

¿Migrantes virtuales? La comunidad de Papers, Please a través de internet

Manuel Almazán

Instituto de Investigaciones Dr. José María Luis Mora-México

<https://orcid.org/0000-0002-2557-3011>

jm.hernandezalmazan@ugto.mx

Jugar es algo serio

La especie humana ha jugado desde épocas prehistóricas; los juegos le han permitido ubicarse en el espacio y desplazarse por el mismo; de igual forma, los juegos le han proporcionado diferentes normas de conducta; finalmente, los juegos han servido como práctica de tareas más elaboradas: ya sea en la vida adulta o después de la muerte. El juego más antiguo del que se tiene registro es un tablero dividido en casillas por el que presuntamente se desplazaban los jugadores después de lanzar una especie de dados, si un jugador llega a una de las casillas ocupadas por otro jugador, este cae y debe volver a comenzar. Varios de estos tableros se han encontrado en el cementerio real de Ur (Mesopotamia) y se calcula que tienen una antigüedad de 5000 años (Llagostera, 2011).

Estos juegos rituales no fueron exclusivos de Mesopotamia. León Portilla (2020) ha recuperado varios mitos según los cuales los dioses entregaron el juego de pelota a los hombres, incluso jugaron con ellos. De acuerdo con este historiador, son los jugadores, su posición en el campo (*tlachco*) y sus acciones en el mismo, las que determinan el significado de

cada partida. A pesar de su fuerte arraigo ceremonial, el juego de pelota fue motivo de apuesta entre los espectadores.

Algo similar sucedió con los gladiadores. En sus inicios, las batallas de estos hombres armados (*bustuarii*) eran una muestra de respeto hacia una persona fallecida, aunque dicha práctica fue lentamente secularizada: se hacían fuertes apuestas a favor de uno u otro combatiente, los más aguerridos y experimentados gozaban de fama en buena parte del territorio, los magistrados y el emperador que los organizaban se complacían con el favor del pueblo (Mateo, 2021).

El caso más reciente de secularización ha sido el de los juegos olímpicos; aunque existieron diferentes intentos por celebrar dichos juegos en la era moderna, sería en la Francia decimonónica donde éstos se institucionalizarían. Retomando los esfuerzos de William Brookes y Evangelos Zappas, Pierre de Coubertin promovió la creación del Comité Olímpico Internacional, el cual se encargó de calendarizar los juegos cada cuatro años.¹ La primera edición de los juegos modernos se celebró en Atenas (1896), pero pronto la sede fue pasando de un país a otro. El anfitrión se encargaría de organizar las justas deportivas por medio de su respectivo comité olímpico nacional y las distintas federaciones de cada uno de los deportes en competición. Así, la realización de estos juegos movilizaría gigantescos recursos económicos y mediáticos (MacAloon, 2007).

A principios del siglo XXI se introdujo oficialmente la participación de atletas con diferentes discapacidades, tanto físicas como mentales. Como podemos ver, los juegos tienen orígenes antiguos, pero no por ello son estáticos: con el paso del tiempo han aparecido nuevos objetivos, se han complejizado sus mecánicas, han inundado la vida humana. Al respecto, la Deutsche Welle (2023) señala:

1 En “La génesis del deporte como problema sociológico”, Elias y Dunning (1992) subraya la violencia que imperaba en los Juegos Olímpicos de la Antigüedad en comparación con su versión moderna. Según este autor, la poca tolerancia hacia este tipo de comportamientos forma parte de un proceso civilizador que tiende a reprimir las agresiones en búsqueda del *fair play* entre los competidores.

El 70 % de las 2000 empresas más grandes del mundo ya utilizan elementos de juego para aumentar la productividad; cada vez más escuelas utilizan regularmente juegos en el aula; la financiación para el desarrollo de juegos aumenta cada año; las empresas de juegos obtienen más ingresos que Netflix, Walt Disney y todos los cines juntos. Nos estamos volviendo más juguetones, sin duda, pero ¿es eso bueno o malo?

Así, la ludopatía fue reconocida como una enfermedad mental por la Asociación de Psiquiatría Americana en 1980 (Chóliz, 2014). Además, la Organización Mundial de la Salud incluyó en la CIE la adicción a los videojuegos (OMS, 2023).

¿La academia estudia los juegos o los académicos juegan a estudiar?

La diversidad, complejidad y simbolismo de los juegos ha llamado la atención de diferentes científicos sociales. Así, el historiador Johan Huizinga (2007) caracteriza la especie humana por su capacidad de crear este tipo de actividades:

Quando se vio claro que la designación de *homo sapiens* no convenia tanto a nuestra especie como se había creído en un principio porque, a fin de cuentas, no somos tan razonables como gustaba de creer el siglo XVIII [...], se le adjuntó la de *homo faber*. Pero este nombre es todavía menos adecuado, porque podría aplicarse también a muchos animales el calificativo de *faber*. Ahora bien, lo que ocurre con el fabricar sucede con el jugar: muchos animales juegan. Sin embargo, me parece que el nombre de *homo ludens*, el hombre que juega, expresa una función tan esencial como la de fabricar, y merece, por lo tanto, ocupar su lugar junto al de *homo faber*. (p. 7)

Si el juego forma parte constitutiva de la especie es porque reúne a los hombres y les permite desarrollarse. Huizinga (2007) propugna por una historia *con* el juego y no *del* juego, pues aunque se relacionan no son lo mismo. Por su parte, Roger Caillois (1986) retomaría el interés por los juegos al señalar diferentes esferas de lo lúdico: el derecho, en la

medida que la convivencia entre grupos e individuos es entendida como un “juego social”. En particular, este autor considera que la política es el espacio más claro de este juego:

El equipo gobernante, que juega correctamente el juego, es decir, de acuerdo con las disposiciones establecidas y sin abusar de las ventajas que le da el usufructo momentáneo de la fuerza, ejerce esta sin aprovecharla para aniquilar al adversario o privarlo de toda oportunidad de sucederlo en las formas legales. (p. 15)

Sin embargo, la estrategia bélica también constituye una forma de juego al regular incluso la violencia que ahí se ejerce:

Las convenciones limitan las hostilidades en el tiempo y en el espacio. Empiezan por una declaración que precisa solemnemente el día y la hora en que entra en vigor el nuevo estado de cosas. Termina mediante la firma de un armisticio o de un acta de rendición que precisa igualmente su fin. Otras restricciones excluyen de las operaciones a las poblaciones civiles, a las ciudades abiertas, se esfuerzan por prohibir el empleo de ciertas armas y garantizan el trato a los heridos y a los prisioneros. (p. 16)

Asimismo, Caillois (1986) se encargaría de ofrecer una tipología del juego: en un primer momento distingue entre *paidia* —asociada a la libertad y la diversión— y *ludus* —relacionada con reglas y convenciones diversas—. En un segundo momento, combina estos conceptos y crea cuatro modalidades de juego: *agon* —donde predomina la competencia—, *alea* —que es territorio del azar—, *mimicry* —que persigue el simulacro— e *ilinx* —término que designa al remolino o vértigo—. Así, mientras el *agon* pone a prueba las cualidades de los jugadores (rapidez, vigor, resistencia, ingenio, habilidad), la *alea* deja a un lado estas mismas para centrarse en aquello que no es controlado el jugador.² Por otra parte, mientras el simulacro transforma al jugador y su entorno —aunque sea

2 Al respecto, Murúa (2016) sugiere que los empresarios juegan al azar mientras invierten en la bolsa de valores: “Apuestan combinando una actividad agonal — dado que depende también de una habilidad— pero con un fuerte componente especulativo y azaroso” (pp. 107-108).

dentro de ciertos límites— el vértigo imbuje de emoción su participación en el juego sea por medio de temor, placer o culpa.

De turista a *papers, please*

A principios del siglo XX, Elizabeth Magie creó el Landlord's Game como una crítica a la monopolización de la tierra. Aunque se reconoce que Magie es la creadora del juego, el éxito del mismo tiene lugar después de vender los derechos de patente a los hermanos Parker, quienes lo renombraron Monopoly (Parlett, 2019).

De acuerdo con López (2014), este juego fue introducido en el mercado latinoamericano en la década de 1960 bajo el nombre de Turista. Aquí los jugadores recorren el tablero por medio de casillas que representan diferentes países, el objetivo es comprar dichos territorios y dejar en bancarrota a los contrincantes. Al respecto, Reboredo (1983) analiza dicho juego y sugiere que el éxito del mismo se debe en parte a que los jugadores pueden convertirse en empresarios a partir de una supuesta igualdad de oportunidades:

El dinero, las inversiones, son asimilados por el jugador con un sentimiento próximo a la realidad. Hay un efecto catártico, de purificación cuando los ganadores trascienden de la posición real que ocupaban en la vida cotidiana, y que fue común a todos los jugadores al principio del juego, al estatuto de empresarios. (p. 59)

Si bien este juego se encuentra vigente, comparte su éxito con nuevas creaciones donde el cruce fronterizo ocupa un lugar especial. Al menos desde el año 2002 encontramos este tipo de contenido: en *El Migrante*, el jugador debe conducir a un personaje que lleva un gran sombrero y bigotes puntiagudos por el desierto mientras esquiva varias patrullas y otros obstáculos.

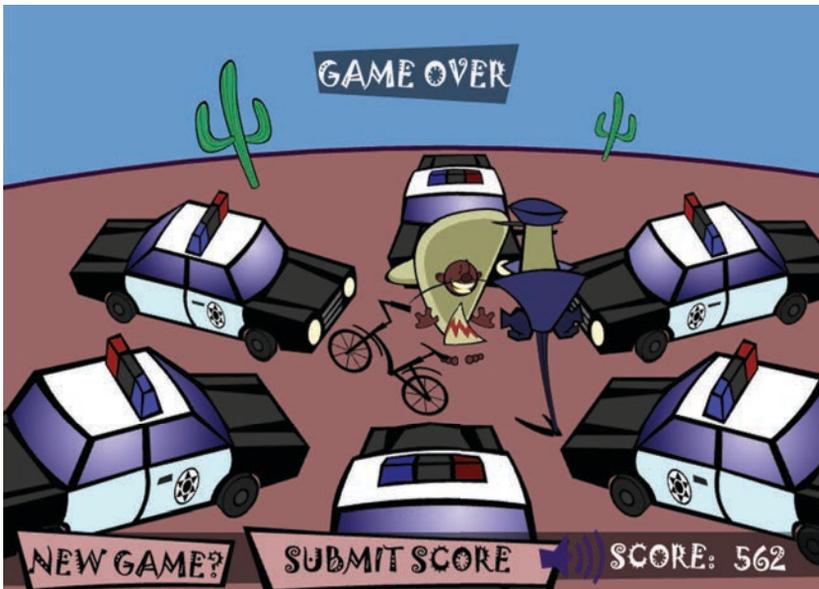
Aprovechando el rápido crecimiento de internet, así como las bondades del formato Flash Video —fácil de editar y con apenas unos kilobytes de almacenamiento— este título se difundió ampliamente en la

red: correo electrónico, sitios de juegos y publicidad. Así aparecerían otros títulos con la misma temática: Border Defense América (bit.ly/3THjbkv) y Border Patrol (<https://bit.ly/48eWjNU>) se basan en impedir que decenas de migrantes ingresen al territorio estadounidense.

La aparición de este tipo de juegos no es casualidad si consideramos los ataques a las Torres Gemelas y el Pentágono en el año 2001. Si bien las autoridades de dicho país endurecieron las políticas (anti)migratorias al punto de equiparar el cruce irregular de la frontera con un acto terrorista, diversos grupos de activistas levantarían la voz contra las mismas y en particular los estereotipos hacia los migrantes en dichos juegos (ADL, 2013).

Figura 1

Captura de pantalla de El Migrante



Nota. Tomado de <https://bit.ly/3xwaPmP>

Más recientemente, la masificación de tabletas y celulares, además de la crisis migratoria que se vive en diferentes partes del mundo, han sido retomadas por diferentes desarrolladores como una oportunidad para comercializar sus creaciones. Actualmente, las encontramos en las tiendas de aplicaciones de Apple (App Store) y Android (Google Play), con gráficos 3D, en más de una decena de idiomas y aunque algunos de ellos son gratuitos, también cuentan con microtransacciones una vez descargados.

Figura 2

Simulador de la policía de la Patrulla Fronteriza



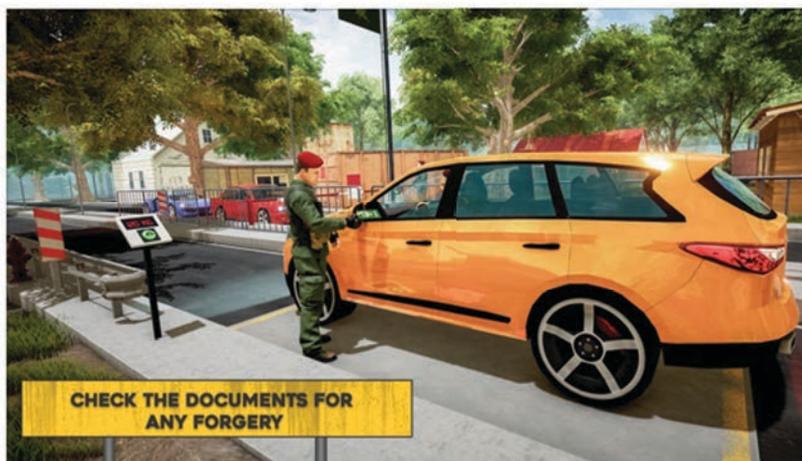
Simulador de la
policía de la

Ghulam Mustafa

★★★★☆ (81)



Compras dentro de la
app



Nota. Tomado de <https://apple.co/3vdZsif>

Figura 3*Sniffer Dog Agent: Help Border Patrol Agency USBP*

Nota. Tomado de <https://apple.co/3vtgKYJ>

La descripción de estos juegos nos presenta el trabajo de un agente migratorio como una actividad estimulante debido a su exposición al peligro. En Simulador de la Policía de la Patrulla Fronteriza se puede leer: “Experimente la vida de un verdadero oficial fronterizo, busque contrabando como droga, dinero y bienes ilegales” (Mustafa, s. f.). Por su parte, en Sniffer Dog Agent: Help Border Patrol Agency USBP, aparece la leyenda: “Control the border checkpoints of your country, where criminals try to sneak in and out, they try to smuggle drugs and weapons, they try to traffic illegals” (Mumtaz, s. f.).

Entre estos juegos queremos destacar *Papers, Please*,³ un videojuego desarrollado por el estudio Lucas Pope y publicado en el año 2013. Este juego ha ganado más de treinta premios y reconocimientos, entre los que destacan: BAFTA a mejor juego de estrategia y simulación, mejor juego del año para el diario *The New Yorker* y la revista *Wired* (*Papers, Please*, 2013a).

Figura 4

Airport Security Border Patrol



Nota. Tomado de <https://apple.co/3H1Pfs2>

3 Al momento de realizar esta investigación *Papers, Please* se encuentra disponible para diferentes sistemas celulares (Android y iOS), computadoras de escritorio (Microsoft Windows, Mac OS, GNU/Linux) y consolas portátiles (PS Vita).

En la actualidad, Lucas Pope celebra el décimo aniversario de este título haciendo una donación de 100 000 USD a la ONG International Rescue Committee, reduciendo el precio de dicho juego a 1,9 USD, ofreciendo una versión simplificada del mismo en su sitio web y poniendo a la venta diferentes objetos (posters, playeras, calcamonías) (Papers, Please, 2013a). Al respecto, nos preguntamos qué hace especial a este juego, es decir, cómo se diferencia de otros títulos y en especial cómo representa la frontera.

El juego: el migrante eres tú

Configuración

Jugamos Papers, Please en una computadora iMac (21,5 pulgadas, modelo 2017) mediante Bootcamp (versión 6.1.0) con las siguientes características:

- Procesador Intel Core i5 (2,30 GHz)
- Tarjeta gráfica Intel(R) Iris(R) Plus Graphics 640
- Disco en estado sólido de 1 TB
- Dos memorias RAM de 16 Gb cada una
- Windows 10 Home de 64 bits (versión 22H2).
- Plataforma Steam (versión 169446342)
- Papers, Please (actualización 1.4.11.124-S, modo normal)

Historia

Si bien el juego nos informa de manera subrepticia el trasfondo político de la historia (*lore*),⁴ los creadores del mismo se han encargado de hacerlo explícito:

4 Los jugadores han creado una serie de términos que permiten describir diferentes elementos y características relacionados al mundo *gamer*. Dichos términos les permiten comunicarse fácilmente entre sí pero pueden resultar extraños a observadores externos.

The communist state of Arstotzka has just ended a 6-year war with neighboring Kolechia and reclaimed its rightful half of the border town, Grestin. Your job as immigration inspector is to control the flow of people entering the Arstotzkan side of Grestin from Kolechia. Among the throngs of immigrants and visitors looking for work are hidden smugglers, spies, and terrorists. Using only the documents provided by travelers and the Ministry of Admission's primitive inspect, search, and fingerprint systems you must decide who can enter Arstotzka and who will be turned away or arrested. (Papers Please, 2013b)

La página oficial de Papers, Please define este juego como un “Dystopian Document Thriller”. En él asumimos la vida laboral de un inspector al interior de una garita en la frontera de Grestin, perteneciente al país ficticio de Arstotzka; por medio de dicho personaje, el jugador debe decidir quién entra a este país con base en una serie de reglas preestablecidas.

Figura 5

Vecindad de los países involucrados en el juego



Nota. Se puede ver la garita de Grestin marcada con una cruz. Tomado de Papers, Please (2013b).

Modo de juego

En un inicio, las reglas son sencillas: dejar entrar a todos aquellos que posean un pasaporte, revisar su caducidad, que este sea expedido en una ciudad autorizada y que la foto corresponda con el solicitante. Posteriormente, las reglas se multiplicarán y entrelazarán unas con otras: todos los solicitantes deben presentar un comprobante de vacunación, los solicitantes de asilo y diplomáticos deben presentar sendos permisos especiales (incluyen datos personales, sello y caducidad).

En este sentido, un solicitante puede tener en orden su pasaporte, pero los datos del mismo no concuerdan con el permiso diplomático y/o el comprobante de vacunación. El trabajo del jugador consiste en revisar que la documentación esté completa y en orden; todo ello en jornadas laborales de 12 horas (en la vida real corresponde a 8 minutos).

El jugador/personaje⁵ cuenta con diferentes herramientas para facilitar su labor, tales como transcripción de voz (contrastar el motivo y duración de la estancia con lo que indica el pasaporte), base de huellas dactilares (en ocasiones el rostro del solicitante no concuerda con la fotografía del pasaporte) y escáner de cuerpo entero (ya sea para corroborar el sexo del solicitante, detectar contrabando o explosivos).

Si el jugador/inspector autoriza la entrada a quien no cumple con tales requisitos o niega la misma de manera arbitraria, es penalizado con cinco créditos. Al respecto, tóme en cuenta que el inspector debe pagar el alquiler, la comida, la calefacción y, ocasionalmente, algún regalo de cumpleaños para su familia (hijo, esposa, tío y suegra).⁶

5 Esta dualidad se ve reforzada por la perspectiva en primera persona que adopta el juego: lo que ve el personaje es lo que nosotros como jugadores estamos viendo.

6 Al final del día 21 se informa al inspector que su hermana ha sido arrestada y la hija de ella (sobrina del inspector) ha quedado huérfana: el inspector debe decir si adopta a la menor y asume los gastos correspondientes.

Figura 6

Fotografía donde aparece el protagonista del juego (de pie) junto a su familia



Nota. Tomado de Papers, Please (2013b).

Papers, Please no solo pone a prueba la habilidad del jugador para detectar las irregularidades de los múltiples documentos migratorios, sino también lo enfrenta a dilemas como separar a un hombre de su esposa, facilitar el ataque contra el régimen autoritario de su propio país o confiscar los pasaportes de inocentes para entregarlos a su familia y escapar así de Arstotzka.

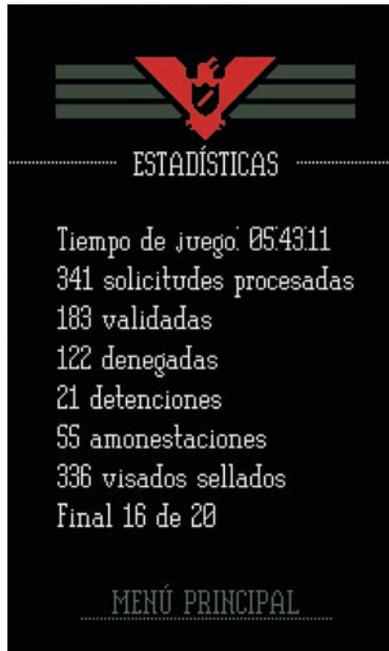
Gameplay

A pesar de las instrucciones que el juego nos ofrece mediante boletines, tuvimos que reiniciar nuestra partida en varias ocasiones ya que no sabíamos cómo administrar los créditos obtenidos durante la jornada.

Es decir, nuestro inicio fue confuso, pero una vez que entendimos los comandos del juego, pudimos avanzar hasta el final; en este sentido, hay que diferenciar la curva de aprendizaje de las decisiones tomadas y por lo tanto el final obtenido.

Figura 7

Números finales de nuestra partida



Nota. Tomado de Papers, Please (2013b).

El videojuego cuenta con veinte finales disponibles, para conocer cada uno es necesario realizar ciertas acciones: no pagar alquiler ni comida, aceptar sobornos de diferentes solicitantes, asesinar a los guardias que nos acompañan, etc. (Fandom, 2015). Las decisiones son excluyentes entre sí, de manera que para acceder a cada uno de los finales es necesario volver a jugar ciertas jornadas.

En particular, nuestro *gameplay* terminó con la huida del inspector, su esposa, hijo y tío hacia Obristán. Esto significa que durante nuestra partida:

- No aceptamos sobornos de EZIC (grupo terrorista).
- Permitimos el paso de Jorji Costa (NPC)⁷ a pesar de que su documentación era falsa.
- No pudimos conseguir el pasaporte y el *ticket* de la suegra del inspector, de hecho, al final se desconoce si este personaje se encuentra a salvo.

Según el portal HowLongToBeat (s. f.), completar el juego al 100 % requerirá al menos ocho horas. Más aún, Papers, Please tiene la posibilidad de desbloquear diferentes logros independientes de los finales, como Arstotzka Token (repartir tarjetas de empleo entre los solicitantes) o Worker's Best (adquirir un departamento de clase 5); en este caso, el tiempo de juego aumenta hasta las dieciséis horas.

¿Papers, Please, un juego sin jugadores?

Dado el éxito de Papers, Please entre la crítica especializada y los jugadores no es extraño que haya llamado la atención de algunos investigadores quienes se han dedicado a analizar el mismo. Así, por ejemplo, Vinckenbosch (2017) aborda el juego desde el concepto de alienación propuesto por Karl Marx: “Immigration Officer does not know anything about the meaning of his job and does not learn anything from it” (p. 1). Asimismo, la autora señala que el jugador puede acceder a tres finales exitosos, sin embargo, debe escoger entre una serie de opciones y —en este sentido— su libertad es limitada.⁸

Al igual que Vinckenbosch, el artículo de Sarian (2019) encuentra una alienación en el quehacer del protagonista, el oficial de inmigración. En

7 *Non-playable character*, véase nota 6 en este texto.

8 A saber: “If the player chose authority over moral, if the player chose moral over authority or if the player chose none of them” (p. 1).

particular, Sarian aborda este aspecto del juego desde el concepto *banality of evil*, propuesto por Hannah Arendt al referirse al juicio en contra de Adolf Eichmann, uno de los oficiales nazis encargados de asesinar a los judíos:

She argues that Eichmann's evil did not come from psychopathy or monstrous malice but that instead he was an ordinary man who followed orders [...]. This is fundamentally what Papers, Please explores—the moral status of the individual in a system of rational authority, and whether or not they choose to become a bureaucrat. (pp. 42-43)

Sin embargo, Sarian (2019) se desmarca de la visión negativa de Vincenbosch al analizar las opciones que ofrece Papers, Please. Al abordar dicho juego desde la literatura interactiva —la cual permite al lector seleccionar diferentes ramas o líneas narrativas— el autor considera que esta mecánica facilita al lector expresar su identidad dentro de un mundo de posibilidades:

Although the relationship between the player and the expressed self that emerges through their choices in Papers, Please is not perfectly equivalent, the expressed self that does emerge can reasonably be taken to be a rough proxy of the player [...] The expressed self therefore represents a unique interactive affordance which can more precisely narrow down who the player is, what their values are, and in turn provide that player with a response that speaks to the player more directly than would be possible in a linear narrative. (p. 47).

Finalmente, el artículo de Formosa *et al.* (2016) se caracteriza por señalar tópicos socialmente delicados en el juego como la deshumanización, cuando el protagonista utiliza a los migrantes como un medio para conseguir dinero. La violación de privacidad de los migrantes cuando éstos son escaneados para detectar contrabando o identificar el sexo de los mismos. Lealtad hacia Arstotzka, el país natal de nuestro personaje, o el grupo terrorista que pretende derrocarlo. En cualquier caso, las acciones de estos bandos resultan moralmente cuestionables.⁹

9 Al respecto, Sarian (2019) compara Papers, Please con otros juegos como Her Story (2016) y That Dragon, Cancer (2016), los cuales engloba bajo el concepto *empathy games*.

Figura 8

Imagen del escáner de migrantes



Nota. Ante la sospecha de contrabando, el jugador debe escanear a los migrantes que solicitan entrar a Arstotzka. Tomado de Papers, Please (2013b).

En este sentido, el artículo de Formosa *et al.* (2016) crea una tensión entre aproximación sistémica (*systemic approach*) y aproximación guiada (*scripted approach*). La primera se refiere a la retórica que recorre el juego y dota de sentido a las mecánicas del mismo: la falta de dinero del protagonista, el Estado autoritario para el cual trabaja, por ejemplo. La segunda se refiere a las diferentes opciones que tiene el jugador y van moldeando su sistema de valores: dejar pasar un migrante, aunque su documentación no se encuentre en regla, entregar el migrante a la policía o dejarlo ir, por ejemplo.¹⁰

10 Esta segunda aproximación vincula a Papers, Please con otros juegos donde la toma de decisiones juega un papel central: Star Wars: Knights of the Old Republic (2003), Fable (2004), Mass Effect (2007), Fallout 3 (2008), por ejemplo.

En términos generales, consideramos que las interpretaciones de Formosa *et al.* (2016), así como las de Sarian (2019) y Vinckenbosch (2017), son valiosas. Estos autores logran problematizar el videojuego en cuestión hasta llevarlo a una escena humanista. Sin embargo, la mirada de estos autores resulta ensimismada: “Players often engage in identification with their avatars to such an extent that they expand their sense of self so as to include them, a finding that emerges from” (Sarian, 2019, p. 47). En este sentido, sus enseñanzas son relativas: “The game teaches the player about oppressive regimes and to critically reflect on them. The game might even help the player to realize how much leeway she has in her everyday life” (Vinckenbosch, 2017, p. 4).

En el peor de los casos, los autores construyen la figura de un jugador atemporal y omnipresente: “we detail the story and systems of P[apers] P[lease]. We then extract from this analysis four key moral themes that a reflective player (our model player in this study) may perceive in the functioning of the game’s systems” (Formosa *et al.*, 2016, p. 211).¹¹ Al respecto, nos preguntamos: ¿cómo verificar las interpretaciones de estos autores? ¿estas mismas son compartidas por otros jugadores?

Los jugadores: un éxito a discusión

Esta parte de la investigación —y derivado de las ausencias detectadas anteriormente— se centra en la experiencia de diferentes jugadores respecto a nuestro objeto de estudio. No nos enfocamos en el juego propiamente, las coincidencias que existen entre los artículos ya abordados

11 La despersonalización de los jugadores y el sistema de elecciones identificado por Formosa *et al.* (2016) y Sarian (2019) se asemeja a la llamada teoría de juegos: dicha teoría supone la competición entre dos o más competidores por alcanzar el mayor beneficio posible, tomando en cuenta las reglas, estrategias e información disponibles (Guillén, 2004). Aunque de origen matemático, la teoría de juegos ha sido trasladada al ámbito económico, político y social. Dentro de este último campo, cabe resaltar el estudio de González (2007) dedicado a la migración mexicana rumbo a EUA.

pueden señalar no solo un interés en común, sino también cierta fiabilidad en sus categorías de análisis (Lankoski y Björk, 2015).

Al ser las experiencias de los jugadores nuestro centro de interés, la etnografía nos ofrece los fundamentos y herramientas para explorar dicho universo; en particular, son los jugadores que discuten y reseñan Papers, Please nuestra unidad de análisis. En cualquier caso, exploramos un entorno virtual que reclama de la etnografía un enfoque particular.

Con la masificación de las computadoras y el acceso a internet a finales de los 90, los científicos sociales, con los sociólogos y antropólogos a la cabeza, han iniciado un debate en torno a las comunidades en línea. ¿La sociabilidad de estas comunidades es diferente de aquellas tradicionalmente estudiadas? ¿Cómo abordar las comunidades geográficamente dispersas pero reunidas en línea? Así aparecerían disciplinas como la etnografía virtual o la “netnografía”. Al respecto, Kozinets (2015) —pionero de esta última— señala:

Netnography is about obtaining cultural understandings of human experience from online social interaction and content, and representing them as a form of research. Complementary methods include survey data and findings, interviews and journal methods, and social network analyses. (p. 18)

Según este mismo autor, la netnografía se diferencia de otras disciplinas del mundo virtual en su alcance y enfoque: “Its emphasis on significant amounts of Internet data will differentiate netnography from approaches such as digital ethnography or digital anthropology that are more general in orientation and can include more traditional ethnographies” (p. 19).

Otra diferencia a tomar en cuenta es su aplicación a comunidades de videojugadores. Tanto Nardi (2010) como García Álvarez *et al.* (2015) y Brown (2015) han estudiado las experiencias de varias de estas comunidades utilizando la netnografía, ya sea la amplia y competitiva WOW como los jugadores casuales de las redes sociales. En particular, Brown

(2015) señala los matices que esta metodología permite identificar: “The aim of the methodology is not to generalise findings to a population, such as gamers as a whole, but rather to provide nuanced descriptions of the actions of players partaking in a particular type of play” (p. 79).

Recolección, organización y análisis de la información

La plataforma Steam surge en el año 2003 con el propósito de comercializar videojuegos por internet, conectar a los jugadores de los mismos de manera que puedan interactuar entre sí, ya sea dentro de un juego en particular o por medio de foros y reacciones (*likes*).

Figura 9

Woker of Astrotzka's Border (Cosplay)



Nota. Tomado de <https://bit.ly/3GY7Cy7>

La plataforma cuenta con una página dedicada a cada juego, dicha página se divide en nueve pestañas:

- Todo: donde se incluye tanto textos como imágenes.
- Discusiones: donde se presentan dudas o comentarios que pueden ser respondidos por otros jugadores.
- Capturas: se refiere a las imágenes de pantalla al momento de jugar un título.
- Artwork: que alberga creaciones —principalmente imágenes fijas— hechas por los jugadores
- Retransmisiones: donde se encuentran extractos del *gameplay* de diferentes jugadores.
- Videos: que pueden ser *gameplay*, memes o interpretaciones de la banda sonora.
- Noticias: con las novedades en torno al juego.
- Guías: pasos necesarios para terminar el juego.
- Reseñas: donde se leen las opiniones en torno al juego y sirven de referencia a posibles compradores.

Al momento de realizar esta investigación, la página dedicada a Papers, Please contaba con miles de reseñas, capturas y *artwork*,¹² 267 discusiones abiertas (cada una con mayor o menor número de comentarios), 145 guías organizadas por categorías, siete noticias referentes a los diez años del lanzamiento del juego y cero retransmisiones.

12 No hemos podido establecer el número exacto de capturas y *artwork* de este juego, en primer lugar, porque la página no lo señala y, en segundo lugar, porque navegar por la página para contar los ítems de manera manual termina con una actualización automática por falta de memoria RAM.

Figura 10

Gráficas que muestran el número de reseñas extremadamente positivas de *Papers, Please*



Nota. Tomado de <https://bit.ly/41MEIuf>

El historial general de reseñas nos muestra dos grandes segmentos: primero, una larga tendencia que va del lanzamiento del juego hasta mediados de 2019, en ella encontramos picos que alcanzan las 500 e incluso 1000 reseñas positivas; la segunda tendencia a considerar es de mediados de 2019 hasta la actualidad, en ella nos encontramos con picos que rebasan las 1500 reseñas positivas. Dicho aumento puede deberse a la pandemia por COVID-19 y las consiguientes restricciones de movilidad; en este sentido, mientras EUA (uno de los principales destinos migratorios a nivel mundial y donde se encuentran las oficinas centrales de Steam) implementaba el Título 42 por motivos sanitarios, miles de jugadores asumían el papel de inspector migratorio en *Papers, Please*.

Por otra parte, el número de comentarios puede darnos una idea de cuáles son las preocupaciones y/o intereses de los jugadores (tabla 1).¹³

13 La sección de discusiones solo muestra aquellas más recientes, de manera que no es posible comparar las primeras aparecidas al momento de su lanzamiento (2013) con las que actualmente aparecen en la plataforma (2023). En este sentido, solo queda especular: ¿existe una diferencia significativa entre unas y otras? ¿A qué se debe esta posible diferencia?

Para ello hemos organizado dichos comentarios en tres grandes apartados: técnicas: que abordan la configuración y rendimiento del juego, mecánicas: referente al modo de juego y *gameplay* particular, novedades y apreciaciones: con las opiniones de cada jugador y rumores en torno al título.¹⁴

Tabla 1

Títulos de las discusiones más comentadas, organizadas según su temática

Temáticas	Título de la discusión (se respetan las grafías originales)	Nro. de comentarios	Nro. de reconocimientos
Discusiones de carácter técnico	<i>Any way to make fullscreen...full screen?</i>	24	0
	<i>This game shouldn't be SteamDeck verified</i>	11	3
	<i>Game loads into menu with green lines across screen... Please help</i>	11	
	<i>30 fps lock, wtf!?</i>	15	2
	<i>Any way to play on actual fullscreen?</i>	18	0
	<i>Čeština do hry / Czech Language</i>	16	0
	<i>Mouse Cursor Too Big In Game?</i>	11	0
Discusiones sobre las mecánicas del juego	<i>Any way to save Sergiu?</i>	44	0
	<i>Issuing city confusion</i>	15	0
	<i>Help with Altan District? -Spoilers</i>	43	0
	<i>Endless Mode Code up for grabs!</i>	30	1
	<i>Should i move to class 7?</i>	15	0
	<i>how do you have time to check all the details and earn enough money during the day?</i>	11	0
	<i>Escape to Obristan or Stay with family</i>	16	0
	<i>What's the positives of moving to the Class-7 apartment?</i>	16	0
	<i>[SPOILERS] Can you complete story mode with NO citations?</i>	15	0
	<i>How should I play Papers, Please to get a decent ending?</i>	15	0
	<i>What is the point of this mechanic?</i>	17	0
	<i>Keep family alive?</i>	12	0

14 De las 267 discusiones abiertas al realizar este estudio, los comentarios a las mismas iban de 0 a 96, sin embargo, las discusiones con mayor número de comentarios no son forzosamente las que cuentan con reconocimientos.

	<i>Invalid Expiration date</i>	14	0
	<i>SOMEONE ANSWER THIS</i>	15	0
	<i>day 25 is a guaranteed failure</i>	14	0
Discusiones sobre las novedades y apreciaciones del juego	<i>is this game going to go on sale?</i>	15	0
	<i>Papers please 2?</i>	47	0
	<i>Favorite characters ?</i>	23	0
	<i>how do you pronounce jorji's name?</i>	11	0
	<i>Is it really worth it to full the achievements?</i>	12	0
	<i>saw 20 min gameplay. interesting but repetitive</i>	13	0
	<i>Is the game worth buying right now?</i>	17	0
	<i>So does each country model a real life nation?</i>	13	0
	<i>will this game be on 80% discount again?</i>	12	0
	<i>Now, I Understand Communism...</i>	12	1
	<i>this game is boring</i>	96	2
	<i>This game is threatening me</i>	19	2
	<i>This developer just copied your game and wants to release it</i>	86	0
Otras discusiones	<i>漢化 [chino]</i>	59	0

Dentro de la primera categoría encontramos que la pantalla de juego resulta incómoda a varios jugadores, al respecto, consideramos que la misma es decisión de los diseñadores para explotar el sentimiento burocrático del título. Por su parte, en la segunda categoría existen solicitudes de apoyo en momentos particulares del juego, así como una simpatía por el personaje de Sergiu. Finalmente, en la tercera sección aparecen rumores respecto a una secuela, así como las críticas al juego. Sobre este último aspecto, el usuario INeedMoreBullets (nivel 25 en Steam)¹⁵ hace la siguiente pregunta:

15 Los usuarios de Steam son organizados en niveles. A mayor nivel, mayor cantidad de amigos y espacios para exhibir sus logros como jugadores. Para subir de nivel es necesario comprar juegos en la plataforma y conseguir las insignias de los mismos (véase Steam, s. f.: Niveles y Exp de Steam).

Why do ppl praise this game so much its the most boring thing ever. Its just the same thing over and over and its hard, and if ppl say it about the story line its not good ether all there is are a few ppl who come back like 3 times trying to get in, an occasional event and that's it, its just not fun and i wish i could get a refund! (INeedMoreBullets, 2022)¹⁶

Esta es la oportunidad para otros usuarios de señalar las bondades del juego y reflexionar sobre el mismo, teniendo en cuenta un contexto más amplio. Así, por ejemplo, el usuario OLDBOY (2022) señala:

Looking at this thread, it is obvious that none of y'all had ever held down jobs that involve dealing with people and it shows! Get outside, find a foreigner and ask to see their passport! You'll find that quite fun, especially when the new gameplay is introduced, consisting of running away from police because apparently "harassing foreigners" is "frowned upon" and a "disturbance of peace". Get real!¹⁷

Este comentario critica a los jugadores quienes pasan su tiempo frente a la pantalla en lugar de la "vida real", con lo cual marca una fractura entre estar conectado y no estarlo, es decir dos ambientes que no se tocan e incluso son antagónicos. Sin embargo, este mismo comentario adopta un cariz sarcástico al mencionar el hostigamiento a extranjeros por querer ver su pasaporte, en este caso se abre una puerta a la xenofobia al alcance de un clic.

16 Aunque pudimos encontrar discusiones en idiomas como español o checo, la mayoría se encuentra en inglés. Esto se puede deber a que los países de habla anglosajona $\frac{3}{4}$ y japonesa $\frac{3}{4}$ lideran la producción y distribución de videojuegos.

17 Entre las normas y directrices de Steam se menciona: "Los usuarios deben ser respetuosos con los demás jugadores y consigo mismos. Los comportamientos agresivos, peyorativos, provocadores o que den lugar a un entorno hostil no están permitidos en las interacciones con otros jugadores. Estos son algunos ejemplos de contenido irrespetuoso: insultos o acoso, amenazas o incitación a la violencia, troleo o provocar peleas, discriminar, ignorar filtros de palabras o contenido, acusaciones públicas" (Steam, s. f.: Normas y directrices de Steam).

Conclusiones

Ausencias: el principio del fin

El análisis de Papers, Please admite otras expresiones audiovisuales como el cine; el cortometraje homónimo dirigido por Ordynskiy (2018) se ha encargado de hacer más popular la historia del inspector de migración. Al respecto, queda por definir cómo fueron trasladados sus mecánicas y personajes a la pantalla grande; en particular nos preguntamos: ¿cómo se adaptan las diferentes decisiones del jugador dentro de una sola línea narrativa?

Finalmente, algunos usuarios de la plataforma Discord se han apropiado de la historia de Papers, Please. Por ejemplo, el canal Greater Arstotzka (2023) se describe como:

The Greater Arstotzkan State, or simply Arstotzka is a text roleplay-based server, set post-1983 after a successful EZIC coup on December 24, 1982 brought down the communist government of Arstotzkan People's Republic, effectively replacing an oligarchy with proper autocratic, centralized regime. The constitution is generally uncoded, leaving the freedoms and rights of people to common sense and Misha's strong hand; however, it is strictly prohibited in community to speak against the state's and its people's ideas and ideals; as such, any opposition is banned. The current ruling party is Boiko's Junta, albeit not entirely military, but one that emerged as a result of dissolving the temporary puppet regime that occurred after the EZIC coup.

A falta de una secuela oficial, esta comunidad de entusiastas ha creado una historia donde EZIC tomó el control del país. Al respecto, consideramos necesario complementar los datos recabados con una observación *offline* de los jugadores y cómo se relacionan estas dos facetas de los participantes.¹⁸

18 Al respecto, Ruiz y Aguirre (2015) señalan: “En la intersección de lo *online* con lo *offline* se encuentra una vía para la comprensión de lo ‘virtual’ y lo ‘real’ más allá de supuestas dicotomías irreconciliables (p. 79).”

*Rien ne va plus*¹⁹

Si bien el videojuego Papers, Please (2013b) no cuenta con las características técnicas más sofisticadas ni es un juego particularmente largo, ello no le ha impedido conquistar la crítica especializada ni el éxito comercial. Asimismo, la toma de decisiones que lo caracteriza se encuentra presente en títulos como Star Wars: Knights of the Old Republic (2003), Fable (2004), Mass Effect (2007), Fallout 3 (2008). Lo que hace diferente a Papers, Please es el conflicto migratorio que ahí se retrata de manera cruda.

Por otra parte, las interpretaciones que han desarrollado autores como Formosa *et al.* (2016), así como de Sarian (2019) y Vinckenbosch (2017), pasan por alto la experiencia de otros jugadores. De hecho, los criterios de estos últimos ponen en tela de juicio el valor éticamente comprometido de Papers, Please. No se debe menospreciar este tipo de opiniones pues representan un segmento vocal de la comunidad en internet.

Figura 11

Captura de pantalla del cortometraje Papers, Please



Nota. Tomado de Tkach y Ordynskiy (2018).

19 Expresión utilizada en los casinos por el *crupier* al momento de cerrar las apuestas y poner en marcha la ruleta.

Las discusiones y comentarios encontrados en la plataforma Steam acerca de este mismo título apuntan hacia un perfil sociodemográfico urbano, altamente inmerso en las redes digitales (YouTube, Discord), particularmente preocupado por cuestiones técnicas del juego y sin contacto directo con la migración, de manera que su idea de frontera no significa lo mismo que para un migrante irregular. Por supuesto, estos indicios requieren de mayor información *offline* que nos permita cerrar la brecha entre el mundo real y virtual.

Referencias bibliográficas

- ADL. (2013). *Extremists Declare "Open Season" on Immigrants: Hispanics Target of Incitement and Violence*. Anti-Defamation League. <https://bit.ly/48xveVL>
- Akram, M (s. f.). *Airport Security Border Patrol* (versión iPad) [Videojuego]. Muhammad Akram. Recuperado el 14 de febrero de 2023, de App Store: <https://apple.co/3H1Pfs2>
- Brown, A. (2015). Awkward. The importance of reflexivity in using ethnographic methods. En P. Lankoski y S. Björk (eds.), *Game Research Methods* (pp. 77-92). ETC Press. <https://doi.org/10.1184/R1/6686765.v1>
- Caillois, R. (1986[1967]). *Los juegos y los hombres*. FCE.
- Chóliz, M. (2014). Historia de una adicción: del vicio al trastorno del juego. *Cuadernos De Medicina Psicosomática y Psiquiatría de Enlace*, (111), 84-88. <http://bit.ly/48CQzgF>
- Deutsche Welle. (2023, 26 de mayo). *¿Por qué jugamos? El floreciente negocio de los juegos sociales* [Video]. YouTube. <https://bit.ly/48fWnwX>
- Elias, N. y Dunning, E. (1992[1986]). La génesis del deporte como problema sociológico. En Autores, *Deporte y ocio en el proceso de la civilización* (pp. 157-184). FCE.
- Fandom. (2015, 27 de junio). *Finales*. Wiki Papers, Please. <https://bit.ly/3H2h7we>
- Formosa, P., Ryan, M. y Staines, D. (2016). Papers, Please and the Systemic Approach to Engaging Ethical Expertise in Videogames. *Ethics and Information Technology*, 18(3), 211-225. <https://doi.org/10.1007/s10676-016-9407-z>
- García Álvarez, E., López Sintas, J. y Samper Martínez, A. (2015). The Social Network Gamer's Experience of Play: A Netnography of Restaurant

- City on Facebook. *Games and Culture*, 12(7-8), 650-670. <https://doi.org/10.1177/1555412015595924>
- González, G. (2007). El cruce no autorizado de una frontera: un tratamiento de teoría de juegos. En C. Manuel y J. Santibáñez (eds.), *Nuevas tendencias y nuevos desafíos de la migración internacional: memorias del Seminario Permanente sobre Migración Internacional* (vol. 2, pp. 83-100). El Colegio de México. <https://doi.org/10.2307/j.ctv3dnq5h.6>
- Greater Arstotzka. (2023, 5 de septiembre). *Te damos la bienvenida a Greater Arstotzka*. Discord. <https://bit.ly/48yk3MO>
- Guillén, T. (2004). Teoría de los juegos. En O. Uña y A. Hernández (coords.), *Diccionario de sociología* (pp. 1503-1504). ESIC.
- HowLongToBeat. (s. f.). *Papers, Please*. <https://bit.ly/3RZSnuG>
- Huizinga, J. (2007[1938]). *Homo Ludens*. Alianza.
- INeedMoreBullets. (2022, 25 de febrero). *This Game is Boring*. Steam. <https://bit.ly/3RE4fBg>
- Kozinets, R. (2015). *Nethnography: Redefined* (2ª ed.). SAGE Publications. <https://bit.ly/3TGvE87>
- Lankoski, P. y Björk, S. (2015). Formal Analysis of Gameplay. En Autores (eds.), *Game Research Methods* (pp. 23-35). ETC Press. <https://doi.org/10.1184/R1/6686765.v1>
- León Portilla, M. (2020[1986]). El juego de pelota en el México antiguo. En Autor, *Obras de Miguel León-Portilla* (vol. II). UNAM. <https://bit.ly/3S3JmAY>
- Llagostera, E. (2011). El ocio en la Antigüedad: juegos del mundo. *Espacio, Tiempo y Forma*, 1(24), 305-329. <https://doi.org/10.5944/etfii.24.2011.1869>
- López, A. (2014, diciembre). *De Turista a Caravana: el juego de mesa como recurso topológico de imaginación política* [Tesis de posgrado, ITESO]. <https://bit.ly/3RZukMx>
- MacAloon, J. (2007). *The Great Symbol: Pierre de Coubertin and the origins of the Modern Olympic Games*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203819852>
- Mateo, A. (2021). *Gladiadores: una breve introducción*. Alianza.
- Mumtaz, A. (s. f.). *Sniffer Dog Agent: Help Border Patrol Agency USBP* (versión iPad) [Videojuego]. RationalVerx. Recuperado el 14 de febrero de 2023, de App Store: <https://apple.co/3vtgKYJ>
- Murúa, G. (2016). *El pixel hace la fuerza: narrativa, cine y videojuegos en la era de las hipermediaciones*. Universidad del Cine. <https://bit.ly/47f9ayp>
- Mustafa, G. (s. f.). *Simulador de la Policía de la Patrulla Fronteriza* (versión iPad) [Videojuego]. Shockwave Games. Recuperado el 14 de febrero de 2023, de App Store: <https://apple.co/3vdZsif>

- Nardi, B. (2010). *My Life as a Night Elf Priest: An Anthropological Account of World of Warcraft*. University of Michigan Press. <https://doi.org/10.3998/toi.8008655.0001.001>
- OLDBOY. (2022, 21 de septiembre). *This Game is Boring*. Steam. <https://bit.ly/3RE4fBg>
- OMS. (2023, enero). Trastorno por uso de videojuegos. En *CIE-11 para estadísticas de mortalidad y morbilidad*. <https://bit.ly/3vak9eY>
- Papers Please. (2013b). *A Dystopian Document Thriller*. <https://bit.ly/3RIEnUU>
- Papers, Please. (2013a). *Congratulations. The October Labor Lottery is complete. Your name was pulled*. <https://bit.ly/3TBZjzr>
- Parlett, D. (2019). Lizzie Magie: America's First Lady of Games. *Board Game Studies Journal*, 13(1), 99-109. <https://doi.org/10.2478/bgs-2019-0005>
- Reboredo, A. (1983). *Jugar es un acto político*. Nueva Imagen.
- Ruiz, M. d. y Aguirre, G. (2015). Etnografía virtual, un acercamiento al método y a sus aplicaciones. *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, 21(41), 67-96. <https://bit.ly/3S3iSzo>
- Sarian, A. (2019). Ethical Self-Reflection in Papers, Please. *Cultural Science*, 11(1), 41-53. <https://doi.org/10.5334/csci.122>
- Steam (s. f.). *Niveles y Exp de Steam*. <https://bit.ly/47imfqs>
- Steam (s. f.). *Normas y directrices de Steam: discusiones, reseñas y contenido generado por los usuarios*. <http://bit.ly/48xA9Gr>
- Tkach, L. (Productor) y Ordynskiy, N. (Director). (2018). *Papers, Please-The Short Film* [Película]. YouTube. <https://bit.ly/3GYx8TA>
- Vinckenbosch, D. (2017). *Game Analysis "Papers, Please"-Authority vs. Moral*. Semester A. <https://bit.ly/48eZCVm>