

# INTRODUCCIÓN

ESTE DOCUMENTO TIENE POR OBJETIVO SER UNA GUÍA DE USO DEL JUEGO UNA ISLA FELIZ PARA DOCENTES DE ECONOMÍA DE SECUNDARIA Y LOS PRIMEROS CURSOS DE LA UNIVERSIDAD.

# UNA ISLA FELIZ

ESTA ECONOMÍA ES CUALQUIERA



Una Isla Feliz nació como una idea para difundir algunos de los principales conceptos de la macroeconomía para el público general, aquellos que no tienen ninguna formación específica en el tema, de una forma divertida. Una Isla Feliz es un juego, su principal objetivo es lúdico. Para jugar y hacerlo exitosamente no es necesario tener ningún tipo de conocimiento de teoría económica. Pero aquellos que sí la tienen, pueden usarla para tener éxito, pues detrás del juego y sus misiones hay un modelo teórico que captura las principales relaciones macroeconómicas.

Se espera que quienes jueguen adquieran, por medio de ensayo y error, algunas intuiciones importantes relativas al funcionamiento de las economías modernas. De forma de permitir que aquellos que quieran además formalizar algunas de estas nociones intuitivas, el juego está acompañado de un conjunto de avisos, tutoriales y herramienta gráfica que amplía y precisa los conceptos y relaciones implícitas. Si bien no son elementos necesarios para que un jugador estándar gane, están a disposición de quienes sean más curiosos y, en particular, pueden resultar útiles en el contexto de una clase.

## CONCEPTOS

### INICIO DEL JUEGO

En primer lugar, se explora la relación entre el gasto público y el nivel de impuestos. Los jugadores se enfrentan a una isla, la cual deben activar económicamente y a su vez defender de ataques externos. Los jugadores deberán crear ministerios, que son las oficinas que van permitir manejar las variables de control. En primer lugar se podrá crear el Ministerio impositivo a fin de recaudar dinero, y gastar ésta recaudación.

En esta primera pantalla el jugador debe lidiar con la elección del nivel de impuestos y de gasto para generar la suficiente felicidad en sus ciudadanos. Una primera noción que se presenta intuitivamente es que el gasto público, en tanto componente de la demanda agregada y por medio del "efecto multiplicador" puede expandir el nivel de producto. Esta expansión del producto eleva la felicidad de los ciudadanos, y a su vez el jugador debe decidir donde asignar el gasto público de forma tal de poder contentar a sus ciudadanos en otras dimensiones de la misma. A su vez, el jugador deberá de conocer las implicancias la inversión y el gasto corriente en su presupuesto.

Este gasto puede hacerse a través de la Ministerio de Desarrollo Social en infraestructura (escuelas, hospitales, caminos, centros comerciales) donde cada uno tiene distintas implicancias en la felicidad global de los ciudadanos, pero también implican gastos corrientes a asumir en el futuro. El gasto puede dirigirse también hacia la construcción de nuevos ministerios o la mejora de los existentes. Por último, el gasto deberá dirigirse a la defensa de la isla. Para ello se debe de crear el Ministerio de Defensa y construir las barreras necesarias contra los ataques.

De forma de poder expandir el gasto el jugador debe recaudar impuestos, por lo que un punto central en esta pantalla es el efecto que produce en los ciudadanos el nivel de impuestos. Es la fuente de financiamiento principal para hacer frente a los gastos pero a los ciudadanos no les gusta un nivel de impuestos alto por mucho tiempo. El adecuado balance entre estas dos variables, es un punto que se puede trabajar en el juego a fin de apoyar la teoría.

Por otra parte, en la primera pantalla que se explota la relación entre gasto público e inflación. Al expandir el gasto público, creando infraestructura y asegurando la defensa de la isla, pero si no somos cuidadosos se genera un nivel de inflación. Los precios a los que accedemos a los bienes y las baterías de defensa, se ven influenciadas por el aumento de precios y por tanto acceder a estos bienes nos resultará más engorroso. La presencia de la inflación en el universo de juego es una característica que lo hace distintivo a el estándar de los juegos.

### PROGRESIÓN DEL JUEGO

En la segunda pantalla, el principal cambio desde el punto de vista del modelo económico es la posibilidad de imprimir dinero. El jugador deberá de construir El Ministerio de Economía, gracias al cual se puede emitir dinero en dos modalidades, una que se emite de una sola vez (y luego se destruye) y otra donde la emisión es permanente. La introducción de la tercer variable de control, el jugador tiene una fuente donde conseguir fondos pero deben de tener en cuenta que una mayor cantidad de dinero circulante genera mayor inflación.

A partir de ahora, la complejidad en el manejo de variables es mayor. No sólo debemos tener en cuenta los efectos del gasto en la inflación, sino que también para tener éxito debemos recurrir a la emisión de moneda y a préstamos.

El juego no se detiene en ningún momento. Cuando el jugador quiere informarse con las gráficas que ilustran como es la performance las variables de control y las variables de estado, la isla sigue sufriendo ataques. Éste punto también es distintivo del juego y pretende comunicar al jugador que las decisiones económicas se toman con información parcial y cuando nos sentamos a pensar sobre como seguir, la economía no se detiene.

