



III SEMINÁRIO  
DE PESQUISA  
SOBRE MIGRAÇÕES

III ENCONTRO SUL-BRASILEIRO  
DE ESTUDANTES IMIGRANTES  
NO ENSINO SUPERIOR

18 e 19  
setembro/2025



## BUROCRACIA COMO FERRAMENTA DE EXCLUSÃO MIGRATÓRIA A PARTIR DE *PAPERS, PLEASE*

**Bruna Meotti Souza**

Universidade Católica de Pelotas  
[Souza.brunameotti@gmail.com](mailto:Souza.brunameotti@gmail.com)

**Ana Paula Dittgen da Silva**

Universidade Católica de Pelotas  
[ana.silva@ucpel.edu.br](mailto:ana.silva@ucpel.edu.br)

**Eixo 04:** Migração e direitos humanos

### RESUMO

*Papers, Please* é um jogo eletrônico criado por Lucas Pope em que o jogador assume a função de agente de controle de migração na fronteira da fictícia nação de Arstotzka, um Estado autoritário em guerra que remete, narrativamente, ao Bloco Soviético da Guerra Fria. O protagonista deve verificar a documentação de indivíduos que buscam entrar no país, seguindo diretrizes que se tornam progressivamente mais rígidas conforme avançam os eventos ligados à criminalidade, espionagem, terrorismo e guerra.

O presente resumo busca explorar as mecânicas de *Papers, Please* a partir de uma análise qualitativa, fundamentada em bibliografia crítica e na interpretação do jogo enquanto objeto cultural. A análise utiliza David Graeber para discutir o papel da burocracia estatal nas práticas de exclusão migratória. Já Ian Bogost e Louis Althusser permitem compreender a interpelação do jogador pelas mecânicas do jogo, evidenciando como estas o sensibilizam à crítica política e aos papéis sociais por meio da retórica procedimental. O objetivo é apresentar o jogo como possibilidade de letramento crítico sobre procedimentos migratórios como forma estrutural de violência contra migrantes.

No jogo, as regras são as políticas de controle, e devem ser aplicadas no momento de aprovar ou rejeitar a passagem de quem está na fronteira, e cada “acerto ou erro” altera a pontuação do jogador. Essa premissa já oferece um contexto de instrumentalização da burocracia. GRAEBER (2015, p. 56) relaciona a estrutura burocrática ao monopólio da violência do Estado e à violência estrutural: a burocracia não é efetiva pela autoridade simbólica de seus objetos, mas sim pela coerção governamental. Além disso, define destinos sociais, pois dita quem se encaixa ou não na ordem jurídica; evidenciado no jogo quando determinadas nacionalidades são proibidas de entrar em Arstotzka, revelando quem o governo considera ameaça.

O jogador é confrontado com situações que colocam sua moral em conflito com as regras, como pedidos de entrada de pessoas perseguidas em risco em seus países de origem. Negar a passagem desses indivíduos representa a passividade diante da vulnerabilidade enfrentada e traduz a mensagem política de que a segurança de alguns grupos vale menos que a de outros.



### III SEMINÁRIO DE PESQUISA SOBRE MIGRAÇÕES

III ENCONTRO SUL-BRASILEIRO  
DE ESTUDANTES IMIGRANTES  
NO ENSINO SUPERIOR

18 e 19  
setembro/2025



Ao posicionar o usuário como agente decisório, o jogo interpela ideologicamente pela lógica estatal autoritária, produzindo uma experiência epistêmica da sujeição. ALTHUSSER (1978, p. 99) conceitua a interpelação do sujeito como processo em que o indivíduo, ao ser chamado, reconhece-se no papel designado e torna-se sujeito dentro de uma lógica social. Essa ideia aplica-se aqui a partir do que BOGOST (2007) define como retórica procedimental: a mecânica fundamental da burocracia comunica a crítica, pois oferece a vivência direta do conflito entre moral e legalidade ao designar uma função ao jogador.

Conclui-se que através de suas mecânicas, o jogo oferece uma experiência interativa, permitindo que o jogador assimile os dilemas dos procedimentos legais. *Papers, Please* funciona como dispositivo de letramento crítico ao sensibilizar o jogador para a exclusão burocrática em contextos autoritários, evidenciando a violência estrutural embutida nos processos migratórios.

**Palavras-chave:** Migração. Burocracia. Jogos Digitais.

### Referências

ALTHUSSER, Louis. **Ideologia e aparelhos ideológicos de Estado: notas para uma investigação.** Tradução de Joaquim José de Moura Ramos. Lisboa: Editorial Presença, 2014.

BOGOST, Ian. **Persuasive games: the expressive power of videogames.** Cambridge: MIT Press, 2007.

GRAEBER, David. **The utopia of rules: on technology, stupidity, and the secret joys of bureaucracy.** Nova York; Londres: Melville House, 2015.

POPE, Lucas. **Papers, Please.** [S. l.]: 3909 LLC, 2013. Jogo eletrônico.