

ANÁLISIS EDUCATIVO

Papers, Please

Florian Graefe Aguado
Deutsche Schule San Sebastián
fgraefe@colegioaleman.net
Enviada el 01/12/2021
Publicada el 10/05/2022

Ficha técnica del videojuego		Jugabilidad	
Nombre del videojuego	Papers, Please	Dificultad de aprendizaje	Baja.
Desarrollador	3909 LLC	Satisfacción	Media, el juego se vuelve rápidamente difícil y requiere resistencia contra la frustración y la presión de tiempo.
Distribuidor	3909 LLC	Efectividad	Alta.
Año de publicación	2013	Inmersión	Media, tanto la música como los gráficos intentan romper la inmersión, creado a posta una atmósfera de incomodidad.
Tipología del juego	Simulación, Rompecabezas	Motivación	Alta, dado que si se pierde, son fallos que el propio jugador comete, y se puede reiniciar antes del fallo.
PEGI	16	Socialización (elementos)	Se juega en un entorno cerrado.
Estrategias de pago online	No hay		
Publicidad	No hay		
Dispositivo	Windows, MacOS, Linux, iOS, Play Station Vita		
App. Store	Steam		
Precio	8,99 €		

1. Breve descripción

Papers, please será uno de los pocos juegos, que intenta hacer lúdico a la burocracia gris - y la primera vez con la que se enfrentará el alumnado, aún con sus mentes inocentes sobre del mundo adulto respecto los formularios; las taquillas aún solo son para acceder a las atracciones; y el término de funcionario solo lo asocian con profesores, médicos, policías y bomberos.

En este juego el jugador es un inspector fronterizo de una aduana durante los años 80 del país ficticio Arstotzka, quién controla los pasaportes y otra documentación, tanto de ciudadanos como de extranjeros quienes desean acceder.

No sería necesario continuar hablar sobre este juego, si solamente consiste en revisar pasaportes, comprobar las fechas de expedición y aceptar o rechazar las peticiones de acceso. Nos encontramos con que se quiere acceder a un país con régimen totalitario, clausurado como lo fue el oriente para el occidente durante la guerra fría. Hay más detrás de esta fachada gris: El jugador tiene que mantener a su familia, y cualquier fallo que comete, se le hace pagar recortándole la nomina. Tras pocos días de trabajo, siempre suele ocurrir algo imprevisto - una enfermedad, cuya cura es algo más costoso, o un gasto grande imprevisto. ¿Y ahora, de donde se saca más dinero?

4. Contenidos educativos estructurantes (Historia)

a. Causalidad

La causalidad está presente en **Papers, please**, pero de una forma muy sutil, ya que el jugador se encuentra mayoritariamente imponente y sin poder influir la historia.

Estado totalitario Arstotzka decide abrir su frontera, para agilizar su economía agonizante. Gracias a ello, el jugador encuentra su nuevo trabajo. Como efecto secundario de la apertura, surgen cambios políticos: Una organización clandestina, llamada EZIC, quiere derrocar al régimen, e intenta conseguir que el jugador colabore con ellos. Si lo hace, y sobrevive lo suficiente, incluso terminan ganando y abrirán la frontera del todo.

Sin embargo, otros sucesos políticos o crisis económicos, hacen que las vejaciones por parte del estado totalitario aumenten, reduciendo al jugador a un mero espectador del contexto, sufriendo principalmente las consecuencias de causas ajenas.

b. Temporalidad - Evolución histórica.

Ahora habrá una contradicción con el anterior apartado: Dependerá del jugador impotente, si hay una temporalidad o no. Si el jugador juega leal al gobierno, apenas habrá algún cambio: El juego terminará como había comenzado, con un estado poderoso y gris, omnipresente, quien celosamente vigila su frontera a pesar todos los atentados o manifestaciones.

Sin embargo, si el jugador decide apoyar al EZIC, podría lograr que haya un cambio (aparente), consiguiendo el derrocamiento del régimen totalitario tras varios días dentro del juego. Aquí finaliza la temporalidad, que se concentra básicamente en un periodo de un mes.

c. Relevancia histórica

Desde el punto de vista histórico el juego tiene un marco tanto geográfico como cronológico muy cerrado, al menos para el currículo de historia de la educación española: La guerra fría entre occidente y oriente, con su talón de acero, y la posterior reapertura tras la época cerrada de Leonid Brézhnev es mucho más complejo que un paso fronterizo.

Es un juego interesante si se quiere tematizar los conflictos y los problemas desde una perspectiva microhistórica social, requiriendo unos conocimientos detallados del contexto macrohistoricos, para que pueda aportar unos nuevos e interesantes conocimientos sobre la vida diaria en la frontera, desde el punto de vista del bloque soviético (o mejor dicho, arstotzkaico).

d. Dimensión ética de la Historia

El jugador se encuentra continuamente en un dilema moral. Intenta estar a la altura de sus propios sentimientos morales, pero también quiere trabajar rápidamente sin permitirse errores para mantener a su familia; en última instancia, en este juego, se siente también responsable de las consecuencias políticas de su actuación. Según como juega, termina el juego entre 9 y 20 días, con diferentes fines posibles.

Cabe mencionar la ausencia de formas de recompensa, como suele ser el caso en los juegos con el fin de motivar al jugador y reconocer su propio logro. Eso se suma a la mala sensación que se tiene en el mismo juego. No hay salida moral, y la mala conciencia no se puede contrastar con una puntuación alta.

El jugador se enfrenta a temas como la sexualización, la migración, la violencia y la criminalidad, se ve obligado a lo largo del juego a lidiar con ellos moralmente. Lo especial del juego no es la

diversión, sino hacer que el jugador se sienta incómodo debido a la visualización monótona del juego - para destacar aún más la seriedad de los temas.

Para protegerse contra ataques terroristas, contrabandistas o delincuentes, el jugador puede tomar y controlar huellas dactilares o comprobar mediante escáner desnudo si llevan los migrantes armas por encima. Y, si es el caso, el jugador los interroga y puede ordenar que sean arrestados. En estas ocasiones las migraciones intentan burlar o sobornar al inspector, ofrecen información a cambio de su libertad o piden clemencia. El caso más común proviene de las prostitutas, que en el peor de los casos son perseguidas por sus proxenetas y se ofrecen al jugador para poder huir.

e. Identificación del cambio y la continuidad históricos

El jugador vive una experiencia de cambio casi ausente, y en todos casos lento. El juego comienza con una ligera apertura del país hermético, y las decisiones del jugador apenas influyen en la evolución política del país. En la gran mayoría de los casos, el jugador termina perdiendo: Su familia se muere por desnutrición o de enfermedad o el jugador es llevado a prisión, ejecutado o muere en un atentado. Conseguir sobrevivir es difícil, incluso cambiar el rumbo histórico y lograr que la revolución tenga éxito, es algo posible, aunque excepcional.

No obstante, la historia no se estanca se congela: Cambia alrededor del jugador. El estado totalitario cambia y aumenta continuamente las restricciones de acceso, pero mantiene abierta la frontera; mientras que la organización clandestina continuamente comete atentados para forzar una revolución más acelerada. Simultáneamente, llegan cada vez más migrantes o turistas, que desean cruzar la frontera por diferentes razones, lo que refleja una cierta evolución histórica.

f. Perspectiva histórica

Papers, please hace muchas referencias sutiles a nuestra realidad histórica. Tanto el estado Arstotzka, cuyo funcionario es nuestro protagonista jugador, como los estados vecinos son ficticios. Geográficamente hablando, dentro de este mundo virtual, Arstotzka es el país más al este. En el norte y centro se encuentran Kolechia y Obristan, y en el oeste se ubican Antegria, Republia, Impor y la United Federation. A pesar de ser nombre inventados, los desarrolladores nos dan claros guiños hacia la realidad: Nos encontramos con los países capitalistas del bloque occidental de nuestra guerra fría, siendo la United Federation una clara referencia a los Estados Unidos, seguido por Antegria, Republia e Impor, cuyas palabras tienen raíces latinas (y, por ello, occidentales). Por el otro lado están los países comunistas del bloque oriental, cuáles serían Kolechia (de колючка), Obristan (de оборот) y Arstotzka (una combinación de la palabra griega αριστος (=lo mejor) y ruso точка (=punto)). Incluso el águila podría ser una reminiscencia a la bandera de Albania, siendo el único país comunista que siguió teniéndolo en su escudo entre 1944 y 1991.

La única referencia claramente comunista se encuentra al comienzo del juego, cuando al jugador le informa un mensaje que gracias a la Lotería Laboral Octubre ha sido elegido como inspector de aduana, siendo una clara reminiscencia a la revolución de octubre de 1917 en la rusia zarista, debajo de un logo que es un martillo empuñado, que a su vez recuerda al símbolo de la clase obrera.

Finalmente, 1982 sea una fecha al azar, pero no casualmente en 1985 comenzó el nuevo secretario general y número uno de la URSS, Michail S. Gorbatschow, con su nueva política, tanto interior como exterior. Esa política se puede resumir en las dos palabras de *Glasnost* (=escuchar) y *Perestroika* (=reestructuración) una reforma y apertura de la URSS, que llevará finalmente hacia la disolución de la URSS en 1991. También es claro el guiño hacia la novela 1984 de Orwell, en la cual la vida diaria

de un estado totalitario y gris es su tema central.

Papers, please se ubica justamente en este periodo tan delicado, cuando el gobierno autoritario hace, a pasos muy pequeños, reformas, abriendo las fronteras y permitiendo el acceso tanto a expatriados como a extranjeros. Este paso por el talón de acero desestabiliza rápidamente la economía de la Arstotzka ficticia, grupos radicales incluso exigen participación democrática. Sin embargo, la mano dura del partido aún es firme, y también en la Rusia real los militares comunistas intentaron parar las reformas de Gorbatschov mediante un golpe de estado en verano de 1991. El jugador se tiene que decidir, si quiere apoyar al antiguo régimen, o luchar, de forma clandestina, contra ello - y, al mismo tiempo, aparte de todo el circo político que no le afecta de forma directa al ciudadano medio, preocuparse del bienestar de su familia. Dado que la economía, tanto de Arstotzka como de la URSS, se encontraba por los suelos, y temiendo al poderoso servicio secreto (de la que incluso el actual presidente ruso, Vladimir Putin, fue agente), es un ejercicio exigente y difícil de cumplir.

5. Conclusión

Debido al tema inusual y la presentación abstracta, **Papers, please** atrajo una enorme atención y ganó varios premios. Los gráficos abstractos y el nivel de audio transmiten una experiencia de juego especial y subrayan su carácter. El diseñador Lucas Page desarrolló su juego a posta con el objetivo de discutir temas socialmente relevantes.

Dado que el juego es moralmente muy exigente, requiere enormes discusiones cognitivas y unos conocimientos del contexto histórico detallados, sería recomendable para 3º o mejor 4º ESO (que es cuando mejor encajaría también con el currículo escolar actual).

