

KÖLNER BEITRÄGE ZUR LATEINAMERIKA-FORSCHUNG

Herausgegeben von Christian Wentzlaff-Eggebert und Martín Traine

Serendipia: migración como oportunidad

editado por Christian Wentzlaff-Eggebert

Universidad de Colonia

Centro de Estudios sobre España, Portugal y América Latina

Universität zu Köln

Arbeitskreis Spanien – Portugal – Lateinamerika

Serendipia: migración como oportunidad.

Contribuciones de Christian Wentzlaff-Eggebert, Antonio José Pérez Castellano, Juri Jakob, Núria Lorente Queralt, Guillermo Siles, Mariela Sánchez, Sidonia Bauer, Enrico Lodi, Olivia Petrescu, Barbara Hagg-Huglo, Božena Wislocka Breit, Antje von Graevenitz, Ani Petrossian, R. Sergio Balches Arenas, Carlos Gómez Gurpegui, Ilka Csoregi, Mario Garvin y Martín Parselis.

El presente proyecto ha sido financiado con el apoyo de:



**CULTURES
AND SOCIETIES
IN TRANSITION**

y **SANTANDER UNIVERSIDADES.**

Köln / Colonia 2018

Arbeitskreis Spanien – Portugal – Lateinamerika
Centro de Estudios sobre España, Portugal y América Latina
Albertus-Magnus-Platz
50923 Köln

ISSN 1438-6887

Redacción: Irma Mecevic, Martin Middelanis y Artur Müller-Nübling

CARLOS GÓMEZ GURPEGUI: “PAPERS, PLEASE” O LA LÚDICA DE LA EMIGRACIÓN

Abstract:

We'll discuss the Syrian refugee crisis through the analysis of the indie videogame *Papers, Please* (Lucas Pope, 2014). Pope's videogame can be seen as a way of understanding the refugee issue and the mechanism and laws that the different countries use to slow down the flow.

1. Introducción

El mundo del videojuego se ha convertido con el paso de los años en uno de los terrenos más fértiles jamás creados. El inmenso crecimiento de la industria videolúdica ha creado un gigantesco monstruo que todavía busca su lugar en la sociedad. Los medios de comunicación esgrimen las cifras de ingresos totales del videojuego como su única validación social. Estas cifras, recogidas en España por el Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos 2015, sitúan los ingresos de la industria en 2014 alrededor de los 83.600 millones de dólares y los más optimistas estiman que en 2018 se alcanzarán los 113.300 millones; los menos optimistas apuestan por los 100.000 millones. La comparativa con otras industrias del ocio se convierte en el segundo tema esgrimido por los medios de comunicación generalistas para tratar de colocar al videojuego en su lugar y los titulares comparando los ingresos totales del videojuego con el del cine o la música copan los periódicos cada cierto tiempo. Sin embargo, cuando uno se acerca a otras artes como la literatura, el teatro o el cine no encuentra este tipo de contenido de manera tan abrumadora. El aspecto económico se ha convertido en un burdo intento de convertir el videojuego en algo prestigioso a fuerza de talonario. A pesar de lo vacío de estos datos sí podemos decir que dicho volumen de ingresos actúa como cierto reflejo de una industria que llega cada vez a más personas y que amplía constantemente sus horizontes.

El videojuego es un fenómeno joven en comparación con prácticamente todo lo que tiene a su alrededor. Si tomamos la aparición de *Spacewar* en 1962 como el primer videojuego informático nos encontramos frente a una industria que cuenta con unos cincuenta años de vida. De estos cincuenta años podemos restar una década, la existente entre la invención de *Spacewar* y la comercialización de *Pong* por parte de Atari en 1972, ya que los primeros programas alrededor de *Spacewar* no eran más que entretenimientos ideados por científicos en sus laboratorios. Desde la década de los 70 el mundo del videojuego se ha expandido en todas las

direcciones posibles buscando su lugar en el mundo. Esto ha convertido la definición de videojuego en una cuestión con difícil respuesta y sin una definición única.¹ Sin embargo, para tomar una definición como punto de partida de lo que es un videojuego nos quedaremos con la acuñada por el teórico uruguayo Gonzalo Frasca, uno de los pioneros dentro de los *games studies*, en el año 2001: “Cualquier tipo de software de entretenimiento, ya sea textual o gráfico, que utilice cualquier plataforma electrónica, tanto ordenadores personales como consolas, y que permita participar a uno o varios jugadores en un entorno físico o en red”.

La importancia de los videojuegos, como hemos dicho anteriormente, no radica en sus espectaculares números sino en la capacidad que ha tenido el mundo del videojuego para desarrollar no solo su aspecto jugable y gráfico sino para haber conseguido elaborar mundos de ficciones similares a los del cine, la literatura o el teatro.² Esta capacidad ha conseguido que el estudio del videojuego haya pasado del ostracismo a una situación de privilegiada emergencia desde principios del nuevo milenio. En Europa (especialmente en los países nórdicos) y en EEUU los videojuegos se han convertido en uno de los objetos de estudio fundamentales a la hora de entender la comunicación del siglo XXI.³

“Los videojuegos contienen una dimensión transformadora como generador de hegemonía escasamente apreciada por colectivos críticos, más dedicados a la atención y evaluación de los problemas sociales más acuciantes”⁴. Esta cita de Rafael Rodríguez, el auge del estudio del videojuego a nivel académico y la propia expansión del medio hacia todos los ámbitos imaginables son el principal motivo para presentar un estudio sobre videojuegos en el presente curso de verano.

2. Papers, Please (Lucas Pope, 2013)

El videojuego, como todo arte y producto cultural, no es impermeable a los sucesos históricos, sociales y políticos que tienen lugar durante sus años de gestación. El videojuego más *mainstream*, el denominado AAA, por su propia idiosincracia, tiene unos tiempos de producción muy largos, lo que le impide adaptarse a su actualidad más acuciante. Sin embargo, el

¹ Newman, James & Oram, Barney (2006). *Teaching Videogames*. British Film Institute, Londres.

² Planells, Antonio J. (2015). *Videojuegos y mundos de ficción*. Cátedra, Madrid.

³ Egenfeldt-Nielsen, S.; Heide Smith, J y Pajares Tosca, S. (2008). *Understanding video games: the essential introduction*. Routledge, Nueva York.

⁴ Rodríguez Prieto, R. (2016). ¿Por qué los videojuegos son más que un mero entretenimiento? Hacia un análisis político-cultural del videojuego. En Rafael Rodríguez Prieto (coord.) *Videojuegos. La explosión digital que está cambiando el mundo*. Héroes de Papel, Sevilla. pp. 21-46.

fenómeno denominado *indie*, de *independent*, por su característica de juego de menor tamaño y menor producción permite a sus creadores trabajar sobre la actualidad y los sucesos contemporáneos en su juegos. La industria del videojuego independiente, de manera similar al cine independiente americano de hace décadas, se ha sabido crear su propio hueco en el mercado y ferias de la industria del videojuego. Su posibilidad de reacción frente a la actualidad y a temas más sensibles les ha llevado a ser, durante cierto tiempo, la punta de lanza de la innovación dentro del propio videojuego. De nuevo, tomando un símil cinematográfico, la industria más potente del videojuego ha sabido mirar a los pequeños desarrolladores independientes y reconocer su valía, bien mediante la producción de sus siguientes trabajos,⁵ o bien mediante la inclusión de determinados temas, mecánicas o conceptos introducidos previamente por estos pequeños desarrolladores.

En los juegos independientes, en los que esperamos que la estética esté por encima de la comerciabilidad, la evolución creativa a menudo tiene lugar de manera tentativa, en una forma aparentemente menos refinada que la presente en una consola (...). Muchos títulos experimentales toman forma por primera vez en un ordenador o un teléfono móvil como humildes experimentos”.⁶

Esta sucinta descripción del elemento estético o innovador dentro de la industria del videojuego *indie* nos sirve como punto de salida perfecto para hablar del videojuego que tenemos entre manos.

Papers, please cumple esos requisitos básicos para ser *indie* que se encuentran actualmente en pleno e interminable debate. El título vio la luz en el año 2013 de la mano de Lucas Pope, su creador. Pope fue durante muchos años trabajador de Naughty Dog, una de las compañías más importantes dentro del mundo del videojuego, y participó en una de las franquicias más potentes de los últimos años: *Uncharted*. Sin embargo, tras muchos años trabajando para la compañía norteamericana optó por abandonarla y embarcarse en sus propios proyectos personales, como un *one man army*. *Papers, Please* fue su primer juego en solitario.

⁵ Entrando entonces en uno de los mayores y más estériles debates de la industria alrededor de la validez o no de la etiqueta indie. Por un lado se valora más la propia independencia económica del producto y por otro una hipotética independencia creativa del equipo desarrollador del videojuego.

⁶ Bogost, Ian (2015). How to talk about videogames. University of Minnesota Press, Minneapolis.

3909, el nombre de la desarrolladora del videojuego, no es más que un seudónimo de Lucas Pope, pues se encargó él en solitario de todo el videojuego. El desarrollo de *Papers, Please* le llevó a Lucas Pope casi todo un año a medida que el proyecto crecía desde una pequeña idea hasta convertirse en el título final. *Papers, Please* fue reconocido en todo el mundo con una nota media de 85 sobre 100 en Metacritic y un premio BAFTA ganado en el año 2014 a “Mejor juego de Simulación”. El título está disponible para ordenador a través de diferentes plataformas digitales y para iPad a través de la App Store de Apple.

2.1. Gloria a Arstotzka.

Papers, Please nos sitúa en la república de Arstotzka, un régimen de corte soviético que se encuentra rodeado por países imperialistas y debe mantener sus fronteras a salvo. Hemos ganado la lotería del trabajo de octubre lo que nos permitirá trabajar durante el invierno para poder alimentar así a nuestra familia durante el frío de 1982 y de paso cumpliremos nuestro deber como ciudadano.

Después de terminar la guerra con el país vecino de Kolechia, la república de Arstotzka se ha anexionado parte del país, lo que incluye a la mitad de la ciudad de Grestin. El trabajo que el gobierno nos ha encomendado es el de vigilar una de las puertas de esta recién creada frontera. Debemos permitir el paso a aquellos ciudadanos que el régimen acepte e impedir la entrada de todo aquél que pueda ser un peligro para la república de Arstotzka.

Lo primero que uno piensa cuando mira juega a *Papers, Please* es que nos encontramos ante un juego basado en el propio Muro de Berlín y la división entre la Alemania del Este y la del Oeste. Si bien este aire soviético es patente a lo largo de todo el juego, la idea principal deviene de los constantes viajes en avión que tiene que hacer Pope, quien vive en Japón, y de haber esperado decenas de horas en los interminables controles de los aeropuertos. Sin embargo, la distopía soviética que presenta el país de Arstotzka es un universo ficcional perfecto para los intereses lúdicos de Lucas Pope. “Durante el desarrollo del juego descubrí que esta ambientación soviética, o fascista, distópica funcionaba a la perfección para las mecánicas del juego. Era la manera perfecta de decirle al jugador «Tienes que hacer esto» sin aguantar los constantes «¿Por qué?»”.⁷

⁷ Extracto de la entrevista realizada por Johnny Cullen en vg247 disponible online aquí: <https://www.vg247.com/2014/03/05/lucas-pope-im-kind-of-sick-to-death-of-papers-please/>.

De hecho, a pesar de la constante referencia al régimen soviético y a la situación de Berlín tras la construcción del muro en 1961, el propio Lucas Pope hizo todo lo posible para evitar las referencias directas. A lo largo del juego en ningún momento se hace referencia a un muro real: por ejemplo, durante todo el juego jamás se utiliza la palabra camarada y el propio Pope pedía a todos aquellos encargados de la localización de su juego que no usaran el equivalente de esta palabra en su lengua.

Sin embargo, la ambientación de claro corte soviético y la localización de la historia en 1982 nos dan, según el historiador Zach Doleshal,⁸ bastante información sobre el momento hipotético que vive Arstotzka y el momento real que vivió Alemania del Este durante los años 80, funcionando como una mirada al pasado a través de las mecánicas del videojuego creado por Pope.

2. 2. La vida del burócrata

Papers, Please no es un juego divertido. No es divertido en base a la concepción común de diversión pero sí que es un juego entretenido capaz de tenernos durante horas pegado a la pantalla de nuestro ordenador o tablet. Los videojuegos, especialmente dentro de los AAA, basan su atractivo en las fantasías de poder. Son mundos ficcionales donde podemos sentirnos en la piel de un poderoso guerrero, mago o incluso en el traje del propio Sherlock Holmes. Sin embargo, dentro de la corriente *indie* esbozada anteriormente comenzamos a ver videojuegos cuyo atractivo reside en conducir dicha fantasía de poder hacia aspectos poco explorados dentro del videojuego. Podemos hablar de *Papers, Please* como una de las fantasías de poder más duras dentro del terreno del videojuego. Frente a títulos como *Call of Duty Black Ops 3* (Treyarch, 2015) donde encarnamos a un soldado mejorado tecnológicamente inmerso en una guerra en las sombras tenemos un título que nos pone en la piel de un simple burócrata, de un vigilante de frontera.

Sin embargo, ¿qué hay más poderoso que una persona capaz de decidir sobre tu futuro y el de toda tu familia con tan solo un sello? En *Papers, Please* encarnamos a un anónimo engranaje del sistema burocrático de Arstotzka, a un ciudadano sin personalidad y sin nombre, casi como los números de *Nosotros*, la novela distópica de Evgueni Zamiátin, en la que el personaje principal debe velar por los intereses del estado y de su familia. Lucas Pope diseña un microcosmos capaz de ponernos contra las cuerdas como jugadores ante una pregunta que, a priori, parece sencilla: ¿Entra o

⁸ A través de su participación en un vídeo de YouTube del canal “History Respawned” dedicado en exclusiva a *Papers, please*. Disponible aquí: <https://www.youtube.com/watch?v=9Wc51x0b33s>.

no entra? Nuestra labor como funcionario de emigración es permitir (o no) la entrada de extranjeros en Arstotzka en función de las directrices que nos den desde arriba. Este es nuestro trabajo y la manera en la que lo desempeñemos influirá en nuestra remuneración al final del día y, por lo tanto, en la salud y calidad de vida de nuestra anónima familia.

La premisa del juego es simple. Durante un mes completo tenemos el puesto de guardia de frontera de Arstotzka y durante nuestra jornada laboral tendremos que decidir quién pasa la frontera y quién no pasa la frontera. En principio la tarea es bien sencilla: comprobar el pasaporte del emigrante en cuestión, confirmar sus datos (fecha de nacimiento, caducidad, peso, sexo...) y permitirle, o no, la entrada a nuestro país. Cada vez que acertemos en nuestra decisión recibiremos una cantidad de dinero y si fallamos más de tres veces en nuestro veredicto empezaremos a tener castigos económicos. A final de cada día recibiremos nuestro dinero y tendremos que repartir las ganancias entre los gastos de la familia: calefacción, alimentación o medicinas para los diferentes miembros, etc.



Para realizar nuestro cometido la cola de inmigrantes se organizará de manera que atenderemos a los aplicantes de uno en uno dentro de nuestra cabina. Allí deberán entregarnos la documentación necesaria y podremos revisar sus datos mediante una herramienta que nos permitirá comprobar si lo que aparece en los documentos coincide con lo que nos han dicho o no. Una vez estemos seguros de nuestra decisión podemos sellar de manera afirmativa o negativa el pasaporte para permitir o no permitir la entrada al país. De manera excepcional podremos pedir que se detenga a la persona en cuestión si esta se pone violenta o si consideramos necesaria su reclución.

La mecánica del juego es sencilla al principio, ya que tan solo tendremos que comprobar los detalles más básicos del pasaporte. Nuestras primeras jornadas laborales funcionan a modo de tutorial para que nosotros como jugadores nos acostumbremos a reconocer rostros, datos y a estar atentos a las preguntas que hacemos a cada visitante. Sin embargo, en un momento determinado un acto terrorista tendrá lugar en la frontera por lo que los dirigentes de Arstotzka pondrán más trabas a la entrada a nuestro país. A partir de dicho momento la mecánica básica de identificación de errores en el pasaporte se amplía y se modifica a diario. Antes de comenzar nuestra jornada laboral recibiremos las nuevas directrices para ese día, lo que cambia el juego a diario. A partir de ese momento se les podrá exigir a los emigrantes un permiso de trabajo, una cartilla de vacunación, un permiso especial... o bien, directamente, se nos podrá pedir que se deniegue la entrada a los ciudadanos de un determinado país o que realicemos escáneres a los emigrantes en busca de armas o paquetes ilegales. A medida que los actos de sabotaje y de terrorismo se suceden se nos puede llegar a entregar un arma tranquilizante para detener a posibles atacantes o bien sufrir nosotros mismos un acto terrorista.

A partir de un punto inicial básico como es la comprobación de datos, Pope crea un juego que aumenta su dificultad de manera acorde a nuestro propio conocimiento del mundo. Enlazando así la propia narrativa del título con la teoría del flujo propuesta por Mihály Csikszentmihályi que tanto ha influido en el videojuego con el ejemplo de *thatgamecompany* y sus títulos como traslaciones directas de la misma al terreno del videojuego. La diseñadora y teórica del videojuego Anna Anthropy lo resume de la siguiente manera “el jugador empieza de manera sencilla, aprende y profundiza en su conocimiento sobre las posibilidades del juego y escala a través de retos cada vez más complejos hasta controlar el sistema”⁹. De esta manera Pope consigue que el flujo de juego de *Papers, Please* se mantenga constantemente entre el tedio de un juego sencillo y la frustración de un juego difícil desde el comienzo. A medida que avanzamos en nuestro mes de trabajo la tarea se vuelve más y más compleja pero hemos aprendido a manejar todas y cada una de nuestras herramientas previamente.

2. 3. La moral del sello

Decidir quién entra a un país puede ser sencillo si tan solo miramos un pasaporte y un par de números. Si el pasaporte está caducado no pasas y si

⁹ Anthropy, Anna y Clark, Naomi (2014). *A Game Design Vocabulary: Exploring the Foundational Principles Behind Good Game Design*. Addison Wesley, Crawfordsville, p. 118.

está todo en regla sí pasas. Pero, ¿qué sucede cuando esa otra persona nos habla? *Papers, Please* nos da la libertad de decidir, en última instancia, si la persona que tenemos enfrente entra o no a nuestro país. Tomemos la decisión que tomemos somos nosotros, los jugadores, los que tenemos que vivir con ella. A final del día veremos si hemos logrado el dinero suficiente para mantener a nuestra familia y en ese momento vendrán las dudas sobre nuestros comportamientos anteriores.

Podemos encontrarnos ante la tesitura de dejar pasar a una mujer que tiene todos los papeles en regla. Sin embargo, la pobre mujer nos pedirá entre lágrimas que no dejemos pasar al hombre que viene detrás suya ya que la lleva a Arstotzka para convertirla en prostituta a través de una red de trata de blancas. Cuando damos paso a dicho hombre comprobamos que tiene todos los papeles en regla por lo que puede entrar al país. Está en nuestra mano dejarle pasar y cargar con las consecuencias posteriores de la decisión. ¿Debemos reflexionar sobre nuestros actos si actuamos acorde a las reglas de un sistema tal y como ponía en cuestión Hannah Arendt en su “Un informe sobre la banalidad del mal”? Alberto Venegas¹⁰ expone los puntos en común del juego con la teoría de Hannah Arendt frente a la actuación de Adolf Eichmann: seguimos las órdenes de un legislador superior, podemos considerarnos incapaces de pensar por nosotros mismos presa de esa maquinaria burocrática que es Arstotzka, sabemos que existen otras aduanas que hacen lo mismo que nosotros. Si aceptamos la entrada al país del hipotético proxeneta lo podemos hacer bajo el amparo de estar obediendo las órdenes que nos dan los gobernantes de Arstotzka e incluso, como veremos más adelante, bajo la obligación del propio videojuego.

Sin embargo, desde una perspectiva de conflicto entre una visión deontológica y consecuencialista *Papers, Please* nos ofrece unas decisiones morales más complejas. En el caso expuesto anteriormente, si actuamos de manera deontológica debemos hacer bien nuestro trabajo y dejar pasar al proxeneta para cobrar el dinero y mantener a nuestra familia. Si nos basamos en el consecuencialismo debemos buscar la decisión con una mejor consecuencia y para ello debemos hacer mal nuestro trabajo. Podemos pensar que aún nos queda jornada por delante y que podemos prescindir de esos créditos que ganaríamos haciendo bien nuestro trabajo e impedir la entrada al chulo para salvar a la chica. Optamos por creer a la chica siempre, ya que podría mentir, y pensar que el hecho de que nuestra familia pueda caer enferma no es más que un simple riesgo que podemos

¹⁰ Venegas Ramos, Alberto (2014). *Papers, Please*, un informe sobre la banalidad del mal. ZehnGames. Recuperado de <http://www.zehngames.com/analisis/papers-please-un-informe-sobre-la-banalidad-del-mal/> [Recuperado el 07/07/2016].

solucionar en otra jornada laboral completa. Así plantea Horacio¹¹ la dicotomía moral en *Papers, Please* para terminar cerrando la paradoja del título: no tiene en cuenta al jugador. Si nos alejamos de la perspectiva del personaje, este anónimo funcionario, y pasamos a ser nosotros, los jugadores, tenemos un objetivo claro: completar el juego y aguantar los 31 días del mes. Por lo tanto debemos actuar de manera deontológica para ganar ese dinero y aguantar así un día más pero, ahí está la paradoja, esta decisión se convierte en consecuencialista porque de otra manera la consecuencia sería dificultar nuestro juego.

La sencillez del juego de Lucas Pope revierte en una profundidad moral que se convierte en un potente ejemplo de la libertad que mencionamos anteriormente de los pequeños estudios frente a los denominados desarrollos AAA. *Papers, Please* funciona como un reflejo de una situación pasada y como un extraño vistazo al futuro.

3. Papers, Please: European Version

En el año 2011 estallaba uno de los conflictos más cruentos y globales del mundo contemporáneo. El FSA (Free Syrian Army) tomaba las armas tras la violenta represión que el presidente Bashar al-Assad había aplicado a una serie de protestas derivadas de la denominada Primavera Árabe. El conflicto tenía lugar a espaldas de los gobiernos occidentales que no terminaba de decidir su posición ante la insurgencia de los sirios rebeldes y las excesivas respuestas del presidente al-Assad. Sin embargo, a lo largo del año 2013 el panorama geopolítico sirio cambió radicalmente tras la rápida entrada del ISIS (Islamic State of Iraq and the Levant) en escena.

La página web <http://syrianrefugees.eu> creada por el European University Institute en Florencia y puesta en marcha en enero del año 2013 entre un grupo de periodistas y los propios investigadores del centro nos ofrece una panorámica sobre el fenómeno de los refugiados sirios. La web cuenta con un completísimo eje temporal que nos permite comprobar las diferentes oleadas de refugiados desde la primera partida de 5000 refugiados sirios hacia el Líbano en abril del año 2011. Desde ese momento más de 3.000.000 de sirios han abandonado su hogar buscando refugio frente a la guerra que asola su país. La propia página web nos informa de que la Unión Europea ha aceptado la mayoría de peticiones de refugio pero que apenas ha procesado un porcentaje ínfimo de las peticiones aceptadas y datan en menos de un 10% el número de sirios refugiados en Europa, frente al esfuerzo que realizan países vecinos de Siria.

¹¹ Horacio, "Red Horse" (2014). El inevitable consecuencialismo de Papers, Please. ZehnGames. Recuperado de: <http://www.zehngames.com/articulos/el-inevitable-consecuencialismo-de-papers-please/> [Recuperado el 07/07/2016].

Desde la intrusión del autodenominado Estado Islámico en escena podemos observar el aumento de refugiados dentro del timeline anteriormente mencionado. Las masivas oleadas de refugiados que llegan a Europa y el acceso con cuentagotas que está permitiendo la Unión Europea ha provocado un ambiente de paranoia y crispación en la sociedad que parece haber sido predicho por el videojuego de Lucas Pope.

3. 1. Los papeles, por favor

Ossamah Abdul Mohsen saltó a la palestra mediática por uno de los actos más deleznablez perpetrados durante la gestión europea de la crisis de refugiados. Mientras trataba de huir de la policía en Rozske, en Hungría, con su hijo en brazos, sufrió la zancadilla de la periodista Petra Laszlo para que pudiera ser atrapado por la policía húngara. El caso de Ossamah Abdul Mohsen dio la vuelta al mundo por la mezquindad de la periodista, pero justamente fueron dichas imágenes las que permitieron que Ossamah se encuentre actualmente en España trabajando como entrenador de fútbol en Getafe. Su historia pone en entredicho la gestión de la crisis de refugiados por parte de los países occidentales.

En septiembre llegaba a Madrid Ossamah Abdul Mohsen por mediación del CENAFE (Centro Nacional de Formación de Entrenadores de Fútbol) que ofreció un contrato al refugiado sirio tras ver la zancadilla en la televisión. El trabajo de Ossamah en Siria era de entrenador de fútbol en la primera división del país, por lo que llamó rápidamente la atención del CENAFE que, en un gesto sin precedentes, envió a una delegación y se encargó de todos los gastos para traer a Ossamah y los dos hijos que viajaban con él.¹² Aparentemente la odisea del entrenador sirio se encontraba cercana a su fin y tan sólo tenía que conseguir traer a España a su mujer y otros dos hijos que se encontraban refugiados en Turquía tras haber abandonado Siria.

Sin embargo, la situación oficial del entrenador y de su familia se encontraba lejos de estar en regla. El Ministerio de Asuntos Exteriores de España autorizó a la Embajada de Ankara a tramitar un visado de residencia de carácter extraordinario para la familia del entrenador de fútbol. Por desgracia, la embajada española en Ankara exige una serie de documentos que resultan imposibles de conseguir puesto que deben tramitarse en una embajada Siria, lugar donde no pueden acudir por motivos políticos. Además de dichos papeles, la propia embajada española de Ankara pide un certificado médico que debe ser expedido por las

¹² Información extraída de la versión digital del periódico 20minutos: <http://www.20minutos.es/noticia/2557325/0/centro-formacion-entrenadores/contrata-sirio-zancadilleado/por-petra-laszlo/>.

autoridades turcas y un documento que acredite un vínculo familiar entre Ossamah y su mujer e hijos, documento que solamente puede ser expedido en la embajada española en Beirut. Los plazos y las dificultades políticas hacen imposible la gestión de los documentos en un período de tiempo tan corto. El director del CENAFE: “La embajada no nos atiende al teléfono. [...] España se comprometió a recoger a 14.000 refugiados y lleva 12. Uno de los cuales lo he traído yo”.¹³ Ante la situación del refugiado el Ministerio de Asuntos Exteriores no duda en declarar que “No podemos hacer la vista gorda ni saltarnos la ley”, lo que deja en clara evidencia la complejidad de gestionar un visado de refugiado ante tal serie de trámites.

Esta situación, aún acorde a la ley, no deja de recordarnos los requisitos impuestos continuamente por Arstotzka a sus agentes de frontera para decidir la entrada o no de inmigrantes. La actuación de los hombres de García-Margallo, acordes a la ley, se convierten en el reflejo de aquel jugador que actúa de manera estricta con la ley sin pensar en las posibles consecuencias de sus actos y del poder de su sello. La decisión de una institución como el CENAFE se acerca a la decisión que tomaría un jugador que ignorase las imposiciones legales de su gobierno para tratar de hacer todo lo posible a la hora de facilitar la entrada de un emigrante a Arstotzka.

3. 2. Comparativa fotográfica

El 22 de septiembre de 2015, apenas unos días después de la llegada de Abdul Mohsen a España, la revista digital Verne (propiedad de El País) se hacía eco de los primeros casos de una histeria que dominaría durante semanas a toda Europa.¹⁴ A través de la redes sociales varios usuarios aseguraban que Mohsen era un combatiente de Al Nusra, escisión de Al Qaeda en Siria, que se había conseguido ocultar como refugiado para entrar en nuestro país.

De nuevo Miguel Ángel Galán, director del CENAFE, aclara que Mohsen no tiene ninguna red social y que ha sido todo un montaje. El periodista Óscar Gutiérrez desmonta la teoría paranoide aclarando que la iconografía que puede observarse no pertenece a Al Nusra sino a los opositores al régimen sirio y que resulta extraño que la subiese en el año 2013 cuando apenas existían por entonces. Sin embargo, la paranoia ya estaba cundiendo por toda Europa.

¹³ Declaraciones y datos extraídos de la versión digital del periódico El Mundo:
<http://www.elmundo.es/sociedad/2015/12/18/5673da69268e3e586d8b4646.html>.

¹⁴ Información extraída de Verne:
http://verne.elpais.com/verne/2015/09/21/articulo/1442828779_354609.html.

De nuevo Lucas Pope parece mirar a nuestro presente con su *Papers, Please*, ya que durante semanas decenas de personas por toda Europa se dedicaban a comprobar los rostros de los refugiados sirios con perfiles de combatientes del ISIS. De la misma manera que nuestro aburrido burócrata de Arstotzka compara rostros con fotografías en pasaportes por toda Europa surgían voces que advertían de la posibilidad de que se colasen terroristas entre los refugiados. Personajes políticos de la talla de Jorge Fernández Díaz, Ministro de Interior de España, o el vicesecretario general del PP, Javier Maroto, no dudaban en hacer declaraciones como: “Son personas que ponen una bomba. Después alguien va a pedir explicaciones. Por supuesto que las pedirán”. La gestión de la paranoia por parte de los políticos del partido en el gobierno hicieron que la vicepresidenta de España, Soraya Saénz de Santamaría, saliera a la palestra para enmendar las palabras de sus compañeros de partido.

Otro de los bulos que surgieron durante la paranoia fue también desmentido por *Vice*. En él se acusaba a un refugiado de ser un terrorista de ISIS que se había ocultado para atentar en Europa. No se dudó en divulgar sus datos personales de Facebook a pesar de que la mismísima Associated Press le había entrevistado apenas un mes antes de que saliera el bulo. Aquel supuesto terrorista no era tal sino un líder del Ejército sirio de Liberación, la oposición a ISIS, que huía de la guerra.

Rosa Otero, portavoz de ACNUR, aclara que todo refugiado que llega a las fronteras europeas es comprobado tanto para otorgarle la asistencia necesaria como para evitar problemas como los que preocupaban a media Europa durante el mes de septiembre. La propia ACNUR, junto al Ministerio de Interior, no dudan en aclarar que no hay constancia de que se hayan infiltrado terroristas entre los refugiados ya que, y citamos textualmente debido al poder de la frase, “lo más lógico es que un terrorista que quiera infiltrarse tenga los medios necesarios para no verse obligado a jugarse la vida en el mar”.

4. Conclusiones

Desde que la Unión Europea cerrara con Turquía a principios de año un tratado según el cual los refugiados serían reasentados en Turquía y/o devueltos a su país de origen (a cambio de uno por uno, esto es, cada sirio devuelto a Turquía hará que un sirio refugiado en Turquía se reasiente en la UE) la situación parece haberse calmado en Europa. Parece haberse calmado porque se ha puesto un precario tapón a la situación que ahora se ve de nuevo en entredicho tras el intento de golpe de estado del pasado 15 de julio.

Sin embargo, antes de este pacto Europa vivió semanas de verdadera paranoia que acercaba la situación de Occidente a la distopía presentada por el videojuego de Lucas Pope. *Papers, Please* a través de su mecánica de comprobación de documentos y datos nos convertía en un agente de inmigración de una tiránica república de corte soviético. Pero, como suele suceder, la realidad ha demostrado que en ocasiones no necesitamos la ficción para vivir determinadas situaciones y durante un corto período de tiempo media Europa decidió jugar a *Papers, Please* en su día a día a través de una caza de brujas digital para encontrar refugiados que se asemejaran a terroristas.

La paranoia fue incitada por miembros del propio partido en el gobierno, en caso de España, que no tardaron en atajar el asunto para evitar dar alas a una dañina paranoia que amenazaba con aumentar la islamofobia imperante. Además, relacionado directamente con dicha situación, nos encontramos con que el enorme aparataje burocrático de la monstruosa, por tamaño, Unión Europea convierte en imposible la aceptación de refugiados. España ha aceptado acoger a 12.000 refugiados y en el plazo del último año tan solo han llegado a nuestro país una docena y no siempre por mediación del propio gobierno, como hemos visto con el caso de Mohsen.

El trabajo de Lucas Pope se ha mostrado capaz de servir como herramienta para mirar al pasado, al muro de Berlín y al conflicto entre los dos bloques que se dividían el mundo, y como una máquina capaz de adelantarse un par de años en el tiempo. Si lo jugamos hoy en día por primera vez se puede convertir en la manera perfecta de sentir la presión de la Unión Europea a la hora de dejar entrar a los inmigrantes que huyen del terror de la guerra.

Bibliografía

- Anthropy, Anna y Clark, Naomi (2014). *A Game Design Vocabulary: Exploring the Foundational Principles Behind Good Game Design*. Addison Wesley, Crawfordsville.
- Bogost, Ian (2015). *How to talk about videogames*. University of Minnesota Press, Minneapolis.
- Egenfeldt-Nielsen, S.; Heide Smith, J y Pajares Tosca, S. (2008). *Understanding video games: the essential introduction*. Routledge, Nueva York.
- Frasca, Gonzalo (2001). *Videogames of the Oppressed: Videogames as a means for thinking and debate*. Tesis. Georgia Institute of Technology.
- Newman, James & Oram, Barney (2006). *Teaching Videogames*. British Film Institute, Londres.
- Planells, Antonio J. (2015). *Videojuegos y mundos de ficción*. Cátedra, Madrid.
- Rodríguez Prieto, R. (2016). ¿Por qué los videojuegos son más que un mero entretenimiento? Hacia un análisis político-cultural del videojuego. En Rafael Rodríguez Prieto (coord.) *Videojuegos. La explosión digital que está cambiando el mundo*. Héroes de Papel, Sevilla. pp. 21-46.

Bibliografía digital

- El Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos, 2015. Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento. Entrevista a Lucas Pope en vg247 por Johnny Cullen publicada el 5 de marzo de 2014.. Disponible aquí: <https://www.vg247.com/2014/03/05/lucas-pope-im-kind-of-sick-to-death-of-papers-please/> [Recuperado el 13/07/2016].
- History Respawned: Papers, Please. Vídeo disponible aquí: <https://www.youtube.com/watch?v=9Wc5Ix0b33s> [Recuperado el 09/07/2016]
- Horacio, “Red Horse” (2014). El inevitable consecuencialismo de Papers, Please. ZehnGames. Recuperado de: <http://www.zehngames.com/articulos/el-inevitable-consecuencialismo-de-papers-please/> [Recuperado el 07/07/2016].
- Syrian Refugees: A Snapshot of the Crisis - in the Middle East and Europe. Página web disponible: <http://syrianrefugees.eu/>.
- Venegas Ramos, Alberto (2014). Papers, Please, un informe sobre la banalidad del mal. ZehnGames. Recuperado de <http://www.zehngames.com/analisis/papers-please-un-informe-sobre-la-banalidad-del-mal/> [Recuperado el 07/07/2016].