



LA ISLA COMO PARAÍSO Y EL IMPACTO TURÍSTICO EN LAS ISLAS BALEARES

Un estudio a través de la crónica novelada Balearia y del videojuego Alba: A Wildlife Adventure

The island as a paradise and the touristic impact in the Balearic Islands: a study through the novelized chronicle Balearia and the videogame Alba: A Wildlife Adventure

JUAN GARCÍA-CARDONA ¹

¹Universidad de California en Davis, Estados Unidos de Norteamérica

KEYWORDS

Videogames
Literature
Balearic Islands
Island studies
Nuria Barrios
Paradise
Audio-visual

ABSTRACT

The myth of the island as paradise is one of the most researched topics in the field of island studies, a myth widely exploited by the tourism sector. This article studies two artistic productions about the Balearic Islands, the chronicle Balearia and the videogame Alba: A Wildlife Adventure, with the purpose of observing the social and ecological impact of the massive arrival of tourists to the Balearic archipelago, such as the increase in prices or the destruction of the ecosystem through uncontrolled urbanization.

PALABRAS CLAVE

Videojuegos
Literatura
Islas Baleares
Estudios insulares
Nuria Barrios
Paraíso
Audiovisual

RESUMEN

El mito de la isla como paraíso es uno de los tópicos más investigados dentro del campo de los estudios insulares, un mito ampliamente aprovechado por el sector turístico. En el presente artículo se estudian dos producciones artísticas sobre las islas Baleares, la crónica novelada Balearia y el videojuego Alba: A Wildlife Adventure, con el propósito de observar el impacto social y ecológico de la llegada masiva de turistas al archipiélago balear, como son el encarecimiento de los precios o la destrucción del ecosistema a través de la urbanización desmedida.

Recibido: 09/ 05 / 2022

Aceptado: 18/ 07 / 2022

1. Introducción

Los estudios insulares han analizado uno de los mitos comúnmente asociados a estos espacios, como es la concepción de islas y archipiélagos como paraísos edénicos. El origen de esta noción se remonta a la Antigua Grecia, y ha ido reformulándose a lo largo de los siglos hasta llegar a la actualidad, momento en el que el capitalismo ha hecho uso del mito para fomentar el beneficio económico obtenido a través del turismo. El presente artículo tiene como foco el caso de las islas Baleares, estudiado mediante dos obras artísticas en plataformas dispares como son el videojuego y la literatura. La intención final de la investigación es dual: por un lado, la de registrar la presencia del mito de la isla paradisíaca en la producción artística sobre las islas Baleares; por otro, la de situar al videojuego como una herramienta útil y lícita junto a un campo mucho más consolidado en los estudios humanísticos, como es el caso de la literatura.

La primera de las producciones artísticas es el videojuego *Alba: A Wildlife Adventure*, desarrollado por la compañía Ustwo. Durante el videojuego controlamos a Alba, una niña que pasa las vacaciones en las islas Baleares junto a sus abuelos. El videojuego presenta un gran componente activista en cuanto al ecologismo: hay recompensas al realizar tareas que cuidan el medioambiente, y, además, hay una contribución de forma directa a partir de los beneficios económicos obtenidos por la venta del videojuego a *Eden Reforestation Project*, un organización sin ánimo de lucro destinada a la plantación de árboles. La trama tiene lugar en una isla ficticia llamada Pinar del Mar. No hay una mención explícita a que pertenezca a las islas Baleares, aunque hay algunos rasgos como los carteles en valenciano, el uniforme de la policía local o la bandera de España que dan pistas de que la mayor inspiración en la construcción de Pinar del Mar fueron las islas Baleares. La historia principal del videojuego gira en torno a la construcción de un hotel de lujo en una antigua reserva natural que sufrió un incendio años atrás. En lugar de reconstruir el paraje natural, el alcalde, junto a un empresario, decide situar allí un hotel de lujo para fomentar la llegada de turistas. La tarea de Alba será la de recoger firmas con la intención de impedir la destrucción definitiva de la reserva natural.

La obra literaria analizada es *Balearia*, la crónica novelada de Nuria Barrios. Se trata del viaje de la autora siguiendo el rastro de su familia, como por ejemplo el de su tía Cati, a través de las distintas islas que componen el archipiélago balear. La editorial Plaza & Janés financió el viaje de Barrios para que escribiera un libro destinado a su serie "Islas". Durante este viaje observará la masificación del turismo en las islas, además de reflexionar sobre la experiencia de autores que pasaron parte de su vida en las Baleares, como Frédéric Chopin y George Sand, o explorar sus propias raíces. A lo largo de la crónica escuchará las opiniones de distintos residentes en la isla, que en su mayoría otorgan un peso más importante a los aspectos negativos del turismo que a los positivos, además de algunos turistas que no logran ser aceptados por la comunidad balear, como el caso del alemán Walter. Barrios muestra en su libro algunos de los impactos principales del desarrollo masivo del turismo, como son el encarecimiento de precios o los daños al medioambiente.

2. Isla como paraíso

Uno de los tópicos principales investigados en el ámbito de los estudios insulares es el de la isla como paraíso. Se trata de una idealización por la cual las islas se han conformado como auténticos edenés, y de la que han tratado de huir los estudiosos de estos ámbitos. Esta concepción influye enormemente en la forma en la que entendemos las islas en el presente, y puede trazarse una evolución que comienza en la Antigua Grecia y que llega hasta la actualidad en su utilización como propaganda turística. "I suggest that contemporary views of tropical island landscapes are highly over-determined by the long history of literary and visual representations of the tropical island as Paradise" (Sheller, 2003, p. 37). Por ello, para entender la forma en la que se promocionan las islas Baleares como auténticos paraísos vacacionales, es necesario rastrear los orígenes de este tópico.

Diversos autores en la Antigua Grecia incluyen en sus narraciones la isla paradisíaca, ejemplos de ellos son Homero, Hesíodo, Píndaro, Platón o Plutarco (Cardona et al., 2015, p. 717). Según Grove (1996), lo que provocó la búsqueda de estas islas fue la degradación de los paisajes de Grecia, también de Roma, y el afán de encontrar aquellos paraísos llenos de vegetación. Se sitúan en islas mitos como el de los Campos Elíseos o el de las islas de la fortuna. "Crossing water was associated with crossing into other worlds. Things offshore were not just quantitatively distant, but qualitatively different. On the distant horizon where the sky met the sea, heaven and earth were thought to be connected." (Gillis, 2004, p. 13). Esta forma de entender las islas será retomada por la tradición judeocristiana, que sitúa en la ínsula sus propios mitos, como es el del jardín del Edén. Como afirma Gillis (2004), los cristianos y judíos localizan el paraíso en lugares difíciles de acceder para el ser humano, como son altas montañas o emplazamientos lejanos. Esta creencia provoca que las islas reciban una carga paradisíaca que hoy día ha sido trasladada al ámbito celestial, donde el ser humano vuelve a sus orígenes.

La presente tradición tiene un gran peso en la etapa colonialista, en la que los conquistadores emprenden una búsqueda del paraíso perdido. "In the course of the sixteenth century, islands became the favored places for locating paradise and utopia" (Gillis, 2003, p. 19). Un claro ejemplo de este hecho reside en las cartas conservadas de Cristóbal Colón, en las que describe las islas como auténticos paraísos dispuestos a ser conquistados y drenados por el hombre occidental. Por ello, en la mentalidad colonialista se observa una asociación de las islas, que se

conformaban como puntos estratégicos en las labores de conquista, con todos los mitos relacionados a lo insular en los siglos anteriores, como son el jardín del Edén, los Campos Elíseos o la Arcadia. No sólo Cristóbal Colón, los viajes de Anson, Cook o Bougainville también desembocaban en una búsqueda de la isla paradisíaca, y en general los esfuerzos colonialistas concebían las islas con características similares: “Early descriptions of the West Indies speak of a region of exotic and bounteous beauty, with its profusion of dense tropical forests, abundance of fresh water, and diverse and wondrous fauna” (Paravisini-Gebert, 2011, p. 2).

Una de las obras más influyentes en la época colonialista es *Utopía* (1516) de Thomas More, que sitúa en una isla una sociedad caracterizada por la igualdad, la aceptación, el respeto del medioambiente y la democracia. Tomando como antecedentes la Ciudad de Dios de San Agustín o la República de Platón (Vieira, 2010, p. 4), Thomas More inserta en el imaginario la concepción de ciudades idílicas que solo pueden existir en territorios insulares. Una muestra clara se observa en la narración: Utopía no es en sus comienzos una isla, sino que el rey Utopo modifica el terreno destruyendo un espacio que no dejaba pasar el agua. La condición inequívoca para que la utopía se mantenga es que permanezca aislada. Thomas More tuvo en cuenta las cartas de distintos colonizadores en la creación del texto, por lo que el autor genera esta idea a partir de experiencias reales de conquista. No obstante, la influencia posterior de la obra de More es ciertamente notable: no solo llega hasta la actualidad el concepto de utopía, sino que algunas expediciones imperialistas fueron motivadas por el texto de More, como la de John Rastell (Donovan, 2016).

Esta búsqueda del Edén se prolongó hasta el siglo XVIII (Gillis, 2004; Gillis, 2003), cuando ya se había mapeado la mayor parte de islas a nivel mundial. No obstante, el capitalismo se apropió del mito de la isla como paraíso, y lo utilizó a modo de promoción de las islas como destinos vacacionales idóneos. Como afirman Cardona et al. (2015), “cuando se crea una oferta turística se ofrece regresar al Paraíso Perdido por un tiempo y un precio, y el éxito de esta oferta viene determinado por su grado de ajuste al mito aquí expuesto” (p. 732). Las islas se convierten en lugares de disfrute para la sociedad occidental, que decide invertir sus ahorros en experiencias localizadas en el paraíso. A continuación revisaremos el turismo en islas Baleares, pero no debe olvidarse que Ibiza es uno de los destinos predilectos de los europeos a la hora de organizar sus vacaciones, con millones de viajeros procedentes principalmente de Alemania e Inglaterra. A menudo, estos turistas convierten las islas en patios de recreo en los que desatar los deseos contenidos durante el año laboral en sus respectivos países. Esta experiencia se contrapone con la de los residentes en las islas, como afirma Baldacchino (2008), que en muchas ocasiones lidian con la dependencia de otros territorios, la pérdida de talento, la falta de trabajo, el ensuciamiento de costas, el lavado de dinero o el escaso suministro de agua potable (p. 42). Por ello, es fundamental tener en cuenta el impacto que este turismo, fomentado por la concepción histórica de la isla como paraíso, ha tenido en los residentes de las islas Baleares.

3. Turismo en las islas Baleares

Las islas Baleares han sido durante décadas uno de los destinos predilectos de vacaciones no solo a nivel europeo, también a escala mundial. El clima privilegiado y las abundantes playas han fomentado la llegada de turistas dispuestos a descansar y gastar el dinero ahorrado durante el año. Tal es la importancia del turismo, que “en la actualidad, las islas Baleares participan de la globalización financiera en el rol de segunda residencia de Europa” (Salom y Mas, 2010, p. 72). Las islas Baleares se componen por dos grupos de islas: las islas Gimnesias, que engloban a Mallorca, Menorca y Cabrera, y las islas Pitiusas, que incluyen Formentera e Ibiza. Además, en estos dos grupos se encuentran islotes de menor extensión, la mayoría de propiedad privada. El turismo se reparte por las diferentes islas, y, según el Statista Research Department (2022), la mayor parte del turismo internacional de las Baleares en 2021 procede de Alemania con 713.000 viajeros, seguida de Inglaterra 220.000 turistas. Predominan los viajeros españoles procedentes de la península a nivel nacional, con un total 1.350.000 personas que visitaron las islas Baleares. Ahora bien, debemos tener en cuenta que la situación actual es singular, pues la pandemia, aún presente, impidió que los turistas internacionales pudiesen llegar a la isla, provocando mínimos históricos en la tasa de viajeros. Los datos expuestos hacen referencia a 2021, una época en la que la situación de la pandemia mejoró, pero que siguió condicionando el desplazamiento de turistas.

La actividad económica de las islas Baleares está protagonizada por el sector turístico, hasta el punto de que existe una dependencia hacia esta industria, al igual que ocurre con muchas otras islas a nivel mundial, pues la falta de recursos en el ámbito insular impide la explotación de otros sectores económicos. Para ello, las islas Baleares se han publicitado siguiendo los esquemas paradisíacos que hemos revisado en el apartado anterior:

Balears, como los otros destinos mediterráneos de sol y playa, es promocionada y vivida como espacio de transgresión, de ruptura con la vida cotidiana, espacios donde tomar el sol y el ocio nocturno son actividades importantes. El turista se escapa de las ciudades industriales y del clima del norte de Europa, más que viaja a una isla mediterránea (viajar allí para conocer el lugar). (Fernández, 2009, p. 11).

Ahora bien, las islas Baleares comienzan a formar parte del circuito turístico capitalista a mediados del siglo XX, en un proceso dividido en tres ‘booms turísticos’ (Salom y Mas, 2010, p. 82). El primer boom turístico tiene lugar

en la década de los cincuenta, en el contexto del franquismo, donde se produce una ‘renovación’ de la vertiente económica. Entre las características principales de este primer boom, se encuentra la intensificación del tráfico aéreo y la llegada de más aviones a las islas, y se prolonga hasta la crisis energética del año 1973. El segundo boom turístico queda determinado por la construcción desbocada de apartamentos, aprovechando vacíos legales para edificar en zonas en las que no estaba permitido hacerlo, y decae con la crisis del Golfo pérsico alrededor de los años 90. Por último, el tercer boom turístico surge debido a la especulación con inmuebles de alta rentabilidad en territorios insulares, además de la utilidad que ofrece para el blanqueamiento de dinero frente a la pronta entrada de la moneda común en la Unión Europea. Este boom se extiende hasta la llegada del segundo milenio. Todos estos procesos desembocan en unas islas tremendamente populares como destino turístico, y donde numerosos turistas pasan sus vacaciones; no solo en hoteles o en propiedades alquiladas, sino que muchos de ellos poseen segundas residencias repartidas en las islas Baleares.

Desde el comienzo del tercer boom turístico, las islas reciben una “función turístico-residencial elitista”, mediante la que “acoge inversiones inmobiliarias de alto estanding para la construcción de chalets de lujo, asociados a campos de golf, puertos deportivos y ampliación de las infraestructuras de transporte: aeropuerto, autopistas, puertos” (Salom y Mas, 2010, p. 75). Es decir: las viviendas en las islas Baleares aumentan su precio hasta el punto de que solo los agentes de alto poder adquisitivo tienen acceso a la compra de estas, mientras que las clases más bajas no pueden costearse viviendas dignas y sufren de exclusión social. Por este motivo, el turismo se erige como un arma de doble filo: por un lado, “puede ser un instrumento para generar desarrollo económico y también un factor para la modernización y la transformación social”; por otro, “puede ser una herramienta que catalice, o acentúe, las desigualdades sociales y económicas en el seno de una sociedad” (Fernández, 2009, p. 7). El turismo, por tanto, conlleva aspectos positivos y negativos para los residentes de las islas. Esta tendencia se agravó aún más durante la crisis económica de 2008, pues con la intención de atraer el dinero de promotores urbanísticos, “se está legislando y modificando el planeamiento para desproteger el territorio y favorecer la urbanización” (Salom et al., 2015, p. 32), operaciones en las que se mezclan la especulación con los segundos intereses, y que no hace más que dificultar el modo de vida de los habitantes de estas islas.

Estos factores han propiciado diversas reacciones por parte de los residentes baleares, cuyas actitudes han sido recogidas en diferentes estudios en escalas desde opiniones favorables a desfavorables hacia el turismo. Entre ellos destaca el de Gutiérrez y Díaz (2006), que divide en tres grados las opiniones de los residentes: los que comportan una actitud “anti-desarrollo” turístico, los que encarnan una postura “pro-desarrollo” y los “ambiguos”. Otro estudio es el de Díaz, Gutiérrez y Garau (2007), en el que dividen a los residentes entre “positivos”, “críticos” y “cautos”. Por último, destaca el estudio de Aguiló et al. (2007), que utiliza cinco categorías y parece el más completo de los expuestos anteriormente. Incluye divisiones que engloban las actitudes de los residentes en “pro-desarrollo”, “desarrollistas prudentes”, “moderados”, “proteccionistas” e “impulsores alternativos”. En el análisis del presente estudio se hace referencia a las categorías de Aguiló et al. (2007), que se desarrollarán en profundidad en secciones posteriores. En definitiva, estas actitudes de los residentes tienen en cuenta distintos factores que ha registrado Cardona (2012), como son los económicos, la utilización de infraestructuras y recursos turísticos, el impacto sociocultural, los valores personales, las características de la sociedad local o la interacción entre los residentes y los turistas.

Otro de los motivos fundamentales en la formación de la opinión sobre el turismo en los residentes baleares se basa en el impacto ecológico de esta práctica. La demanda de los viajeros provoca una utilización de recursos muy por encima de los que ofrece el espacio insular. Así lo demuestra Murray et al. (2005), al afirmar que “solo la actividad turística de las Baleares, sin contar con el resto de actividades que se desarrollan en el archipiélago, requiere para satisfacer sus ‘necesidades’ materiales una superficie de suelo y mar que, en el 1998, era equivalente a 1,76 archipiélagos” (p. 17). Es probable que dos décadas después el uso de recursos haya aumentado de forma exponencial. Martínez (1994) defiende que “el turismo genera, en definitiva, un impacto ambiental y territorial negativo” (p. 331) y Nieves (2004) señala específicamente el “turismo residencial o turismo inmobiliario” (p. 288) como uno de los que mayor incidencia negativa provoca en el territorio. Por estas razones, el impacto ecológico de los viajeros es un factor que debe tenerse en cuenta por varios motivos: no solo por el hecho de que condicione de forma directa la actitud de los residentes hacia el turismo, sino también en las consecuencias a largo plazo en la atmósfera y en el cambio climático. Cardona (2012) señala como un aspecto primordial la puesta en práctica de políticas que se dirijan de forma incisiva a la mejora del ámbito ecológico, como son “la reducción de los impactos negativos sobre el medio ambiente (contaminación y deterioro del entorno por el excesivo uso) y creación de espacios protegidos, pero teniendo en cuenta a los residentes” (p. 493).

Para terminar, conviene recurrir a la conclusión esgrimida por Salom y Mas (2010), que resume eficazmente las consecuencias que la turistización ha tenido en las islas Baleares:

Su diagnóstico socioambiental denota: la urbanización difusa, la artificialización y la elitización del territorio, el encarecimiento de la vivienda y la exclusión social a su acceso, la insostenibilidad del metabolismo socioeconómico, el incremento de la presión inmigratoria y el deterioro democrático debido a la corrupción y al abuso de poder. La acumulación capitalista, en este caso turístico-inmobiliaria de las islas Baleares,

demuestra dar prioridad al lucro financiero frente al interés general, menoscabado por la polarización social y la insostenibilidad patente en la crisis ambiental (Salom y Mas, 2010, p. 105).

4. Las islas Baleares como paraíso en *Balearia* y *Alba: Wildlife Adventure*

El vínculo de las dos protagonistas con las islas Baleares se asemejan en cierto modo. Tanto Nuria Barrios, escritora y narradora de la crónica novelada, como Alba, personaje jugable en el videojuego, entablan lazos familiares con el espacio insular. Alba pasa allí las vacaciones de verano, y en la introducción, que sirve a modo de guía, muestra a una Alba aún más joven de lo que aparece en el videojuego, descansando en la playa junto a sus abuelos. Se infiere a partir de ello un viaje repetido de Alba durante los veranos, algo bastante común en las islas Baleares. Por otra parte, Nuria Barrios visita el archipiélago también con la intención de rebuscar en su pasado genealógico, y tiene como referencia a su tía Cati, mallorquina de ascendencia irlandesa, y cuya familia poseía varias tierras en Palma. Barrios visita las distintas islas que conforman el archipiélago, en busca del rastro familiar. Enrique, su tío, sirve como guía durante el trayecto; una travesía financiada por la editorial Plaza & Janés para su serie "Islas". "Yo había llegado a Mallorca con un objetivo: errar durante un mes por las Baleares. Viajaba para escribir y la escritura daba sentido a mi viaje" (Barrios, 2020, p. 19), por lo que el archipiélago surte a Barrios de material para su diario, que finalmente presenta una forma novelada en el libro analizado en este artículo.

La llegada al paraíso se representa de distintas formas en el medio escrito y en el audiovisual. Nuria Barrios hace explícita en repetidas ocasiones durante el texto su llegada al paraíso: "aquella escena de un verano eterno, pobladas de gente en bañador que se abrazaba y sonreía a la cámara, se aproximaban bastante a mi idea del paraíso" (Barrios, 2000, p. 19); "Iba en busca del Edén sin más pistas que unos recuerdos inconexos y unas fotografías en blanco y negro" (p. 20); "Tuve la visión de una línea blanca interminable, una muralla china de arena. Mallorca es el paraíso..." (p. 47). Barrios demuestra cómo interioriza el mito de la isla como paraíso, y hace referencia incluso a la tradición judeocristiana en la mención del jardín del Edén. Por otro lado, en el videojuego *Alba: Wildlife Adventure* no se hace ningún tipo de mención a la condición de paraíso que comportan las islas. No obstante, se deja ver en dos hechos fundamentales inmersos en la creación del entorno jugable: durante la introducción, un avión atraviesa una tormenta y, al llegar a la isla, el cielo se despeja totalmente y aparece un sol radiante que ilumina el entorno, representando una especie de llegada al paraíso; en segundo lugar, durante el transcurso de las horas de juego, no hay un solo momento de mal tiempo, y el sol radiante permanece de principio a fin. Las playas están llenas de bañistas y la gente toma helados por las calles de Pinar del Mar. El hecho de que no exista la lluvia o el cielo nuboso como tiempo meteorológico denota la intención de reflejar un lugar en el que siempre hay una temperatura propicia para el disfrute de sus habitantes.

4.1. La representación de la actividad turística en el medio literario y audiovisual

El tema del turismo se trata en la crónica novelada y en el videojuego, pero también desde distintas ópticas. Barrios (2000) habla de su memoria sobre el comienzo de cada verano en Mallorca: "la invasión alemana, los desmanes urbanísticos, la familia real con su vestimenta marinera, una multitud de famosos con pareo y sin pareo..." (p. 18). Incluso destaca una descripción precisa que recibe acerca de Mallorca: "masificación" (p. 30). Las reflexiones sobre el impacto del turismo son constantes durante el texto; algunas de estas consisten en la afluencia de pasajeros durante los meses de verano, con una previsión de 2,7 millones de turistas durante agosto, una cifra desbordante teniendo en cuenta que los habitantes de las islas se remontaban a los 610.000: "aquello no era turismo. Era una avalancha." (p. 33). Otras de sus experiencias con la priorización del turismo en las islas se produce en un restaurante, donde la carta estaba escrita primero en alemán, después en inglés y, por último, en castellano. Barrios acaba optando por evitar las rutas turísticas a toda costa, y se hace con una guía de calas vírgenes. También medita sobre el panorama que encuentra en una tienda de souvenirs para turistas, que define como "una población sin mar donde se compraban, con dinero de plástico, perlas artificiales" (p. 66).

Alba: A Wildlife Adventure no muestra el fenómeno del turismo de una manera tan explícita. En primer lugar, la condición de los habitantes de la isla, y de la propia protagonista, es ciertamente ambigua. Dependiendo del idioma escogido para jugar al videojuego, los personajes ofrecen diálogos en inglés y en español. En la versión anglosajona, los abuelos de Alba, así como otros habitantes de la isla, incluyen palabras en español intercaladas en su habla inglesa, como por ejemplo "bonica". Esto puede dar pistas de que son hispanohablantes que utilizan el inglés para comunicarse con la protagonista, o de turistas que llevan en las islas Baleares el tiempo suficiente para haber aprendido algunas palabras en español. En cualquier caso, la protagonista se llama Alba Singh, un apellido claramente anglosajón, y viaja a la isla durante las vacaciones de verano para visitar a sus abuelos. Los demás habitantes de la isla se comunican con Alba sin problemas en inglés, a pesar de tener todos ellos nombres como "Inés", "Pepe" o "Paco". Resulta difícil identificar quién es un extranjero. Pueden extraerse dos conclusiones de estos hechos. En primer lugar, que el medio presente ciertas limitaciones a la hora de expresar el lenguaje en el que se desarrolla la obra audiovisual, puesto que el jugador puede elegir el idioma de preferencia antes de comenzar el videojuego. Por otro lado, se contempla la posibilidad de que la intención de los desarrolladores fuera la de mostrar un lugar diverso y donde la etnicidad o el origen de los habitantes sea algo secundario. Puede ser un

ambiente acorde con un lugar tan turístico como son las islas Baleares, donde residen habitantes procedentes de todo el mundo, y, aunque forme parte de territorio español, el prototipo de residente balear puede oscilar en un amplio abanico de nacionalidades. Esta explicación es la preferida en este análisis.

El turismo tiene una posición fundamental en el desarrollo de ambos relatos, y se reflejan también las consecuencias negativas que se analizaron en la sección teórica. Durante su trayecto, Barrios se cuela sin querer en una finca particular, cuyo dueño le hace saber que es un sitio por el que no se puede pasar. Afirmará lo siguiente: “debía tratarse de otro benjamín mallorquín enriquecido por el turismo. Aquel hombre tan antipático había olvidado que yo representaba uno de los activos de su fortuna” (2000, p. 58). Más adelante, analiza el lado negativo de la corriente turística desbocada, dando lugar a una “tremenda subida de precios” que “había agravado el abismo entre ricos y pobres” (pp. 73-74). Poseer una casa se convierte en un sueño inalcanzable para los residentes de la isla, especialmente los jóvenes, pues turistas procedentes de lugares europeos con una renta mayor que la española llegan a la isla dispuestos a pagar precios más altos. Los propietarios aprovechan la situación para elevar los alquileres a cuantías incoherentes para los habitantes de las islas Baleares. Como dice Rafael, trabajador autóctono de las islas, “los alemanes pagan muy bien, pero poco a poco se están apoderando de la isla y cuando la tengan toda, no sé qué ocurrirá con los que somos de aquí” (p. 86). Campos de golf, clubes automovilísticos y hasta un equipo de fútbol eran algunos de los elementos creados por el turismo alemán, lo que demuestra la función elitista que adquieren las islas Baleares, además de la gran dificultad del acceso a la vivienda y la exclusión social a la que se ven sometidas las clases más bajas, tal y como afirman Salom y Más (2010).

En *Alba: A Wildlife Adventure*, la prioridad de generar beneficios económicos a partir del turista se erige como el escollo principal que el jugador debe resolver. El alcalde de Pinar del Mar reúne a sus habitantes para comunicar, junto a un empresario, las intenciones de construir un hotel de lujo en la antigua reserva natural de la isla. En el cartel promocional se afirma que será el hotel de lujo más grande del mundo, y Toni, el alcalde, señala la importancia que aquello tendrá en la vuelta del turismo que en los últimos años se había perdido, un hecho que generará nuevos trabajos y oportunidades de negocio. El empresario, al hablar del proyecto, afirma que sus bases son la lujuria, el confort y la oportunidad. Algunos de los residentes de la isla se ilusionan con la noticia, pero otros se dan cuenta de que un hotel de lujo no atiende a las necesidades de los vecinos. La llegada masiva de turistas a este hotel de lujo podría provocar en Pinar del Mar un desajuste en la economía que acabe afectando al día a día de la isla. Se asemeja a las tácticas recogidas por Salom et al. (2015) al hablar del aprovechamiento de algunos promotores urbanísticos de la crisis económica sufrida a finales de la década de los 2000, que, aportando ingentes cantidades de capital, consiguen que el poder público legisle y desproteja el territorio en favor de la urbanización. Planean construir el hotel de lujo en una antigua reserva natural, un lugar protegido, pero al que se accede al considerar que no hay forma de reformarla tras un incendio ocurrido años atrás. En el caso del videojuego, no se muestran las repercusiones que el hotel tendría en la población, puesto que no llega a construirse, en contraposición con la crónica de Barrios, en las que sí hay muestras de esta diferencia de clase provocada por la demanda turística.

4.2. El impacto ecológico como resultado de la experiencia turística

La vertiente ecológica está mucho más presente en el videojuego que en la crónica novelada. Barrios se limita a observar cómo las calas vírgenes son inexistentes, pues todas están colmadas de turistas. También se hace referencia a la construcción a través de la opinión de Enrique, que afirma sobre Walter, un alemán residente en las islas Baleares, que “seguro que está buscando emplazamientos para construir urbanizaciones” (2000, p. 72). La urbanización es, en efecto, una de “las principales huellas de artificialización territorial que en las islas Baleares se liga estrechamente al turismo” (Salom y Mas, 2010, p. 92). Más adelante, Rafael, un interlocutor antes mencionado, expresa mediante una conversación con la autora que los turistas alemanes traen dinero a la isla, pero que teme el momento en el que se apoderen de ella: “compran montañas enteras para edificar, como una que hay cerca de Valldemossa; vallan hasta las playas” (p. 86). El mayor temor expresado en la crónica de Barrios se basa en la limitación del espacio natural, y en los deseos urbanísticos de extranjeros que llegan dispuestos a invertir capital en el sector turístico del archipiélago balear. La visión del impacto ecológico del turismo coincide con lo que propone Martínez (1994) al afirmar que “considerado desde el punto de vista territorial y ambiental el turismo suele ser visto, y en gran medida así es, como una actividad agresiva que poco o nada beneficia al territorio” (p. 331), dejando de lado las ventajas económicas.

El videojuego de *Ustwo* aborda el tema ecológico frontalmente; la historia y las mecánicas llevan a cabo la función de transmitir un mensaje a favor del cuidado del medioambiente. El episodio de la construcción del hotel de lujo en un espacio natural protegido representa un problema real que de hecho ha ocurrido en el archipiélago. Se trata de la isla de sa Dragonera, islote en el que se intentó urbanizar en la década de los 70, y que provocó una gran controversia: “el ecologismo se afianzó en las islas para hacer frente a la amenaza de urbanización de espacios naturales, que son emblemas de la identidad nativa” (Salom y Mas, 2010, p. 101). La mayor preocupación de los vecinos reside en la localización del hotel, que se pretende edificar en una antigua reserva natural que el alcalde da por perdida. Además de eso, hay otras inquietudes como la llegada masiva de turistas y cómo ello puede

afectar a la isla. En esta tarea ecológica, el medio audiovisual ofrece una serie de características de gran interés. Hay un notable respeto por la fauna, y los desarrolladores se han ocupado de diseñar una enorme variedad de especies animales. Una de las misiones activas durante todo el juego es la de fotografiar y registrar las distintas especies que habitan en la isla, que se corresponden con animales reales.

Además, a lo largo del juego hay ciertas misiones que consisten en trabajar por el beneficio del ecosistema. Por ejemplo, una de las primeras tareas que el jugador realiza es la de ayudar a un delfín atrapado en restos de plástico, que culmina con la vuelta de este al mar sano y salvo. También se premian algunas labores como la recogida de basuras del suelo, o la clasificación de animales en distintos sectores de la isla. En el evento principal del videojuego, la construcción del hotel de lujo, se introduce la figura de Paco, un empresario que pretende urbanizar la isla y que no tiene en cuenta la destrucción del ecosistema que podría conllevar. Paco es la representación del capitalismo en su intento de obtener rédito a partir de una actividad perjudicial para el medioambiente, e incluso se culpabiliza al empresario de haber provocado el incendio que destruyó la reserva natural años atrás.

La misión principal del videojuego consiste en la recolecta de firmas para evitar la construcción del hotel de lujo en Pinar del Mar. Una vez recogidas, en la conclusión del videojuego, Paco espeta lo siguiente: "Do you seriously think someone like you can make a difference?". Parece una apelación directa al jugador, en el que sitúa la responsabilidad de cambiar las cosas. Alba, la protagonista, tuvo el impacto suficiente como para modificar el desenlace de los hechos, pues el hotel no fue finalmente construido. De igual modo, el jugador puede tomar los mandos y modificar la realidad en la que vive, situando la responsabilidad ecológica en cada uno de nosotros. Lehner (2017) compara cómo los videojuegos, a diferencia de la literatura, convierte al jugador en una fuerza creativa que actúa dentro de los límites que propone el videojuego. Como afirma Parham (2016) "computer games can contribute both to a pragmatic understanding of and instruction in ecological issues such as sustainable development or energy supply and to constituting or shaping environmental or ecological awareness" (p. 211), autor que también atribuye a los videojuegos la posibilidad de "learn ecological principles through playing a game" (p. 214). Por ello, es necesario tener en cuenta la nueva vertiente que introduce la condición de videojuego en *Alba: A Wildlife Adventure*, que permite al jugador crear una serie de hábitos a partir de la obtención de recompensas durante el videojuego, además de propiciar una concienciación sobre el buen cuidado del medioambiente.

4.3. Actitudes de los residentes hacia la actividad turística

Las actitudes frente al fenómeno turístico son dispares, puesto que, por un lado, la actividad económica que genera es notable e influye en los residentes; por otro, los costes también son sufridos por los habitantes de las islas, en forma de desigualdad social o de encarecimiento de los precios. En la presente sección vamos a utilizar la clasificación de Aguiló et al. (2007) a la hora de distinguir las actitudes de los autóctonos hacia el turismo. Como adelantamos en la sección teórica, divide estas actitudes en cinco categorías:

- "Pro-desarrollo": se enmarcan aquellos que consideran el beneficio económico y las oportunidades de trabajo que se generan a partir del turismo, y por ello están a favor. No consideran que la actividad turística dañe el medioambiente, y agradecen la posibilidad de conocer a personas de distintos lugares del mundo.
- "Desarrollistas prudentes": tienen en cuenta los aspectos positivos del turismo, como la creación de puestos de trabajo, pero sin dejar de contemplar los aspectos negativos de esta actividad como el daño al ambiente.
- "Moderados": mantienen una opinión neutra sobre el turismo. Creen que tiene efectos positivos, como una mayor oferta de ocio, pero también negativos, como el encarecimiento de los precios o la destrucción del ecosistema.
- "Proteccionistas": es el grupo que se opone en mayor medida al desarrollo turístico, y hasta afirman que los turistas deberían hacerse cargo económicamente del impacto perjudicial que provocan en los destinos turísticos.
- "Impulsores negativos": reconocen la creación de trabajo, pero solo apoyan el desarrollo turístico si se realiza a través de un crecimiento moderado que respete el entorno y minimice el impacto negativo.

Los rangos van desde aquellos que consideran más valiosos los aspectos positivos hasta los que ponen mayor peso en los negativos. Se trata de la relación dual de la que habla Fernández (2009), por la que el turismo genera desarrollo económico y transformación social, pero también acentúa las desigualdades económicas y sociales de la comunidad destino. A lo largo de ambas obras pueden observarse distintas opiniones de los residentes sobre el turismo. En la novela *Balearia*, Barrios muestra principalmente actitudes negativas que podrían enmarcarse en la categoría de "proteccionistas", y en menor medida "moderados".

Por ejemplo, Barrios mantiene una conversación con un anciano sobre las raíces de la autora, que posee ancestros gallegos y extremeños, y el anciano mostraba un gran orgullo de que todos sus antepasados fueran mallorquines desde el año 1229. Afirma lo siguiente sobre los extranjeros: "me gusta que vengan a visitar la isla y que luego se marchen. Pero cuando se quedan a vivir, ¡eso ya no me gusta!" (Barrios, 2000, p. 58). Esta opinión denota una actitud en contra del turismo, o que solo acepta la temporalidad de este. Walter, un alemán

que decide mudarse a las islas Baleares para pasar su jubilación, describe su experiencia con los residentes del siguiente modo: “al principio intentamos integrarnos con los mallorquines, pero no te dan una oportunidad. Son cordiales, pero muy distantes” (p. 73). Rafael, un trabajador mallorquín, afirma que “los alemanes pagan muy bien, pero poco a poco se están apoderando de la isla y cuando la tengan toda, no sé qué ocurrirá con los que somos de aquí” (p. 86). Este interlocutor tiene en cuenta el aspecto económico, pero muestra cierto recelo ante las consecuencias que podría comportar esta invasión turística alemana. En la misma línea, Rafael afirma que la avalancha de turistas alemanes están acabando con lugares como el Monasterio de Lluc, un emplazamiento apacible y solitario antes de su reconversión en lugar de interés turístico.

Ahora bien, conviene explorar la actitud de la narradora, que recibe la influencia de los sujetos con los que interactúa durante su viaje. Barrios observa cómo en el periódico se registran las ingentes cantidades de turistas que llegan en verano, y que gracias a ello “la isla gozaba de la segunda renta per cápita más alta de España” (p. 73). En este caso se tienen en cuenta los beneficios económicos, pero posteriormente la propia narradora desglosa los efectos negativos desencadenados por este tránsito masivo, como son el agravamiento de las desigualdades económicas, la imposibilidad de adquirir viviendas por parte de los jóvenes o la desconfianza de algunos nativos ante la actitud colonialista de ciertos turistas. La autora encarna una postura moderada, aunque tiende al proteccionismo después de escuchar las opiniones de los autóctonos con los que interactúa durante su crónica.

Alba: A Wildlife Adventure presenta también las actitudes registradas en el estudio de Aguiló et al. (2007). Cuando se anuncia la construcción del hotel, las reacciones de los vecinos son dispares. Las líneas de diálogos activadas tras el anuncio del hotel dejan ver de forma clara la actitud de los distintos habitantes. Inés, la amiga de la protagonista, se opone a la destrucción de la naturaleza, pues el hotel se iba a construir en una antigua reserva natural. Esta opinión es compartida por varios de los residentes de Pinar del Mar, y se enmarcan en el espectro proteccionista. No obstante, otros personajes, encabezados por el abuelo de Alba, consideran el hotel como algo positivo, pues en los últimos años el pueblo se había convertido en una ciudad fantasma con negocios cerrando cada día, y la llegada de turistas podría revertir la situación. Entre los factores positivos, su abuelo destaca la reapertura de negocios, nuevos trabajos, la posibilidad de que los jóvenes se queden en la isla y no tengan que buscar un futuro mejor en otros lugares... Tienen en cuenta los efectos negativos que la llegada de viajeros al hotel podría tener, pero consideran el turismo un bien mayor y necesario para la economía de la isla, situándose en una posición propia de los “desarrollistas prudentes”.

En el reparto de actitudes, se cumple la sentencia de Cardona (2015) en la que defiende que “los residentes que obtienen un beneficio directo del turismo muestran una valoración general del turismo más positiva que los que no obtienen beneficios directos” (p. 483); es el caso de vecinos que poseen tiendas, como la heladería, pues piensan que el turismo revitalizará la vida económica de la isla a través del crecimiento exponencial de la clientela. Pepe se pregunta si el hotel traerá a sus propios empleados, o si contratarán a residentes en la isla, un factor fundamental en la postura hacia este hotel. Hay una última actitud, que es la representada por Félix, un vecino de Pinar del Mar, y que también se aprecia en la crónica novelada de Barrios. Una vez se han desmantelado los planes de construir el hotel, misión principal del videojuego, Félix se alegra de que la isla no vaya a quedar inundada de turistas, una actitud que no tiene en cuenta ni los factores positivos económicos ni los negativos ecológicos anteriormente expuestos. Ocurre también en *Balearia*, donde algunos residentes rechazan que los alemanes invadan sus terrenos. Quizá se trate de una nueva categoría dentro de las actitudes basada en la xenofobia, por la que los residentes consideran que los turistas invaden sus tierras, más allá de que traigan beneficios económicos o tengan un impacto perjudicial en el medioambiente.

5. Conclusiones

Tanto *Balearia* como *Alba: A Wildlife Adventure* representan el entorno de las islas Baleares a través de la imagen de paraíso, noción heredada a través de los siglos, como ya revisamos anteriormente. Se trata de dos producciones culturales desarrolladas en medios muy distintos, pero que ofrecen visiones complementarias de fenómenos como el impacto del turismo en el medioambiente y en la sociedad balear. En el presente análisis se extraen dos conclusiones diferenciadas:

En primer lugar, el mito de la isla paradisíaca sigue latente en las producciones artísticas sobre las islas Baleares, al igual que ocurre con islas y archipiélagos de todo el mundo. Barrios dice explícitamente durante la narración en varias ocasiones que se encuentra en el paraíso, y *Alba: Wildlife Adventure* sitúa al jugador en una isla donde solo existe el buen tiempo, el sol radiante y la ausencia total de nubes. Se trata de una estereotipación que los estudios insulares se han ocupado de desmantelar, pues difiere la situación real en la que viven los residentes isleños en muchas ocasiones. Es el contraste expresado por Baldacchino (2008), por el que los turistas viven en la opulencia mientras que los autóctonos carecen de recursos básicos y se ven excluidos a la hora de optar a comprar una vivienda. No obstante, a pesar de concebir los lugares donde se desarrolla la trama como paraísos, esta disparidad queda registrada en ambas obras artísticas: *Balearia* muestra cómo la industria turística intenta urbanizar a toda costa y convertir en propiedad privada hasta algunas playas, y *Alba: A Wildlife Adventure* incluye en su trama el deseo de un empresario de convertir una antigua reserva natural protegida en un hotel de lujo, un hecho que poco

beneficiaría a los residentes de la isla.

En segundo lugar, la capacidad del medio audiovisual, en este caso el videojuego, de llegar más allá en la concienciación del ecologismo. No solo registra el impacto negativo del turismo y hace girar su trama sobre este hecho, sino que implementa algunos hábitos en el jugador a través de la recompensa de tareas como la recolecta de basura, la observación de la fauna o la reforestación de la reserva natural. La interactividad introduce una nueva vertiente que no está presente en otros medios como el literario: “since video games are an eminently interactive medium, as expressive-artistic media they enable us to explore themes addressed by each particular game in a totally different and active way compared to their predecessors” (Cantano y Martín, 2022, p. 12). En definitiva, y en línea con la segunda conclusión, este estudio ha tratado, desde la interdisciplinariedad, de demostrar que los videojuegos son artefactos válidos a la hora de ser analizados desde el campo de las humanidades, pues ofrecen ópticas novedosas a unos estudios tan asentados como son los literarios.

Referencias

- Aguiló, E., Barros, V., García, M. A., & Rosselló, J. (2007): *Actitud de los residentes frente al turismo. Análisis para las Islas Baleares*. Bancaja.
- Alba: A Wildlife Adventure (2020). (Versión para computadora). [Videojuego]. Ustwo Games.
- Baldacchino, G. (2008). Studying Islands: On Whose Terms? Some Epistemological and Methodological Challenges to the Pursuit of Island Studies. *Island Studies Journal*, 3(1), 37-56. <https://cutt.ly/0KECuui>
- Barrios, N. (2000). *Balearia*. Debolsillo.
- Cantano, A., & Martín, R. G. (2022). Narrativas videolúdicas y sociedad digital: la problemática contemporánea en formato píxel. *Obra digital*, (22), 10-13. <https://doi.org/10.25029/od.2022.351.22>
- Cardona, J. R. (2012). *Actitudes de los residentes hacia el turismo en destinos turísticos consolidados: el caso de Ibiza*. [Tesis Doctoral] Universitat de les Illes Balears. <https://cutt.ly/JKECOpg>
- Cardona, J. R., Azpelicueta Criado, M. D., & Serra Cantallops, A. (2015). El mito del paraíso perdido en la definición del destino turístico. *Estudios y perspectivas en turismo*, 24(3), 715-735. <http://hdl.handle.net/11201/148693>
- Díaz, R., Gutiérrez, D., & Garau, J. B. (2007). Actitud del Residente en Destinos Turísticos Insulares: Un Análisis Comparativo. *XIX Encuentro de Profesores Universitarios de Marketing*.
- Donovan, S. (2016). Congo Utopia. *English Studies in Africa*, 59(1), 63-75.
- Fernández, J. A. (2009). Los debates sobre la percepción social del turismo en las Islas Baleares. *Nimbus: Revista de climatología, meteorología y paisaje*, (23), 5-24. <http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/1529/Amer%20Debates.pdf?sequence=1>
- Gillis, J. (2003). Taking history offshore: Atlantic islands in European minds, 1400-1800. En R. Edmong & V. Smith (Eds.), *Islands in history and representation* (pp. 19-31). Routledge.
- Gillis, J. (2004). *Islands of the mind: How the human imagination created the Atlantic world*. Palgrave Macmillan.
- Grove, R. H. (1996). *Green imperialism: colonial expansion, tropical island Edens and the origins of environmentalism 1600-1860*. Cambridge University Press.
- Gutiérrez, D., & Díaz, R. (2006). Actitud del Residente en un Destino Complejo y Diverso: Inestabilidad o Consistencia. *XVIII Encuentro de Profesores Universitarios de Marketing*.
- Lehner, A. (2017). Videogames as Cultural Ecology: Flower and Shadow of the Colossus//Videojuegos como ecología cultural: Flower y Shadow of the Colossus. *Ecozon@: European Journal of Literature, Culture and Environment*, 8(2), 56-71. <https://doi:10.37536/ECOZONA.2017.8.2.1349>
- Martínez, F. R. (1994). El impacto ambiental del turismo. *Desarrollo regional y crisis del turismo en Andalucía: Actas del simposio hispano-francés: Almería 25-29 de junio, 1991* (pp. 331-338). Instituto de Estudios Almerienses.
- Murray, I., Rullan, O., & Blázquez, M. (2005). Las huellas territoriales de deterioro ecológico. El trasfondo oculto de la explosión turística en Baleares. *Scripta Nova: revista electrónica de geografía y ciencias sociales*, 9(199), 181-204. <https://bit.ly/3u0Bunk>
- Nieves, R. H. (2004). La imagen social del impacto del turismo sobre el medio ambiente. *Turismo, ocio y deporte. Transformaciones globales: confianza y riesgo, grupo: VIII Congreso Español de Sociología. Alicante, del 23 al 25 de septiembre* (pp. 287-298). Universidade da Coruña.
- Paravisini-Gebert, L. (2011). Deforestation and the yearning for lost landscapes in Caribbean literatures. En E. DeLoughrey & G. B. Handley (Eds.), *Postcolonial Ecologies: Literatures of the Environment* (pp. 99-116). Oxford University Press.
- Parham, J. (2016). *Green Media and Popular Culture: An Introduction*. Palgrave Macmillan.
- Salom, M. B., & Mas, I. M. (2010). Una geohistoria de la turistización de las islas Baleares. *El periplo sustentable*, (18), 69-118. <https://www.redalyc.org/pdf/1934/193414423003.pdf>
- Salom, M. B., Bonet, A. A., & Cadena, I. Y. (2015). Crisis y planificación territorial turística neoliberal en las Islas Baleares. *Investigaciones Turísticas*, (9), 24-49. <https://doi:10.14198/INTURI2015.9.02>
- Sheller, M. (2003). *Consuming the Caribbean: from Arawaks to zombies*. Routledge.
- Statista Research Department (2nd may 2022). *El turismo en las islas baleares – datos estadísticos*. https://es.statista.com/temas/4146/el-turismo-en-las-islas-baleares/#topicHeader_wrapper
- Vieira, F. (2010). The concept of utopia. En G. Claeys (Ed.), *The Cambridge companion to utopian literature* (pp. 3-27). Cambridge University Press.