Political *simulacra* and simulation in video games: the totalitarian State of Arstotzka's case in *Papers, please*

LOADING...

SIMULACROS Y SIMULACIÓN POLÍTICA EN VIDEOJUEGOS

El caso del Estado totalitario de Arstotzka en *Papers, please*

Por: **Luis Daniel Martínez Álvarez · Álvaro Sanchis · Melani Lleonart · Bahadir Uçan**

Martínez Álvarez, L. D., Sanchis, A., Lleonart, M. y Uçan B. (2024). Simulacros y simulación política en videojuegos: el caso del Estado totalitario de Arstotzka en *Papers, please*. *Entorno UDLAP, 23*
Recibido: 12 de julio de 2024 **Aceptado:** 18 de septiembre de 2024

RESUMEN

El estudio de los videojuegos dentro de los marcos del análisis de las ciencias políticas abre las puertas a nuevas formas de entender y comprender la experiencia de diferentes sistemas políticos desde medios inmersivos. El videojuego *Papers, please*, del desarrollador Lucas Pope, narra el rol de un jefe de puesto migratorio en un Estado totalitario fantástico denominado Arstotzka. El *gameplay* de dicho relato se centra en reflexionar sobre el papel de la obediencia, el poder estatal y la noción de la libertad como eje central en la búsqueda de un sistema democrático a lo largo de los diferentes finales del juego. A través de un análisis hermenéutico y fenomenológico, el presente texto busca comprender las nociones de libertad y de la búsqueda de la dignidad humana dentro de los horrores de los sistemas totalitarios en un simulacro interactivo.

PALABRAS CLAVE

***Papers, please* · Política · Simulacro · Videojuegos · Totalitarismo**

ABSTRACT

The study of video games within the frameworks of political science analysis opens the doors to new ways of understanding and comprehending the experience of different political systems from immersive media. The video game *Papers, please*, from developer Lucas Pope, narrates the role of an immigration post chief in a fantastical totalitarian State called Arstotzka. The gameplay of this story focuses on reflecting on the role of obedience, State power and the no-

PLAY

tion of freedom as the central axis of the search for a democratic system throughout the different endings of the game. Through a hermeneutic and phenomenological analysis, this text seeks to understand the notions of freedom and the search for human dignity within the horrors of totalitarian systems from an interactive *simulacrum*.

KEYWORDS
***Papers, please* · Politics · *Simulacra* · Video games · Totalitarianism**

INTRODUCCIÓN

De acuerdo con las reflexiones más profundas de Hannah Arendt (2018) sobre la ontología de la libertad individual y colectiva desde el pensar filosófico, existe desde siempre en los albores de la perversión política la tentación del totalitarismo. Un viejo mal que, si bien ha estado presente desde antaño bajo diferentes nombres y formas, durante el siglo xx alcanzó un auge particular a través de múltiples normas, formatos y excusas ideológicas. Desde el comunismo hasta el fascismo y nazismo, los totalitarismos de Estado movilizados por la lucha de clases, racismos o diferencias sociales marcaron el siglo xx bajo la estela del poder opresivo, la muerte de las libertades y la ominosa constitución de diversos genocidios. En este sentido, uno de los efectos sintomáticos de la violencia totalitarista política se refleja en la pérdida de la individualidad por parte de los sujetos que conforman las sociedades. Hannah Arendt (2021) los denomina «sujetos superfluos» e «insustanciales», que son dominados no solo por el poder despótico del Estado, sino que han perdido capacidades reflexivas, intelectuales, de pensamiento y de decisión propias. Dicha pérdida de individualidad es característica dentro de los sistemas totalitarios del siglo xx, ya que inhiben la capacidad de resistencia, cambio y pluralidad política en nombre de un fin teleológico aparentemente mayor, disfrazado de galimatías ideológico.

El videojuego *Papers, please* (2013), diseñado de manera independiente por Lucas Pope, ofrece una simulación de dicha pérdida de individualidad en nombre del orden social del Estado totalitario comunista de Arstotzka. Una nación ficticia creada dentro del mundo narrativo del juego, donde el usuario adquiere un papel activo laborando en una estación de aduana, y es responsable del acceso y la expulsión de diversos individuos. El jugador se enfrenta a múltiples circunstancias que reflejan la incompatibilidad del espíritu humano con el sistema político de Arstotzka. A pesar de ello, la dinámica y mecánica del juego tienden a presionar al usuario a obedecer las normas del sistema. Si ignoras los protocolos preestablecidos por el gobierno central de Arstotzka, puede morir tu familia, puedes perder el empleo y terminar en un campo de trabajo, y te arriesgas a causar tragedias dentro del sistema. *Papers, please* permite realizar una interesante reflexión sobre los comportamientos humanos en los planos de la libertad y la represión dentro de los marcos de una simulación digital representada en el Estado totalitario de Arstotzka.

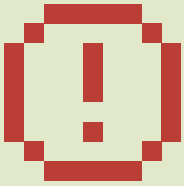
> **EL JUGADOR SE ENFRENTA A MÚLTIPLES CIRCUNSTANCIAS HUMANAS QUE REFLEJAN LA INCOMPATIBILIDAD DEL ESPÍRITU HUMANO CON EL SISTEMA POLÍTICO DE ARSTOTZKA.**

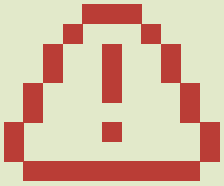
El presente texto es una breve pero profunda reflexión sobre la condición humana y su interacción en simulaciones digitales de políticas radicales y totalitarias, en contra de principios básicos de humanidad basados en la dignidad, la libertad y los derechos individuales, comenzando con el ontológico de pensar por uno mismo.

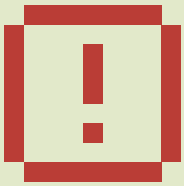
DISCUSIÓN

La praxis del pensar como la ontología de toda libertad

El drama de la libertad forma parte de la ontología humana desde sus inicios. Aun desde los espacios de la ficción y la mitología, la noción de la libertad se plantea como una constante lucha y deseo de los grandes héroes griegos y romanos, por encima de los caprichos del destino de los dioses antiguos. El hombre era presa del destino, es decir, de una metafísica que negaba su propia libertad. A pesar de cualquier decisión, variante o huida, persona-







jes como Edipo Rey no podían escapar de un destino que auguraba su propia autodestrucción y la de su familia. Esta lectura mitológica del destino se diluye en creencias posteriores —como el cristianismo, el judaísmo o el islamismo—, donde la libertad del ser se representa en su libre albedrío. Pero la lucha de los héroes griegos es, sin duda, un reflejo del constante deseo del espíritu humano por romper las cadenas de lo preestablecido, y se centra en una de sus naturalezas esenciales: la ontología de la libertad humana.

Desde un punto de vista filosófico, teológico, político, artístico o literario, la condición de la libertad se radicaliza en cada sujeto por las circunstancias y problemáticas propias de su contemporaneidad. A pesar de ello, no es posible visualizar al individuo como esclavo de sus circunstancias, ya que, si bien existen factores que condicionan parte de su realidad, el individuo posee la capacidad innata de pensar en libertad; del acto de consciencia propia. Arendt determina que el pensamiento es la primera y más pura forma de libertad que existe en cualquier ser, no solo como principio de resistencia o resiliencia contra los poderes despóticos, sino que forma parte de la ontología del ser (Arendt, 2021). Para pensadores como Immanuel Kant (2020), el acto de pensar es más que una condición idiosincrática del ser, puesto que es precisamente lo que lo define —casi al estilo de Descartes—, proponiendo una relación circular y simbiótica entre el acto de pensar y la existencia misma:

> *En la conciencia de mí mismo en el pensar soy el ser mismo, por el cual, sin embargo, nada me ha dado para pensar. Pero la proposición «yo pienso», por cuanto significa «yo existo pensando», no es una mera función lógica, sino que determina el sujeto (el cual entonces es al mismo tiempo objeto) con respecto a la existencia y no puede tener lugar sin el sentido interno, cuya intuición proporciona siempre el objeto, no como cosa en sí misma, sino meramente como fenómeno.* (p. 333)

De esta manera, Kant nos propone una relación intrínseca entre el acto de pensar y el de existir como seres humanos. El pensamiento, como principio que define parte integral de la individualidad, debe ser reflejo ontológico de la esencia del poder de decisión propio de la consciencia del ser. En el espacio particular de los Estados totalitarios, la capacidad de individualidad comienza a morir y a extinguirse en pro del papel radical de ideologías que, como menciona Althusser (1996, p. 118), terminan por interpelar al sujeto, tanto en su praxis como en su pensar.

En el caso particular de la república ficticia de Arstotzka, dentro de la narrativa del juego existe una construcción simbólica similar a la de los Estados totalitarios soviéticos del siglo xx, con sus respectivas variantes y elementos fantásticos. A pesar de ello, el juego presenta a una sociedad que tiende a ser regulada, reprimida y orientada hacia la pérdida de la individualidad en favor de la creación de un sentimiento colectivista de Estado. Si bien, desde una perspectiva humana y ontológica, el sentido colectivo no es inherentemente negativo, en dichos sistemas se da a la par de la inhibición de la diversidad de pensamiento y de una praxis democrática. La estética visual del juego permite generar un sentimiento de linealidad ideológica, donde el audio de los personajes de diferentes regiones, naciones y posiciones culturales siempre es interpelado por el micrófono del Estado, que proporciona una identidad única bajo cualquier circunstancia. Esta está preestablecida por las normas del Gobierno en cada día de simulación del juego, a lo largo del *gameplay*.



LA ESTÉTICA VISUAL DEL JUEGO PERMITE GENERAR UN SENTIMIENTO DE LINEALIDAD IDEOLÓGICA, DONDE EL AUDIO DE LOS PERSONAJES DE DIFERENTES REGIONES, NACIONES Y POSICIONES CULTURALES SIEMPRE ES INTERPELADO POR EL MICRÓFONO DEL ESTADO.

Asimismo, la música del juego refleja el proceso burocrático del totalitarismo sin identidad, y precede el comportamiento social y cultural de sus ciudadanos, a un ritmo lento, reminiscente a una marcha fúnebre. La representación del Estado no transcurre bajo una violenta fuga soviética al estilo de Dmitri Shostakóvich en el segundo movimiento de su cuarteto núm. 8, sino a través de una estética pausada, pesante y cuasi mortuoria de un ritmo sin variantes armónicas y melódicas, pero sí con un constante proceder y caminar militar forzado. El motivo (*theme*) del videojuego trata de expresar los elementos culturales de una sociedad de características eslavas, reforzado por el uso de instrumentos de cuerda, así como acentos y síncopas características de ciertas regiones de la Europa del Este. Por otro lado, la obra transita también un desarrollo armónico profundamente negativo, *andante* de marcha, que solo se acelera bajo diversas tensiones armónicas que no terminan por resolver o cambiar en una tonalidad mayor o de características menos lúgubres. El desarrollo de la música expresa, de cierta manera, la naturaleza innata del sistema que, bajo una serie de repeticiones constantes, termina por generar una tensión continua, para caer en una escasa resolución armónica del tema. Es decir, el tema musical, desde sus características estéticas y técnicas, expresa la innata decadencia del sistema totalitario, así como su pronta aceleración de cadencia y decadencia cultural y social. Por ejemplo, el tema «Death» permite visualizar, desde su constante caída melódica e interválica, una reiteración de la noción sonora atmosférica y espacial, hacia los tonos graves y, por ende, en consonancia con la idea de la muerte —común en los videojuegos—. Sin embargo, existen más variantes armónicas y menos rítmicas en el acecho de la muerte que en el de la cotidianidad en Arstotzka, situación que manifiesta el infierno y horror de vivir en la burocracia cotidiana de la falta de libertad.

Como se ha mencionado, en *Papers, please* existen diversos finales, pero vale la pena destacar que, aun en los finales donde el protagonista no es asesinado o llevado a un campo de trabajo forzado, el tema de la muerte se encuentra presente en todo momento. Existe en la idea del fracaso, en el limbo burocrático, donde será investigado por el Estado que él mismo representó desde la ambigüedad de la falta de individualidad y de pensamiento lógico, racional o propio.

El uso de videojuegos como medio artístico y narrativo ofrece una reflexión política distinta a la de otros medios. Por su característica inmersiva, permite a las nuevas generaciones interactuar con estos fenómenos políticos de manera personal, mediante la integración de problemas morales complejos. Esto a pesar de que la mimesis nunca representa una sustitución directa de la realidad, por el contrario, muestra una forma distinta de acercamiento mental (Michailidis *et al*., 2018, p. 5) y más flexible al fenómeno real desde el plano psicológico subjetivo. Por otro lado, en la posmodernidad, las nociones de realidad e hiperrealidad permiten una interacción más profunda con los *simulacros* y la *simulación*, donde las sombras platónicas de lo irreal tienen un mayor impacto cultural y social que aquellos bosquejos abstractos de lo que emula a lo real.

En el caso particular de *Papers, please*, se trata del simulacro de una sociedad en tercer nivel (Baudrillard, 1993, p. 127), por lo que existe una pérdida relativa de la noción de la realidad en el acto de inmersión, donde la copia adquiere un valor superior al de la realidad. Este tipo de ejercicios permiten una mayor interacción con situaciones complejas, disruptivas y distópicas, en las que la actitud moral del jugador es puesta entre paréntesis. Se crea una suerte de tensión entre el libre albedrío del individuo y las decisiones tomadas por el usuario dentro del *gameplay*, o bien, lo que bajo una óptica de simulación sería el *Dasein* (ser en el mundo) heideggeriano (Heidegger y Nietzsche, 1994), donde el tiempo te arroja a una experiencia en busca de darle sentido al ente, a través de su praxis y de decisiones en el mundo digital. En este sentido, el juego se puede posicionar dentro del marco ideológico de la simulación en segundo y tercer nivel, donde la realidad queda en pausa, ya que la simulación sustituye parte de la realidad, mediante la narrativa y las decisiones presentes en el juego.



Este tipo de discusiones filosóficas han sido propuestas por Baudrillard en su lectura de los simulacros y la hiperrealidad (1993). Es precisamente gracias a medios como los videojuegos que es posible alcanzar una experiencia más cercana a la de una situación real, por las sombras platónicas de la hiperrealidad. En este sentido, el juego construye una simulación desde la cual el jugador toma las decisiones a las que se enfrenta un hombre común dentro de un sistema totalitario que emula a los antiguos Estados soviéticos del siglo xx. En este contexto, es posible poner en tela de juicio la libertad de pensamiento, los conceptos de individualidad, crítica y resistencia dentro de un sistema colectivista, un Estado frío y lejano a las necesidades humanas en cada uno de sus sectores, dentro y fuera de la Nación. El Estado de Arstotzka media en cada una de las decisiones de la población —en este caso del jugador principal— en las maneras en que recibe, aprueba, rechaza o castiga las solicitudes de migración en su puesto vecino al Estado enemigo de Kolechia. Esta situación produce una mayor radicalización en la vigilancia y en el estatus migratorio de los otros pueblos, además de Kolechia, como Republia, Impor, United Federation, Antegria y Obristanye. Todas estas son consecuencias a las que el jugador se enfrenta constantemente.

Dentro del juego se presenta la disyuntiva moral de elegir lo que es mejor para el sujeto libre dentro de un Estado totalitario agobiante, con un fuerte aparato ideológico que busca destruir la naturaleza de lo individual, y, por ende, de un verdadero crecimiento social que surja orgánicamente y no de la imposición cultural por parte del aparato del Estado. A pesar de ello, la media del juego, dentro de sus veinte finales, depende en gran medida de apegarse a una serie de estrategias para alcanzar múltiples opciones y consecuencias. A lo largo del juego se plantea una constante relación de poder entre el Estado —que se erige como eje centrado, destructor de las libertades de pensamiento del jugador, imponiendo su voluntad mediante el poder político— y el libre albedrío del jugador, que siempre existe, incluso cuando se ve inmerso en el sistema burocrático de la nación ficticia de Arstotzka.

Mediante el juego, este simulacro establece una especie de reflexión sobre lo planteado por Hannah Arendt en *Eichmann en Jerusalén: un ensayo sobre la banalidad del mal*, donde propone que el papel de la burocracia en los sistemas totalitarios es exigir del individuo un abandono de su propia libertad de pensamiento en aras de una aparente sublimación ideológica (2006). Esto da lugar a que, en diversos casos, como el de los aparatos de carácter comunista, quede marcado un profundo distanciamiento con las libertades, el pensamiento original, la crítica, la corrección político-económica y su ontología humana. Por su parte, Agustín Leaje (2023), politólogo argentino, a través de una reflexión desde la filosofía platónica, suma a esta falta de libertad de pensamiento promovida por el Estado un sujeto que carece de carácter para promover su propia libertad de pensamiento. Más tarde —y en diálogo con Ortega y Gasset—, Laje lo consolida en la constitución del idiota, simultáneamente ensimismado, carente de visión política para comprender su relación dialéctica con la sociedad desde la libertad y la responsabilidad política, y el ser masificado de Ortega y Gasset, que carece de opinión, libertad y pensamiento político (p. 53).

Dicha pérdida de libertad de pensamiento surge como el primer eje dentro del simulacro de *Papers, please* desde la primera interacción con el usuario. La mecánica de juego orilla a obedecer desde los primeros momentos, puesto que, de lo contrario, se puede terminar en algún gulag o cárcel como medida de represión de la libertad y la praxis.

> *En septiembre de 1918 se ordenó a Dzerzhinski que implementara la política leninista del terror rojo. Lanzada a raíz de un atentado contra la vida, esta oleada de terror (arrestos, detenciones, asesinatos) […] En la lucha de Lenin por el poder, el «terror rojo» fue esencial. Los campos*

> *de concentración, llamados campos de «destino especial», fueron cruciales en esa campaña.* (Applebaum, 2012)

La obra de Anne Applebaum exhibe la naturaleza política represiva del sistema soviético desde sus inicios. Si bien su radicalización genocida alcanzó sus puntos más álgidos en Rusia y sus provincias con la megalomanía de Stalin, aun en la praxis gubernamental de Lenin existen diversos rastros historiográficos de represión, tortura, usos de campos de concentración o reeducación y fusilamientos a lo largo de toda la trágica consagración soviética.

Dicha situación no es ajena a otros genocidios originados en el marxismo leninista, como el resto de la Unión Soviética, con 20 millones de muertos; la China maoísta, con un estimado de 65 millones de muertos en tiempos de paz; Vietnam, con un millón; Corea del Norte y Camboya, con dos millones cada uno; Europa Oriental, con un aproximado de un millón; los 150,000 muertos en América Latina; los 1.7 millones en África; y el millón y medio en Afganistán (Courtois, 1997). Todo esto ligado a Estados políticos comunistas totalitarios en el poder, no a grupos guerrilleros como el E. R. P. en Argentina o Sendero Luminoso en el Perú, patrocinados por dictaduras, como la cubana y la soviética, a lo largo del siglo xx (Laje, 2020). Este tipo de sistemas no solo promovieron la muerte del pensamiento libertario e individual de cada sujeto en favor de una praxis responsable social y colectiva, sino que promocionaron la muerte y la negación a la vida desde el primer momento; como señala el politólogo liberal Ron Paul (Laje, 2020). Este tipo de prácticas se ven en otros países en el control estatal de la natalidad y de las relaciones sexuales de los individuos, visualizadas bajo principios ideológicos colectivistas. En estos sistemas, se evidencia la poca sensibilidad a la noción de la consciencia humana desde su valor ontológico, social, cultural e individual. Se trata de Estados totalitarios que ponen por encima de la realidad científica, económica, cultural y ontológica del ser humano, principios teleológicos ideológicos con miras admirables en fines, pero funestas en praxis y resultados. Si bien el totalitarismo no pertenece solo a un espacio ideológico o político, ya que la demagogia y el poder estatal puede producir sistemas totalitarios de derecha, izquierda o cualquier variante democrática, el totalitarismo en *Papers, please* nos muestra el simulacro de una decadencia política comunista, que se ve reflejada en la pérdida de identidad individual y democrática desde un pensamiento tanto subjetivista como colectivista.

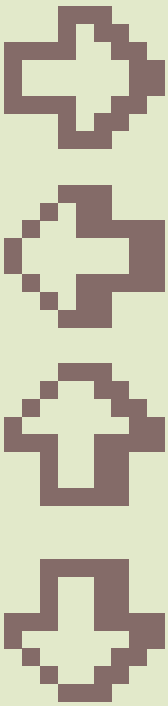
EL JUEGO CONSTRUYE UNA SIMULACIÓN DESDE LA CUAL EL JUGADOR TOMA LAS DECISIONES A LAS QUE SE ENFRENTA UN HOMBRE COMÚN DENTRO DE UN SISTEMA TOTALITARIO QUE EMULA A LOS ANTIGUOS ESTADOS SOVIÉTICOS DEL SIGLO XX.

Simulación, libertad y democracia

Uno de los elementos ontológicos de la democracia es la libertad de pensamiento, en la cual se basa la diversidad política e ideológica. A pesar de que la mayoría no siempre tiene la razón, ya que por naturaleza política las masas son manipulables bajo herramientas demagógicas (Bilbeny, 1999, p. 8), una característica intrínseca de la democracia es escuchar, apreciar y respetar la dignidad humana en todas sus expresiones, dentro de los marcos de la ley. Esta debe contemplar ramificaciones humanísticas, filosóficas y éticas para evitar actos que opriman, destruyan o denigren a ciertos sectores. Sin embargo, la democracia busca, mediante la mayéutica, refinar el pensamiento social y colectivo, tanto con la mayoría como con las respectivas minorías que componen a la sociedad. En el marco de la sociedad totalitaria de Arstotzka, es imposible alcanzar dichos parámetros, ya que el sistema político es el centro del pensamiento y de la praxis política que plantea el juego. Aunado a ello, la sistematización del pensamiento

GAME OVER

LOS FINALES TRÁGICOS DENTRO DE LA REALIDAD DE *PAPERS, PLEASE* SE DESENCADENAN, PRECISAMENTE, DE LA DESOBEDIENCIA PRIMERA Y POSTERIOR A LAS NORMAS ESTABLECIDAS POR EL SISTEMA TOTALITARIO Y SUS MECÁNICAS DE JUEGO.



ideológico —por más virtuosos que sus fines parezcan— adopta, en su intento por mantener una sensación de control, formas de denigración social, colectiva e individual. Estos métodos se basan en las nociones de poder y control de Foucault (1983, p. 86). Así, desde una lectura foucaultiana, el acto de vigilar y castigar no es la praxis presente solo para los integrantes de una sociedad carcelaria, sino para todo civil dentro del aparato de Estado, libre o convicto, donde la idea de obediencia delimita, en sí misma, la praxis general de la burocracia, cultura y sociedad de Arstotzka.

Dentro de dichos parámetros, es precisamente donde existe una ausencia de tolerancia por la disidencia y la diferencia social, política y cultural. Por ende, el sistema, de manera automática, produce una violencia no personalizada ni subjetiva, sino sistemática (Zizek, 2009, p. 20) sobre el sujeto que aspira a la diferencia dentro del sistema impuesto por el Estado. Las estructuras estatales marcan el comportamiento social y cultural de las masas, en el plano de la cotidianidad y del trabajo individual. Es decir, la vida social del individuo solo es una extensión de las políticas del estado totalitario a lo largo de un plazo marcado, definido e incluso abortado, por parte del poder estatal.

Los finales trágicos dentro de la realidad de *Papers, please* se desencadenan, precisamente, de la desobediencia primera y posterior a las normas establecidas por el sistema totalitario y sus mecánicas de juego. Por un lado, si el usuario o *gameplayer* decide abandonar las normas y reglas impuestas por el Estado, termina en la pobreza extrema, la cual es castigada por el gobierno de Arstotzka. Por otro lado, el personaje es un sujeto que trabaja en un puesto migratorio, y las instrucciones del Estado para el ingreso y no aceptación de los migrantes a lo largo de la república comunista de Arstotzka varían diariamente. De manera que el planteamiento central del juego termina por abordar una problemática de idiosincrasia filosófica en el concepto de otredad, desde lo individual hasta las categorías previas del enemigo: el problemático, aquel que no debe ser aceptado socialmente —no a partir de sus diferencias individuales, sino por sus características generales y previas—. El *infinito* que pertenece al espacio del *otro* migrante es definido no solo por la subjetividad de la *totalidad* (Levinas, 2012) del usuario del puesto migratorio, sino que es preestablecida bajo una serie de normas ideológicas impuestas por el Estado de manera arbitraria y desde bases no científicas.

La exterioridad del migrante suele ser negada en los sistemas de gobierno que definen su estatus en el plano nacional, estatal e internacional. La nomenclatura de las culturas como Estados, Comunidades, Uniones Nacionales u ONG termina por definir el estatus político del migrante. En el caso de *Papers, please*, los elementos supuestos que definen la individualidad del sujeto migrante solo pueden ser puestos en crisis por la libertad de acción ética del jugador. A pesar de ello, a lo largo del juego el sistema busca reprimir cualquier espacio para el ejercicio de la libertad por parte del sujeto. Con cada desviación se corre el riesgo de ser llamado traidor, corrupto o desobediente por los sujetos que buscan ingresar, y terminar en uno de los finales trágicos. Esto se basa en la negación del otro como individuo independiente; es decir, existe una determinación biopolítica (Foucault, 2009) de violencia sobre las diversidades que definen al sujeto migrante en las políticas estatales totalitarias impuestas por el Estado de Arstotzka:

> *La primera parte explora qué constituye el biopoder en relación con sus fines y medios violentos. Comienza con las justificaciones que sustentan una política de crear vida y dejar morir. Siguien-*

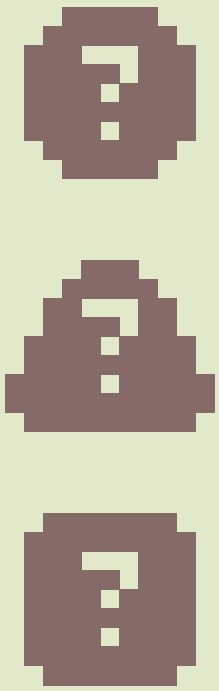
> *do a Foucault […] cómo se justifican las masacres como algo vital. Los medios del biopoder no son menos letales. Como se relata en la genealogía de Foucault, el biopoder se desarrolla como un modo de gobernanza a lo largo de múltiples líneas.* (Emerson, 2021, p. 2)

Tal como menciona Ronald Emerson en esta reflexión sobre Foucault, podemos ver la experiencia del biopoder dentro del mundo de *Papers, please* en la interacción violenta entre el Estado y el migrante, que carece de elementos individuales y es definido por los colectivos que marcan su identidad. Es decir, su personalidad y diversidad humana son delimitadas por el Estado desde la subjetividad política totalitaria del «enemigo», «aliado» u otro elemento político. Si bien el videojuego se nos presenta como un ejercicio de simulación, estas situaciones dentro de la narrativa digital evidencian las múltiples problemáticas de la migración y de los personajes que se integran en sociedades donde no existe una protección legal sobre su estatus como individuos. Sobrepuesto a ello, existe la visión del usuario, el jefe de puesto migratorio, quien debe decidir si se apega o no a los parámetros del «nicht denken» (no pienses) (Stocker, 2020), obedeciendo al Estado, renunciando a la mencionada libertad de pensamiento por encima de una ideología que interpele al sujeto (Althusser, 1996).

El espacio del videojuego permite crear condiciones de reflexión únicas sobre el panorama político, puesto que la relación causal entre acto y realidad se ve fragmentada por efecto del simulacro. A pesar de ello, el jugador promedio trata de mantener sus parámetros morales, mientras que el resto experimenta una mayor flexibilidad ética en sus decisiones a lo largo del juego. El elemento central en la autodefinición del sujeto gira en torno a los límites de su propia libertad dentro del sistema totalitario, mientras trata de evitar que su familia termine asesinada, en un *gulag* o fusilada, como solía suceder, desde los tiempos de Lenin, en la Rusia postzarista. En la herencia del pensamiento mitológico occidental —donde el individuo se ve sometido al destino y capricho de los dioses, hasta que alcanza su madurez en la libertad del *liberum arbitrium* (libre albedrío) de Agustín de Hipona—, la libertad es un elemento constitutivo del ser, según Hannah Arendt (Birulés, 2018).

El acto democrático se basa en la libertad de pensamiento, con el fin de crear espacios de diversidad, libertad y mejora, desde el pensamiento individual, que induce a una colectividad más responsable y libre; lejos de fundamentos ideológicos que abruman en la contumacia de la negación y ontología de la libertad del ser. A lo largo del juego, surge el movimiento clandestino Ezik, como forma de resistencia no alineada a ningún Estado enemigo, pero que busca crear espacios de democracia. Lo interesante es que, a medida que se desarrolla el juego, se plantea, por encima de la responsabilidad colectiva, la importancia de la responsabilidad individual como ejercicio de la voluntad de agentes políticos. Vemos cómo un solo personaje dentro del puesto de migración puede cambiar el destino de la Nación. Ahí radica la primera crítica política al colectivismo de Estado, que anula la individualidad y el pensamiento libre. Desde el pensamiento responsable del jugador, en sus decisiones individuales, es posible comenzar a fomentar la creación de espacios —momentos, si se quiere— de democracia participativa en el resto de la población.

Ezik representa a los grupos políticos de ideología democrática en Estados totalitarios, como el caso de Solidaridad, en Polonia, que operó desde una política *underground*, vinculada a los sindicatos de trabajadores polacos y la iglesia católica —liderada por Karol Wojtyla— (Gullo, 2018). Este tipo de movimientos buscan crear espacios democráticos desde la clandestinidad, puesto que, de otra manera, el Estado podría determinar su destino como movimiento independiente y democrático. A pesar de ello, incluso en los sistemas totalitarios, los ejercicios culturales, sociales y religiosos constituyen espacios que no pueden ser determinados o manipulados por el Estado desde sus primeras etapas, ya que pertenecen a la identidad colectiva de la sociedad. Son elementos intrínsecos de las tradiciones y el comportamiento ético y político de las sociedades pretotalitarias. Aun en la destrucción de la herencia religiosa ortodoxa rusa por parte de Stalin, no se derribaron cate-





LOS VIDEOJUEGOS POSIBILITAN, DESDE LA LIBERTAD INDIVIDUAL PRESENTE EN EL *GAMEPLAY* Y LA INTERACCIÓN DIRECTA CON LAS MECÁNICAS DE JUEGO, UNA DIALÉCTICA ÚNICA ENTRE LA EXPERIENCIA, EL APRENDIZAJE Y LA REFLEXIÓN DE TEMAS POLÍTICOS DIVERSOS.

drales como la de San Basilio en Moscú. Incluso bajo el terror rojo de Robespierre, en medio de un sistema de despoblación y genocidio sistematizado bajo la guillotina y otros métodos para reprobar a la disidencia política en su tiempo, y a pesar de que poblados como Vendée fueron masacrados brutalmente por el Estado francés de la «libertad», la catedral de Notre Dame se mantuvo de pie (Babeuf, 2008, p. 69).

En cada uno de estos casos de destrucción de la diversidad (aun en el nacimiento de la democracia moderna en Francia), la identidad cultural suele ser un espacio de resistencia que permite la disidencia política y democrática, ya que cada individuo y colectivo tiene diferentes experiencias sociales y culturales que se sobreponen a su conciencia política. Es por ello que movimientos como Solidaridad en Polonia atraen a personas de creencias católicas y a trabajadores, pero también a individuos que se reconocen en una identidad colectiva común. Ello posibilita la lucha por una disidencia política única que a los sistemas totalitarios les cuesta reprimir del todo, ya que parte de esa identidad implica a una gran cantidad de sectores de la población. En el caso de Polonia, esto fue lo que «hizo posible la creación de un movimiento pacífico de renovación social y, entre otros, el del Sindicato Solidaridad encabezado por Lech Walesa» (Jablonska, 2015). La reflexión de Jablonska alude al papel de la fe y política de Juan Pablo II sobre los movimientos como Solidaridad, que, como se dijo, no solo representaba a un sector religioso, sino también la búsqueda de un sentido de identidad propia sobre el territorio polaco. Si bien en el caso del juego no existe una relación de identidad que permita al usuario generar un sentido de resistencia propio de la colectividad, sí existe la búsqueda de generación de empatía y de un sentimiento de importancia en la participación política. Con cada caso que pasa por el puesto de migrantes, todos con sus respectivas peculiaridades, el jugador debe reflexionar desde su individualidad y en constante fricción con el sistema totalitario y colectivista establecido.

A lo largo del juego, cada uno de los casos que pasan por la caseta de migración proviene de diferentes estratos sociales y nacionalidades, se dan en medio de diversas situaciones personales, y son puestos a juicio del jugador para ser aprobados o rechazados en nombre del Estado de Arstotzka. En este acto de decisión, mediante el ejercicio de poder que se le otorga al jugador, vemos una extensión del poder del Estado; sin embargo, el jugador puede romper con los parámetros y ayudar o perjudicar a dichos individuos. A pesar de ello, es necesario realizar una ruptura individual con el sistema para poder comenzar a crear cambios democráticos en el simulacro del juego.

De la ludopolítica a la democracia

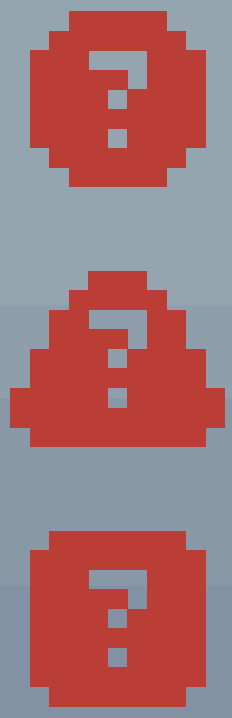
La perspectiva y percepción fenomenológica del videojuego *Papers, please* posibilita la reflexión de diversos espacios políticos, sociales y culturales. Desde los principios de libertad planteados por Sócrates (Krauss, 2022), Agustín de Hipona (2022) y Hannah Arendt (2006; 2018; 2021), entre otras grandes mentes, es posible comenzar a reflexionar sobre el papel activo de la democracia y la dignidad humana, desde la posibilidad de la responsabilidad política basada en el pensamiento. El videojuego, como forma de arte interactivo, debe ser un espacio reflexivo contemporáneo esencial dentro del campo de los estudios políticos y culturales, ya que permite no solo un acercamiento crítico a las dife-

rentes posturas, sino una aproximación basada en la experiencia; siendo esta una necesidad de las generaciones contemporáneas, que buscan una integración más activa dentro de los diversos discursos políticos.

Los videojuegos posibilitan, desde la libertad individual presente en el *gameplay* y la interacción directa con las mecánicas de juego, una dialéctica única entre la experiencia, el aprendizaje y la reflexión de temas políticos diversos. No es inaudito, pues, que existan videojuegos que pueden ser utilizados como propaganda política. Un caso emblemático es el de *Gesta final*, donde el objetivo del juego es establecer una dictadura en Cuba, en un efecto de romantización de la opresión latinoamericana. En el juego se omite la noción del partido único antidemocrático del país y el culto al líder, y se realiza una modificación de la historia. El asesinato de la diferencia se da en espacios reales, como «La Cabaña», liderados por personajes reales, como Ernesto «el Che» Guevara, y se asesina sistemáticamente alrededor de 200 a 700 personas sin juicio previo (González, 2024), redefiniéndolos al denominarlos presos políticos, enemigos del pueblo y opresores del sistema de poder impartido por el Estado. Asimismo, otros juegos se centran en la narrativa mecánica de la acción por encima de la reflexión política, puesto que se basan en la creación de experiencias históricas, como es el caso de *Battle of honor*, donde la fuerza aliada impone la historia sobre la Alemania nazi en el periodo de la Segunda Guerra Mundial.

Sin embargo, el caso de videojuegos como *Papers, please* permite experimentar narrativas que giran en torno a los roles y elecciones del jugador de manera reflexiva y causal. De esta manera, se tiene la posibilidad de experimentar y comprender diversas realidades políticas, colectivas e individuales, desde los principios de mimesis de la vivencia de un sujeto libre en un sistema totalitario. La importancia de las elecciones es tan esencial dentro de la mecánica del juego, que la narrativa presenta veinte finales distintos: desde muertes, fusilamientos en gulags y pobreza extrema, hasta la contribución al régimen totalitario o el paso a un régimen democrático. Todo ello se construye desde la individualidad del jugador, y desemboca en la edificación de una colectividad responsable y pensante. La mecánica del juego, partiendo —como ya se ha dicho— de un simulacro político inspirado en el terror rojo soviético, desde Lenin hasta Stalin y sus décadas posteriores, trabaja para pervertir, reprimir y convertir al jugador en un burócrata más, que opere siempre en favor del Estado totalitario.

Aunado a ello, debemos considerar que los principios de ludopolítica presentes en los videojuegos se basan, en gran medida, en la noción de Nietzsche del eterno retorno (Mitchell, 2018). Como lo presenta Milan Kundera en el primer capítulo de su novela *La insoportable levedad del ser* (1984), todo inicia con una decisión aparentemente sin peso, ya que la noción de la eterna repetición está presente tanto en la reflexión de Nietzsche como en la posibilidad de la eterna repetición dentro de la mimesis del juego a través de la mecánica común del *reset*. En otro campo narrativo, también es importante reflexionarlo desde la ruptura sistemática totalitaria, así como en los problemas que pueden suceder tras la caída de dichos sistemas y la inserción de la democracia, e incluso en las posibles problemáticas de la democracia.



Videojuegos como *Bioshock* presentan una sociedad inspirada en la rebelión del Atlas, donde, tras el derrocamiento de un gobierno corrupto, la nueva sociedad democráticas termina por corromperse desde su papel de víctimas al poder. *Bioshock,* al igual que *Papers, Please*, plantea la posibilidad de decisión del usuario. Sin embargo, la narrativa está llena de poder y propaganda del nuevo gobierno, situación que fuerza al jugador a tomar decisiones política y moralmente incorrectas a lo largo del *gameplay* (Jackson, 2014). Es fundamental rescatar, a pesar de la noción del eterno retorno de Nietzsche, la potencia de la voluntad como eje de la libertad de Descartes (2020): el individuo político democrático responsable. El ser que se basa en su pensamiento como eje de la libertad para la toma de decisiones, por encima de cualquier elemento ideológico lejano a las virtudes de la dignidad humana y la realidad, que, si bien es epistemológico e inalcanzable desde un principio metafísico, también es, por ende, trascendental e irrenunciable.

Las ludopolíticas permiten crear espacios ficticios, realidades en las que el sujeto político adquiere una consciencia interactiva y activa sobre los diferentes problemas sociales y políticos bajo condiciones lejanas a las de su realidad. Posicionan al sujeto en la noción de una fenomenología de la percepción y de la experiencia, donde, a la luz de su consciencia y de la voluntad, es posible mantener distopías o alimentar sistemas democráticos tanto efectivos como defectuosos. Este tipo de recursos no solo pertenecen al espacio de la fantasía distópica orwelliana, sino que permiten realizar ejercicios educativos sobre el papel del individuo dentro de las mecánicas sociales, y el papel del Estado y del otro bajo diferentes perspectivas políticas. De esta manera, a través del arte, la filosofía y los elementos identitarios y culturales, es posible resistir a las diferentes formas totalitarias y represivas, no solo del Estado, sino de cualquier otra figura de poder político. Todo ello basándonos en la noción de que la democracia siempre debe provenir del buen pensar y la razón (Kaiser, 2020), y no de principios ideológicos que excluyen, sin logos, la voz de la otredad política, social y cultural.

La correlación en los sistemas de poder democráticos se ve sustituida por la violencia dentro de los sistemas totalitarios (Arendt, 2021), como forma de represión de la identidad política propia de las sociedades contemporáneas. *Papers, please* transita dichos espacios y cuestiona al usuario sobre su papel dentro de la estructura ideológica en la que lo sumerge. La base de la narrativa radica en que el jugador comprenda que sus decisiones tendrán un impacto directo sobre el régimen, con ramificaciones, tanto a nivel colectivo como individual, a lo largo del juego. Es, precisamente, mediante la adopción de una actitud participativa por parte de los diferentes grupos de la sociedad, desde lo colectivo hasta lo individual, que la libertad de pensamiento fomenta espacios para el desarrollo de una construcción democrática y debilita los sistemas dictatoriales, a través de partidos políticos diversos y de la constitución de redes civiles políticamente activas (Krauze, 2016). Estas redes son una de las primeras estructuras que las predictaduras, y posteriormente los Estados represivos, buscan debilitar; ya que personifican la disidencia política y la libertad de pensamiento de la sociedad.

Los videojuegos nos ofrecen una experiencia sin tapujos o tabúes que limiten las decisio-

nes de los usuarios sobre las recreaciones de la realidad. Tal como sucede en juegos como *Grand theft auto* o los ya mencionados *Bioshock* y *Battle of honor*, el usuario tiene la libertad de tomar decisiones con cierta laxitud, de manera que cuenta con espacio para explorar también el lado oscuro o integral de su psique (Bailes y Zizek, 2019). Personajes del intelecto de John Nash hablan sobre la teoría de juegos y el principio de buscar siempre en las decisiones el algoritmo de decisión que resulte más beneficioso para el resto y para uno mismo, para la mejor respuesta colaborativa en un ambiente problemático o de juego (Nash, 1996). La visión de Nash trata de resolver el problema de la teoría de juegos colaborativa desde un punto de vista lógico y matemático. Sin embargo, dicha postura no se encuentra lejos de la ética y la moral social y filosófica, ya que, en ambos casos, las nociones de razón, verdad y de ambas metafísicas, reposan en la noción de la presencia y no de la ausencia de características heideggerianas y derridianas.

Al contrario, la búsqueda de la mejor respuesta lógica radica, de manera directa, en la metafísica de la moral, la ética y el bien pensar por parte del individuo y, por ende, de la sociedad. La verdad en la política debe ser buscada, hallada y no debe estar subordinada a los discursos propagandísticos de sistemas que la redefinen tras la posverdad (Márquez, 2004, p. 15).

CONCLUSIONES

A partir del análisis de videojuegos con mecánicas vinculadas al desarrollo narrativo ligado a la política y la reflexión de los sistemas totalitarios, como *Papers, please*, es posible comenzar a repensar la noción de simulación como eje de experiencia fenomenológica para que las nuevas generaciones puedan pensar y activar su papel político en la sociedad, desde lo individual hasta lo colectivo. La interacción y el estudio de los videojuegos, no solo como un elemento lúdico, sino de características perimetrales al arte de la inmersión, permiten que el usuario pueda repensar diversos conceptos políticos básicos. Esto posibilita que su interacción en el plano burocrático dentro de los sistemas políticos y gubernamentales no sea estéril, sino que desarrolle una nueva forma de construcción política identitaria, fundamentada en la noción del respeto por la dignidad humana, la libertad, la vida desde su ontología básica y del ser. La política y el desarrollo de narrativas desde el simulacro permiten un ejercicio fenomenológico, plástico y reflexivo del individuo, siendo este la base de cambio colectivo y social.

Papers, please es un simulacro antidemocrático dentro de un sistema totalitario que invita al jugador a romper dicho sistema y buscar formas de libertad, democracia y disidencia política dentro de la violencia sistemática establecida por el Estado. Desde el primer momento se orilla al jugador a crear tendencias de relación con el otro desde lo general; sin embargo, el usuario puede encontrar dinámicas particulares que le permitan relacionarse con las singularidades del resto de la sociedad, rompiendo así con los sistemas totalitarios desde su individualidad pensante, democrática, lógica y libre. La verdadera democracia recae en el poder del ciudadano como parte activa dentro de los procesos democráticos (Restrepo y Aguilar, 2022); todo ello, considerando una verdadera separación de poderes, entre el Estado, la constitución y el verdadero sentido informado y libertario de la población civil.

REFERENCIAS

• 3909 LLC. (2013). *Papers, please* [Videojuego]. Disponible en: https://papersplea.se/

• Althusser, L. (1996). *Escritos sobre psicoanálisis: Freud y Lacan*. Siglo XXI.

• Applebaum, A. (2012). *Gulag: historia de los campos de concentración soviéticos*. Penguin Random House.

• Arendt, H. (2006). *Eichmann en Jerusalén: un ensayo sobre la vanidad del mal*. Debolsillo.

• Arendt, H. (2018). *La libertad de ser libres*. Penguin Random House.

• Arendt, H. (2021). *Los orígenes del totalitarismo*. Alianza.

• Babeuf, G. (2008). *El sistema de despoblación: genocidio y revolución francesa*. Ediciones de la Torre.

• Bailes, J. y Zizek, S. (2019). *Ideology, power fantasies and neoliberalism*. Zero Books.

• Baudrillard, J. (1993). *Cultura y simulacro*. Kairos.

• Bilbeny, N. (1999). *Democracia para la adversidad*. Ariel.

• Birulés, F. (comp.). (2018). *Hannah Arendt: el orgullo de pensar*. Gedisa.

• Courtois, S. (Ed.). (1997). E*l libro negro del comunismo: crímenes, terror y represión*. Espasa Calpe y Planeta.

• Descartes, R. (2020). *Discurso del método*. AMA Ediciones,

• Emerson, R. (2021). Critique of biopolitical violence. *Critical Studies on Security. 10*(4), 1-13.

• Foucault, M. (1983). *Vigilar y castigar*. Siglo XXI.

• Foucault, M. (2009). *Nacimiento de la biopolítica*. Akal.

• González, F. (2024). *La historia del Che Guevara. Mito o realidad*. C. F. Publishers.

• Gullo, M. (2018). *Relaciones Internacionales: una teoría crítica sobre la periferia sudamericana*. Editorial Biblios.

• Heidegger, M. y Nietzsche, F. (1994). *Heidegger und Nietzsche*. Klostermann.

• Hipona, A. de (2022). *Sobre el libre albedrío*. Universidad Adolfo Ibáñez, BAC.

• Jackson, R. (2014). *Bioshock: decision, forced choice and propaganda*. Zero Books.

• Jablonska, M. (2015). *Juan Pablo II. El escritor que fue papa*. Penguin Random House.

• Kaiser, A. (2020). *La neo inquisición: persecución, censura y decadencia cultural en el siglo XXI*. Ediciones Deusto.

• Kant, I. (2020). *Crítica de la razón pura*. Editorial Verbum.

• Krauss, R. (2022). *La vida privada y pública de Sócrates*. Arpa.

• Krauze, E. (2016). *Democracia en construcción*. Penguin Random House.

• Laje, A. (13 de marzo de 2020). Agustin Laje: *5 razones para no ser de izquierda* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=-fb-LIInnXJw.

• Laje, A. (2023). *Generación Idiota: una crítica al adolescentrismo*. Harpercollins.

• Levinas, E. (2012). *Totalidad e infinito: ensayo sobre la exterioridad*. Ediciones Sígueme S. A.

• Márquez, N. (2004). *La otra parte de la verdad: la respuesta histórica sobre la década del 70 y el terrorismo*. Universidad de Michigan.

• Michailidis, L., Balaguer-Ballester, E. y He, W. (2018). *Flow and immersion in video games: the aftermath of a conceptua challenge*. Frontiers of Psychology, 9, 1-5.

• Mitchell, L. (2018). *Ludopolitics: videogames and control*. Zero Books.

• Nash, J. (1996). *Essays on game theory*. Edward Elgar Publishing.

• Stocker, B. (2020). *Jacques Derrida: basic writings*. Routledge.

• Restrepo, M. y Aguilar, C. (2022). Una aproximación conceptual a los mecanismos políticos de la democracia directa. *Entorno UDLAP, 17*, 48-61.

• Zizek, S. (2009). *Sobre la violencia: seis reflexiones marginales*. Paidos.



Luis Daniel Martínez Álvarez

Licenciado en Música por la Universidad de las Américas Puebla y maestro en Artes por la UAEM. Cuenta con un master en Composición para Cine, Videojuegos y Televisión por el Berklee College of Music de Boston y un doctorado en Estudios Culturales por la UDLAP. Ha trabajado en diversas universidades en México y el extranjero. Ha colaborado con la Society of Animation Studies (SAS), la International Gothic Association del Reino Unido, y la UNESCO, en Austria, en tres International Design Weeks de la FH Joanneum, desde el 2022 hasta la actualidad. Cuenta con diversas investigaciones y proyectos académicos en Turquía, Eslovenia, Serbia, Austria, Oxford, México, India, Alemania, Reino Unido y Bélgica. Su investigación es de carácter transversal entre la filología musical, las artes, la filosofía, los estudios culturales y las teorías de medios. Actualmente, es catedrático de Diseño Sonoro en el Tecnológico de Monterrey.
dannyalighiart@gmail.com



Álvaro Sanchi

Doctor y profesor del Departamento de Pintura en la Facultad de Bellas Artes de la Universitat Politècnica de València. Imparte asignaturas vinculadas a materias como el diseño gráfico, la experiencia de usuario, el diseño de interfaz y la comunicación visual, dentro del Grado en Diseño y Tecnologías Creativas. Cofundador de Pedra, estudio de diseño gráfico especializado en el ámbito cultural, con clientes como el Museo Nacional Thyssen-Bornemisza, el IVAM – Institut Valencià d'Art Modern o Bombas Gens Centre d'Art, entre otros. Actualmente, es subdirector de investigación del Departamento de Pintura y coordinador del Máster en Diseño e Ilustración, ambas en la UPV.
alvarosanchis@gmail.com



Melani Lleonart

Doctora en Arte, Producción e Investigación. Desde 2018 es profesora e investigadora en la Universitat Politècnica de València, donde imparte docencia en el Grado en Diseño y Tecnologías Creativas y en el Máster en Diseño e Ilustración. Sus áreas de investigación se centran en el enfoque del diseño como herramienta de mediación, el diseño inclusivo y la sostenibilidad. Desde 2022 codirige la revista *EME Experimental Illustration, Art & Design*. Es miembro del Consejo Municipal del Diseño de València y cofundadora de Pedra, estudio especializado en diseño editorial y comunicación de proyectos culturales.
mellgar@upv.es



Bahadir Uçan

Licenciado por el Department of Metallurgical and Materials Engineering de la Marmara University, cuenta con una maestría en el Faculty of Art and Design Interactive Media Design y un doctorado en el Art and Design Department, ambos por parte de la de la Yildiz Technical University. Estudió animación en el departamento de Diseño de Medios de la UCLA. Ha trabajado como investigador con relación a su tesis doctoral en la Universidad Central de Queensland. En 2006, publicó su libro de dibujos animados Çizgili Köyün Kavalcısı. Entre sus intereses destaca el análisis y estudio de las caricaturas. Actualmente, es académico en la Yildiz Technical University, desde 2013.
bahadirucan.ucan@gmail.com

