se corrige. Esta exageración de sus propias habilidades, así como la rapidez con la que retira sus palabras es un elemento de humor, pero al mismo es una crítica hacia cómo los académicos e intelectuales pueden ser “silenciados” o “desaparecidos” por los dictadores.

Elena Culpepper parece más preocupada por sus inventos extravagantes y absurdos que por cuestiones importantes y realistas; es decir, ignora la dictadura del jugador para enfocarse en como ésta le permite experimentar libremente para lograr avances científicos.

Figura 31

Ultimátum de los "Intelectuales" – Tropico 6. Captura de pantalla autoría propia.



El boicot que esta facción desencadena por no con cumplir con el ultimátum es el “ataque de hackers”. Como puede evidenciarse en la Figura 29, el diálogo se caracteriza al principio por su tono amenazante, pero en las líneas finales vuelve y retoma su carácter paródico y humorístico.

Esta parodia satírica de una élite del conocimiento es una crítica humorística hacia aquellos grupos de eruditos e intelectuales latinoamericanos que contribuyen al *colonialismo interno* y los “centros de poder del hemisferio norte, llámense universidades, fundaciones u organismos internacionales.” Estos intelectuales fortalecen conscientemente a los imperios hegemónicos y reafirman su posición dominante, asimismo contribuyen a la conservación del patrón de poder mundial, capitalista y eurocéntrico desde el que operan.¹⁹⁶

Como afirma y destaca Cusicanqui, es una complicidad intelectual que puede incluso suscitarse dentro de las mismas universidades y centros de conocimiento latinoamericanos:

Al participar de estos foros y prestarnos al intercambio de ideas pudiéramos estar brindado, sin quererlo, armas al enemigo. Y este enemigo tiene múltiples facetas, tanto locales como globales, situadas en las pequeñas esquinas del “poder chiquito” de nuestras universidades y bibliotecas paupérrimas, tanto como en las cumbres del prestigio y privilegio, en esos “palacios” que según Spivak son las universidades del norte, de donde salen las ideas dominantes, los “think tanks” (tanques de pensamiento, sugerente metáfora bélica) de los poderes imperiales.¹⁹⁷

Finalmente, *Héctor Delgado* es el último representante introducido para las facciones políticas de Trópico. Este personaje habla en nombre de los “Conservadores”. En su diálogo introductorio se burla de las ideas liberales y de quienes buscan realizar cambios en la sociedad latinoamericana para mejorarla. El personaje menciona irónicamente que “el mundo ya es un lugar mejor”, y que las “ideas liberales” lo están degradando, lo cual es una exageración cómica y paródica de una perspectiva conservadora.

El diálogo introductorio del personaje emplea el humor y la parodia para expresar una crítica a los partidos conservadores latinoamericanos, quienes se resisten al cambio y la reforma.

Las “Elecciones de Revocación” constituyen la sanción por no cumplir con las exigencias de esta facción. Al anunciar este evento, se presenta un diálogo sutilmente cómico y paródico, evidenciado por su tono exagerado. En dicho diálogo, el personaje representa a los conservadores

¹⁹⁶ Cusicanqui, *Ch'ixinakax utxiwa*, 63.

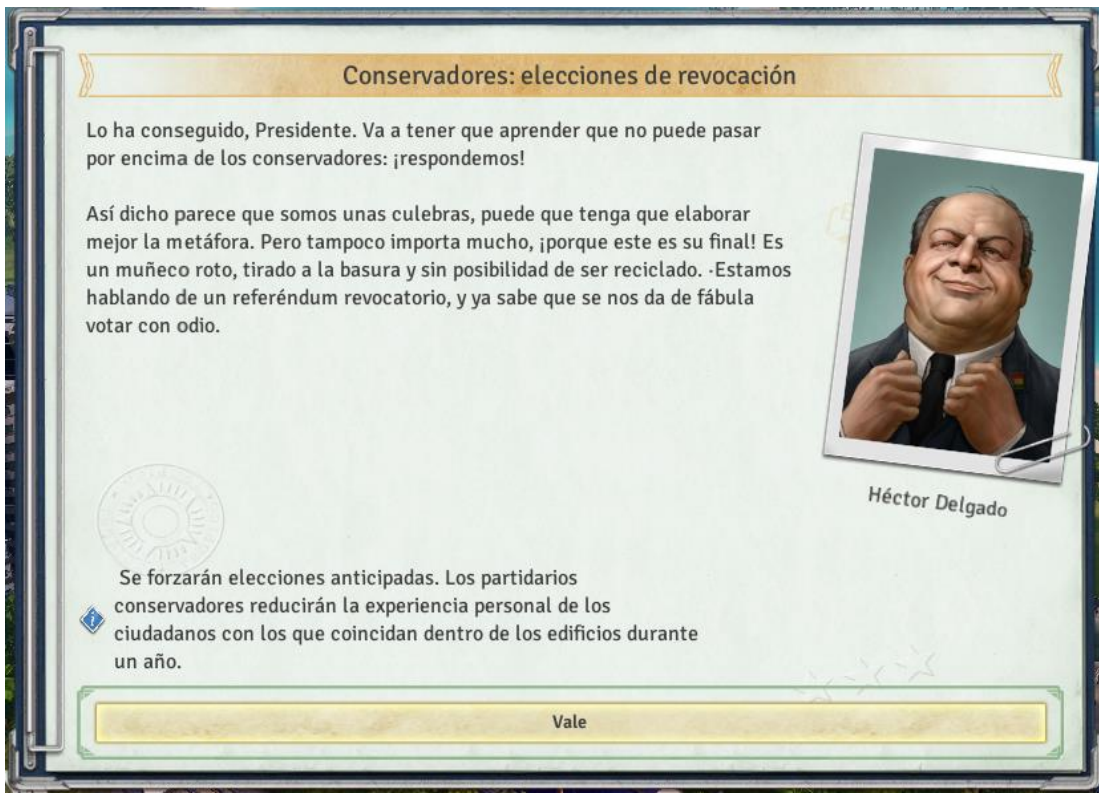
¹⁹⁷ Cusicanqui, *Ch'ixinakax utxiwa*, 63.

como una fuerza que se opone enérgicamente al jugador, amenazando con una respuesta contundente debido al incumplimiento de las exigencias de la facción. También se plantea que los conservadores votan con odio, una simplificación extrema y una caricaturización deliberada destinadas a ridiculizar a esta élite política.

Es una parodia que puede considerarse como una crítica a la polarización y la retórica extremista en la política latinoamericana, ya que presenta una imagen caricaturesca de los conservadores como una fuerza obstinada y vengativa, que en ocasiones estanca el avance de las naciones de la región.

Figura 32

Ultimátum de los "Conservadores" – Tropico 6. Captura de pantalla autoría propia.



2.2 La parodia satírica como estrategia lúdico-crítica

Partiendo del argumento de Penix-Tadsen¹⁹⁸, así como de las observaciones e interpretaciones anteriores, es posible afirmar que esta parodia satírica desafía, tanto crítica como humorísticamente, el discurso hegemónico y el imaginario estereotípico de la región. Asimismo, le permite ridiculizar y exponer ante los jugadores el patrón de poder global europeo-capitalista.

Este tipo de parodia satírica se ajusta considerablemente con la definición de Ivanov Mollov, que consiste en una:

*[...] interpretación cómica de lo serio, un enfoque nuevo, subversivo y ridiculizador de lo tradicional, lo convencional, lo topicalizado. A la vez, la parodia nace del afán de originalidad del parodista, de su deseo de encontrar su propio camino artístico, conculcando las preceptivas, negando la autoridad avasalladora de sus predecesores, ridiculizando los modelos consagrados.*¹⁹⁹

En adición a esto, la parodia “proyecta el discurso directo en una espectacularidad carnavalesca. El objeto parodiado se exhibe para ser visto, expuesto y ridiculizado, en lugar de ser discutido, corregido y promulgado.”²⁰⁰

Asimismo, se incentiva en sus jugadores una “conciencia pública principalmente, al exponer las limitaciones de los discursos dominantes: contrarresta la idealización, el encantamiento mítico y otras formas de hegemonía.”²⁰¹

Lo anterior quiere decir que el videojuego formula un acercamiento distinto hacia el término “república bananera”; uno que pretende parodiarlo, es decir, subvertir y ridiculizar su elemento peyorativo. En esta línea de ideas, el videojuego se opone al estereotipo convencional de la región, invirtiendo la relación de sujetos dominadores/dominados. Y expone la colonialidad y el imperialismo desde un enfoque ridiculizante, carnavalesco y caricaturesco.

La caricaturización ridiculizada de los líderes/representantes de las superpotencias en Trópico es una crítica hacia las potencias hegemónicas que han sometido a tratos colonialistas, imperialistas y condescendientes a la región: Estados Unidos y Europa. Pero también a los imperios

¹⁹⁸ Penix-Tadsen, *Cultural code*, 207.

¹⁹⁹ Ivanov Mollov, “Problemas teóricos en torno a...,” Párrafo 1.

²⁰⁰ Hariman, “Political Parody and...,” 255. “casts direct discourse into a carnivalesque spectatorship. The parodied object is held up to be seen, exposed, and ridiculed, rather than discussed, amended, and enacted.” Traducción propia al español.

²⁰¹ Hariman, “Political Parody and...,” 253. “first and foremost by exposing the limitations of dominant discourses: it counters idealization, mythic enchantment, and other forms of hegemony.” Traducción propia al español.

y las potencias que han comenzado a adoptar dichas estructuras jerárquicas de dominación y relacionamiento occidentales. Más específicamente hablando, aquellas que han adoptado la perspectiva de que América Latina es una despensa de recursos, así como un espacio geopolítico ventajoso para sus intereses: China, Rusia y Medio Oriente.

La parodia actúa como una estrategia lúdico-crítica para desestabilizar la figura de autoridad interventora de los imperios occidentales ante América Latina. En este sentido la representación satírica de los imperios de Occidente con personajes como *Lord Roger Wyndham*, *Wynton Marlborough*, el *Coronel Buck Scott* y *Raymond King*, evidencian concretamente cómo en diferentes momentos de la historia las potencias occidentales se han entrometido y violentado la región bajo diferentes justificaciones.²⁰²

El videojuego muestra humorísticamente que las potencias occidentales han participado, desde la conquista de América hasta el tiempo presente, de una dominación a escala continental: extractivista, colonialista, racista y jerárquica. Un fenómeno que ha sido comprendido desde los Estudios Latinoamericanos bajo el término *colonialidad del poder*²⁰³ y *colonialidad de la naturaleza*²⁰⁴.

Además, la parodia de personajes como *Mason Belmonte*, la *Hermana Francesca*, *Harland Zander*, *Héctor Delgado*, *Sofía Ortega*, (entre otros) demuestran las conductas corruptas y criminales de ciertos segmentos políticos de la sociedad latinoamericana, evidenciando la complicidad de estas para conservar las relaciones de dominación, el eurocentrismo y el capitalismo en el ámbito local. Así como de la complicidad de ciertas elites en el saqueo de los recursos naturales, la subyugación y destrucción de las comunidades locales y la oposición reacia al cambio político, social y económico en los países latinoamericanos.

El videojuego enfatiza en que esta colonialidad repercutió negativamente en la fundación y consolidación de los países latinoamericanos, especialmente en las zonas tropicales, así como las naciones en donde se fraguaron dictaduras y autoritarismos a lo largo y ancho de la historia del continente.

En adición, el videojuego denuncia que dichas naciones se han visto perjudicadas por la corrupción, y que, el accionar de las superpotencias ante tal problemática no ha pretendido frenarla.

²⁰² Penix-Tadsen, *Cultural code*, 207.

²⁰³ Quijano, *Cuestiones y horizontes...*, 861-871.

²⁰⁴ Alimonda, *La naturaleza colonizada...*, 21-28.

Sino que ha sido aprovechada para proteger y promover los intereses de los imperios del mundo sobre los territorios periféricos. Lo que contribuyó a dos cosas: a perpetuar el dominio de gobiernos dictatoriales y autoritarios altamente parasitarios y a que las sociedades latinoamericanas tiendan a depender del intervencionismo extranjero.

Como evidencia de lo anterior, nótese cómo el videojuego exhibe en el nivel “Colonial” que Trópico era civilizado y explotado, porque el “imperio” así lo requería. Mientras que en los niveles “Guerras Mundiales” y “Guerra Fría”, Trópico era constantemente sobornado, chantajeado y violentado en función de ayudar a Occidente a “salvar el mundo”; del fascismo y el comunismo. Incluso, en el nivel “Tiempos Modernos”, Trópico es forzado a promover los intereses de las potencias mundiales imperantes, en una batalla que se desenvuelve en el escenario de comercio capitalista mundial, así como en los espacios de debate digital.

En suma, la parodia de *Tropico 6* revela que los imperios dominantes del mundo real, así como sus prácticas condescendientes, imperialistas y colonialistas pueden ser ridiculizados para mostrar las vulnerabilidades de los discursos que profesan: “Lo que parecía serio es, de hecho, absurdo, y de igual manera, lo poderoso se muestra vulnerable, lo inmutable contingente, lo encantador peligroso.”²⁰⁵

Un ejemplo de esta vulnerabilidad que la parodia permite evidenciar dentro del discurso dominante es que, si bien hay representantes de facciones caracterizados por sus rasgos “embrutecidos” y animalescos²⁰⁶, al jugador se le evidencia que estos políticos locales son tan astutos y maquiavélicos como los personajes de las superpotencias; incluso con una mayor vehemencia.

Dicho estereotipo del habitante local no solo es revertido por el videojuego, sino que expone que, dentro del imaginario original se posiciona al norteamericano como superior, justificando su misión de corregir y guiar los gobiernos de las naciones vecinas.

Al desorganizar paródicamente el discurso hegemónico y dominante, quitándolo de su posición de superioridad, el videojuego muestra los puntos débiles de los estereotipos. Este efecto subversivo de la parodia en *Tropico 6*, reafirma el carácter crítico, subversivo y desafiante, pues también coincide con la perspectiva de Fanon sobre confrontar “dos fuerzas congénitamente

²⁰⁵ Hariman, “Political Parody and...,” 251. “What had seemed to be serious is in fact foolish, and likewise the powerful is shown to be vulnerable, the unchangeable contingent, the enchanting dangerous.” Traducción propia al español.

²⁰⁶ Pérez-Brignoli, “Banana Republics y la Fábula...,” párrafo 9.

antagónicas”, con el propósito de contribuir a la liberación de los sujetos colonizados y a un cambio de paradigma.²⁰⁷

Al identificar las fuerzas antagónicas en el videojuego, puede evidenciarse que la confrontación es entre el patrón de poder mundial y su imaginario estereotípico de la región versus las multiplicidad de identidades, culturas y realidades que comprende la región y que son ajenas a aquel estereotipo.

En el momento en que ambas perspectivas chocan, se evidencia que la realidad de la región no es tan simple como lo es retratada por la hegemonía, sino que contiene matices ignoradas. Acentuando la marginación de las comunidades indígenas y afros, así como las heridas que las dictaduras han dejado sobre la sociedad latinoamericana.

Además, se prueba en reiteradas ocasiones que este imaginario estereotípico está intencionadamente sesgado para justificar la dominación de los países latinoamericanos, y que, por ende, no corresponde a una representación auténtica u objetiva.

Como resultado de esta confrontación también se plantea al jugador una interrogante entre líneas: ¿Dónde finaliza la representación estereotípicamente denigrante de la región e inicia una referencia a las realidades de esta?

Si bien muchas de las problemáticas retratadas paródicamente tienen lugar dentro de un espacio ficticio, y, además, corresponden a una banalización carnavalesca del territorio, hay una gran variedad de referencias a problemáticas reales que acontecen en la región, como conductas corruptas de los líderes políticos, diálogos denigrantes y subordinantes sobre la población autóctona y las minorías, sometimiento a los chantajes de las potencias internacionales, contaminación intencionada de las industrias como acto de insubordinación, eco-terrorismo como sedición, entre muchas otras.

¿No es esto una forma de desestabilizar el discurso hegemónico? ¿De hacer que el jugador se cuestione sobre la ética de estas prácticas por parte de los imperios hegemónicos, sus fábricas e industrias multinacionales, así como de la complicidad de los políticos locales?

¿No es esto una forma de concientizar al jugador sobre las dictaduras latinoamericanas?, ¿Sobre el clientelismo y la complicidad de los dictadores de la región ante potencias del Este y el Oeste mundial?

²⁰⁷ Fanon, *Los condenados de la tierra*, 20.

¿No es esto un esfuerzo por hacer que el jugador reflexione sobre la ética de las prácticas opresivas de los dictadores actuales y de antaño en Latinoamérica? ¿De las masacres, las desapariciones forzadas, el abuso de poder y la desorbitada corrupción?

¿Acaso este no es un esfuerzo por reconocer y visibilizar las luchas de los distintos pueblos de la región? ¿Y su resistencia hacia los gobiernos autoritarios, corruptos y represivos?

En base a los puntos anteriormente expuesto, es posible dilucidar que la respuesta a todas estas interrogantes es afirmativa: *Tropico 6* es un videojuego en donde predomina una propuesta paródica eminentemente crítica, en donde uno de sus objetivos es motivar al jugador a cuestionarse, reflexionar, y adoptar una postura mucho más escéptica ante los discursos hegemónicos y estereotípicos. Es una crítica hacia los imperios, pero también es una crítica hacia los dictadores de la región y a los partidos políticos que se alían con uno u otro.

Tropico 6 es una apuesta por posicionar al jugador entre la ambivalencia del colonizador y el colonizado, en donde se debate entre ser el máximo líder dictatorial de Trópico, o el lacayo de los imperios globales. En ambas posiciones el jugador puede adoptar posturas críticas y consientes de sus subordinados y los que los subordinan.

Desde el elemento paródico se le brinda la posibilidad de burlarse de las expresiones deshumanizantes empleadas por el sujeto dominador, y esto en sí mismo es un acto de desobediencia a la hegemonía y al patrón de poder global:

*[...] el lenguaje del colono, cuando habla del colonizado, es un lenguaje zoológico. [...] El colonizado sabe todo eso y ríe cada vez que se descubre como animal en las palabras del otro. Porque sabe que no es un animal.*²⁰⁸

Queda claro que el videojuego hace uso de estrategias paródicas para ridiculizar y caricaturizar a las potencias mundiales. Y para denunciar los discursos hegemónicos desde los que operan. Asimismo, desde la parodia se destaca la complicidad de las elites políticas de la región, así como de sus prácticas corruptas que perpetúan la subalternidad.

No obstante, es importante añadir a la discusión que el lugar de enunciación es mucho más dicente cuando se lleva a cabo un esfuerzo por resistir y ofrecer una perspectiva crítica sobre el

²⁰⁸ Fanon, *Los condenados de la tierra*, 24-25.

imaginario hegemónico. Por esta razón es menester plantear la siguiente interrogante: ¿Desde qué lugar se plantea esta estrategia lúdico-crítica sobre el estereotipo de Latinoamérica?

La saga *Tropico* se origina con Steinmeyer y su compañía *Poptop Software*, en Estados Unidos. Para más precisión, en St. Louis, Missouri²⁰⁹. Esta compañía fue adquirida por *Take 2 Interactive* en medio del proceso de desarrollo de *Tropico 1*²¹⁰.

No obstante, quienes elaboraron *Tropico 6* fueron los desarrolladores *Limbic Entertainment* y *Realmforge Studios*, junto a la distribuidora *Kalypso Media*; tres compañías de origen alemán. Esto quiere decir que la saga *Tropico* ha cambiado sucesivamente de desarrolladores desde su inicio, y por decirlo de alguna manera, también de lugar de “enunciación”. A pesar de que el lugar de “enunciación” de esta parodia lúdico-crítica cambió, esta saga continuó desarrollándose dentro de la hegemonía de los imperios occidentales.

El lugar de enunciación es tan valioso por lo dicente que resulta ser, puesto que, partiendo de la explicación que ofrece Mignolo, si se critica el pensamiento oficial y hegemónico por dentro del imperio, esto se convierte en una oportunidad para desafiar el control epistémico desde su lugar de origen, con su misma lengua y con los medios que este ha empleado para ejercerlo. Haciendo un símil con este argumento, *Tropico 6* desafía el control sobre el imaginario estereotípico y denigrante latinoamericano, partiendo de su misma “lengua imperial”: los videojuegos.²¹¹

Esto quiere decir que, aunque puede que los desarrolladores no pertenezcan a comunidades latinoamericanas, el acto de cuestionamiento interno podría interpretarse como una forma de autocriticar su propio imperio hegemónico, así como las bases sobre las que este fue edificado. De cuestionar y subvertir la posición dominante de sus propios discursos e imaginarios respecto a América Latina; un ejercicio de concientización, reflexión y crítica interna.

De todo lo que ya se ha dicho hasta ahora, es posible afirmar que, esta parodia satírica pretende concientizar a sus jugadores de los recursos discursivos que los imperios hegemónicos

²⁰⁹ Phil Steinmeyer, “Breaking Into the Game Biz. Inside the Sausage Factory #5,” *Phil Steinmeyer’s rumblings on the game biz, programming, and life...*, 20 de diciembre de 1999, <https://web.archive.org/web/20060505222929/http://www.philsteinmeyer.com/xoops/modules/wfchannel/index.php?pagenum=15>.

²¹⁰ Phil Steinmeyer, “Selling the Company. Inside the Sausage Factory #12”, *Phil Steinmeyer’s rumblings on the game biz, programming, and life...*, 9 de agosto de 2000, <https://web.archive.org/web/20060505222450/http://www.philsteinmeyer.com/xoops/modules/wfchannel/index.php?pagenum=22>.

²¹¹ Walter Mignolo, *Habitar la frontera: Sentir y pensar la descolonialidad (antología, 1999-2014)* (Barcelona: CIDOB, 2015). 87-88.

han utilizado para justificar la intervención en la región. Lo hace para que puedan identificar en los videojuegos (así como dentro de los otros medios de entretenimiento y comunicación) estos estereotipos de la región y a qué intereses obedecen.

El videojuego no lo afirma de forma literal, pero deduciendo de lo analizado en los personajes y sus elementos paródicos, el videojuego primero divierte al jugador y luego lo cuestiona, para que no acepte de forma desprevenida el contenido que consume, más bien, para que adopte una postura crítica y consciente. Y que, si se llegasen a topar con un catálogo de estereotipos similares sobre la región, sea capaz de, al menos, discernir que esta es una representación sesgada y dramatizada.

Es consecuente considerar que esta parodia satírica incentiva al jugador a explorar contenido más allegado a las realidades de la región. A buscar videojuegos producidos por desarrolladoras latinoamericanas, con narrativas alternas a la hegemonía occidental; mucho más conectadas con las culturas, identidades e historias de cada territorio.

Una prueba de lo anterior es que recientemente los desarrolladores manifestaron a la comunidad de *Steam* que quieren que sus jugadores puedan elaborar mods. Esto no solo afirma que quieren que el jugador tome un papel más activo y propositivo en las formas con las que se puede jugar en *Tropico 6*, sino que también pueda añadir su propio contenido al videojuego: otros modos de juego, mapas, personajes, edificios, mecánicas de juego, reglas, entre otros.²¹² En otras palabras, esto podría interpretarse como una propuesta a que los jugadores puedan contestar y enriquecer todavía más esta parodia satírica, así como para continuar con la crítica hacia el estereotipo de la región.

2.3 El potencial subversivo del humor

En el campo de los estudios del humor, para poder caracterizar algo como gracioso, humorístico o cómico, el espectador debe identificar, mediante un ejercicio comparativo, una incongruencia, anomalía o elemento inusual en lo que aprecia.²¹³

²¹² “Tropico 6 - Moddico Libertad - El Presidente releases Modding! - Noticias de Steam,” Steampowered.com, 26 de septiembre de 2023, <https://store.steampowered.com/news/app/492720/view/3705955877845947002?l=spanish>.

²¹³ Victor Raskin, ed., *The Primer of Humor Research* (Berlín, Alemania: Mouton de Gruyter, 2008), 20.

Lo anómalo e incongruente ha sido el elemento más reiterativo dentro de esta parodia satírica de la república bananera. En las anteriores secciones, dicha anomalía se ha identificado con concreción en las incongruencias palpables y los cambios abruptos de los personajes, como los diálogos ambiguos, toscos e irónicos. Los tonos de voz se caracterizan por la ridiculez, lo carnavalesco y la exageración. Incluso, las representaciones visuales obedecen a representaciones estereotípicas y caricaturizadas.

Este tipo de anomalías burlescas provienen de la parodia, la sátira y la ironía. Por eso es que, antes de concluir este capítulo, el cual está enfocado en el aspecto humorístico del videojuego, es menester argumentar cómo, desde estos términos literarios, se emplea el humor para desencadenar una actitud interpelativa —expectante, reflexiva y crítica— en el jugador. Esta actitud cuestiona los discursos hegemónicos sobre América Latina, así como los estereotipos políticos, sociales y ambientales que se han difundido sobre esta. Al mismo tiempo, este humor expone, critica e incita a reflexionar sobre la realidad de la región, es decir, teniendo en consideración sus problemáticas, desigualdades e injusticias que se manifiestan con frecuencia.

Entre las múltiples perspectivas teóricas sobre el término humor, hay una que proviene de la sociología denominada “Enfoque de conflicto”. Este enfoque define el humor como un acto hostil y de agresión social. Es un “arma” usualmente empleada por grupos políticos o sociales para atacarse y defenderse. Dentro de este enfoque, existe un grupo de teóricos quienes argumentan que el humor puede ser entendido como una herramienta para la resistencia ante un grupo o institución dominante. Adicionalmente, estos teóricos afirman que el humor puede inducir a su público a la reflexión crítica y al debate, a motivarlos a organizarse, así como a tomar acciones concretas ante su condición de oprimidos.²¹⁴

Uno de los teóricos que defiende esta postura conflictiva y subversiva del humor es Hiller, quien ha propuesto un modelo para diferenciar el humor conflictivo dentro de cuatro categorías: A) *Expresivo – Aceptante*. B) *Instrumental – Aceptante*. C) *Expresivo – Resistente*. D) *Instrumental – Resistente*. En las últimas dos categorías, Hiller proporciona una distinción clara y específica sobre el humor subversivo. La categoría C) se describe como un humor caracterizado por su iniciativa de promover una denuncia social, concientizar sobre las desigualdades y motivar a la reflexión y al cambio de pensamiento, pero no conduce a la violencia o a la confrontación directa.

²¹⁴ Raskin, *The Primer of Humor...*, 368-371.

Por su parte, la categoría D) se define como un humor activamente violento y contestatario, en donde se exalta la superioridad del grupo representado y se agrede al opuesto. Adicionalmente, este tipo de humor de conflicto expone demandas concretas y fomenta un cambio de raíz.²¹⁵

Esta categoría C) *Expresivo – Resistente* de Hiller, coincide con la perspectiva de Jenkins sobre la potencialidad subversiva del humor. En su libro *Subversive Laughter: The Liberating Power of Comedy*, Jenkins argumenta que humoristas como Charlie Chaplin o los payasos del circo francés “Archaos”, se caracterizan por una postura rebelde al control, desafiante de la autoridad y abiertamente subversiva. El autor caracteriza estos humoristas como “héroes cómicos”, pues, desafían a tiranos y dictadores, así como a gobiernos e instituciones sociales que intentan capturarlos, controlarlos y oprimirlos. Las actuaciones de estos humoristas, así como las historias en las que participan, son una metáfora de la cotidianidad y el constante balance entre la vida y la muerte, es por esto que, “observar cómo un payaso emerge ileso de dilemas imposibles nos da la esperanza de que también nosotros podamos escapar de las fuerzas que oprimen nuestras vidas cotidianas.”²¹⁶

Jenkins afirma que, en obras como *Modern Times*²¹⁷, *The Great Dictator*²¹⁸ o *The Gold Rush*²¹⁹, Charlie Chaplin hace uso de lo ridículo para desafiar la “autoridad” y carcomer su poder hegemónico, sea esta la industrialización, la civilización, la tecnología moderna y sus efectos deshumanizadores, la tiranía política y la codicia. De esta manera, dicho humorista socava “el orden social establecido para otorgar poder a los desposeídos, hogares a los sin techo y dignidad a los pobres.”²²⁰

Por su parte, “Archaos” emplea la burla y la mofa para criticar a las tiranías económicas, políticas y tecnológicas postmodernas, a la vez que a sus ansias de acaparar más poder. El humor negro característico de sus funciones, pretende ridiculizar y travestir el microcosmos urbano de

²¹⁵ Harry H. Hiller, “Humor and Hostility: A Neglected Aspect of Social Movement Analysis”, *Qualitative Sociology* 6, núm. 3 (1983): 255–65, <https://doi.org/10.1007/bf00987449>, 257-260.

²¹⁶ Ron Jenkins, *Subversive laughter: The liberating power of comedy* (Nueva York, NY, Estados Unidos de América: The Free Press, 1994), 1-3. “To watch a clown emerge unscathed from impossible dilemmas gives us hope that we too might escape the forces that oppress our daily lives.” Traducción propia al español.

²¹⁷ Charlie Chaplin, *Modern Times* (Estados Unidos: United Artists, 1936), https://archive.org/details/modern-times-1936_chaplin.

²¹⁸ Charlie Chaplin, *The Great Dictator* (Estados Unidos: United Artists, 1940), <https://archive.org/details/OGrandeDitadorTheGreatDictatorCharlieChaplin1940>.

²¹⁹ Charlie Chaplin, *The Gold Rush* (Estados Unidos: United Artists, 1925), <https://archive.org/details/the-gold-rush-1925>.

²²⁰ Jenkins, *Subversive laughter*, 3-4. “the established social order to give power to the powerless, homes to the homeless, and dignity to the poor.” Traducción propia al español.

ciudades frenéticas y deshumanizadas como Nueva York y Londres, planteando una crítica a la percepción de que la vida humana es desechable; como la de los vagabundos, los desempleados, las trabajadoras sexuales y los lisiados. Más bien, este humor incentiva a reflexionar que lo que debería primar en estas insensibles selvas de caos y concreto es la humanidad, la amabilidad, la generosidad y la libertad.²²¹

Por otro lado, la tira cómica “Peanuts” —también conocida como “Snoopy” o “Charlie Brown” — ha empleado el humor caricaturesco para reflejar las dificultades presentes en la vida cotidiana del ser humano, así como las distintas maneras en que sus personajes las sobrellevan. No obstante, otras tiras cómicas como “Doonesbury” y “The Boondocks”, hacen uso de un humor caricaturesco para plantear sátiras políticas y sociales sumamente elaboradas.²²²

Un caso latinoamericano más cercano, que combina los desafíos de la cotidianidad con la crítica social, son las historietas de “Mafalda”. Dichas historietas abordan los “fenómenos sociales, culturales y políticos decisivos para la Argentina de los años sesenta y puso en circulación una representación y una forma de humor —la ironía basada en la reflexión crítica sobre la propia condición— que dialogó con la identidad de la clase media [...]” “Mafalda” se convierte para Argentina, y luego para Latinoamérica, un fenómeno humorístico altamente popular, caracterizado por su contenido fuertemente crítico ante la convulsa realidad de la segunda mitad del siglo XX, tanto así que su humor “desnudó las contradicciones y las ambigüedades de la clase media frente a la debilidad de la democracia, la modernización social, el autoritarismo y la contestación cultural.”²²³

Las historietas y tiras cómicas, las obras cinematográficas, los circos y los videojuegos como *Tropico 6* tienen en común los artefactos literarios y burlescos provenientes de la sátira, la parodia y la ironía para plantear críticas desde el humor. De esta manera exponen y cuestionan la realidad socialmente constituida y sus normas, las instituciones de control, silenciamiento y opresión, las injusticias, los discursos oficiales y los estereotipos. Estas son voces de denuncia que hacen un llamado a la reflexión, al cambio de pensamiento y a la alteración del *statu quo*.

Sin embargo, es importante señalar que, en mayor o menor medida, la sátira, la parodia y la ironía son confundidas, atribuyéndoseles definiciones que no les corresponden o que nada tienen

²²¹ Jenkins, *Subversive laughter*, 4-9.

²²² Raskin, *The Primer of Humor...*, 289-290.

²²³ Isabella Cosse, *Mafalda: Historia Social y Política*, EPUB (Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2015), I. Marcas de origen: clase media, modernización y autoritarismo.

que ver con sus propósitos. Por eso es que, ante de explicar el proceso en el cual *Tropico 6* se constituye como parodia de la república bananera, así como una sátira de las realidades, problemáticas y estereotipos que atraviesan Latinoamérica, es necesario realizar una distinción terminológica.

Según Highet, la naturaleza característica y primigenia de la sátira es la crítica personal y social. En la mayoría de los casos, la sátira se caracteriza por su “variedad, falta de sofisticación terrenal, rudeza, un tono improvisado, humor, mímica, ecos de la voz hablada, burlas abusivas, y una sensación general, real o asumida, de despreocupación e indiferencia.” El autor continúa explicando que, la sátira cumple la función de exponer ante la sociedad aquello que no está dispuesta a escuchar: el satirista les transmite la “verdad”²²⁴ desde el humor. Esto se puede realizar desde dos posturas: la postura misántropa y pesimista, la cual cuenta la “verdad” con el propósito de condenar y castigar a la sociedad. O, por otro lado, la postura optimista, que cuenta la “verdad” para avisar a la sociedad de sus errores; persuade a su público para darle consejo, así como motivarlo a subsanar y no repetir las equivocaciones cometidas.²²⁵

Hariman define la parodia como una imitación humorística que siempre conserva su distancia del referente original. Esta distancia facilita un espacio para la comparación, pero también para que la obra paródica pueda superarlo, transgredirlo, oponerse a este y criticarlo. La parodia pretende exponer la fragilidad, estupidez, peligrosidad y alterabilidad, dentro de lo poderoso, serio, encantador e inmutable, procedente de la obra original. La parodia adquiere su carácter cómico y humorístico a través de un discurso compuesto por el “juego de palabras, las formulaciones contradictorias, la exageración y el eufemismo flagrante.” así como un tono burlesco, inapropiado e irracional. En esta línea de ideas, el parodista ofrece un doble discurso con su parodia: el primero presenta la esencia del contenido original, pero el segundo emplea el humor para que adquiera un doble sentido —burlesco, ambiguo y contradictorio— convirtiéndolo en un “espectáculo

²²⁴ Se interpreta que la definición de la “verdad” para el autor corresponde a una crítica que el satirista elabora, que, según su criterio, expone y denuncia lo correcto e incorrecto. No es una verdad absoluta, más bien son observaciones subjetivas sobre el estado de la sociedad y la conducta humana, así como del apropiado o deficiente funcionamiento de las múltiples esferas que la conforman; ej. Política, economía, religión, etc.

²²⁵ Gilbert Highet, *Anatomy of Satire* (Princeton, NJ, Estados Unidos de América: Princeton University Press, 1962), 233-243. “[...] variety, down-to-earth unsophistication, coarseness, an improvisatory tone, humor, mimicry, echoes of the speaking voice, abusive gibing, and a general feeling, real or assumed, of devil-may-care nonchalance.” Traducción propia al español.

carnavalesco. El objeto parodiado se muestra, expone y ridiculiza, en lugar de ser discutido, corregido y llevado a cabo.”²²⁶

No muy distante de lo anterior, Hutcheon define la ironía como una antífrasis, es decir, una construcción semántica con un significado doble: uno es literal y el otro está implícito en el contexto dentro del que es enunciado. Esto hace de la ironía muy semejante y afín a la parodia, pues ambas se superponen con un doble significado que sobrepasa el original. Sin embargo, la diferencia está en que la ironía lo hace con una frase u oración, mientras que la parodia lo hace con elementos de mayor envergadura, como libros y otro tipo de obras.²²⁷

La parodia y la sátira comparten el propósito de exponer, cuestionar e incitar a la reflexión desde el humor. No obstante, su diferencia es que se desarrollan alrededor de elementos sustancialmente distintos. La sátira parte de la realidad social, y su finalidad radica en exponer con humor sus errores, injusticias y situaciones de opresión, desde allí plantea críticas concretas hacia la sociedad, ya sea para castigarla o motivarla al cambio.

Por otro lado, al ser la parodia una obra superpuesta sobre otra, tiene origen en las obras literarias o de teatro, los audiovisuales, las piezas musicales, o, como en el caso de *Tropico 6*, un imaginario despectivo y estereotípico. Partiendo de este tipo de soportes, el parodista edifica una retórica burlesca basada en la exageración, lo carnavalesco, la contradicción, la ambigüedad, lo ridículo y lo irónico. A pesar de esto, la parodia no posee un carácter de crítica o denuncia hacia la sociedad propiamente dicho, y tampoco pretende un cambio concreto dentro de esta. Más bien, su elemento crítico radica en la obra parodiada; es allí donde enfoca sus críticas y ejercicios subversivos.

¿Cómo es que *Tropico 6* es concretamente una parodia satírica? ¿Cómo es que este ethos satírico es secundario? es decir ¿Por qué los elementos satíricos de *Tropico 6* —aquellos que pretenden plantear críticas, incitar a la reflexión y al cambio de pensamiento de la sociedad— están en un segundo plano?

En primer lugar, porque como fue reiterado al inicio del Capítulo 1, Steinmeyer afirma que, la saga *Tropico* es creada con el propósito de simular concretamente una república bananera para divertir al público norteamericano. *Tropico 6* se apega a este propósito original de los creadores,

²²⁶ Hariman, “Political Parody and...,” 249-255.

²²⁷ Linda Hutcheon, “Ironía, Sátira, Parodia. Una aproximación pragmática a la ironía”, en *De La Ironía a Lo Grotesco: en Algunos Textos Literarios Hispanoamericanos* (Iztapalapa: Universidad Autónoma Metropolitana, 1992), 173-93, <https://tallerletras.files.wordpress.com/2013/02/ironc3ada-sc3a1tira-y-parodia.pdf>. 178-181.

pues, a través de la parodia y de un tono claramente humorístico, elabora la exageración de un paraíso caribeño exótico: El videojuego simula un escenario insular altamente tropicalizado, en donde se exageran los rasgos paradisiacos del Caribe, evocando un aspecto visual dominado por los colores extravagantes, así como atiborrado de palmeras y fauna exótica. Además, compone los mapas de juego con un conjunto de elementos culturales (pirámides Maya y geoglifos Nasca) y bióticos (llama andina) ajenos al contexto caribeño, los cuales son forzosamente introducidos para intensificar la exageración de estos estereotipos ambientales y el carácter exótico del videojuego.

Por otro lado, en el videojuego se emplean representaciones carnalescas, exageradas e irónicas de los estereotipos políticos y sociales que componen esta república bananera. Al igual que en estos estereotipos, *Tropico 6* está dirigido por un dictador autoritario, peón de potencias extranjeras y corrupto por naturaleza. El dictador emplea métodos poco convencionales para gobernar, como los sobornos, los asesinatos premeditados, el colonialismo (estos elementos principalmente atados a la corrupción, las dictaduras y la violencia política en *Tropico 6*, serán abordados con mayor precisión en el siguiente capítulo). Asimismo, el dictador abusa de la extracción y comercialización de materias primas para sustentar su régimen autoritario.

Por otra parte, el videojuego también emplea este tipo de representaciones estereotípicas para simular una sociedad caribeña que está habitada por aquel nativo alegre pero tosco; una identidad ficticia, marcada por la infantilización y la incivilización del latinoamericano, que también es una inspiración de *Coles y reyes*.

Sin desprenderse del tono paródico eminentemente burlesco, en *Tropico 6* este dictador es tratado de forma despectiva por los representantes de las superpotencias; aquellos que se perciben a sí mismos como los protectores de la civilización y el progreso en el mundo. Estos personajes carnalescos, incongruentes y desfachatados, emplean diálogos tontos y contradictorios, los cuales están compuestos de juegos de palabras irónicos y eufemismos flagrantes, que le asignan un efecto cómico y humorístico. De esta manera, la parodia expone desde el humor, tanto la fragilidad de los estereotipos políticos y sociales, como las vulnerabilidades de la figura de autoridad de la que se jactan las potencias extranjeras; de su paternalismo y su capacidad interventora en los países periféricos.

Los representantes de facciones políticas locales son los que contienen un efecto paródico más evidente, ya que son representaciones caricaturescas de estereotipos que concretamente componen la esfera política y social latinoamericana: El comunista está dispuesto a dar su vida y

la de su familia por el pueblo, mientras que el capitalista va a comprarlo todo para satisfacer su egolatría. El militar está obsesionado con las armas y la matanza, pero es tonto y está fuera de forma, mientras que la religiosa quiere proteger su “rebaño” y conservar la paz, pero pretende hacerlo desde la hostilidad y las amenazas. El conservador quiere mantenerse inmóvil en el tiempo, se opone de forma reacia a cualquier cambio de la sociedad, por mínimo que sea, e ignora lo que esta necesita para desarrollarse, mientras que la intelectual está obsesionada con los avances científicos, pero ignora la relevancia de estos para la sociedad, y así sucesivamente.

En este sentido, cada diálogo de los representantes de facciones políticas locales está marcado por la ironía, ya que, las narraciones contienen un doble sentido: el literal, que expone el estereotipo original, y el contextual, que señala sus debilidades; su carácter absurdo, ambiguo e irrealista. Asimismo, estos diálogos también están compuestos por los juegos de palabras irónicos, las contradicciones y los eufemismos, los cuales asignan un efecto cómico y humorístico a sus representaciones paródicas.

Como ejemplo de lo anterior, en la Figura 18 puede observarse que *Marco Moreno* hace una petición interesante al jugador²²⁸: la clase trabajadora comunista le manda a decir al dictador que quieren dejar de trabajar. El significado literal de la oración es claro, pero la ironía de la oración (significado contextual) emerge cuando se enuncia en el contexto de una república bananera paródica. Lo anterior en sí mismo es absurdo, porque un país le es imposible permanecer sin trabajadores. Esta ironía es reconocida por el mismo personaje, por lo cual le afirma al dictador que lo más apropiado es plantearle una petición distinta.

En el segundo párrafo de dicho diálogo reaparece la ironía: el significado literal expresa que, con el cumplimiento de dicha nueva exigencia (construir un rancho), el dictador podrá mantener contentos a los trabajadores por una semana. En esta oración, la ironía emerge con claridad al finalizar el párrafo, la expresión “¡Todo un récord!” pretende plantear varios significados contextuales: A) Los comunistas son propensos a estar inconformes. B) Los comunistas son un grupo tan exigente, inconforme, desorganizado y dividido, que, cuando obtienen lo que quieren, buscan una cosa diferente para mostrar su descontento y rechazo ante el Estado; como el descontento pretende ser perpetuo, es notable la presencia del sarcasmo dentro de la oración. C) Los comunistas están dispuestos a buscar que todo sea modificado para su propio

²²⁸ Esta figura está en la página 83.

beneficio, independientemente de que esto sea perjudicial para el resto de la sociedad o para el Estado.

Antes de continuar con el elemento satírico del juego y para simplificar todo lo anterior, *Tropico 6* es una parodia, ya que emplea la ironía para desarrollar una imitación burlesca (juegos de palabras, formulaciones contradictorias, exageraciones y eufemismos) de la república bananera, sus estereotipos y características representativas. No obstante, la ironía no se restringe a cumplir únicamente con este propósito paródico-humorístico.

Como lo evidencian el diálogo de *Marco Moreno*, este doble sentido característico de la ironía es paradójicamente tan preciso, que da cabida a una función satírica en *Tropico 6*. Estas ironías están constituidas de tal forma, que su significado contextual constituye una crítica hacia los partidos comunistas latinoamericanos, exponiendo sus falencias e incongruencias fundamentales: En la búsqueda por brindar la igualdad a sus camaradas y satisfacer todas las exigencias que imponen, el egoísmo, paradójicamente, es la fuerza motora que articula y promueve estas exigencias de los comunistas. La ironía deja entrever que este egoísmo oprime a los otros partidos políticos, pues, su insaciable búsqueda por estar “contentos”, pretende privar al resto de la sociedad de su libre albedrío, así como su capacidad para establecer exigencias y buscar que estas también sean cumplidas por el Estado.

Este tipo de ironías con alineación satírica también están presentes en los diálogos con *Raymond King*²²⁹ y el *Príncipe Thari*²³⁰, los representantes de “EE. UU.” y “Oriente Medio”.

Como ilustra la Figura 26, el diálogo de *Raymond King* le da a entender al jugador, desde el significado literal, que el líder norteamericano ha inventado noticias falsas sobre el dictador, y lo amenaza para que las cumpla. No obstante, emplea la ironía para poner en duda la cantidad de ocasiones en las que ha acudido a esta práctica: “No ocurre con mucha frecuencia. Pero podría equivocarme.” El significado contextual de esta oración indica lo contrario: *Raymond King* inventa noticias falsas a propósito y con mucha frecuencia, de esta manera ejerce presión y obtiene lo que quiere.

Nuevamente, partiendo del significado contextual, la oración irónica da lugar al elemento satírico: La denuncia sobre cómo Estados Unidos y sus líderes políticos emplean prácticas de abuso, chantaje y manipulación en la diplomacia internacional, con los que se aprovechan de

²²⁹ Figura 26, de la página 95.

²³⁰ Figura 29, de la página 103.

naciones con menos poder e influencia. Esta exposición es una crítica, clara y directa, en donde se señala un método recurrentemente con el que se oprime a los países periféricos latinoamericanos si estos no siguen los dictámenes de Estados Unidos.

De la misma manera, en la Figura 29, el *Príncipe Thari* exclama que sus esclavos ponen los pies en el suelo por él; este es el significado literal de la oración. El significado contextual de esta ironía radica en que no solo el *Príncipe Thari* ignora la realidad y el contexto global en que está sumida su nación, sino que también reconoce que está dentro de una burbuja de lujos y en realidad no le interesa salir de esta; el dinero, los coches y las mujeres le brindan todo lo que es de su interés.

Al finalizar el segundo párrafo aparece un sarcasmo y una ironía, que posee una finalidad predominantemente satírica. El significado literal dice “¡Emprendamos una relación comercial tóxica con repercusiones que enfrenten a nuestros descendientes durante generaciones!”²³¹. Pero, al extraer el significado contextual irónico surgen las siguientes interpretaciones: A) La ironía emplea el sarcasmo y la burla ofensiva, para hacer pasar una propuesta irracional y negativa al jugador como algo serio y positivo —establecer relaciones comerciales con miras a desencadenar conflictos armados en el futuro—, desarrollando simultáneamente una crítica velada sobre la imprudencia de los jeques de Oriente Medio para tomar decisiones comerciales irresponsables, las cuales desatan contiendas bélicas y enemistades que trascienden las generaciones. B) La oración es una sátira ofensiva de los diferentes conflictos armados del Golfo Pérsico ocurridos entre finales del siglo XX y comienzos del XXI. Esta es una crítica concreta, dirigida a las naciones que iniciaron múltiples guerras e intervenciones militares para apropiarse por los recursos naturales de la región, así como por dominar el territorio, tales como la Guerra entre Irak e Irán (1980 - 1988), la Guerra del Golfo (1990 - 1991), las invasiones a Irak por parte de Estados Unidos (2003) y de Yemen por parte de Arabia Saudita (2015 - actualidad), entre otros.

Este ejercicio humorístico y crítico es repetido de forma sistemática para establecer una parodia que, a la vez que pretende hacer reír mediante sus diálogos y situaciones irónicas, emplea esta misma ironía para abrirle la puerta a la sátira, dando paso a críticas directas hacia el estereotipo del personaje que las enuncia y el individuo del mundo real que ha servido de inspiración para dicho personaje; al mismo tiempo, esto posibilita las críticas directas hacia la institución o región que ambos representan.

²³¹ Figura 29, de la página 103.

En conclusión, el videojuego es predominantemente una parodia, porque los elementos ridículos, carnavalescos y contradictorios están pensados tanto para criticar la república bananera, como para contribuir exclusivamente a la diversión, entretenimiento y risa del jugador. La ironía contribuye a esta finalidad paródica, pero sistemáticamente abre un espacio de posibilidad para que la sátira también asista a las críticas de la república bananera. No obstante, mediante las frases irónicas y desde un segundo plano, la sátira también puede plantear críticas políticas y sociales dirigidas a la sociedad contemporánea, pero pensadas para que el jugador las tenga presentes y reflexione sobre las situaciones reales a las que hacen referencia, así como la gravedad que representan para el mundo. Este efecto conjunto entre parodia, ironía y sátira, es lo que permite identificar a *Tropico 6* como un videojuego humorístico que apunta a exponer, cuestionar e incitar a la reflexión; en este sentido, *Tropico 6* es concretamente una “parodia satírica”.

Capítulo 3 Encarnar al tirano: mecánicas de juego autoritarias y su relación con las dictaduras latinoamericanas

Aún queda por abordar uno de los elementos potencialmente más álgidos para la discusión: el papel lúdico desempeñado por el jugador en *Tropico 6*, así como las reglas y mecánicas de juego con las que interactúa para hacerlo posible. Es decir, que el jugador es quien personifica al dictador en la nación de Trópico y su deber es emplear prácticas éticamente cuestionables para prolongar su régimen dentro de las partidas de juego.

En función de profundizar en dicho aspecto del videojuego, las siguientes dos secciones se enfocan en: caracterizar las reglas y mecánicas de juego autoritarias de forma exhaustiva. De modo que el lector pueda tener presente el amplio repertorio de elementos lúdicos, que posibilitan e incentivan la implementación de mecánicas de juego autoritarias. Y, en segundo lugar, contrastar las prácticas de algunas dictaduras latinoamericanas con las mecánicas de juego. De esta manera se busca evidenciar que la relación entre ambas es muy estrecha; que hay una clara y evidente inspiración del videojuego sobre dichas dictaduras, así como de sus prácticas irregulares.

Partiendo de estas observaciones, en el último apartado se pretende abordar las posibles intenciones de implementar este tipo de mecánicas de juego, claramente problemáticas por su relación directa con dictaduras reales, junto a los elementos estereotípicos y paródicos del videojuego. También se enfatiza en cómo los videojuegos son interpretados por quienes los consumen, sus jugadores.

3.1 Reglas y mecánicas autoritarias de juego

En su disertación doctoral, Gonzalo Frasca propone una definición sobre las reglas de los videojuegos que se ajustan formidablemente a *Tropico 6*. El autor las categoriza en cuatro grupos: *reglas modelo*, *reglas de calificación*, *reglas de objetivos* y *metarreglas*. Según el autor, las reglas modelo gobiernan el funcionamiento del mundo de juego y las acciones que pueden o no hacer los personajes, edificios y objetos en dicho espacio. Mientras que las reglas de calificación comprenden todos los elementos que aparecen en las interfases visuales del juego; regulan las vidas, la salud del avatar, los puntajes o cualquier otro tipo de variable que deba ser medido como

una ganancia o pérdida. Las reglas de objetivos son una clase muy específica de *grade rules* que establecen las condiciones definitivas de victoria y derrota para finalizar una partida de juego. No obstante, en algunos videojuegos estas reglas de objetivo pueden determinar la condición de derrota, pero no la de victoria, o viceversa. Por último, las metarreglas estipulan el grado de modificación que el jugador puede implementar con el videojuego en sí mismo y no solo dentro de las partidas de juego, es decir, regulan el acceso a las consolas de desarrollador, la adición de contenido no oficial creado por la comunidad (mods), entre otros.²³²

Las mecánicas de juego se distinguen de las reglas de juego porque:

*Las mecánicas de juego se ocupan de la interacción real con el estado del juego, mientras que las reglas proporcionan el espacio de posibilidades donde esa interacción es posible, regulando también la transición entre estados. En este sentido, las reglas están modeladas según la agencia, mientras que las mecánicas están diseñadas para la agencia.*²³³

En esta línea de ideas, Sicart entiende las mecánicas de juego como “la acción invocada por un agente para interactuar con el mundo del juego, según las restricciones impuestas por las reglas del juego.”²³⁴ En adición a esto, el autor considera que hay varias categorías de mecánicas de juego, que, aunque no son permanentes, ofrecen una distinción de las capacidades de acción que tiene el jugador dentro del espacio de juego.²³⁵

En los anteriores capítulos ya se ha hecho alusión a varias de las reglas y a algunas mecánicas de juego más centrales. Nótese que el contrato paródico de *Tropico 6* puede considerarse como un amplio repertorio de reglas y mecánicas que aparecen en las partidas de juego.

²³² Frasca, “Play the Message...,” 117-120. “*model rules*”, “*grade rules*”, “*goal rules*” y “*metarules*”. Traducción propia al español.

²³³ Miguel Sicart, “Defining Game Mechanics”, *Game studies: the international journal of computer game research* 8, núm. 2 (2008), <https://gamestudies.org/0802/articles/sicart>. Sección Defining Game Mechanics, párrafo 11. “Game mechanics are concerned with the actual interaction with the game state, while rules provide the possibility space where that interaction is possible, regulating as well the transition between states. In this sense, rules are modeled after agency, while mechanics are modeled for agency.” Traducción propia al español.

²³⁴ Sicart, “Defining Game Mechanics”, Sección Defining Game Mechanics, párrafo 4. “the action invoked by an agent to interact with the game world, as constrained by the game rules.” Traducción propia al español.

²³⁵ Sicart, “Defining Game Mechanics”, Sección Interlude: Core, Primary and Secondary Mechanics, párrafo 7-10. Entre las más pertinentes para la investigación están las mecánicas primarias o *primary mechanics*, que siempre están disponibles para el jugador y contribuyen expresamente a alcanzar la meta final de la partida. Mientras que las mecánicas secundarias o *secondary mechanics* están expresamente diseñadas para facilitar el trayecto hacia dicha meta, pero su aparición/disponibilidad es momentánea o implica ciertos prerrequisitos para su uso.

En los capítulos 1 y 2 se destacó la predominancia del videojuego a interiorizar el territorio de Trópico desde algunos parámetros predefinidos: los estereotipos ambientales, como las selvas húmedas tropicales, fecundas para el cultivo de determinadas plantas y la cría de ciertas especies de ganado. Asimismo, los personajes están caracterizados por dramatizaciones paródicas y ridículamente carnalescas, con el fin de evocar una parodia satírica entretenida y potencialmente crítica hacia el imaginario estereotípico de la región. Este tipo de premisas anteriores son un buen ejemplo de reglas modelo, las cuales determinan permanentemente los parámetros fundamentales desde los que se establecen todas y cada una de las partidas de juego.

A lo largo de la investigación se ha indicado el papel que desempeña el jugador como mandatario supremo de Trópico: debe satisfacer las exigencias de las facciones políticas locales. Obtener el apoyo de la población. Resolver las necesidades básicas de los ciudadanos (salud, alimentación, educación, seguridad, entre otros). Balancear los ingresos y egresos monetarios de la nación. Combatir el desempleo, la falta de hogares, las bajas tasas de natalidad y las altas tasas de mortalidad, entre muchos otros. Este tipo de obligaciones dentro de la partida son algunos ejemplos de reglas de calificación, en donde, dependiendo de la situación y la acción del jugador, añaden o restan puntajes a su partida, lo cual afecta su desempeño, y a largo plazo, la conclusión de la misma.

Como se llegó a sugerir en la introducción y el capítulo 2, el jugador avanza de nivel cuando: se independiza de “La Corona”, se alía con alguna de las superpotencias opresivas, investiga armamento nuclear, roba monumentos internacionales “importantes” o funda un paraíso tropical turístico. Estos parámetros son algunas de las reglas de objetivos, pues establecen cuando se debe dar por completado un nivel de juego, y, en algunas ocasiones, la victoria de la partida.

No obstante, hay otras reglas y mecánicas de juego que no han sido abordadas hasta ahora. Las cuales permiten e incentivan la imitación de prácticas gubernamentales corruptas, así como crímenes de Estado muy semejantes a los perpetrados por los regímenes autoritarios y las dictaduras de la región.

La primera *regla modelo* autoritaria es que, desde el nivel “Guerras Mundiales” hasta “Tiempos Modernos” el jugador debe participar cada 10 años de una campaña electoral, en la que se disputa el liderazgo de Trópico entre dos candidatos: el jugador vs un “personaje no jugable”, o

NPC, por sus siglas en inglés²³⁶. Es importante aclarar que, si el adversario gana las elecciones se termina la partida de juego inmediatamente (regla de objetivos), forzando al jugador a empezar una partida nueva o a cargar un punto de guardado previo a la derrota.

No obstante, estas reglas que regulan las elecciones no limitan la cantidad de veces que el jugador puede ser reelegido, por lo que, si el jugador se las ingenia para ganar las elecciones de forma continua, puede gobernar Trópico indefinidamente, y, por ende, la partida se extiende hasta que el jugador haya cumplido su cometido o decida declararla por terminada.

Estas reglas anteriores muestran que, la modalidad de juego predeterminada es un gobierno autoritario, personalista e ininterrumpido del jugador. Como lo evidencia la Figura 33, el jugador debe competir en las elecciones de forma activa o pasiva: puede persuadir a los votantes con un discurso electoral y/o cometer fraude en las votaciones, incluso puede cancelarlas si así lo decide. Pero también puede dejar que estas transcurran sin ninguna intromisión.

Figura 33

Proceso electoral de Trópico (elecciones manipuladas) – Tropicó 6. Captura de pantalla autoría propia.



Aquí la línea divisoria entre mecánicas de juego primarias y secundarias se torna difusa, puesto que, cada vez que las jornadas electorales comienzan todas estas opciones son ofrecidas por igual, y cada una permite, de un modo u otro, alcanzar la finalidad de la partida: mantenerse como el dictador de Trópico.

Es importante aclarar que al jugador se le permite comparar los beneficios y perjuicios que cada mecánica de las votaciones le proporciona, posibilitándole un momento de reflexión para

²³⁶ Robin Johnson, “Artificial Intelligence”, en *The Routledge Companion to Video Game Studies* (New York: Routledge, 2023), 10. “non-playable-character”. Traducción propia al español.

determinar la mejor manera de proceder según su propósito de juego²³⁷. No obstante, depende enteramente de su criterio optar por las opciones más corruptas o las más democráticas.

Como lo evidencian Ezrow y Frantz, incluso si las elecciones son completamente alteradas dentro de un régimen autoritario real, el hecho de celebrarlas incrementa las posibilidades de su perdurabilidad. Esta es una característica que también se ve reflejada dentro de las partidas de juego, puesto que manipular a los votantes y arreglar las elecciones aparenta ser mucho menos contraproducente que suspenderlas por completo.²³⁸

A pesar de esto, el hecho de que el videojuego ofrezca el fraude o la cancelación de las elecciones ya plantea un mensaje muy claro al jugador, porque reconoce la corrupción como un mecanismo plausible y efectivo para gobernar Trópico. Adicionalmente, que el fraude electoral sea una de las sugerencias más reiterativas de *Penúltimo* —el narrador del videojuego— es mucho más diciente en sí mismo. Pues, la corrupción no solo es presentada como una de las opciones posibles entre todas las mecánicas de juego, sino que es activamente sugerida y esperada por el videojuego.

Incluso, si el jugador rechaza dicha sugerencia y opta por celebrar las elecciones, el videojuego le fuerza a modificar dentro de la Constitución los segmentos de la población que pueden votar: si solo los ricos, o los funcionarios del Estado, o si estas son abiertas para todos los ciudadanos.

Por el contrario, si el jugador no quiere incurrir en ninguna votación puede promulgar decretos como la “Ley marcial”, el cual dictamina que no habrá elecciones hasta que sea desactivado. Esto le permite obtener un gobierno vitalicio de Trópico, aunque será mucho más difícil, puesto que hay una penalización negativa en el apoyo que los ciudadanos tiene hacia el jugador.

Por el contrario, si el jugador ha previsto que el apoyo de los votantes disminuirá drásticamente en las futuras elecciones —posiblemente conduciéndolo a perderlas—, el decreto “Elecciones anticipadas” le permite adelantarlas para que pueda extender su mandato de forma premeditada.

Figura 34

²³⁷ Nótese que dichas mecánicas poseen ciertas reglas de calificación implícitas, que califican como perjudicial o beneficioso las posibles elecciones del jugador.

²³⁸ Natasha M. Ezrow y Erica Frantz, *Dictators and dictatorships: understanding authoritarian regimes and their leaders* (New York: The Continuum International Publishing Group, 2011), 68.

Decreto Ley Marcial y Decreto Elecciones Anticipadas – Tropicó 6. Captura de pantalla autoría propia.



Otras mecánicas de juego más relacionadas con los crímenes de Estado son las medidas represivas y de chantaje que el jugador puede aplicar a todos y cada uno de los ciudadanos de Trópico. Estas mecánicas son: *Sobornar, matar, provocar un accidente, arrestar o institucionalizar*. Y aparecen dentro de una interfaz que posee cada ciudadano al momento de seleccionarlo. En esta interfaz, el jugador también puede conocer a detalle el núcleo familiar del ciudadano, su estado de ánimo, los pensamientos, entre otros.

Con estas mecánicas, el jugador puede influenciar negativa o positivamente en el apoyo de la población —tanto en época electoral como en el transcurso normal de la partida—.

Emplear estas mecánicas implica una penalización (regla de calificación) —a excepción del soborno—, pues, se genera la desaprobación del individuo, en caso de ser arrestado, o de su familia, en caso de ser asesinado. En ambos casos, se incentiva a estos ciudadanos afectados a convertirse en rebeldes y sabotear constantemente al jugador; e incluso intentar derrocarlo del poder.

Por su parte, “provocar un accidente” también es un asesinato, pero mitiga ligeramente estas penalizaciones. Mientras que “institucionalizar” implica la reclusión del individuo dentro del “Manicomio”; una instalación donde se puede “lavar el cerebro” del ciudadano, orientando su posición política ya sea hacia el dictador o a determinados partidos políticos.

El soborno es la única mecánica que le permite al jugador obtener una bonificación de apoyo que sea relativamente “limpia”, pues no implica la reclusión del ciudadano o una afectación a la integridad física o mental. Esta es una mecánica que incluso llega a influir en las campañas electorales, en especial si se soborna a los líder de facciones locales.

Figura 35

Mecánicas de juego dictatoriales, represivas y de chantaje – Tropicó 6. Captura de pantalla autoría propia.



El soborno de ciudadanos en función de aumentar su apoyo es otro factor que, como Ezrow y Frantz expresan, hace parte del repertorio de prácticas dictatoriales para perpetuar el régimen de un líder autoritario. Sin embargo, en el contexto de *Tropicó 6*, solo es posible dar una cantidad establecida de dinero: 3.000 dólares tropicanos. Y si bien el jugador puede sobornar a los ciudadanos periódicamente, no puede regalarles propiedades o puestos laborales, como los autores señalan que sí ocurre para el caso de los regímenes autoritarios reales.²³⁹

No obstante, hay decretos dentro de la interfaz “Edictos” que emulan parcialmente estos sobornos a la sociedad, tales como el decreto “Recorte de impuestos”, “Coches gratuitos”, “Vivienda libre”, “Comida para el pueblo”, “Siesta obligatoria” y “Prestación por hijo nacido”, entre otros.

Si bien, cada decreto tiene consecuencias positivas y negativas entre las facciones políticas de Trópico, todos poseen efectos que influncian grandes porciones de la población, y que eminentemente pretenden vigorizar la aprobación de los ciudadanos ante el jugador.

Figura 36

²³⁹ Ezrow y Frantz, *Dictators and dictatorships*, 55-56.

Decretos “Recorte de impuestos”, “Coches gratuitos”, “Vivienda libre”, “Comida para el pueblo”, “Siesta obligatoria”, “Prestación por hijo nacido” – Tropicó 6. Captura de pantalla autoría propia.



Por otra parte, el jugador puede aumentar los beneficios de estas mecánicas de juego represivas y corruptas mediante la Constitución de Trópico. En el tema constitucional “Separación de poderes”, hay dos alternativas que modifican el funcionamiento de las acciones sobre los ciudadanos. La primera alternativa se hace llamar “Separación oficial” y supone que un porcentaje de lo que cuesta ejecutar los crímenes de Estado y sobornos, sea destinado como ingresos a la cuenta de Banco Suizo del jugador. Mientras que la segunda alternativa, “Sin separación”, supone unas condiciones diferentes —en cierto sentido ventajosas—, puesto que reducen el costo de las mecánicas de juego autoritarias.

Figura 37

Tema constitucional “Separación de poderes” – Tropicó 6. Captura de pantalla autoría propia.



Regresando a los elementos represivos de Trópico como dictadura, es posible identificar que el jugador puede reglamentar la emigración de los tropicanos dentro la Constitución. Nótese

que en el tema constitucional “Emigración”, hay una alternativa llamada “El mejor país del mundo”, la cual fuerza a que ningún ciudadano puede salir de Trópico; es decir, está prohibido cualquier intento de emigrar fuera del país. Por el contrario, hay otra alternativa titulada “Si quieres, la comes”, la cual implica que la población está obligada a exiliarse si es un opositor del régimen. No obstante, ambas mecánicas pueden ser perjudiciales si son empleadas de forma excesiva, pues, la primera obliga a los opositores a quedarse, incrementando el porcentaje de ciudadanos que se convierten en rebeldes; y que eventualmente atacarán la infraestructura de Trópico, así como al avatar del jugador. Mientras que la segunda, insta a que quienes estén en desacuerdo con el jugador deban ser exiliados, lo que puede reducir significativamente la población del archipiélago, hasta el punto de dejarlo desierto.

En el tema constitucional “Derechos personales”, el jugador puede reglamentar el grado de vigilancia que el Estado puede ejercer sobre la vida privada de los ciudadanos. En este sentido, puede optar por la opción “Vigilancia total”, que permite tener una supervisión completamente exhaustiva de todos los ciudadanos, develando sus posibles roles ocultos como criminales o rebeldes. No obstante, es una mecánica que disminuye considerablemente la libertad de todos los ciudadanos, y, por ende, de su felicidad.

Figura 38

Tema constitucional “Derechos personales” – Tropico 6. Captura de pantalla autoría propia.



Otras de las mecánicas de juego autoritarias tienen que ver directamente con los edificios del archipiélago. En Trópico, los edificios son propiedad del jugador, quien se reserva el derecho a construirlos, destruirlos, distribuirlos, establecer presupuestos, reducir o ampliar las plazas de

trabajo, contratar trabajadores extranjeros, entre otros. Además, puede asignarles modos de funcionamiento que estén en relación con sus estrategias de juego.

Hay ciertos edificios que se pueden construir para persuadir y manipular a los tropicanos, así como para influir en la aprobación que tienen del jugador. Estos edificios son herramientas estatales del régimen que, como Ezrow y Frantz expresan, permiten tener un gran control sobre la población; especialmente si se trata de campañas electorales, pues brinda una ventaja considerable frente a la oposición.²⁴⁰

Edificios como el “Periódico”, la “Emisora de Radio” y el “Canal de televisión” son los más efectivos para difundir propaganda. Estos pueden adular al dictador, pero también pueden “convertir” a los ciudadanos hacia una facción política determinada —dependiendo de la configuración que el jugador asigne—.

Otros edificios como el “Instituto” o el “Manicomio” también poseen un efecto de influencia sobre la posición política de los tropicanos y la aprobación que poseen del jugador. El “Instituto” influye a los tropicanos sin estudios, implantándoles, durante su educación, una inclinación política alineada con la facción “Militaristas” o “Religiosos”. Como ya se reiteró unos párrafos atrás, con la mecánica “Institucionalizar”, el jugador puede internar a sus oponentes y detractores políticos dentro del “Manicomio”, orientándolos hacia ciertas inclinaciones políticas, o para que directamente alaben al jugador.

En relación con lo anterior, en la Constitución se puede potenciar los efectos de manipulación y persuasión mediática. En el tema constitucional “Independencia de los medios”, la opción “Medios controlados por el Estado” vigoriza el efecto de la propaganda en los medios masivos de información. Igualmente, si el jugador tiene construido el edificio “Ministerio”, puede contratar ministros para intensificar el efecto de conversión política del “Instituto”.

²⁴⁰ Ezrow y Frantz, *Dictators and dictatorships*, 72-73.

Figura 39

Edificios y mecánicas de juego para difundir propaganda y convertir ciudadanos – Tropico 6. Captura de pantalla autoría propia.



Por otro lado, hay edificios que permiten mecánicas de juego secundarias como la “Guarnición de soldados”, la “Academia de espías” y el “Ministerio de Información”, que únicamente pueden ser ejecutadas cuando el jugador construye explícitamente estos edificios.

La “Guarnición de soldados” ofrece las mecánicas “Intimidar a vecinos” y “Patrulla de la guerrilla”. La primera, posibilita que el jugador pueda enviar comandos militares a “reducir” la felicidad de las naciones caribeñas vecinas. Mientras que la segunda le permite enviar comandos a atacar las agrupaciones rebeldes locales, con la finalidad de reducirlos en número.

Por su parte, la “Academia de espías” posee las mecánicas “Observación” y “Provocar una rebelión”. La primera le permite al jugador espiar a la población para obtener información sobre sus posibles roles ocultos dentro de la sociedad; es decir, si es un criminal o un líder/integrante de los rebeldes, entre otros.

El “Ministerio de Información” habilita la mecánica “Provocar un accidente” previamente revisada. En adición a esto, el edificio mejora la posibilidad de descubrir los roles ocultos de los ciudadanos en los edificios “Torre de vigilancia”, “Puesto de control” y “Torre de supervisión”.

Por sí mismas estas mecánicas no aparentan estar directamente relacionadas con crímenes de Estado o regímenes dictatoriales en específico. No obstante, como se verá más adelante, hay una conexión intrínseca entre estas mecánicas y las prácticas criminales e inhumanas perpetradas por numerosas dictaduras latinoamericanas.

Figura 40

Edificios de asalto con mecánicas de juego autoritarias – Tropico 6. Captura de pantalla autoría propia.



Para finalizar, hay unas mecánicas de juego en particular que le permiten al jugador imitar personalidades dictatoriales de la historia de la región. Estas mecánicas son contenidas en una interfaz de juego en donde se permite la elaboración de un avatar a partir de diferentes etnias, vestimentas y accesorios, relacionados estrechamente con infames dictadores y criminales de la región.

El jugador puede vestir a su avatar con un uniforme militar muy similar al de Fidel Castro. Asimismo, puede asignarle una barba frondosa, una pipa o un habano.

El jugador también puede vestir a su avatar con la prenda “Mafia”, que, pretende evocar la figura de un narcotraficante o líder de crimen organizado. En combinación con esta vestimenta, el jugador puede añadirle cierto barba y corte de pelo para asemejarse a Pablo Escobar. O, por otra parte, en combinación con una tez oscura y unas gafas en particular, este atuendo también permite imitar a Papa Doc., uno de los dictadores de la historia de Haití.

Asimismo, saliéndose del ámbito latinoamericano, el jugador puede vestir a su personaje como un faraón egipcio, o un emperador con su respectiva corona de laurel. Si bien esto no corresponde con una figura dictatorial latinoamericana, sí refuerza la intención de permitirle al jugador implementar indumentarias que exalten su carácter despótico dentro de un territorio que metaforiza la región.

El jugador también puede asignarle rasgos de personalidad a su avatar, los cuales proporcionan bonificaciones en la partida de juego. Es de destacar el rasgo “Corrupción” que le permite al jugador desviar mucho más dinero a la cuenta del banco suizo. Asimismo, el rasgo

“Manipulación” incrementa el apoyo recibido por alabar facciones políticas en el discurso electoral.

Figura 41

Interfaz personalización avatar del jugador – Tropico 6. Captura de pantalla autoría propia.



3.2 Nexos de las mecánicas de juego autoritarias con algunas dictaduras latinoamericanas

Tropico 6 evoca a los regímenes autoritarios latinoamericanos y sus numerosos crímenes de Estado porque, como se demostró en los capítulos 1 y 2, el videojuego se ambienta en el Caribe latinoamericano y es una parodia satírica de las mal llamadas “repúblicas bananeras”; gobernadas por dictadores corruptos y sumergidas en relaciones históricas de dominación colonial, saqueo y violencia.

Pero, sobre todo, porque la isla de Trópico es una metáfora de Centro y Suramérica; de la pluralidad de sus historias, culturas e identidades, así como de las luchas que las poblaciones subalternas han debido sostener ante los abusos de las élites y los gobiernos despóticos, racistas y clasistas.

El hecho de que estas prácticas corruptas, represivas y criminales se puedan ejercer dentro de un archipiélago caribeño ficticio ya es muy dicente. Pero que sean mecánicas ejecutadas directamente por un jugador al que se le nombra activamente como “dictador” —además, que puede vestirse y comportarse como tal—, hace una referencia mucho más directa hacia los pasados autoritarios latinoamericanos.

Este videojuego no solo evoca a muchas —por no decir que todas— de las dictaduras latinoamericanas acaecidas en el siglo XX, sino que ludifica los crímenes de Estado y las

violaciones a los derechos humanos perpetrados por estas. Las mecánicas que posibilitan asesinar, encarcelar y desaparecer ciudadanos inocentes alude a la persecución, silenciamiento y desaparición ejercida por las dictaduras de la década de 1970.

Como lo detalla el Informe Rettig, en la dictadura de Augusto Pinochet, que duró desde 1973 hasta 1990, acaeció la persecución y encarcelamiento de ciudadanos chilenos perpetrada por diversos agentes del Estado. Durante los inicios de la dictadura, se privó de la libertad a numerosos individuos y familias dentro de regimientos militares y comisarias, cuarteles de investigación — incluso en centros de formación militar, buques y estadios— con la finalidad de ser torturados e interrogados. Una vez concluidos los Concejos de Guerra a los que eran sometidos algunos de los detenidos, eran enviados a cárceles, campamentos de prisioneros y otros lugares de detención improvisados para recibir trabajos forzados, humillaciones y torturas letales. Este proceso pretendía ponerlos en condiciones intencionalmente inhumanas, conduciéndolos al borde de locura y la muerte.²⁴¹

En nombre del régimen, los funcionarios de esta dictadura —y algunos civiles— perpetraron asesinatos oficiales y clandestinos a todo tipo de población: desde funcionarios del gobierno derrocado, así como otros simpatizantes, tales como “jefes y dirigentes políticos, sindicales, vecinales (Juntas de Vecinos; Centros de Madres; Juntas de Abastecimiento y Precios, JAP), poblacionales, indígenas y estudiantiles, estos últimos tanto de la enseñanza superior como de la media.” Incluso se encarceló, torturó y asesinó gente inocente, quienes no tenían una alineación política definida. La persecución fue desarrollada de forma indiscriminada a cualquiera que pensase distinto, o directamente no apoyase el régimen dictatorial de Augusto Pinochet.²⁴²

De la misma manera, desde el Estado autoritario se decretó la creación de la Dirección de Inteligencia Nacional (DINA) y después, de la Central Nacional de Informaciones (CNI), con el supuesto propósito de resguardar la seguridad nacional, así como desarrollar allanamientos y detenciones arbitrarias a los ciudadanos, es decir, el régimen fundó instituciones estatales con las capacidades plenas para perfilar y perseguir a la población.²⁴³

²⁴¹ Comisión Nacional de Verdad y Reconciliación, *Informe de la Comisión Nacional de Verdad y Reconciliación*, Reedición (Santiago de Chile: Corporación Nacional de Reparación y Reconciliación, 1996). <https://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-85801.html>. Accedido el 5 de noviembre de 2023. 1:109-113.

²⁴² CNVR, *Informe de la Comisión...*, 1:114.

²⁴³ CNVR, *Informe de la Comisión...*, 1:63, 68.

Asimismo, fueron decretadas numerosas actas constitucionales desde los inicios del Estado autoritario de Augusto Pinochet, como, por ejemplo, el “Acta Constitucional N° 2 o Bases Esenciales de la Institucionalidad Chilena [...], el Acta Constitucional N° 4 o Regímenes de Emergencia [...], el Acta Constitucional N° 3, [...] bajo el título De los Derechos y Deberes Constitucionales.” Actas que, disfrazadas de títulos y presentaciones eufemísticas, fueron empleadas para vulnerar los derechos de los ciudadanos, como la vida y la integridad, la libertad de opinión, entre otros.²⁴⁴

Además, se implementaron numerosos decretos para aferrarse al poder, al tiempo que para oprimir y abusar de la población. Para dilucidar la magnitud y reiteración de esta práctica sistémica, en solo los primeros cuatro meses de su existencia, la dictadura implementó 250 decretos: Los decretos N° 1.008 y N° 1.009, del 8 de mayo de 1975, modificaban la tipología de delitos en contra de la seguridad nacional y ampliaban de 48 horas a cinco días las detenciones por parte de las autoridades. Mientras que decretos como el N° 77, del 13 de octubre de 1973 y el N° 1.697, del 11 de marzo de 1977, prohibían y disolvían los partidos políticos, criminalizaba cualquier tipo de agrupación marxista y eliminaba todos los derechos políticos de los ciudadanos. O, como el decreto N° 1.281, del 11 de diciembre de 1975, que le permitía al dictador convertir el estado de emergencia en algo permanente, así como implementar de forma libre la ley marcial y la censura de los medios.²⁴⁵

Como sostiene Sepinwall, la dictadura de los Duvalier en Haití (Papa Doc. y Baby Doc.), acaecida entre 1957 y 1986, exterminó y silenció a la oposición política del régimen a través de la tortura, el asesinato, el encarcelamiento político y el exilio. Estableció una policía secreta a favor del régimen. Además, dicha dictadura se apoyó y financió de los Estados Unidos para practicar “represión política, ley marcial, toques de queda desde el atardecer hasta el amanecer, censura de prensa y gobierno mediante decretos presidenciales”, por lo menos durante treinta años.²⁴⁶

Según Sepinwall, entre 1971 y 1985, la dictadura de los Duvalier empleó múltiples elecciones fraudulentas, donde, en la gran mayoría de los casos, el conteo de votos arrojaba un 99% de balotas a favor de la dinastía. Aunque los resultados ya estuvieran arreglados con antelación,

²⁴⁴ CNVR, *Informe de la Comisión...*, 1:64-66.

²⁴⁵ CNVR, *Informe de la Comisión...*, 1:60-67.

²⁴⁶ Alyssa Goldstein Sepinwall, ed., *Haitian history: new perspectives*, (New York: Routledge, 2013), 274-276.

“political repression, martial law, dusk-to-dawn curfews, press censorship, and government by presidential decree.” Traducción propia al español.

celebrar elecciones les ayudó a ganar mayor aprobación y apoyo del gobierno estadounidense, pues, desde la perspectiva norteamericana, eran prácticas que aparentaban ser democráticas. El autor también afirma que, en los últimos cinco años de la dictadura (1980-1985), los Duvalier suspendieron las garantías constitucionales de los ciudadanos para legitimar y robustecer el poder dictatorial, así como para autoconcederse la posibilidad de gobernar mediante los decretos presidenciales. En este periodo también se intensificó el terrorismo de Estado, el exilio, los encarcelamientos injustificados, los juicios arreglados y la tortura, eliminándose los derechos de los ciudadanos haitianos.²⁴⁷

El gobierno de los Duvalier se caracterizó por posturas ideológicas muy específicas y marcadas:

*La ideología del régimen incluía una mezcla entre la propaganda colorista, los discursos populistas y la doctrina anticomunista. “El poder de los negros”, la supuesta afirmación de los valores culturales africanos sirvió como instrumento útil dirigido a ocultar la contradicción histórica fundamental haitiana, la de los ricos y pobres, los opresores y oprimidos. A su familia la convirtió en una dinastía insular perpetua, con respaldo de amplios sectores universitarios, industriales, comerciantes y eclesiásticos, (estos últimos habían sido depurados de sacerdotes extranjeros y reemplazados por criollos, además, de ministros protestantes y de brujos del vodú).*²⁴⁸

Nótese pues cómo la corrupción y la alteración perniciosa de la ley coincide tanto en las prácticas reiterativas de los regímenes dictatoriales reales y las mecánicas de juego de *Tropico 6*. Asimismo, ambos emplean la difusión de propaganda sensacionalista para captar apoyo y manipular a los ciudadanos.

De forma muy similar, Rafael Leónidas Trujillo se hizo con el poder el 16 de mayo de 1930, en unas elecciones donde aparecía como el único candidato. Desde esta fecha fungió como dictador de República Dominicana por poco más de tres décadas, hasta 1961. Su régimen se caracterizó por emplear los recursos estatales para enriquecer sus arcas personales; el dictador empleó los aparatos estatales a tal punto que pudo crear monopolios personales de la sal y el azúcar, adquirir una gran variedad de industrias derivadas del ganado, así como compañías y entidades financieras, y,

²⁴⁷ Sepinwall, *Haitian history*, 281-282.

²⁴⁸ Carlos Alberto Murgueitio Manrique, “La Dictadura de Duvalier en Haití y la Política de Contención al Comunismo en las repúblicas insulares del Caribe, (1957 – 1963),” *Historia y espacio* 6, núm. 35 (2012), <https://doi.org/10.25100/hye.v6i35.1750>. 10, (PDF).

finalmente, supeditar a los dominicanos a ser sus clientes de una u otra forma. Además, profesó un férreo servilismo hacia Estados Unidos y sus empresas.²⁴⁹

Según Guerra Vilaboy y González Arana, la dictadura de Rafael Leónidas Trujillo torturó y asesinó a muchos de sus opositores políticos en los primeros años de su gobierno, especialmente dentro de las fuerzas armadas. Como ejemplo de lo anterior, a comienzos de la década de 1930 el dictador asesinó a Alberto Larancuent, Cipriano Bencosme y Desiderio Arias, principales adversarios. Por otro lado, en 1933 repelió los ataques de grupos insurgentes, comandados por el general Ramón Vázquez Rivera y el coronel Leoncio Blanco. Mientras que, entre 1934 y 1935, combatió otros insurgentes conformados por exiliados dominicanos y cubanos antimachadistas. También empleó criminales cubanos exiliados, procedentes de los derrocados gobiernos Batista y Machado, para conformar su policía judicial, así como para ejecutar torturas, sicariatos y otro tipo de crímenes de lesa humanidad. Además, instauró una “imagen nacionalista que legitimara su dominación; la cual estuvo acompañada de una campaña mesiánica y de exaltación del pasado hispano de la nación, de corte racista, claramente enfilada contra Haití.”²⁵⁰

Como conclusión de lo anterior, los regímenes de Pinochet, Duvalier y Trujillo pretendía excederse de sus funciones. Censuraron, allanaron, arrestaron, torturaron y asesinaron en función de garantizar un gobierno perpetuo de sus países. Pretendieron torcer la constitución y la ley para su beneficio. Alteraron o cancelaron elecciones para hacerse con el poder o perpetuarlo por más años. Emplearon la ley marcial y los juicios militares ante los civiles. Promulgaron decretos inconstitucionales y proyectos de ley extralimitados. Crearon instituciones y grupos armados oficiales y clandestinos destinados a espiar, hostigar y violentar a la población.

Tanto en el videojuego como en la historia de la región, los asesinatos, los arrestos masivos, las torturas y los encubrimientos son elementos característicos de dichos regímenes.

La corrupción, así como el abuso de poder también son rasgos homólogos: Las mecánicas de juego permiten, al igual que en el mundo real, la modificación perniciosa de la Constitución, la promulgación de decretos extralimitados, el acrecentamiento del poder dictatorial en detrimento de la libertad civil. La opresión y persecución de la oposición. La eliminación de la participación

²⁴⁹ Sergio Guerra Vilaboy y Roberto González Arana, *Dictaduras del Caribe: estudio comparado de las tiranías de Juan Vicente Gómez, Gerardo Machado, Fulgencio Batista, Leónidas Trujillo, los Somoza y los Duvalier* (Barranquilla: Editorial Universidad del Norte, 2017). 65-71.

²⁵⁰ Guerra Vilaboy y González Arana, *Dictaduras del Caribe...*, 71-73.

política de los ciudadanos. La censura de los medios, la difusión de propaganda a favor del régimen y la vigilancia estatal excesiva.

Algunos de los edificios militares y propagandísticos de *Tropico 6* son muy similares a las instituciones creadas por las dictaduras de Pinochet, de los Duvalier y de Trujillo. Los edificios “Guarnición de soldados”, la “Academia de espías” y el “Ministerio de Información”, así como a las mecánicas de juego que estos posibilitan, son equiparables a la policía secreta *Tonton Macoute* de los Duvalier y el DINA (posteriormente CNI) de Pinochet, empleados para monitorear a la población, perseguir a los opositores y torturar a los presos políticos. Asimismo, estas instituciones del videojuego están relacionadas con los exiliados cubanos que Trujillo adiestró como torturadores, sicarios y carceleros.

El contraste entre las mecánicas y los acontecimientos reales permite concluir que, las mecánicas de juego sí están inspiradas en las dictaduras latinoamericanas. Además, emulan muchos de los crímenes de lesa humanidad cometidos en contra de los distintos ciudadanos latinoamericanos. Todo esto se facilita en función de obtener un control total del país en todas sus dimensiones: social, política y económica.

Si a este factor se adicionan los elementos estereotípicos y paródicos abarcados en capítulos anteriores, ¿el videojuego glorifica a los dictadores latinoamericanos y los crímenes que perpetraron sobre sus poblaciones? y, ¿qué implicaciones lúdicas y éticas puede obtener este tipo de referencias y representaciones sobre la región?

3.3 Reflexiones sobre los elementos autoritarios

Incorporar temáticas tan delicadas y cercanas a las dictaduras de la región es una apuesta lúdica ciertamente riesgosa y polémica ante la opinión pública; sobre todo en el contexto actual de lo políticamente correcto y la cultura de la cancelación. A pesar de esto, es imperativo no pasar por alto que *Tropico 6* es un videojuego, y como cualquier otro, su objetivo principal es divertir a sus jugadores.

Partiendo de esta naturaleza de los videojuegos, sería incoherente considerar que la intención de los desarrolladores de *Tropico 6* fuese la de trastornar a su audiencia, ofender a las víctimas de las dictaduras o glorificar a los dictadores y sus crímenes. Cuando los *gamers* juegan con un videojuego no los perciben e interiorizan desde una óptica ofensiva o negativa:

*En este sentido, la comprensión ofrecida por el jugador sobre la acción violenta del videojuego, no es una comprensión descalificadora ni “moralista”, como comúnmente se hace sobre este género de videojuegos, que catalogan como juegos peligrosos, poco éticos, o como videojuegos que posibilitan y promueven la “banalización del mal” o como simuladores que entrenan para generar un ethos violento y por tanto, como una de las principales causas de los problemas sociales que vive nuestra actual cultura. Estas son lecturas hechas sobre los videojuegos violentos desde fuera del mundo del juego, desde la experiencia como espectador, como experto y conocedor de videojuegos, no como jugador, quien no hace dichas distinciones.*²⁵¹

Siguiendo el argumento de Rey Vásquez, las interpretaciones de los videojuegos como artefactos que enaltecen y promueven la violencia —o que, como se presumiría de *Tropico 6*, difunden imaginarios estereotípicos, se burlan despectivamente de la región y glorifican a los dictadores— son lecturas desconectadas del medio, ajenas a la experiencia *gamer* y las implicaciones que conlleva jugar videojuegos.

Cuando los videojuegos se permean de ideologías y discursos políticos, los *gamer* son los primeros en reaccionar ante tales agendas. Como un ejemplo muy característico y relativamente contemporáneo a *Tropico 6*, una parte de la comunidad online de *gamers* se dividió ante el videojuego *Wolfenstein II: The New Colossus*²⁵². Este sale al mercado en octubre de 2017, pero, unos meses antes, en junio, emergen las primeras discusiones en *Steam* y *Reddit* acerca de una presunta propaganda anti-blanca²⁵³ y alineada con ideales políticos de los Social Justice Warriors (SJW)²⁵⁴ que el videojuego iba a promover en sus jugadores.

Esta división no se detuvo con el tiempo, todo lo contrario, una vez lanzado el videojuego en la fecha prevista la discusión se acrecentó. Tanto así que años después, en 2018²⁵⁵, 2019²⁵⁶,

²⁵¹ Rey Vásquez, *El juego de videojuegos como...*, 129-130

²⁵² Machine Games, *Wolfenstein II: The New Colossus* (Bethesda Softworks, 2017), https://store.steampowered.com/app/612880/Wolfenstein_II_The_New_Colossus/.

²⁵³ IllusiveManJr, “Offended People Claim Wolfenstein II Looks ‘Anti-White’”, *Reddit*, el 13 de junio de 2017, https://www.reddit.com/r/Wolfenstein/comments/6gyb5o/offended_people_claim_wolfenstein_ii_looks/.

²⁵⁴ Kurusendayo, “What the ♥♥♥♥ Is a SJWs”, *Steam*, el 13 de junio de 2017, <https://steamcommunity.com/app/612880/discussions/0/1353742967824758807/#c1353742967825226625>.

²⁵⁵ Dudeguy1803, “Why People Seem to Cry about The New Colossus Is SJW Propaganda,” *Reddit*, el 4 de agosto de 2018, https://www.reddit.com/r/Wolfenstein/comments/94kz1g/why_people_seem_to_cry_about_the_new_colossus_is/.

²⁵⁶ Mord1, “This Reboot Seemed Very Promising, but I Won’t Be Purchasing Future Titles,” *Steam*, el 20 de octubre de 2019, <https://steamcommunity.com/app/201810/discussions/0/1609400247639341598/>.

2021²⁵⁷ y 2022²⁵⁸, los *gamers* continuaron opinando sobre el videojuego, planteando argumentos para negar o reafirmar una presunta promoción de discursos ideológicos. No obstante, fue posible notar que, en todas las publicaciones los *gamers* estaban mayoritariamente defendiendo el videojuego, cuestionando y negando tales acusaciones.

Esta es una temática que algunos académicos ya han explorado. Por ejemplo, Backe sostiene que, dentro de *Wolfenstein II: The New Colossus*:

*[...] la masculinidad, la blancura y la capacidad física del personaje jugador son problematizadas y replanteadas a la luz de las sensibilidades contemporáneas sobre género, raza y la habilidad. Similar a la tradición premoderna del carnaval, The New Colossus cuestiona sus propios fundamentos (tanto genéricos como sociales) a través de la provocación, la grotesquería y la inversión, no escenificando un golpe de estado o revolución, sino cumpliendo una función necesaria como desahogo para la insatisfacción y estimulando discusiones.*²⁵⁹

Partiendo de estos elementos, Backe analiza el videojuego y encuentra que, en efecto, los desarrolladores lo diseñaron con la intención de ser incómodo e incitar al debate —finalidad que evidentemente lograron—. Desde el título del mismo videojuego, hasta la banda sonora de los créditos finales son una referencia simbólica e irónica hacia temáticas de la política internacional contemporánea, en donde se abordan temas como la xenofobia, el nacionalismo, el Brexit y la campaña electoral de Donald Trump en 2014.²⁶⁰

No obstante, que el videojuego incentive el debate político no quiere decir que busque implantar una ideología en sus jugadores o denigrar a algunos grupos o poblaciones dentro de la sociedad; y mucho menos justificar la alienación o agresión hacia estos.

²⁵⁷ springheeledjack, “Guy on Steam Compiles a List of ‘SJW’ Stuff in Wolfenstein,” Reddit, el 31 de diciembre de 2021, https://www.reddit.com/r/Wolfenstein/comments/rszvr0/guy_on_steam_compiles_a_list_of_sjw_stuff_in/.

²⁵⁸ unoriginal_person, “Why Were People so Upset about Wolfenstein II Being Political?”, Reddit, el 11 de septiembre de 2022,

https://www.reddit.com/r/Wolfenstein/comments/xc03hv/why_were_people_so_upset_about_wolfenstein_ii/.

²⁵⁹ Hans-Joachim Backe, “A Redneck Head on a Nazi Body. Subversive Ludo-Narrative Strategies in Wolfenstein II: The New Colossus,” *Arts* 7, núm. 4 (2018): 76, <https://doi.org/10.3390/arts7040076>. 2 “[...] the masculinity, whiteness, and able-bodiedness of the player character are problematized and reframed in the light of contemporary sensibilities about gender, race, and ability. Similar to the pre-modern tradition of the carnival, The New Colossus calls its own (generic and societal) foundations into question through provocation, grotesquery, and inversion, not staging a coup or revolution, but fulfilling a necessary function as both an outlet for dissatisfaction and a stimulation of discussions.” Traducción propia al español.

²⁶⁰ Backe, “A Redneck Head on...,” 6-7

Si bien *Wolfenstein II: The New Colossus* es una simulación en donde los nazis ganaron la Segunda Guerra Mundial y el jugador es el responsable de erradicarlos de la faz de la tierra, es muy poco probable que los desarrolladores pretendiesen insultar a las víctimas del holocausto, implantar ideologías —ya fuese de izquierda o derecha— en las mentes de sus jugadores o incitar ataques hacia uno u otro partido político. Los mismos *gamers* que participan en estas publicaciones afirman que la finalidad del videojuego es divertir, no establecer una posición política o difundir discursos²⁶¹.

Un caso medianamente similar en donde un videojuego fue boicoteado a mediados de 2023, por su discurso histórico y su narrativa es *Ecumene Aztec*. Si bien aún se encuentra en desarrollo, este videojuego pretende ser ambientado en la conquista de América y pone al jugador como un guerrero indígena azteca, que combate invasores españoles.²⁶²

En su momento, los desarrolladores aclararon que este videojuego no intentaba ser político, sino una ficción histórica. A pesar de que el videojuego no ha sido jugado por nadie —pues, como muestra la página de *Steam* citada anteriormente, no saldrá a la venta hasta el 2025— fueron atacados por extremistas de la derecha española, quienes secuestraron la página web de la empresa desarrolladora y ensuciaron la imagen pública del proyecto. Este ataque forzó a que los desarrolladores también plantearan un modo de juego en donde se pueda jugar en la piel del conquistador español, quien mata indiscriminadamente indígenas.²⁶³

En ambos casos, la premisa sobre la función de los videojuegos se mantiene: divertir, y como mucho, plantear cuestionamientos al jugador. No obstante, los agentes externos al videojuego son quienes desatan la polémica, la violencia y la denigración de ciertas poblaciones.

Como *Tropico 6* es una parodia satírica, hay que interpretarlo como un artefacto que, independientemente de que maneje un humor muy negro para ciertos públicos, pretende evocar experiencias divertidas y placenteras, pero fundamentalmente que sean humorísticas. Y que, como mucho, plantee cuestionamientos en sus jugadores sobre la narrativa y el imaginario oficial

²⁶¹ “Opinions on the SJW Claims”, Reddit, el 27 de diciembre de 2017, https://www.reddit.com/r/Wolfenstein/comments/7mgwx5/opinions_on_the_sjw_claims/.

²⁶² Ecumene Games, “Ecumene Aztec”, *Steampowered.com*, consultado el 1 de diciembre de 2023, https://store.steampowered.com/app/2383240/Ecumene_Aztec/.

²⁶³ Ash Parrish, “Spanish Fascists Stole a Game Publisher’s Domain”, *The Verge*, el 5 de junio de 2023, <https://www.theverge.com/2023/6/5/23750006/ecumene-aztec-giantscraft-games-ecumene-games>.

difundido por las hegemonías culturales del mundo: los estereotipos exóticos de Latinoamérica y la colonialidad implícita en el patrón de poder global actual.²⁶⁴

La recepción del videojuego entre la comunidad global de *gamers* de *Steam* es evidencia de que los elementos lúdicos de este, así como la parodia satírica que ofrece, continúen siendo recibidos de forma positiva. *Tropico 6* cuenta con un total de 16.288 reseñas, en donde el 87% son positivas²⁶⁵. De igual forma, otras versiones anteriores como *Tropico 5*, cuentan con 9.398 reseñas, de las cuales el 78% nuevamente son positivas²⁶⁶. Mientras que *Tropico 4*, con un total de 7.735 reseñas, el 91% continúan siendo positivas²⁶⁷.

En estas reseñas en *Steam* de *Tropico 6*, pueden identificarse opiniones y argumentos muy numerosos así como variados sobre por qué el videojuego es apreciado o detestado por sus jugadores. En adición al gran número de valoraciones monosílabas que simplemente afirman o niegan su gusto por el videojuego sin dar ninguna explicación, el consenso general de las reseñas más amplias y explícitas es resumido por el usuario norteamericano rosyyy, que, como se evidencia en el siguiente fragmento de su valoración, ofrece una perspectiva predominantemente positiva, la cual tiene en cuenta algunas de las debilidades más reiteradas entre la comunidad *gamer*:

Entonces, eres un fan de Tropico 1/2/3/etc y te estás preguntando si la serie ha vuelto a ser "buena". Eso es exactamente lo que yo pensaba antes de esta compra.

Al igual que tú, probablemente has leído miles de hilos llenos de opiniones hiperpartidistas, a menudo contradictorias. Has visto videos. Has investigado en wikis y notas de parches. Sigues viendo frases como las siguientes: "¡No, el 4 sigue siendo el mejor!", "¡El 5 es realmente bueno!", "¡El 4 es basura, el 3 es el mejor!", o "¡El primer Tropico sigue siendo el mejor!" (esta última podría ser realmente cierta, no espera, el 4 también es bueno, espera, en realidad...)

Uh huh. Okay.

Estoy aquí para decirte que Tropico 6 es bueno.

²⁶⁴ Penix-Tadsen, *Cultural code*, 207.

²⁶⁵ Kalypso Media, "Tropico 6", Sección Tropico 6. Esta cifra puede variar con el tiempo, el valor especificado en el documento fue obtenido el 1 de diciembre de 2023.

²⁶⁶ Kalypso Media Digital, "Tropico 5", *Steampowered.com*, consultado el 1 de diciembre de 2023, https://store.steampowered.com/app/245620/Tropico_5/. Esta cifra puede variar con el tiempo. Al igual que en la nota 248, este valor fue obtenido el 1 de diciembre de 2023.

²⁶⁷ Kalypso Media Digital, "Tropico 4", *Steampowered.com*, consultado el 1 de diciembre de 2023, https://store.steampowered.com/app/57690/Tropico_4/. Esta cifra puede variar con el tiempo. Al igual que en la nota 248 y 249, este valor fue obtenido el 1 de diciembre de 2023.

Se ve bien, suena bien y se siente bien, y lo más importante, se siente como Tropico en los aspectos que realmente importan. Como gran fan de Tropico 1 y 3, y alguien que jugó un poco al 4, me divertí con Tropico 6.

¿Hay pequeñas diferencias? Por supuesto. ¿Hay características faltantes que te volverán loco? Diría que, probablemente no. ¿Hay problemas evidentes? Nada que haya empañado mi experiencia. ¿Existen problemas de larga data que aún no se han solucionado? Hay algunos, principalmente problemas de interfaz de usuario. Nuevamente, nada importante, y nada que no puedas solucionar mediante ajustes normales.²⁶⁸

Como lo señala rosyty, una buena parte del debate entre los *gamers* se enfoca en decidir cuál *Tropico* es el mejor, ya sea por la nostalgia que les evoca, por la diferencia en las mecánicas de juego, incluso, por los elementos lúdicos que tienen errores de desarrollo o se han modificado para bien o para mal, entre las versiones más recientes del videojuego. A pesar de esto, los usuarios coinciden en que *Tropico 6* conserva su intención de ser un simulador de repúblicas bananeras dirigido por un dictador, sea que lo haga de manera más eficiente o deficiente que con anterioridad.

Partiendo de dicho consenso, es posible afirmar que, cinco años después de haber sido publicado el videojuego y sumergidos en esta tendencia actual de la cultura de la cancelación, no pudo identificarse controversia alguna entre los *gamers* de estos sitios web que condene las mecánicas de juego explícitamente autoritarias, corruptas o colonialistas, o sobre una representación negativa, denigrante u ofensiva de Latinoamérica, sus poblaciones, identidades y culturas.

La recepción de los *gamers* de estas mecánicas dictatoriales ha sido positiva, caracterizándolas como divertidas y entretenidas. Como ejemplo representativo de esta afirmación, la usuaria de *Steam* que se autodenomina como Jen00, en su valoración se identifica como una superviviente de una dictadura latinoamericana, afirma que lo que hace cautivante y entretenido a

²⁶⁸ rosyty, "Recommended", steamcommunity.com, el 28 de enero de 2023, <https://steamcommunity.com/id/rosysyntax/recommended/492720/>. "So you're a fan of Tropico 1/2/3/etc and are wondering if the series is "good again". That was me, too, prior to this purchase. Like me, you've probably read a billion threads full of hyper opinionated, often contradictory info. You've watched videos. You've scoured wikis and patch notes. You keep seeing phrases like the following: "No, 4 is still the best!", "5 is actually good!", "4 is trash, 3 is the best!", or "The first Tropico is still the best!" (this one may actually be correct, no wait, 4 is good too, wait actually...) Uh huh. Okay. I am here to tell you that Tropico 6 is good. It looks, sounds, and feels good, and most importantly, it feels like Tropico in the ways that truly matter. As a big fan of Tropico 1 and 3, and someone who played a little of 4, I had fun with Tropico 6. Are there small differences? Of course. Are there missing features that'll drive you insane? I'll say, probably not? Are there glaring issues? Nothing that dampened my experience. Are there longtime issues that still haven't been fixed? There are a few, mostly UI things. Again, nothing huge, and nothing you can't figure out through normal tinkering." Traducción propia al español.

Tropico 6 es su capacidad de simular “todas” las formas posibles con las que una dictadura oprime a su población, y esto es lo que más le gusta del videojuego.²⁶⁹ Al profundizar en su perfil de *Steam*, es posible identificar que pone como su lugar de procedencia a Venezuela.²⁷⁰

En *Reddit* también es recurrente la aparición de publicaciones relacionadas a *Tropico 6* dedicadas a plantear observaciones, comentarios y reflexiones sobre el contenido del videojuego. Por ejemplo en la publicación “*Has Tropico given you a better understanding of politics and economics in real life?*”, se desarrolla un análisis de la capacidad del videojuego para proporcionar un entendimiento profundo al jugador sobre las dinámicas económicas y políticas del mundo real. Los *gamers* plantean diversidad de argumentos a favor y en contra, dando como resultado sólidos y extensos debates.²⁷¹

En dicha publicación, el usuario *my_name_is_iso* proporciona un extenso y elaborado comentario, en donde compara las mecánicas de *Tropico 6* con las de otros videojuegos de construcción y simulación política. Finalizando su comentario, proporciona una conclusión convincente:

*Tropico te proporciona buenas intuiciones sobre economía, gestión de población (¡con ingeniería social!) y planificación urbana, pero eso es todo; su modelado de política internacional es bastante insulso, ya que su núcleo es un “Simulador Satírico de Dictaduras”.*²⁷²

En adición a lo anterior, el usuario *loveisideology* reafirma la conclusión, pero añade que el videojuego cuenta con otras fortalezas, las cuales también pueden contribuir en la formación del jugador:

También agregaría que jugar juegos como Tropico también estimula todavía más el interés en la política y la economía. Si bien el juego en sí mismo puede no ser una buena fuente de información, encuentro que los

²⁶⁹ Jen00, “Recommended”, steamcommunity.com, el 16 de noviembre de 2023, <https://steamcommunity.com/profiles/76561198837162119/recommended/492720/>.

²⁷⁰ Jeniffer, “Jen00”, steamcommunity.com, el 22 de mayo de 2018, <https://steamcommunity.com/profiles/76561198837162119>.

²⁷¹ “Has Tropico given You a Better Understanding of Politics and Economics in Real Life?”, *Reddit*, el 25 de octubre de 2022, https://www.reddit.com/r/tropico/comments/ydb2li/has_tropico_given_you_a_better_understanding_of/.

²⁷² *my_name_is_iso*, octubre 25, 2022, comentario en “Has Tropico given You a...”. “Tropico gives you a very good intuition of economics, population management (with social engineering!) and city planning, but that’s it; it’s modeling of international politics is pretty bland, since it’s core is “Satirical Dictator Sim”.” https://www.reddit.com/r/tropico/comments/ydb2li/comment/itrav0a/?utm_source=share&utm_medium=web3x&utm_name=web3xcss&utm_term=1&utm_content=share_button. Traducción propia al español.

*juegos pueden ayudar a involucrar a las personas para que profundicen y aprendan más sobre los temas que aborda. Mi interés en la historia surgió de jugar Age of Empires, que cubría algunos conceptos básicos de la historia colonial en la campaña, y a partir de ahí me interesé más y aprendí más por mi cuenta. En cierto sentido, los juegos pueden ser un gran maestro, porque los mejores maestros son aquellos que te ayudan a desarrollar una pasión por aprender, y no simplemente transmiten conocimientos directamente.*²⁷³

Estos *gamers* reconocen que un videojuego no es la mejor fuente de información para educarse sobre el funcionamiento del Estado o las dinámicas político-económicas del mundo real, pues, la finalidad radica en el entretenimiento y la parodia satírica, no en la educación. No obstante, se reconoce que *Tropico 6* posee unas mecánicas de juego sólidas y coherentes en lo relacionado a la gestión de la población, la ingeniería social y la planificación urbana. En otras palabras, el videojuego puede que no sea una representación exacta de cómo funcionan un Estado en la realidad y sus dinámicas económico-políticas, pero sí puede aportar conocimientos básicos que cultiven ese interés del jugador en el tema, motivándolo a investigar en otras fuentes que puedan proporcionarle una educación más rigurosa y específica.

Otras publicaciones de *Reddit* establecen especulaciones sobre próximos personajes para un posible *Tropico 7*. No obstante, para intentar sustentar sus conjeturas, se dirigen a las posibles inspiraciones que fueron empleadas por los desarrolladores de *Tropico 6* para diseñar los personajes. En la publicación “Question - If there was a Tropico 7, could there be a character based on Patrick Bateman who represents the Capitalists?”²⁷⁴, varios usuarios se desvían ligeramente del tema inicial y entablan un debate sobre el referente original de *Raymond King* y *Marco Moreno*:

Pero Raymond King no es solo Ronald Reagan. También es cada presentador de programas de televisión y el estereotipo mismo de un estadounidense ruidoso.

Marco Moreno tampoco es solo el Che Guevara, sino el estereotipo del comunista caribeño que lo seguiría.

²⁷³ loveisideology, Octubre 26, 2022, respuesta a my_name_is_iso en “Has Tropico given You a...”. “I would also add that playing games like Tropico also further spur interest in politics and economics. While it itself may not be a good source for information, I find that games can help engage people to dig deeper and learn more about the topics it covers. My interest in history came from playing age of empires, which covered some basics in colonial history in the campaign, and from there I became more interested and learned more on my own. In a sense, games can be a great teacher, because the best teachers are the ones that help you develop a passion for learning, and not simply transmit knowledge directly.” Traducción propia al español.

²⁷⁴ CripplingCrisps, “Question - If There Was a Tropico 7, Could There Be a Character Based on Patrick Bateman Who Represents the Capitalists?”, *Reddit*, el 26 de marzo de 2024, https://www.reddit.com/r/tropico/comments/1boclei/question_if_there_was_a_tropico_7_could_there_be/.

*No son una sola persona, sino una mezcla de conceptos sobre las personas.*²⁷⁵

Más adelante en la discusión, se expresa una perspectiva diferente, la cual argumenta que los personajes cumplen con una finalidad paródico-satírica en el videojuego y que no son simplemente representaciones estereotípicas aleatorias:

*No sé de dónde sacaste esa idea, pero ese no es el punto. Tropico es una serie que se centra en burlarse de las cosas. Los personajes mismos están destinados a ser sátiras de personas reales o ficticias, o de grupos de personas. Supongo que podrías decir que la serie de juegos se burla de los estereotipos y no de estereotipar. Sin embargo, su propósito es hacer reír al jugador.*²⁷⁶

Otro comentario, ajeno a la anterior conversación desviada, pretende reencausar la discusión hacia la inquietud original del creador de la publicación y proponer una respuesta. No obstante, contribuye indirectamente a la resolución de la otra conversación en la que no pretendía inmiscuirse:

Tropico está profundamente basado en personajes involucrados en la política americana (quiero decir, el continente americano) y parodias de la misma. Todo, desde el colonialismo, las guerras bananeras estadounidenses y la Guerra Fría.

*Patrick Bateman se sentiría como una inclusión extraña. Especialmente cuando el personaje actual (Mason Belmonte) es una referencia al Lobo de Wall Street, y una crítica mucho más directa de la avaricia capitalista.*²⁷⁷

²⁷⁵ Frojdis, Marzo 26, 2024, respuesta a CripplingCrisps en “Question - If There Was a Tropico 7...”. “But Raymond King isn't only Ronald Reagan. He's also every gameshow host and the very stereotype of a loud American. Marco Moreno also isn't just Che Guevara but the stereotype of caribbean communist who would follow him. They're not one person but a mish-mash of concepts about people.” Traducción propia al español.

²⁷⁶ CripplingCrisps, Marzo 27, 2024, respuesta a Frojdis en “Question - If There Was a Tropico 7...”. “I don't know where you got that idea from, but that's not the point. Tropico is a series that focuses on making fun of things. The characters themselves are supposed to be satires of either real/ fictional people or groups of people. I guess you could say the game series makes fun of stereotypes and not stereotyping. Nonetheless, its purpose is to get a laugh out of the player.” Traducción propia al español.

²⁷⁷ fiendishrabbit, Marzo 26, 2024, comentario en “Question - If There Was a Tropico 7...”. “Tropico is deeply based on characters involved in american (like, american continent) politics and parodies of that. Everything from colonialism, US banana-wars and the cold war. Patrick Bateman would feel like an odd inclusion. Especially when the current character (Mason Belmonte) is a reference to the Wolf of Wall Street, and a much more straight up critique of capitalist greed.” Traducción propia al español.

Estos comentarios evidencian que, los *gamers* sí pueden reconocer e interpretar la intención de los elementos paródicos y satíricos del videojuego. Asimismo, también están dispuestos a reflexionar y entablar debates, en donde se cuestione la realidad, así como los estereotipos representados. Esto quiere decir que aquellos que juegan a *Tropico 6* no requieren de un conocimiento especializado para entender las referencias y críticas humorísticas. Basta con tener conocimientos de cultura general e historia básica de la región para identificar que, por ejemplo, el personaje de *Marco Moreno* es una representación paródico humorística del estereotipo comunista, así como del Che Guevara. Y que estas burlas paródicas también son una sátira, tanto a los estereotipos socialmente constituidos, como a los personajes de la vida real en los que se basan.

Asimismo, basta con estar enterado del contexto sociopolítico global actual para comprender que personajes como *Mason Belmonte* son una crítica satírica a la avaricia capitalista, o que *Raymond King* es una burla satírica al estereotipo del norteamericano ruidoso, al igual que una crítica hacia los presidentes estadounidenses como Ronald Reagan —o como se argumenta dentro del presente trabajo, que es una crítica a Donald Trump—.

Por otro lado, estos comentarios también demuestran que, partiendo del discurso implícito de un videojuego, los *gamers* están dispuestos a plantear observaciones y discusiones sobre la complejidad que implica la representación paródico-satírica de la república bananera —incluyendo los estereotipos sociales involucrados— versus las críticas satíricas a las figuras políticas e instituciones del mundo real.

Es de destacar que en estos comentarios hay un reconocimiento contextual sobre las condiciones históricas y geopolíticas básicas en las que *Tropico 6* simula estar involucrado: Se identifica la influencia de la política norteamericana en la emergencia y desarrollo de las repúblicas bananeras como Trópico. Además, se señalan sucesos y periodos concretos de la historia, que afectaron a Latinoamérica y a sus mal llamadas “repúblicas bananeras”, como el colonialismo implícito en la economía regional, las guerras bananeras, el comunismo y algunas de sus figuras más populares, la codicia capitalista, así como la Guerra Fría y su impacto en la política del continente americano.

Por su parte, hay otras publicaciones de *Reddit* que trascienden el debate sobre los personajes y estereotipos, para centrarse exclusivamente en destacar lo divertido y cómico que resulta combinar un simulador de repúblicas bananeras con un tono paródico y satírico:

Incluso leer el texto de las líneas de voz es hilarante; este juego no se toma en serio a sí mismo y es increíblemente divertido en su aguda sátira tanto de las repúblicas bananeras como de cada facción política y superpotencia representada. Incluso siendo yo mismo de izquierda en la vida real, encuentro que me río de los comunistas, los revolucionarios y las Potencias del Este más de lo que me enfado por las representaciones estereotipadas terribles.

Tropico es un juego estúpido que hace que ser un dictador sea algo muy estúpido y ridículo, y absolutamente adoro la tontería y la estupidez del humor del juego. Tropico llena perfectamente un nicho que ni siquiera sabía que me gustaba hasta que lo jugué: "simulador de dictadores", un juego político exagerado y absurdo que combina la gestión de recursos y economía al estilo de Victoria, con mecánicas de construcción de ciudades. Para ser honesto, me gustan las estrategias de gran alcance pero prefiero políticas amplias como en CK3 a juegos de guerra más estrechos como en HOI4, y me gustan los juegos de gestión de recursos y economía como Rimworld o Vicky (soy decente en economías civiles y un desastre total en logística militar, jaja), así que por supuesto que me gusta Tropico, pero es curioso cómo la combinación de todos estos géneros, junto con el tema de "estás dirigiendo una república bananera y siendo un dictador corrupto", es algo tan de nicho y sin embargo tan popular que se han hecho 6 iteraciones y se habla mucho sobre una 7ª que parece inevitable.²⁷⁸

Según el comentario del jugador, los textos irónicos, los tonos de voz exagerados y humorísticos, así como los elementos paródicos de la república bananera y las sátiras cómicas a la realidad están pensadas para contribuir al elemento lúdico: para la diversión, el propósito principal de todo videojuego. Esto es muy dicente, pues afirma que la combinación entre lúdica y humor paródico-satírico es tan efectiva, que ha sido muy divertido y gracioso para un jugador que se percibe como de la izquierda política. Según el usuario, esta combinación entre parodia satírica y el simulador de dictaduras y repúblicas bananeras ha sido tan acertada, que ha permitido seguir lanzando el videojuego en otras cinco oportunidades diferentes, e incluso, en hacer especular a la

²⁷⁸ chaosgirl93, "The Tropico 6 Voice Lines Are Fucking Awesome", Reddit, el 12 de febrero de 2024, https://www.reddit.com/r/tropico/comments/1ap73rt/the_tropico_6_voice_lines_are_fucking_awesome/. "Even reading the text of the voice lines is hilarious - this game does not take itself seriously and it's awesomely funny in its scathing satire of both banana republics and every political faction and superpower represented. Even as a leftist IRL myself I find I laugh at the commies and the revolutionaries and the Eastern Powers more than I get mad at the awful stereotypical portrayals. Tropico is a stupid game that makes being a dictator a very stupid and silly thing, and I absolutely bloody love the silliness and stupidity of the game's humour. Tropico perfectly fills a niche I didn't know I even liked til I played it - "dictator simulator" - dumb, over the top political game, meets resource and economy management ala Victoria, meets city builder mechanics. Tbh I like grand strategy but I prefer broad politics like CK3 to narrower war games like HOI4, and I like resource management and economy games like Rimworld or Vicky (I'm okay at civilian economies, and total garbage at military logistics, lol), so of course I like Tropico, but it's funny how the mix of all these genres meeting together plus the "you're running a banana republic and being a corrupt dictator" theme is something that is so niche and yet still popular enough that 6 iterations have been made and there is lots of talk about a 7th being inevitable." Traducción propia al español.

comunidad global *gamer* de *Tropico* sobre la posible llegada de una séptima versión del videojuego.

El usuario también reconoce la gran multiplicidad de videojuegos que son simuladores de construcción o política que se asemejan a la saga *Tropico*. No obstante, destaca la excepcionalidad de *Tropico* para haber descubierto un nicho sustancialmente diferente al resto de simuladores políticos, militares y de construcción: los simuladores de dictadores.

Regresando al tema central del presente capítulo y retomando algunas de estas valoraciones de los *gamers*, si bien las mecánicas y las reglas puedan estar inspiradas y diseñadas alrededor de dictaduras latinoamericanas reales, Sicart expresa que los elementos del videojuego no son estructuras inflexibles. Es decir, no delimitan de forma absoluta la agencia del jugador dentro del mundo de juego o las posibles interpretaciones que este haga sobre dichos elementos del videojuego:

*En el acto de jugar, los jugadores se apropian de la agencia dentro del mundo del juego y se comportan de maneras impredecibles. Una cosa es lo que un diseñador anticipa, y otra, muy diferente, es cómo interactúan realmente los jugadores con el mundo del juego. La comprensión formal y analítica de las mecánicas solo nos permite diseñar y prever cursos de interacción, pero no determinar cómo siempre se jugará el juego ni cuál será el resultado de esa experiencia.*²⁷⁹

Partiendo de esto, estas pueden ser transgredidas en el acto de juego; es decir, el jugador puede revertir o quebrantar su significación original, así como buscar modos de juego y estrategias alternas a las mecánicas autoritarias y corruptas incentivadas.

O, como argumenta Chávez:

[...] es posible interrumpir el asentimiento de la postura hegemónica desde dentro mismo del juego. En última instancia un jugador puede escoger no seguir el curso violento y corruptor enfatizado por algunos elementos no ergódicos, o por el manual del juego y el "Diario del programador." [...] Haciendo énfasis en la visión constructivista de la simulación social, el juego hace uso de representaciones ideológicas o sociales muy

²⁷⁹ Sicart, "Defining Game Mechanics," Sección Defining Game Mechanics, párrafo 16. "In the act of playing, players will appropriate agency within the game world and behave in unpredicted ways. One thing is what a designer previews, and another, very different one, is how players actually interact with the game world. The formal, analytical understanding of mechanics only allows us to design and predict courses of interaction, but not to determine how the game will always be played, or what the outcome of that experience will be." Traducción propia al español.

variadas, que si bien están cargadas de un tinte ideológico reduccionista y estereotipado, al menos dan cuenta de la complejidad y variedad de formaciones sociales de la región. ²⁸⁰

Siguiendo este argumento, en *Tropico 6* el jugador puede optar por ignorar las mecánicas de juego que faciliten la corrupción, y más bien emplear las que estén más allegadas a lo que podría considerarse como un régimen democrático y justo para todos los tropicanos.

En adición a esta posibilidad transgresora de las reglas y mecánicas, como ya se destacó en el capítulo 2, los desarrolladores incentivan activamente al jugador a que cree mods en donde pueda transformar la forma en que *Tropico 6* se juega. Esto quiere decir que siempre está disponible un espacio para que el jugador pueda subvertir todas las significaciones implícitas del videojuego; aunque también puede reafirmarlas.

En esta línea de ideas, el jugador puede adicionar mecánicas y reglas alternativas a las autoritarias y corruptas, así como otros personajes que rechacen la corrupción e incentiven mecanismos de gobierno más equitativos y transparentes. Pero también puede añadir mods que sean la exacerbación de la corrupción y la crueldad autoritaria.

No obstante, partiendo de la impredecibilidad de la apropiación del jugador, estas mecánicas de juego y reglas autoritarias no están siendo sustituidas o rechazadas. Como lo han afirmado de forma reiterativa en los diferentes comentarios y valoraciones sobre *Tropico 6* anteriormente referidas estas mecánicas y reglas son altamente atractivas y divertidas para sus jugadores. Como *Tropico 6* es una parodia satírica y se trata de un videojuego, las significaciones de estas prácticas extraídas de la realidad es completamente diferente para sus jugadores. Por eso es que los jugadores demuestran que disfrutan del videojuego, porque saben que es un artefacto pensado principalmente para jugar, divertirse y reírse.

Al respecto de estas mecánicas de juego relacionadas con las dictaduras de la región, es importante llamar la atención sobre una consideración teórica realizada por Rey Vásquez, la cual expande la observación anterior sobre la recepción de estas prácticas autoritarias por parte de los jugadores:

Las acciones violentas no son “malas” por sí mismas, sino que son válidas y justas dado el fin con que estas son llevadas a cabo. [...] para los jugadores las acciones violentas de su personaje principal (robar, matar,

²⁸⁰ Chávez, “El coronel no tiene con ...,” 171.

pelear) no son malas, pues sin ellas los personajes morirían, no cumplirían sus objetivos, en últimas, no habría juego. Todo lo contrario, el jugador/avatar es, en palabras de los jugadores, “inteligente” y “estratégico”, además de “ágil” y cumplidor de las órdenes impartidas por el jefe de la mafia. En suma, el personaje principal [...] es un buen delincuente cuando actúa con violencia e ingenio para acciones, desde fuera del juego, moralmente incorrectas.²⁸¹

El autor hace una precisión indispensable en este fragmento, la cual también es homóloga a *Tropico 6*: lo “bueno” y lo “malo” dentro del videojuego no son lo mismo que en el mundo real. En este sentido, lo bueno dentro de *Tropico 6*, —o lo éticamente correcto— es ser lo suficientemente capaz de emplear de la mejor manera posible las mecánicas de juego, con la finalidad de cumplir con los objetivos planteados: ser el dictador y gobernar Trópico de forma indefinida.

Partiendo de estas observaciones del autor, si se extraen las mecánicas de juego *arrestar, matar y sobornar* de su contexto lúdico, y se juzgan a la luz de los parámetros éticos y sociales del mundo real, dichos actos son completamente condenables; y sobra añadir que acarrea consecuencias auténticas e irreversibles para los afectados. No obstante, por más características y parámetros computacionales que se le asignen para imitar a un ser humano, el NPC que habita el mundo virtual es un ser simulado; es decir, hace parte de un entorno ficticio, pensado exclusivamente para fines lúdicos.

En suma, la posibilidad para que el jugador reafirme o rechace las mecánicas y reglas contenidas en el videojuego depende enteramente de su criterio, así como de su ingenio y creatividad. Incluso, si incurre en estas mecánicas autoritarias, no puede implicar juicios éticos condenables para el jugador, pues, está cumpliendo con las instrucciones del acto lúdico, dentro de un espacio ficticio y completamente paródico.

De todo esto es posible decir que el videojuego no implanta un discurso ideológico concreto en sus jugadores, más bien, dispone de múltiples elementos simbólicos y metáforas satíricas, que critican realidades de Latinoamérica y sus dictaduras; pero no promueven o se posicionan con una postura determinada. Además, esto también le permite al jugador ponderar la legitimidad y validez de las mecánicas dictatoriales, las reglas autoritarias y los otros elementos que el videojuego

²⁸¹ Rey Vásquez, *El juego de videojuegos como...*, 157-158.

facilita; mostrándole al mismo tiempo lo irónico y contraproducente que resultan ser en el mundo real.

Los videojuegos “son experiencias sensoriales y emocionales basadas en la idea de vivir situaciones que, de otra manera, no tendríamos la posibilidad de vivir.”²⁸² Esto da cabida a que el jugador, además de divertirse con este videojuego, pueda tener la oportunidad de ponerse en los zapatos de los dictadores más sangrientos de la región. No para hacerles un tributo, sino para que los jugadores puedan experimentar la libertad con la que dichos tiranos oprimieron a su población; y lo que es más controversial aún, tiranos que estuvieron abiertamente amparados por diferentes superpotencias del mundo, en especial de Estados Unidos.²⁸³

Tropico 6, así como sus entregas anteriores, no se regocijan del sufrimiento de las víctimas o los latinoamericanos en general, y tampoco se burlan despectivamente de estos. Sino que ofrecen a sus jugadores experiencias inmersivas, que permitan tener un cierto grado de cercanía a los *modus operandi* de las dictaduras de la historia de la región.

En este sentido, se le posibilita al jugador disfrutar de una simulación lúdica y entretenida, pero también se le ofrece la oportunidad de dimensionar la gravedad de los crímenes perpetrados por estos, así como de las consecuencias de sus actos ante la sociedad latinoamericana, y, en especial, de las generaciones afectadas.

Por otra parte, así como lo afirma Muriel:

[...] hay jugadores que pueden identificarse con algunos personajes y no otros, o su conexión puede estar más ligada a (partes de) la historia o la situación contadas; o quizás puedan conectar más fácilmente a un nivel emocional pero no cognitivo (o viceversa). En este caso, lo importante es que se establece una conexión y, al hacerlo, está haciendo posible el acceso a otros puntos de vista y facilitando entender situaciones, en principio, distantes (ya sean éstas reales o imaginadas).²⁸⁴

En consonancia con el autor, es muy valioso que el videojuego muestre, de forma paródica, este tipo de realidades a jugadores rusos, chilenos, alemanes, sudafricanos o colombianos, entre muchos otros. Pues, por más que los *gamers* tengan cercanía o conocimientos de la historia de la

²⁸² Daniel Muriel, “El Videojuego Como Experiencia”, *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital* 7, núm. 1 (2018): 335–59, <http://revistacaracteres.net/revista/vol7n1mayo2018/experiencia/>. 344

²⁸³ Penix-Tadsen, *Cultural code*, 207

²⁸⁴ Muriel, “El Videojuego Como Experiencia,” 346.

región, el videojuego les permite ponerse en la piel de los tiranos latinoamericanos y experimentar cierta parte de la historia de dominación colonial de la región, así como los devastadores regímenes que han oprimido y saqueado el continente.

Pero, sobre todo para que pueda suscitarse una reflexión íntima e individual sobre sus acciones como dictadores, así como las estrategias de enriquecimiento ilícito, legitimización y perdurabilidad que los regímenes reales han empleado a lo largo de la historia.

Además, para que pueda empatizar y concientizarse de las víctimas de las dictaduras. De llegar a siquiera imaginar una ínfima parte del sufrimiento que aquellas tuvieron que soportar por décadas; del silencio, la incertidumbre, la tortura, el desasosiego, entre muchos otros padecimientos y heridas.

No se puede negar que los desarrolladores de videojuego se hayan inspirado de imaginarios estereotípicos, prácticas dictatoriales éticamente cuestionables y relaciones de dominación colonialistas. No obstante, teniendo en cuenta las implicaciones y condiciones desde las que los jugadores se apropian de los contenidos lúdicos, así como la manera en que estos elementos son presentados dentro del videojuego, el espacio de posibilidad está abierto a una multiplicidad de experiencias posibles, en donde está permitido cuestionar los silencios y los olvidos presentes en la sociedad ante los diferentes crímenes de Estado perpetrados por gobiernos dictatoriales y democracias que han quedado impunes.

Conclusiones

Durante la investigación se abarcaron tres elementos fundamentales que caracterizan la representación de Latinoamérica dentro de *Tropico 6*. En primer lugar, la escenificación tropical y exótica de los mapas de juego (que metaforizan Latinoamérica). En segundo lugar, la crítica humorística hacia algunos momentos de la historia de la región, en contraste con las relaciones jerárquicas de dominación entre América Latina, Estados Unidos y otras potencias. Y, en tercer lugar, el diseño de reglas y mecánicas de juego que aluden a las dictaduras de la región, así como los crímenes y prácticas poco éticas perpetradas por sus respectivos tiranos.

En cada uno de estos elementos, la investigación evidencia que la representación latinoamericana está intrínsecamente relacionada con la naturaleza del videojuego, que es entretener y divertir, así como con la estructura paródico-satírica, la cual pretende suscitar cuestionamientos desde el humor.

Esta estructura lúdico-crítica desestabiliza los estereotipos exóticos y paradisiacos de la región contenidos en el imaginario colectivo. Asimismo, busca exponer y denunciar como la corrupción y el despotismo impiden a Latinoamérica avanzar, colaborando con la perpetuidad de las estructuras hegemónicas de poder y la dependencia al mercado internacional.

El videojuego no solo pone en tela de juicio la veracidad y validez del imaginario persistente desde el que se ha interiorizado Latinoamérica en el exterior. Sino que, a través de una representación primitiva, impulsiva y poco civilizada de los representantes y líderes de las superpotencias, enfatizada por la carnavalización y exageración de sus diálogos y apariencias, se pretende desligar paródicamente la idea de que los latinoamericanos se caracterizan por dichos rasgos.

Con esta crítica hacia el patrón de poder mundial, se pretende, tanto evidenciar como concientizar al jugador sobre el papel interventor que Norteamérica y sus rivales y aliados han acometido dentro de la región; en donde algunos la justificaron alrededor de “salvar” al mundo del comunismo, el fascismo, entre otros. Asimismo, se le muestra al jugador que estas iniciativas extranjeras entorpecen las condiciones democráticas, políticas, sociales y económicas.

Simultáneamente, esta parodia satírica señala y critica la corrupción de algunos partidos políticos, así como su complicidad con la prolongación de regímenes autoritarios. En adición a esto, esta crítica también se concentra en evidenciar que las elites locales latinoamericanas y los

líderes políticos han participado activamente del clientelismo de multinacionales y gobiernos, la explotación interesada de recursos naturales, el chantaje y la manipulación de la sociedad, tanto de sus líderes como de los ciudadanos del común, entre otros.

Si bien el videojuego contiene mecánicas de juego que aluden a crímenes de lesa humanidad y prácticas poco éticas perpetradas por las dictaduras de la región, esto no quiere decir que las formas en las que el jugador se pueda apropiarse del contenido sean absolutas e inflexibles, o que quieran reivindicar a los dictadores y sus crímenes, todo lo contrario. Los jugadores tienen la total autonomía para implementar las mecánicas de juego extractivistas, colonialistas y dictatoriales de la manera que consideren más pertinente.

Además, por más que un diseñador de videojuegos introduzca ciertos elementos inspirados de hechos concretos del mundo real al videojuego, no quiere decir que esté a favor o en contra de estos, sino que, hacen parte de la realidad, y, por ende, se inspira de estos para enriquecer la experiencia de juego e inmersividad: de poder ser el dictador de Trópico.

Adicionalmente, como los videojuegos son simuladores que permiten obtener experiencias completamente distintas a los jugadores, esto limita a que los desarrolladores no puedan restringir las interpretaciones y los usos que cada elemento del videojuego contenga, pues está atado principalmente a la subjetividad del *gamer*.

En función de reafirmar los argumentos anteriores, la capacidad para que los jugadores puedan optar por estrategias potencialmente corruptas, es balanceada por las posibilidades que el mismo videojuego permite para elegir estrategias democráticas. Por lo tanto, en buena parte depende del jugador si confirmar o rechazar la propuesta narrativa e ideológica del videojuego, es decir, si parodiar todavía más el estereotipo de la región y asumir la representación ridícula y carnavalesca de las superpotencias y facciones políticas, o si, por el contrario, decide reforzar dichas referencias despectivas y estereotípicas, dando pie a un régimen completamente corrupto, opresivo y clientelista.

Independientemente de que el jugador emplee las mecánicas de juego autoritarias o no, es menester tener presente que el videojuego no acarrea los mismos parámetros éticos del mundo real. Por lo tanto, cuando un jugador lleva a cabo prácticas semejantes a las de los dictadores auténticos, no quiere decir que el jugador sea un dictador en potencia o que esté enalteciendo los crímenes acaecidos en la historia de la región, sino que está jugando con las herramientas brindadas por el videojuego, es decir, guiándose por las reglas de juegos sobre lo que es “bueno” y “malo”.

Por otro lado, es menester afirmar que los videojuegos comunes no pueden promover agendas políticas o implantar discursos ideológicos en sus jugadores. Primero porque los *gamers* son los primeros en identificar estas pretensiones, y segundo, porque estas son generalmente rechazadas por la comunidad. Los *gamers*, como lo defendieron reiterativamente en sus comentarios de los blogs, quieren disfrutar de los videojuegos por la diversión que implican, no estar pensando constantemente de que hasta en el entretenimiento se está intentando persuadirlos de apoyar a uno u otro partido político.

Cabe añadir que, considerar que los videojuegos como *Tropico 6* pretenden la difusión de violencia, la exacerbación de los crímenes de lesa humanidad o la justificación de posturas políticas no solo son reflexiones desconectadas de la misma naturaleza del videojuego, sino que proceden de quienes no frecuentan el medio como *gamers*; que hacen parte exclusivamente de la academia o del público general, e ignoran las experiencias que el videojuego puede llegar a transmitir.

Quedan todavía muchas aristas abiertas por profundizar en la investigación de la representación latinoamericana de *Tropico 6* y sus otras versiones, por ejemplo, ¿hasta qué punto el videojuego permite reflejar las problemáticas medioambientales y económicas que la región afronta en la contemporaneidad?, o, ¿cuáles pueden llegar a ser las inspiraciones específicas del videojuego con todas las dictaduras de la región?; incluso del mundo entero. No obstante, estas pueden llegar a abordarse en investigaciones futuras, por lo que se motiva a otros investigadores que continúen con dicho camino.

En suma, ¿el videojuego representa Latinoamérica?

Sí lo hace. Es una parodia satírica de la expresión despectiva “república bananera” y las dictaduras latinoamericanas. Este carnavaliza de forma exagerada los estereotipos sobre el territorio y la población, reflejando aquellos prejuicios negativos en las figuras de autoridad hegemónica que los somete y violenta. Por ende, la representación de la región no solo es positiva, sino también crítica hacia aquellos imaginarios estereotípicos y denigrantes.

¿El videojuego pretende ser una representación despectiva y ofensiva de Latinoamérica?

No, porque la parodia satírica empleada contribuye a desestabilizar el imaginario hegemónico despectivo/negativo, en función de cuestionar a los jugadores sobre la validez de este. Además, la función del videojuego no radica en establecer una posición política, difundir o incentivar actos violentos o agresivos, sino que permite acercarse a ciertas temáticas muy delicadas desde la lúdica y el humor.

¿El videojuego contiene trasfondos políticos e ideológicos que pretendan ser difundidos entre los *gamers*, o, contribuye a la difusión de estos imaginarios estereotípicos y sesgados?

Por el factor de que el videojuego simule “repúblicas bananeras” sometidas a patrones de poder hegemónicos, implica que sí involucre elementos políticos, estereotípicos e ideológicos en sus personajes, mapas, mecánicas de juego y reglas, entre otros. No obstante, la finalidad de incluirlos está más orientada a criticarlos y mostrar sus falencias, no a implantar en sus jugadores ideologías o estereotipos sobre Latinoamérica. Además, su inclusión también le permite al jugador aprender a identificarlos, lidiar en el mundo de juego con estos y entenderlos como elementos irrealistas, característicos de narrativas hegemónicas y no como aspectos representativos de la región.

Referencias

- ABColumbia. “Alimentando el conflicto en Colombia: el impacto de la minería de oro en Chocó”. London, el 31 de octubre de 2015. <https://www.abcolombia.org.uk/alimentando-el-conflicto-en-colombia-el-impacto-de-la-mineria-de-oro-en-choco/>.
- Alimonda, Héctor. *La Naturaleza colonizada. Ecología política y minería en América Latina*. Buenos Aires: Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales, 2011.
- Aparicio, Frances R., y Susana Chávez-Silverman, eds. *Tropicalizations: Transcultural Representations of Latinidad*. EPUB. Hanover, NH: University Press of New England, 1997.
- Backe, Hans-Joachim. “A Redneck Head on a Nazi Body. Subversive Ludo-Narrative Strategies in Wolfenstein II: The New Colossus”. *Arts* 7, núm. 4 (el 6 de noviembre de 2018): 76. <https://doi.org/10.3390/arts7040076>.
- Bernal-Meza, Raúl. “China and Latin America relations: The win-win rhetoric”. *Journal of China and International*, núm. Special Issue (2016): 27–43. <https://doi.org/10.5278/OJS.JCIR.V4I2.1588>.
- . “Covid-19, tensiones entre China y Estados Unidos, y crisis del multilateralismo: repercusiones para AL”. *Foro Internacional LXI*, núm. 2 (el 30 de marzo de 2021): 259–97. <https://doi.org/10.24201/fi.v61i2.2831>.
- Bernstein, Gastón. “La otredad latina en los videojuegos: de la selva a la pantalla”. *Revista Panamericana de Comunicación* 4, núm. 2 (el 16 de diciembre de 2022): 57–66. <https://doi.org/10.21555/revistapanamericanadecomunicacin.v4i2.2706>.
- chaosgirl93. “The Tropico 6 Voice Lines Are Fucking Awesome.” Reddit, February 12, 2024. https://www.reddit.com/r/tropico/comments/1ap73rt/the_tropico_6_voice_lines_are_fucking_awesome/.
- Chaplin, Charlie. *Modern Times*. Estados Unidos, Estados Unidos: United Artists, 1936. https://archive.org/details/modern-times-1936_chaplin.
- . *The Gold Rush*. Estados Unidos, Estados Unidos: United Artists, 1925. <https://archive.org/details/the-gold-rush-1925>.
- . *The Great Dictator*. Estados Unidos, Estados Unidos: United Artists, 1940. <https://archive.org/details/OGrandeDitadorTheGreatDictatorCharlieChaplin1940>.

- Chávez, Daniel. “El coronel no tiene con quien jugar: representaciones latinoamericanas en la literatura y el videojuego”. *Arizona Journal of Hispanic Cultural Studies* 14 (2010): 159–76. <https://doi.org/10.1353/hcs.2011.0416>.
- Ciuriak, Dan. “The Role of Social Media in Russia’s War on Ukraine”. *SSRN Electronic Journal*, el 5 de mayo de 2022. <https://doi.org/10.2139/ssrn.4078863>.
- CripplingCrisps. “Question - If There Was a Tropico 7, Could There Be a character Based on Patrick Bateman Who Represents The?” Reddit, March 26, 2024. https://www.reddit.com/r/tropico/comments/1boclei/question_if_there_was_a_tropico_7_could_there_be/.
- Colombi, Beatriz. *Diccionario de términos críticos de la literatura y la cultura en América Latina*. Editado por Beatriz Colombi. Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales, 2021. <https://doi.org/10.2307/j.ctv2cxx938>.
- Comisión Nacional de Verdad y Reconciliación. *Informe de la Comisión Nacional de Verdad y Reconciliación*. Reedición. Vol. 1. Santiago de Chile: Corporación Nacional de Reparación y Reconciliación, 1996. <https://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-85801.html>.
- Cosse, Isabella. *Mafalda: Historia Social y Política*. EPUB. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2015.
- Cox, C Barry, Richard J Ladle, y Peter D Moore. *Biogeography: An ecological and evolutionary approach*. 10a ed. Hoboken: John Wiley & Sons Ltd, 2020.
- Deutsche Welle. “German Court Orders PETA to Halt Campaign”. el 20 de marzo de 2004. <https://www.dw.com/en/german-court-orders-peta-to-halt-campaign/a-1146851#:~:text=Animal%20rights%20group%20PETA%20will,group%20won%20a%20temporary%20injunction>.
- Dudeguy1803. “Why People Seem to Cry about The New Colossus Is SJW Propaganda”. Reddit, el 4 de agosto de 2018. https://www.reddit.com/r/Wolfenstein/comments/94kz1g/why_people_seem_to_cry_about_the_new_colossus_is/.
- Ecumene Games. “Ecumene Aztec”. Steampowered.com. Consultado el 30 de noviembre de 2023. https://store.steampowered.com/app/2383240/Ecumene_Aztec/.

- Egenfeldt-Nielsen, Simon, Jonas Heide Smith, y Susana Pajares Tosca. *Understanding video games: The essential introduction*. 4a ed. Routledge, 2020. <https://doi.org/10.4324/9780429431791>.
- Ezrow, Natasha M., y Erica Frantz. *Dictators and dictatorships: understanding authoritarian regimes and their leaders*. New York: The Continuum International Publishing Group, 2011.
- Fandom. “Arnold Ernst Toht”. Indiana Jones Wiki. Fandom, Inc. Consultado el 12 de noviembre de 2023. https://indianajones.fandom.com/wiki/Arnold_Ernst_Toht.
- . “Colonel Buck Scott”. Tropicico Wiki. Fandom, Inc. Consultado el 10 de septiembre de 2023. https://tropicico.fandom.com/wiki/Colonel_Buck_Scott.
- . “Eline Dupont”. Tropicico Wiki. Fandom, Inc. Consultado el 10 de septiembre de 2023. https://tropicico.fandom.com/wiki/Eline_Dupont.
- . “Ernst Vogel”. Indiana Jones Wiki. Fandom, Inc. Consultado el 12 de noviembre de 2023. https://indianajones.fandom.com/wiki/Ernst_Vogel.
- . “Haffaz Aladeen”. Wiki República de Wadiya. Fandom, Inc. Consultado el 10 de septiembre de 2023. https://wadiya.fandom.com/es/wiki/Haffaz_Aladeen.
- . “Las santas”. Hitman Wiki. Fandom, Inc. Consultado el 12 de noviembre de 2023. https://hitman.fandom.com/es/wiki/Las_santas.
- . “Marco Moreno”. Tropicico Wiki. Fandom, Inc. Consultado el 12 de noviembre de 2023. https://tropicico.fandom.com/wiki/Marco_Moreno.
- . “Mason Belmonte”. Tropicico Wiki. Consultado el 10 de septiembre de 2023. https://tropicico.fandom.com/wiki/Mason_Belmonte.
- . “Tropicico”. Tropicico Wiki . Fandom, Inc. Consultado el 20 de septiembre de 2023. <https://tropicico.fandom.com/wiki/Tropicico>.
- Fanon, Frantz. *Los Condenados de la Tierra*. México D. F.: Fondo de Cultura Económica, 1983.
- Frasca, Gonzalo. “Ludologists Love Stories, Too: Notes From A Debate That Never Took Place”. En *DiGRA '03 - Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up*, 92–99. Utrecht: Utrecht University; Digital Games Research Association (DiGRA), 2003. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05163.01125.pdf>.
- . “Ludology Meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative.” Ludology.org, 1999. <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.htm>.

- . “Play the Message: Play, Game and Videogame Rhetoric”. Doctorado en Filosofía, IT University of Copenhagen, 2007.
- . “Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology”. En *The Videogame Theory Reader*, editado por Mark J P Wolf y Bernard Perron, 221–35. New York: Routledge, 2003.
- Freixas, Meritxell. “El aguacate que llega a Europa seca Chile”, el 22 de marzo de 2019. https://elpais.com/elpais/2019/03/21/planeta_futuro/1553160674_048784.html.
- Gregory, Derek, Ron Johnston, Geraldine Pratt, Michael J. Watts, y Sarah Whatmore, eds. *The Dictionary of Human Geography*. 5a ed. Oxford: Wiley-Blackwell, 2009.
- Guerra Vilaboy, Sergio, y Roberto González Arana. *Dictaduras del Caribe: estudio comparado de las tiranías de Juan Vicente Gómez, Gerardo Machado, Fulgencio Batista, Leónidas Trujillo, los Somoza y los Duvalier*. Barranquilla: Editorial Universidad del Norte, 2017.
- Hariman, Robert. “Political Parody and Public Culture”. *Quarterly Journal of Speech* 94, núm. 3 (2008): 247–72. <https://doi.org/10.1080/00335630802210369>.
- Henry, O. *Coles y Reyes*. Editado por Lillian Lorca. Santiago de Chile: Zig-Zag, 1944.
- Hight, Gilbert. *Anatomy of Satire*. Princeton, NJ, Estados Unidos de América: Princeton University Press, 1962.
- Hiller, Harry H. “Humor and Hostility: A Neglected Aspect of Social Movement Analysis.” *Qualitative Sociology* 6, no. 3 (1983): 255–65. <https://doi.org/10.1007/bf00987449>.
- Hutcheon, Linda. *A Theory of Parody: The Teachings of Twentieth-Century Art Forms*. Estados Unidos de América: University of Illinois Press, 2000.
- . “Ironía, Sátira, Parodia. Una Aproximación Pragmática a La Ironía.” In *De La Ironía a Lo Grotesco: En Algunos Textos Literarios Hispanoamericanos*, 173–93. Iztapalapa: Universidad Autónoma Metropolitana, 1992. <https://tallerletras.files.wordpress.com/2013/02/ironc3ada-sc3a1tira-y-parodia.pdf>.
- Hutchinson, Rachael. “Performing the Self: Subverting the Binary in Combat Games”. *Games and Culture* 2, núm. 4 (el 22 de octubre de 2007): 283–99. <https://doi.org/10.1177/1555412007307953>.
- IllusiveManJr. “Offended People Claim Wolfenstein II Looks ‘Anti-White’”. Reddit, el 13 de junio de 2017. https://www.reddit.com/r/Wolfenstein/comments/6gyb5o/offended_people_claim_wolfenste_in_ii_looks/.

- Instituto Nacional de Antropología e Historia de México. “El Rey de Kabah”. Lugares INAH. Consultado el 18 de mayo de 2023. https://lugares.inah.gob.mx/en/zonas-arqueologicas/zonas/piezas/12769-12769-10-0003037-el-rey-de-kabah.html?lugar_id=1888.
- Ivanov Mollov, Peter. “Problemas teóricos en torno a la parodia. El ‘apogeo’ de la parodia en la poesía española de la época barroca”. *Revista Electrónica De Estudios Filológicos*, núm. 11 (2006). <https://www.um.es/tonosdigital/znum11/estudios/12-parodia.htm>.
- Jen00. “Recommended.” steamcommunity.com, November 16, 2023. <https://steamcommunity.com/profiles/76561198837162119/recommended/492720/>.
- Jeniffer. “Jen00.” steamcommunity.com, May 22, 2018. <https://steamcommunity.com/profiles/76561198837162119>.
- Jenkins, Ron. *Subversive Laughter: The Liberating Power of Comedy*. Nueva York, NY, Estados Unidos de América: The Free Press, 1994.
- Johnson, Robin. “Artificial Intelligence”. En *The Routledge Companion to Video Game Studies*, editado por Mark J. P. Wolf y Bernard Perron, 2nd edition., 10–16. New York: Routledge, 2023. <https://doi.org/10.4324/9781003214977-3>.
- Kalypso Media. “Tropico 6”, el 29 de marzo de 2019. https://store.steampowered.com/app/492720/Tropico_6/.
- Kalypso Media Digital. “Tropico 4”, 2011. https://store.steampowered.com/app/57690/Tropico_4/.
- . “Tropico 5”. Steampowered.com, el 23 de mayo de 2014. https://store.steampowered.com/app/245620/Tropico_5/.
- Kalypso Media Group. “Tropico 6 - Standard Edition”. Kalypso. Consultado el 2 de mayo de 2023. <https://www.kalypsomedia.com/us/tropico-6-standard-edition>.
- Kokonis, Michalis. “Intermediality between Games and Fiction: The ‘Ludology vs. Narratology’ Debate in Computer Game Studies: A Response to Gonzalo Frasca”. *Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies* 9, núm. 1 (el 1 de diciembre de 2014): 171–88. <https://doi.org/10.1515/ausfm-2015-0009>.
- König, Hans-Joachin. “El intervencionismo norteamericano en Iberoamérica”. En *Historia de Iberoamerica*, Tomo III:407–78. Madrid: Cátedra, 1988.
- Kubrick, Stanley. *Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and love the Bomb*. Estados Unidos: Columbia Pictures, 1964. https://archive.org/details/DRStrangelove_20130616.

- Kurusendayo. “What the ♥♥♥♥ Is a SJWs”. Steam, el 13 de junio de 2017. <https://steamcommunity.com/app/612880/discussions/0/1353742967824758807/#c1353742967825226625>.
- Limbic Entertainment, y Realmforge Studios. “Tropico 6”. Steam: Kalypso Media Group, el 29 de marzo de 2019.
- Lucat, Bertrand, y Mads Haahr. “Ideological Narratives of Play in Tropico 4 and Crusader Kings II”. En *DiGRA '15 - Proceedings of the 2015 DiGRA International Conference*, 1–15. Digital Games Research Association (DiGRA), 2015. http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/180_HaahrLucat_Ideological-Narratives-of-Play-in-Tropico-4-and-Crusader-Kings-II.pdf.
- Machine Games. “Wolfenstein II: The New Colossus”. Steam: Bethesda Softworks, el 26 de octubre de 2017. https://store.steampowered.com/app/612880/Wolfenstein_II_The_New_Colossus/.
- Magnet, Shoshana. “Playing at Colonization: Interpreting Imaginary Landscapes in the Video Game Tropico”. *Journal of Communication Inquiry* 30, núm. 2 (el 21 de abril de 2006): 142–62. <https://doi.org/10.1177/0196859905285320>.
- Mignolo, Walter. *Habitar la frontera: Sentir y pensar la descolonialidad (antología, 1999-2014)*. Barcelona: CIDOB, 2015.
- Miller, Mary Ellen. *Maya Art and Architecture*. London: Thames & Hudson, 1999.
- Mord1. “This Reboot Seemed Very Promising, but I Won’t Be Purchasing Future Titles”. Steam, el 20 de octubre de 2019. <https://steamcommunity.com/app/201810/discussions/0/1609400247639341598/>.
- Moreno Azqueta, Carlos. “Un modelo de análisis político comparado para videojuegos de simulación de gobierno. Estudio de caso con ‘Frostpunk’, ‘Tropico IV’ y ‘Civilization V’”. *INDEX COMUNICACION* 11, núm. 2 (el 15 de julio de 2021): 257–81. <https://doi.org/10.33732/ixc/11/02Unmode>.
- Murgueitio Manrique, Carlos Alberto. “La Dictadura de Duvalier en Haití y la Política de Contención al Comunismo en las repúblicas insulares del Caribe, (1957 – 1963)”. *Historia Y Espacio* 6, núm. 35 (el 11 de septiembre de 2010): 35–72. <https://doi.org/10.25100/hye.v6i35.1750>.

- Muriel, Daniel. “El Videojuego Como Experiencia”. *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital* 7, núm. 1 (2018): 335–59. <http://revistacaracteres.net/revista/vol7n1mayo2018/experiencia/>.
- Newman, James. *Videogames*. London: Routledge, 2004.
- NEXT Generation. “The Next Generation 1996 Lexicon A to Z: A Definitive Guide To Gaming Terminology”. *NEXT Generation*, marzo de 1996. <https://archive.org/details/nextgen-issue-015/mode/1up>.
- Parra Barbosa, Lizeth Alejandra, y Hernando Londoño Berrio. “El oro como disputa: prácticas de resistencia en Marmato frente a la economía extractiva”. *Estudios de Derecho* 72, núm. 162 (julio de 2017): 173–95. <https://doi.org/10.17533/udea.esde.v73n162a07>.
- Parrish, Ash. “Spanish Fascists Stole a Game Publisher’s Domain”. The Verge, el 5 de junio de 2023. <https://www.theverge.com/2023/6/5/23750006/ecumene-aztec-giantscraft-games-ecumene-games>.
- Pavlik, John. “The Russian War in Ukraine and the Implications for the News Media”. *Athens Journal of Mass Media and Communications* 9, núm. 4 (2023): 291–306. <https://www.athensjournals.gr/ajmmc/v9i4>.
- Penix-Tadsen, Phillip. *Cultural Code: Video Games and Latin America*. London: MIT Press, 2016.
- . “Latin American Ludology: Why We Should Take Video Games Seriously (and When We Shouldn’t)”. *Latin American Research Review* 48, núm. 1 (2013): 174–90. <https://doi.org/10.1353/lar.2013.0008>.
- People for the Ethical Treatment of Animals. “Victory! ‘I’d Rather Go Naked Than Wear Fur’ Goes Out With a Bang”, el 4 de febrero de 2020. <https://www.peta.org/features/id-rather-go-naked-than-wear-fur-campaign-ends/>.
- Pérez-Brignoli, Héctor. “Banana Republics y la Fábula del tiburón y las sardinas”. En *Historia global de América Latina. Del siglo XXI a la Independencia*. Madrid: Alianza Editorial, 2018.
- . “El fonógrafo en los trópicos: sobre el concepto de banana republic en la obra de O. Henry”. *Iberoamericana* 6, núm. 23 (2006): 127–41. <https://doi.org/https://doi.org/10.18441/ibam.6.2006.23.127-141>.
- Peta Asia. “Behind the leather”. Youtube, 2016. <https://www.youtube.com/watch?v=qs8yqcrqo1s>.

- Planells de la Maza, Antonio José. “Los videojuegos como mundos ludoficcionales: Una aproximación semántico-pragmática a su estructura y significación”. Tesis Doctoral, Universidad Carlos III de Madrid, 2013. <https://e-archivo.uc3m.es/handle/10016/16262>.
- Poptop Software. “Tropico 1”. Gathering of Developers, 2001.
- Quijano, Aníbal. *Cuestiones y horizontes: de la dependencia histórico-estructural a la colonialidad/descolonialidad del poder*. 1a ed. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales, 2020. <https://doi.org/10.2307/j.ctv1gm019g>.
- Raskin, Victor. *The Primer of Humor Research*. Berlín, Alemania: Mouton de Gruyter, 2008. <https://doi.org/10.1515/9783110198492>.
- Reddit. “Has Tropico given You a Better Understanding of Politics and economics in Real Life?,” October 25, 2022. https://www.reddit.com/r/tropico/comments/ydb2li/has_tropico_given_you_a_better_understanding_of/.
- . “Opinions on the SJW Claims”, el 27 de diciembre de 2017. https://www.reddit.com/r/Wolfenstein/comments/7mgwx5/opinions_on_the_sjw_claims/.
- Rey Vásquez, Elías Manaced. *El juego de videojuegos como acto ético performativo*. 1a ed. Bogotá: Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO, 2023. <https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/16674>.
- Rivera Cusicanqui, Silvia. *Ch'ixinakax utxiwa: una reflexión sobre prácticas y discursos descolonizadores*. 1a ed. Buenos Aires: Tinta Limón, 2010.
- Rossi, Claudio. “Consumptionscapes: videogame stereotypes and Latin-American cities environments. Case: Uncharted 3: Drake’s Deception / Uncharted 4: The Thief End”. *Culture & History Digital Journal* 9, núm. 1 (el 11 de septiembre de 2020): e003. <https://doi.org/10.3989/chdj.2020.003>.
- rosyyy. “Recommended.” steamcommunity.com, January 28, 2023. <https://steamcommunity.com/id/rosysyntax/recommended/492720/>.
- Ryan, Marie-Laure. *Avatars Of Story*. Mineápolis, MN: University of Minnesota Press, 2006.
- Sepinwall, Alyssa Goldstein, ed. *Haitian history: new perspectives*. New York: Routledge, 2013.
- Serrano, Helga. *Caso Chevron-Texaco Cuando los pueblos toman la palabra*. Quito: Universidad Andina Simón Bolívar, 2013.

- Shields, Matthew J. “A Pentadic Analysis of Tropic: Dramatism and Digital Games”. Tesis de maestría, Oregon State University, 2009. https://ir.library.oregonstate.edu/concern/graduate_thesis_or_dissertations/zg64tr012.
- Sicart, Miguel. “Defining Game Mechanics”. *Game Studies: the international journal of computer game research* 8, núm. 2 (diciembre de 2008). <https://gamestudies.org/0802/articles/sicart>.
- Spencer-Churchill, Sir Winston Leonard. “Be Ye Men of Valour”. *International Churchill Society*, mayo de 1940. <https://winstonchurchill.org/resources/speeches/1940-the-finest-hour/be-ye-men-of-valour/>.
- . “Blood, Toil, Tears and Sweat”. *International Churchill Society*, mayo de 1940. <https://winstonchurchill.org/resources/speeches/1940-the-finest-hour/blood-toil-tears-sweat/>.
- . “We Shall Fight on the Beaches”. *International Churchill Society*, junio de 1940. <https://winstonchurchill.org/resources/speeches/1940-the-finest-hour/we-shall-fight-on-the-beaches/>.
- springheeledjack. “Guy on Steam Compiles a List of ‘SJW’ Stuff in Wolfenstein”. Reddit, el 31 de diciembre de 2021. https://www.reddit.com/r/Wolfenstein/comments/rszvr0/guy_on_steam_compiles_a_list_of_sjw_stuff_in/.
- Steampowered.com. “Tropico 6 - Moddico Libertad - El Presidente releases Modding! - Noticias de Steam”, el 26 de septiembre de 2023. <https://store.steampowered.com/news/app/492720/view/3705955877845947002?l=spanish>.
- Steinmeyer, Phil. “A Dime a Dozen. Inside the Sausage Factory #1”. Phil Steinmeyer’s rumblings on the game biz, programming, and life..., el 9 de junio de 1999. <https://web.archive.org/web/20060505222433/http://www.philsteinmeyer.com/xoops/modules/wfchannel/index.php?pagenum=11>.
- . “An Estrogen Injection. Inside the Sausage Factory #3”. Phil Steinmeyer’s rumblings on the game biz, programming, and life..., el 22 de octubre de 1999. <https://web.archive.org/web/20061022214235/http://www.philsteinmeyer.com/xoops/modules/wfchannel/index.php?pagenum=13&PHPSESSID=4c3d8d29a985350e62b522b7a8d8bf31>.
- . “Breaking Into the Game Biz. Inside the Sausage Factory #5”. Phil Steinmeyer’s rumblings on the game biz, programming, and life..., el 9 de junio de 1999.

<https://web.archive.org/web/20060505222433/http://www.philsteinmeyer.com/xoops/modules/wfchannel/index.php?pagenum=11>.

———. “Odds and Ends. Inside the Sausage Factory #17”. Phil Steinmeyer’s rumblings on the game biz, programming, and life..., el 14 de enero de 2001. <https://web.archive.org/web/20061022215337/http://www.philsteinmeyer.com/xoops/modules/wfchannel/index.php?pagenum=27&PHPSESSID=4c3d8d29a985350e62b522b7a8d8bf31>.

———. “Politics in Tropico. Inside the Sausage Factory #9”. Phil Steinmeyer’s rumblings on the game biz, programming, and life..., el 3 de julio de 2001. <https://web.archive.org/web/20061022214829/http://www.philsteinmeyer.com/xoops/modules/wfchannel/index.php?pagenum=19&PHPSESSID=4c3d8d29a985350e62b522b7a8d8bf31>.

———. “Selling the Company. Inside the Sausage Factory #12”. Phil Steinmeyer’s rumblings on the game biz, programming, and life..., el 9 de agosto de 2000. <https://web.archive.org/web/20060505222450/http://www.philsteinmeyer.com/xoops/modules/wfchannel/index.php?pagenum=22>.

Stocker, Terry, y Verónica Cabrera. “El Culto Al Cocodrilo: Cognición Y Arte Del Formativo Temprano En Mesoamérica”. *Arqueología*, núm. 58 (mayo de 2020): 95–114. <https://revistas.inah.gob.mx/index.php/arqueologia/article/view/15656>.

Suciu, Peter. “Is Russia’s Invasion of Ukraine the First Social Media War?” *Forbes*, el 1 de marzo de 2022. <https://www.forbes.com/sites/petersuciu/2022/03/01/is-russias-invasion-of-ukraine-the-first-social-media-war/?sh=5d3a66fd1c5c>.

Svampa, Maristella. *Las fronteras del neoextractivismo en América Latina: Conflictos socioambientales, giro ecoterritorial y nuevas dependencias*. Bielefeld, Alemania: Bielefeld University Press, 2019. <https://doi.org/10.2307/j.ctv2f9xs4v>.

Svampa, Maristella, y Enrique Viale. *Maldesarrollo: La Argentina del extractivismo y el despojo*. Buenos Aires: Katz Editores, 2014. <https://doi.org/10.2307/j.ctvm7bcs8>.

unoriginal_person. “Why Were People so Upset about Wolfenstein II Being Political?” Reddit, el 11 de septiembre de 2022. https://www.reddit.com/r/Wolfenstein/comments/xc03hv/why_were_people_so_upset_about_wolfenstein_ii/.

Waisbord, Silvio. “Más que infodemia. Pandemia, posverdad y el peligro del irracionalismo”. *InMediaciones de la Comunicación* 17, núm. 1 (el 17 de febrero de 2022): 31–53. <https://doi.org/10.18861/ic.2022.17.1.3227>.

Wizards of OBS LLC. “OBS Studio”, 2023. <https://obsproject.com/es>.

World Wildlife Fund. “Brasil avanza hacia deforestación récord en la Amazonia”, el 12 de mayo de 2020. <https://www.wwf.org.co/?363492/Brasil-avanza-hacia-deforestacion-record-en-la-Amazonia#:~:text=de%20WWF%2DBrasilEntre%20agosto%20de%202019%20y%20abril%20de%202020%2C%20la%20deforestaci%C3%B3n,parte%20del%20Instituto%20Nacional%20de>.

World Wildlife Fund. “La minería ilegal de oro que acaba con la selva del Pacífico es impulsada por redes criminales”, el 11 de marzo de 2021. <https://www.wwf.org.co/?366090/La-mineria-ilegal-de-oro-que-acaba-con-la-selva-del-Pacifico-es-impulsada-por-redes-criminales-y-corruptas#:~:text=La%20miner%C3%ADa%20ilegal%20de%20oro,redes%20criminales%20y%20corruptas%20%7C%20WWF&text=Conoce%20a%20trav%C3%A9s%20de%20un,cotidianidad%20para%20que%20esto%20cambie>.

Anexo 1 Ficha de Análisis

Ficha para elementos lúdicos				
Titulo o nombre del elemento				
Rasgos paródicos textuales				
Rasgos paródicos sonoros				
Rasgos paródicos visuales				
Rasgos satíricos				
Aspectos tropicalizados				
Aspectos de tropicalidad				
Relación con la colonialidad del poder				
Relación con la colonialidad de la naturaleza				
Crítica hacia la “república bananera”				
Referencias al mundo real				
Reglas de juego implícitas en el elemento				
¿Es una interfaz?				

¿Es o posee mecánica/s de juego? ¿Cuántas?	
¿Cómo se caracterizan las mecánicas evidenciadas?	