

Papers, please



Descripción

Papers, please ("Papeles, por favor") es un videojuego que nos plantea la carga emocional que supone trabajar como inspector / a de aduanas en un ficticio estado comunista, decidiendo quién entra o no en el país.

Enlace a más información del recurso:

Enlace a más información del recurso:

<https://papersplea.se/>

Autoría :

Lucas Pope

Tipo de recurso:

Videojuego

Personas destinatarias:

de 16 a 99 años

Duración en minutos:

60

Espacio:

Interior

Palabras claves

Juegos
migración
refugio

Resolución de conflictos

Licencia

Reconocimiento no comercial

Objetivos

En la mecánica del juego cada persona jugadora inspecciona los documentos de las personas inmigrantes que llegan, teniendo a su alcance diferentes herramientas para determinar si los papeles están o no en orden, con el objetivo de mantener fuera del país personas no deseadas. Al final del día, la persona jugadora gana dinero en función de la cantidad de personas que haya procesado.

Algunos objetivos que se plantean:

- Introducir narrativas y mecánicas inmersivas de aprendizaje a través del videojuego.
- Ofrecer una experiencia gamificada que mejore la empatía con una situación simulada de control de personas migrantes en una frontera ficticia.
- Plantear retos morales y éticos a través de una experiencia que pone en juego las propias necesidades, el trato humanitario y el respeto a las personas.

Desarrollo de la actividad

Cada persona jugadora se enfrenta, como funcionario/a del control de aduanas a la revisión de la documentación de las personas que quieren pasar. Si la documentación no es correcta, se pueden realizar entrevistas e incluso escáneres del cuerpo de las personas migrantes.

El juego no plantea una duración mínima, pero es conveniente dedicar una sesión de una hora mínimamente para poder avanzar en la mecánica de la historia.

El videojuego está planteado para jugar una sola persona, pero una misma sesión puede ser compartida por 2 o 3 personas que puedan aportar diferentes reflexiones y puntos de vista ante los retos que plantea el juego.

Valoración

Después de la partida, es interesante incorporar espacios de reflexión para plantear y compartir los dilemas morales que ha planteado la mecánica del videojuego. Profundizando en cuáles han sido las motivaciones que han llevado a una determinada decisión.

Muy interesante también, sería compartir los sentimientos y emociones que ha generado la responsabilidad del control de las personas migrantes.

La experiencia en primera persona del control de aduanas puede alimentar un debate posterior sobre los procesos migratorios y la deshumanización de algunos procedimientos burocráticos.

Observaciones

El videojuego sólo se puede descargar en formato digital para ordenador a través de la plataforma: https://store.steampowered.com/app/239030/Papers_Please/?l=spanish o para Ipad en [https://apps.apple.com / es / app / papeles-please / id935216956](https://apps.apple.com/es/app/papeles-please/id935216956) por un precio de 8,99 €.

Importante: el juego incluye imágenes pixeladas de desnudez y violencia. La desnudez se puede desactivar desde el menú de configuración, pero no se puede evitar que se vuelva a cambiar.

Más información en: https://es.wikipedia.org/wiki/Papers,_Please

