

“Papers, Please”: una rappresentazione dello stato burocratico

Matteo Jacopo Zaterini

L'obiettivo del paper è quello di esplorare l'opera di Lucas Pope, “Papers, Please” quale oggetto sociale e culturale, analizzando lo spazio di intersezione tra gli aspetti fondamentali del medium: utilizzando quindi un approccio che integri narrazione, struttura ludica (game design) e interazione. Mantenendo sullo sfondo l'analisi di Weber sulla burocrazia analizzerò il contenuto narrativo dell'opera e come si integra sul piano strutturale e su quello dell'interazione per poi interpretare, alla luce dell'analisi weberiana il messaggio contenuto nell'opera. Il paper sarà diviso in tre parti: nella prima verrà descritta l'opera nelle sue componenti narrative e strutturali compresa la dimensione etica particolarmente significativa all'interno dell'opera, nella seconda verrà analizzato il materiale empirico alla luce dello stato dell'arte e dei riferimenti teorici e contestuali fondanti l'interpretazione e nel terzo paragrafo sarà esplicitata la relazione tra narrazione, teoria e analisi alla luce delle caratteristiche della burocrazia moderna proposte da Max Weber in “Economia e Società”.

'Papers, Please': a representation of the bureaucratic State. *The aim of the paper is to explore Lucas Pope's video game opera "Papers, Please" as a social and cultural object, analysing the intersection space between the fundamental aspects of the medium: using an approach that integrates narrative, game structure (game design) and interaction. Keeping Weber's analysis of bureaucracy in the background, I will analyse the narrative content of the work and how it is integrated on the structural level and on the level of interaction and then interpret, in accordance with Weber's analysis, the message contained in the work. The paper is divided into three parts: in the first, the work will be described in its narrative and structural components, including the ethical dimension; in the second, the empirical material will be analysed in relation to the state of the art and the theoretical and contextual references that underpin the interpretation; and in the third section, the relationship between narrative, theory and analysis will be made explicit in view of the characteristics of modern bureaucracy proposed by Max Weber in "Economy and Society".*

Keywords: “Papers, Please”, Video Game Analysis, Max Weber, Bureaucracy.

Componenti narrative e strutturali

Papers, Please

In “Papers, Please”, il giocatore assume il ruolo di un ufficiale dell'immigrazione di basso rango e senza nome, i cui compiti consistono principalmente nell'approvare o rifiutare i documenti per un flusso apparentemente infinito di aspiranti immigrati nella distopia fittizia di Arstotzka. Il gioco si svolge interamente all'interno dei confini di un'angusta cabina di ispezione, il gameplay

intenzionalmente ripetitivo, il design visivo scialbo e la colonna sonora noiosa riescono a replicare la monotonia del lavoro burocratico reale. Mentre la storia progredisce, tuttavia, una serie di dilemmi morali complica l'opprimente routine dell'ispezione dei documenti. L'ispettore dovrebbe permettere a vari individui bisognosi di attraversare il confine senza la giusta documentazione, o dovrebbe sostenere le leggi di Arstotzka nell'interesse della sicurezza del lavoro? Il modo in cui il giocatore risponde alle situazioni modifica la conclusione del gioco, con possibili finali che vanno dall'arresto e dall'imprigionamento dell'ispettore al rovesciamento del governo corrotto di Arstotzka da parte di un oscuro gruppo rivoluzionario noto come l'Ordine della Stella EZIC. Ogni elemento visibile a schermo richiama gli aspetti principali intorno a cui l'opera organizza i significati: spersonalizzazione e organizzazione burocratica. L'aspetto grafico e come questo contribuisce alla rappresentazione del lavoro all'interno dell'ufficio dell'ispettore saranno oggetti di studio nel paragrafo successivo.

Rappresentazione visiva-spaziale

La palette cromatica utilizzata nell'opera consiste in colori scuri, sfumature di grigio e blu e rosso. L'autore traduce lo stato d'animo dei personaggi a schermo, le situazioni tragiche, la gravità degli accadimenti attraverso questa scala cromatica, utilizzandola non solo per rappresentare i personaggi ma anche gli ambienti. Tutti gli elementi a schermo, quindi, sono colorati in maniera omogenea. L'adozione di una pixel art "grossolana" con una risoluzione tarata verso il basso contribuisce alla creazione di una messa in scena impastata, claustrofobica come lo spazio angusto all'interno del quale è confinato/imprigionato l'impiegato doganale. Lo schermo è diviso in tre sezioni principali: nella parte superiore è visibile il cubicolo dove lavoriamo insieme alla fila per l'attesa del controllo dei passaporti, il muro, le guardie armate e il filo spinato che separa il suolo di Arstotzka dal suolo esterno, nemico. L'inquadratura virtuale rimanda la sensazione di essere osservati, continuamente, un grande fratello a cui nulla sfugge, un occhio sempre aperto che registra tutto ciò che accade e tutto ciò che facciamo.

Ogni volta che consentiamo a qualcuno di entrare nel paese oppure ogni volta che neghiamo l'ingresso, si vede la sagoma stilizzata delle persone che si

allontana dalla cabina, come a volerci ricordare che effettivamente quello che si vede sulla parte superiore dello schermo è quello che sta succedendo intorno a noi. Nella parte inferiore dello schermo è rappresentato ciò che vede il protagonista e quindi il giocatore dall'interno della sua cabina: Nella parte sinistra vediamo le persone che interagiscono con noi porgendoci i documenti e i visti, nella parte destra vediamo lo stretto bancone sul quale sono posizionati i timbri, le comunicazioni del giorno da parte del Ministero dell'Ammissione, i documenti con cui dobbiamo confrontare i passaporti i visti e i permessi che ci vengono forniti dai richiedenti ingresso.

Con il passare dei giorni il numero dei documenti da controllare e confrontare aumenta esponenzialmente: i documenti sono “fisicamente” presenti sul bancone, possono essere aperti e letti, spostati, ma non possono essere portati fuori dal bancone e quindi fuori dallo schermo, costringendo il giocatore a gestire pochi cm quadrati di spazio in maniera opportuna, pena una perdita di prezioso tempo necessario a recuperare il documento desiderato, perso sotto decine di altri carteggi. La rappresentazione “visiva” dello spazio contribuisce a ricreare quella sensazione di claustrofobia e soffocamento che a più livelli (dall'esterno della cabina, dall'interno della cabina e sul banco di lavoro) caratterizza l'opera. La sensazione di claustrofobia non è solo dovuta a ciò che viene messo su schermo ma anche alla tipologia di scelte etiche e morali che il giocatore deve affrontare con il progredire della narrazione.

Dimensione etica e immediatezza

Per Sicart (2019) l'etica è lo studio analitico dei principi da cui derivano e secondo cui vengono valutate le regole morali. Per esempio, l'etica può proporre un sistema che afferma che per prendere decisioni dobbiamo guardare alle conseguenze delle nostre azioni. Se le conseguenze delle nostre azioni danneggiano qualcuno, allora quell'azione è immorale (Consequenzialismo). Un sistema simile guarda a chi beneficia di una particolare decisione e all'utilità di quella decisione. Se le nostre scelte hanno un effetto positivo su molti, sono considerate moralmente buone (Utilitaristico). La morale è un sistema di regole per guidare e valutare la condotta individuale e collettiva. In termini più semplici, la morale è l'etica in

pratica. Ogni volta che prendiamo una decisione o riflettiamo su una situazione difficile, stiamo svolgendo un lavoro morale; stiamo valutando il modo migliore per risolvere un conflitto morale. Inoltre, i sistemi morali hanno due scopi principali: esistono per prevenire i danni ed esistono per incoraggiare lo sviluppo etico degli individui e delle collettività. I sistemi morali hanno quattro caratteristiche distintive: sono pubblici, razionali, imparziali e informali.

Possiamo utilizzare questi elementi proposti da Sicart nel mondo dei giochi come segue. In primo luogo, per giocare, ogni persona deve conoscere le regole del gioco. Per esempio, per giocare una partita di basket bisogna conoscere le regole della pallacanestro e le regole sociali del campo del quartiere in cui si svolge la partita. Tutti devono conoscere queste regole e tutti devono essere d'accordo su cosa significhi infrangere le regole. Queste regole condivise che governano questa attività la rendono un sistema pubblico. I sistemi morali sono pubblici in modo che le culture possano condividere nozioni concordate su ciò che è giusto e ciò che è sbagliato - azioni che prevengono i danni e quelle che incoraggiano la prosperità umana. Un sistema pubblico è un sistema in cui tutti coloro che sono interessati dal suo funzionamento comprendono le linee guida di base del sistema stesso. La legge, ad esempio, dovrebbe essere un sistema pubblico per garantire che tutti sappiano cosa è legale e cosa è illegale in una determinata società.

Una delle intuizioni di *Papers, Please* è quella di provare a far sentire i giocatori come se vivessero in una società ingiusta, tenendo nascosto il sistema morale in funzione. I giocatori non sanno mai se un'azione è "buona" o "cattiva" o quali conseguenze a lungo termine potrebbero avere le loro scelte. Caratteristica peculiare dell'opera riguarda invece la sua non immediatezza. Per meglio provare a illustrare il tema di immediatezza in ambito videoludico mi rifaccio alla sua definizione. L'enciclopedia Treccani definisce "immediato" ciò che non ha nulla di interposto. Per recuperarne il significato è sufficiente immaginare ciò che a schermo si vede nel momento in cui forniamo un input al sistema: se si preme il tasto associato al movimento in avanti il nostro avatar con ogni probabilità si muoverà in avanti. Un input genera un output immediato, al netto della latenza. Sebbene *Papers, Please* conservi una certa immediatezza per quanto riguarda l'aspetto interattivo contingente, questo non si può dire per le implicazioni ludico-narrative:

se è intellegibile il rapporto tra input e output, lo è molto meno tra input e outcome dove con outcome intendo il valore narrativo associato all'esito dell'input. Nel momento in cui, dopo aver consultato i documenti che ci vengono forniti, optiamo per autorizzare l'ingresso o chiedere l'allontanamento dell'emigrante l'outcome associato alla nostra decisione non è immediatamente recuperabile: se da un punto di vista etico è possibile argomentare la nostra posizione riguardo la decisione presa, da un punto di vista ludico l'outcome non è prevedibile.

La distanza tra input e outcome diventa così un ulteriore elemento su cui l'esperienza della narrazione poggia. Il numero di persone che facciamo correttamente entrare nel paese, quelle cioè che avrebbero tutti i documenti in regola, ci viene comunicato solo alla fine della giornata lavorativa e la paga è direttamente collegata al numero di ingressi "legali". La paga che si riceve a fine giornata viene immediatamente spesa nel menu successivo quando dobbiamo coprire le spese che la nostra famiglia sostiene: riscaldamento, cibo, medicine, affitto sono delle urgenze a cui dobbiamo tenere testa con i ricavi del giorno. Raramente i soldi sono sufficienti a coprire tutte le spese e così giorno dopo giorno qualora decidessimo di non comprare le medicine necessarie un laconico messaggio ci comunicherà che la nostra moglie o nostro figlio è morto di malattia.

Si innesca così un circolo vizioso dove la velocità del lavoro porta contemporaneamente ad una maggiore paga ma anche ad una maggiore probabilità di sbagliare e perdere quindi ricavi per sopravvivere. Il fatto che a fine giornata il Ministero dell'ammissione ci comunichi quante persone abbiamo fatto entrare in maniera corretta favorisce quella sensazione di essere osservati e che il lavoro che stiamo portando avanti è, in fini dei conti, inutile. L'inutilità del lavoro è dovuta principalmente alla rappresentazione che viene fornita del modello burocratico all'interno del quale si è immersi. Prima di analizzare nel dettaglio il modello di burocrazia rappresentato all'interno dell'opera si rende necessario esplicitare l'operazione teorica che permette alla sociologia di analizzare il medium videoludico, le opere che lo compongono e le narrazioni che lo organizzano, come oggetti culturali.

Riferimenti teorici

Il medium videoludico come (s)oggetto sociologico

La questione del rapporto tra narrazione e sociologia è complessa (Turnaturi 2003) e giustifica, ad esempio, le ragioni per le quali il sociologo può scegliere la narrazione come fonte di dati considerata la capacità di quest'ultima di dare rappresentazione fittiva alla realtà (Longo 2012). Il valore conoscitivo delle narrazioni non si situa nella semplice rappresentazione mimetica del reale, ma nell'isomorfismo strutturale tra opera e realtà, e dunque nella capacità dell'opera di dare forma narrativa alle contraddizioni sociali (Longo 2022). Il percorso che ha portato la cultura ad avere un ruolo determinante nella teoria sociologica passa attraverso gli studi di Parsons (1951) che ne riassume le caratteristiche fondamentali: la cultura è trasmessa (è una tradizione sociale), appresa (non propria dell'essere umano, non genetica) e condivisa. Ad oggi, a queste caratteristiche ne sono state aggiunte altre più adatte ad interpretare i fenomeni culturali. Valsiner (2000) ad esempio si rifà alle caratteristiche elencate da Parsons: ad una cultura trasmessa, appresa e condivisa si sostituisce una cultura co-costruita (attraverso processi comunicativi bidirezionali la cultura viene co-costruita sia tra individui della stessa generazione sia tra individue di generazioni diverse), internalizzata/esternalizzata (i messaggi vengono attivamente scomposti e ricomposti in nuovi pattern intrapsichici e messi a disposizione agli altri individui), coordinata (i diversi agenti sociali regolano l'esperienza dei propri mondi vitali in modo da poter essere mutualmente legati). In questo modello interpretativo la narrazione si inserisce come dispositivo culturale in quanto catalizza l'attività di significazione dell'individuo e contemporaneamente fornisce il frame entro il quale i significati interagiscono. Le opere videoludiche, in quanto oggetti culturali, sono state oggetto di studio sociologico solo di recente, in parte a causa del debole mandato sociale che al medium è stato riconosciuto fino alla fine degli anni Novanta. Murray (1998) ha utilizzato un approccio "narrativista" per studiare le potenzialità espressive del videogame design: secondo Murray, il futuro dei videogiochi come mezzo di comunicazione risiede nel loro potenziale narrativo e nelle nuove risorse creative che possono dare ai narratori del ventunesimo secolo. Nel suo "Hamlet on the Holodeck" troviamo il primo significativo dibattito teorico

nel campo degli studi sui videogiochi. Il dibattito si è focalizzato sui possibili approcci teorici da adottare per l'analisi delle opere videoludiche. Se da una parte si considera il contenuto narrativo come oggetto privilegiato di analisi, dall'altra i ludologi si concentrano sull'aspetto strutturale di game design.

La ludologia è un movimento che assume la peculiarità del videogioco, il game design, come mezzo espressivo da porre in primo piano nell'agenda di ricerca. La posizione dei ludologi è diventata gradualmente più moderata per quanto riguarda la narratività del videogioco (vedi ad esempio Juul 2005). Ryan (2006) ha suggerito di sviluppare approcci ludo-narrativi in cui si possano superare le posizioni polarizzate e si possano affrontare così le complesse relazioni tra narrazione e game design, una questione cruciale per comprendere la costruzione e la trasmissione del significato nei videogiochi.

Bogost (2006) e Frasca (1999) sviluppano una branca della ludologia nota come "retorica procedurale". Questa teoria postula che il nucleo procedurale dell'interazione del gioco (le regole e la meccanica dell'interazione) è il fulcro principale del significato del videogioco e ricercatori di videogiochi interessati a questo argomento hanno occasionalmente utilizzato idee della semiotica: Frasca (2001) ha applicato le teorie di Peirce ed Eco, e Maietti (2004) ha utilizzato principalmente la semiotica francese e italiana (Greimas, Eco, Fabbri).

Negli ultimi anni, diversi lavori hanno fatto progredire in modo significativo lo studio del videogioco come mezzo espressivo. In *Beyond Choices: The Design of Ethical Gameplay*, Sicart (2013) mette in evidenza la connessione tra il nucleo procedurale del gioco e il suo strato di rappresentazione audiovisiva, così come il ruolo attivo dei giocatori nel processo di costruzione del significato. Il suo modello analitico è parzialmente ispirato all'ingegneria semiotica dell'interazione uomo-macchina di De Souza (2004); tuttavia, nel suo modello, la semiotica finisce per essere essenzialmente separata dalla struttura procedurale del gioco ("livello procedurale" contro "livello semiotico", Sicart 2013).

Contesto di riferimento

L'approccio qui proposto intende superare il dualismo narrativismo/ludologia per proporre un'analisi integrata che combina gli aspetti ludici, strutturali e narrativi

al fine di inquadrare l'opera ludica nel contesto sociale all'interno del quale si colloca utilizzando gli studi di Weber sulla burocrazia per analizzare il messaggio contenuto nell'opera.

Per Morrisette (2017) la lotta profonda tra moralità e razionalità descritta in *Papers, Please* rispecchia i dibattiti riguardanti le popolazioni di immigrati e rifugiati. Nel 2015, la popolazione globale di individui che vivono in un Paese diverso da quello in cui sono nati ha raggiunto i 244 milioni. Tra questi, l'Agenzia delle Nazioni Unite per i Rifugiati stima che ci siano 65,3 milioni di sfollati forzati in tutto il mondo e 21,3 milioni di rifugiati. Ciò equivale a quasi 34.000 persone al giorno costrette a fuggire dalle loro case a causa di conflitti e persecuzioni, molte delle quali cercano rifugio al di fuori dei loro Paesi d'origine. Più di 5 milioni di persone sono fuggite dalla sola Siria dall'inizio della guerra civile del Paese nel 2011.

Questi migranti internazionali, molti dei quali si trovano in condizioni di disperato bisogno, suscitano tuttavia accesi dibattiti politici in quanto vengono indebitamente identificati come minacce all'occupazione, ai salari, allo stato sociale, alla coesione sociale e culturale e persino alla sicurezza nazionale. Quando i Paesi di tutto il mondo, comprese molte democrazie liberali, si affrettano a adottare riforme dell'immigrazione volte a rafforzare le loro frontiere, mettono queste popolazioni vulnerabili a maggior rischio (Morrisette 2017).

Nello stesso modo in cui i governi e intere società continuano a confrontarsi con gli obblighi morali e le preoccupazioni pragmatiche della politica di immigrazione, *Papers, Please* inserisce il giocatore nella controversia al livello di un burocrate senza importanza, incaricato di risolvere queste incongruenze per gli individui che si avvicinano quotidianamente alla sua cabina di ispezione. In questo senso, il gameplay e il focus tematico di *Papers, Please* simulano, dalla prospettiva della burocrazia, un dibattito in corso che riguarda la vita di milioni di persone in tutto il mondo.

La rappresentazione della burocrazia weberiana in Papers, Please.

La rappresentazione della burocrazia nell'opera ludica riflette da vicino la visione del sociologo tedesco Max Weber dello stato moderno e razionale. Mentre

Weber riconosce i vantaggi tecnici della burocrazia moderna in termini di "precisione, velocità, chiarezza", egli riconosce anche che è fondamentale un sistema disumanizzato che cerca soprattutto l'obiettività nel processo decisionale (Weber 1978). In una burocrazia moderna, il dissenso viene risolto attraverso regole calcolabili piuttosto che attraverso "privilegi individuali e concessioni di favori". La burocrazia, quindi, intrappola le società moderne in quella che Weber definisce una "gabbia di ferro", un mondo disincantato in cui la razionalizzazione e l'intellettualizzazione hanno sostituito i legami interpersonali che una volta collegavano gli individui tra loro.

La gabbia di ferro

Le somiglianze tra il lavoro ripetitivo che il giocatore compie e le considerazioni di Weber sulla burocrazia sono significative. In "Economia e società", Weber identifica sei caratteristiche della burocrazia moderna:

- I. Le agenzie burocratiche operano all'interno di aree giurisdizionali fisse, regolate da leggi e regolamenti amministrativi. Inoltre, l'autorità di impartire i comandi necessari per l'adempimento di questi doveri è distribuita in modo stabile ed è rigorosamente delimitata da regole riguardanti i mezzi coercitivi che possono essere messi a disposizione dei funzionari.
- II. I compiti burocratici sono svolti in base ai principi della gerarchia degli uffici; cioè, esiste una catena di comando chiaramente stabilita in cui gli uffici inferiori sono supervisionati da quelli superiori.
- III. La gestione delle agenzie burocratiche si basa su documenti scritti, o semplicemente "i fascicoli".
- IV. La gestione dell'ufficio di solito presuppone una formazione approfondita e specializzata del funzionario.
- V. L'attività burocratica richiede la piena capacità lavorativa del funzionario, anche se il suo "orario di lavoro obbligatorio" in ufficio può essere fortemente limitato.
- VI. L'ufficio burocratico segue regole generali, "più o meno stabili, più o meno esaustive, che possono essere apprese". A sua volta, ci si aspetta che il funzionario eserciti la propria autorità in modo impersonale; le regole non vengono "piegate" caso per caso (Weber 1978).

L'applicazione di queste caratteristiche al posto di blocco di frontiera di Arstotzka rappresentato in *Papers, Please*, rivela una serie di stretti parallelismi. Morrisette (2017) ne analizza ognuno esplicitandone i punti di contatto tra Weber e l'opera:

Il checkpoint di confine del gioco soddisfa senza dubbio il primo criterio di Weber. In particolare, il giocatore opera all'interno di una giurisdizione chiaramente delineata - processare gli ingressi che tentano di attraversare il confine di Grestin Est verso Arstotzka - e svolge questi compiti sulla base di un manuale di regole e regolamenti chiaramente definiti forniti dal Ministero dell'Ammissione. In termini di mezzi coercitivi per far rispettare queste regole il Ministero inizialmente autorizza l'ispettore solo a consentire l'ingresso o a respingere il candidato se i suoi documenti non sono in regola. Fondata su criteri di imparzialità, produttività, razionalità e impersonalità, questa precisa configurazione di un sistema organizzativo ha un doppio vantaggio, in termini di efficienza ed efficacia: nella visione di Weber si possono distinguere differenti schemi di potere amministrativo legati ad altrettanti tipi ideali di potere politico, con la burocrazia ch'è esclusivamente ancorata al potere relazionale-legale (Benvenga 2022).

Più avanti nel gioco, tuttavia, l'ispettore viene dotato prima di una pistola tranquillante e poi di un fucile di precisione per difendere il posto di blocco da eventuali assalti diretti. Come suggeriscono i ripetuti riferimenti al Ministero dell'Ammissione, esiste una gerarchia burocratica che regola la politica di immigrazione di Arstotzka. Il Ministero supervisiona e dirige il posto di frontiera di Grestin, dove l'ispettore svolge le sue mansioni, e, a sua volta, il Ministero risponde presumibilmente al regime di Arstotzka insieme agli altri ministeri citati nel gioco (Lavoro, Informazione, Giustizia, Salute, ecc.). Anche il supervisore del protagonista, Dimitri, visita più volte la cabina di ispezione durante la modalità Storia del gioco per valutare le prestazioni dell'ispettore.

La quarta caratteristica di Weber dell'ordine burocratico razionale sottolinea l'importanza del lavoro d'ufficio. Allo stesso modo, nella sua introduzione a "L'etica protestante e lo spirito del capitalismo", Collins descrive l'organizzazione per pratiche formali come "l'essenza della burocrazia" (1996). *Papers, Please* incarna senza dubbio questo tratto della burocrazia moderna. In relazione a quanto si vede

su schermo, il gameplay di *Papers, Please* consiste quasi interamente nel rimescolare una serie sempre più ampia di documenti e scartoffie - il regolamento del Ministero dell'Ammissione, i bollettini giornalieri, i visti presentati dagli aspiranti entranti ad Arstotzka, i biglietti d'ingresso, i permessi d'ingresso - in un'area di lavoro angusta. Inoltre, l'avanzamento del giocatore nel gioco dipende dalla sua gestione di una quantità soverchiante di documenti e moduli ufficiali del governo.

Per quanto riguarda il quinto punto di Weber, la gestione delle attività lavorative e l'esecuzione dei compiti dell'ufficio - cioè approvare i visti o negare l'ingresso ad Arstotzka - richiedono la piena capacità lavorativa dell'ispettore. In effetti, gran parte della tensione ludica di *Papers, Please* deriva dagli sforzi del giocatore per elaborare il maggior numero di visti possibile prima che la giornata lavorativa giunga al termine; il gioco concede pochissimo tempo ad altre attività non correlate al lavoro.

Nonostante queste somiglianze fondamentali, il posto di controllo di frontiera immaginario rappresentato in *Papers, Please* non corrisponde esattamente alla burocrazia ideale di Weber. Ad esempio, Weber suggerisce che la gestione di un moderno ufficio burocratico presuppone una formazione specializzata ed esperta. Il background dell'ispettore senza nome in *Papers, Please* - compresa la formazione che può aver ricevuto o meno - è volutamente ambiguo. Tutto ciò che il giocatore sa, in base alla breve introduzione del gioco, è che l'ispettore ha "vinto" il suo incarico nella Lotteria del Lavoro dell'ottobre 1982.

Anche l'applicazione della sesta caratteristica di Weber, relativa a regole stabili ed esaustive, è leggermente problematica nel caso di *Papers, Please*. Mentre un sistema completo di regole è codificato nel regolamento del Ministero dell'Ammissione, i regolamenti e le procedure specifiche sono frequentemente aggiornati tramite bollettini giornalieri distribuiti all'ispettore, tipicamente in risposta al clima politico in continua evoluzione di Arstotzka. Per esempio, il bollettino giornaliero del Ministero dell'Ammissione potrebbe informare l'ispettore che tutti gli stranieri che entrano devono ora presentare, oltre al visto, anche il biglietto d'ingresso o un supplemento d'identità che specifichi peso, altezza e aspetto. Pertanto, se da un lato le regole che governano il checkpoint di frontiera

sono probabilmente esaustive, in quanto fungono anche da insieme di regole di base che governano il gioco in *Papers, Please*, dall'altro sono spesso in uno stato di cambiamento.

La presunta mancanza di formazione specialistica dell'ispettore e le politiche di immigrazione di Arstozka non definite in maniera chiara non precludono al Ministero dell'Ammissione la possibilità di essere considerata una burocrazia weberiana, piuttosto, queste caratteristiche suggeriscono che quella di Arstozka non è una burocrazia particolarmente funzionale.

Conclusioni

Il valore conoscitivo delle narrazioni non si situa nella semplice rappresentazione mimetica del reale, ma nell'isomorfismo strutturale tra opera e realtà, e dunque nella capacità dell'opera di dare forma narrativa alle contraddizioni sociali (Longo 2022). Il contenuto narrativo di "Papers, Please" si fa portatore di una rappresentazione densa e ponderata dell'azione umana (Longo 2019). Le meccaniche ludiche, caratterizzate semioticamente, costringono il giocatore scegliere tra azione orientata allo scopo oppure l'azione orientata al valore, cioè alla possibilità di sperimentare la gabbia di ferro di Weber o di provare a infrangere quella gabbia nell'interesse di fare ciò che è "giusto". Il risultato finale è un'opera apparentemente semplice che affronta questioni sociologiche complesse, soprattutto in un momento storico all'interno del quale i flussi migratori e le crisi dei rifugiati sono questioni sempre più importanti nell'agenda della politica mondiale. Il lavoro di Weber fornisce una rappresentazione plausibile del lavoro burocratico all'interno dell'opera e, per estensione, della burocrazia nel mondo moderno. Tuttavia, il lavoro teorico di interpretazione del contenuto narrativo e delle meccaniche ludiche non è sufficiente per rendere coerenti tutte le situazioni con cui l'utente si trova ad interagire: all'interno dell'opera, per esempio, è determinante il ruolo dei rivoluzionari che provano a rovesciare il governo attraverso azioni terroristiche mirate che coinvolgono anche il protagonista. Alla luce delle ulteriori tematiche individuate all'interno dell'opera, sarebbe quindi necessario integrare alla teoria Weberiana sul ruolo della burocrazia e lo stato moderno i lavori di Merton sul dissenso e le modalità di adattamento individuale.

Questa analisi è quindi parziale almeno in relazione ai complessi temi che emergono all'interno dell'opera.

Riferimenti Bibliografici

- Benvenga L., 2022, Tesi di Dottorato, Università del Salento.
- Bogost I., 2006, *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Collins R., 1996, *Introduction*. In M. Weber, *The Protestant ethic and the spirit of capitalism*. Los Angeles: Roxbury Publishing Company.
- Frasca G., 1999, *Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video) games and narrative*. Ludology.org.
- Frasca G., 2001, *Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate*. Master's thesis, School of Literature, communication, and culture, Georgia Institute of Technology.
- Juul J., 2005, *Half-real. Video games between real rules and fictional worlds*. The MIT Press
- Longo M., 2012, *Il sociologo e i racconti: tra letteratura e narrazioni quotidiane*. Carocci ed.
- Longo M., 2019, *Emotions Through Literature: Fictional Narratives, Society and the Emotional Self*. Routledge.
- Longo M., 2022, *Tra fole e narrazioni*. In press
- Maietti M., 2004, *Semiotica dei videogiochi*. Unicopli.
- Morrisette J., 2017, *Glory to Arstotzka: Morality, rationality, and the iron cage of bureaucracy in Papers, Please*. *Game Studies*, 17(1).
- Murray J. H., 1998, *Hamlet on the holodeck : the future of narrative in cyberspace*. MIT Press.
- Parsons T. E. & Shils E. A., 1951, *Toward a general theory of action*. Routledge
- Ryan M. L., 2006, *Computer games as narrative: the ludology versus narrativism controversy*. *Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien*.
- Sicart M., 2013, *Beyond choices: The design of ethical gameplay*. MIT Press.
- Sicart M., 2019, *Papers, please. How to Play Video Games*. MIT Press.
- Turnaturi G., 2017, *Immaginazione sociologica e immaginazione letteraria*. Gius. Laterza & Figli Spa.
- Valsiner J., Van der Veer R., & Jaan V., 2000, *The social mind: Construction of the idea*. Cambridge University Press.
- Weber M., 1978, *Economy and society: An outline of interpretive sociology (Vol. 2)*. University of California press.

