



## Second Person: role-playing and story in games and playable media

Pat Harrigan y Noah Wardrip-Fruin  
Cambridge, Massachusetts, MIT Press, 2007  
408 páginas.

Reseña por Sergio Cobo-Durán

Es una realidad contrastada la incipiente corriente de estudios culturales centrados en el estudio de las TIC, las innovaciones mediáticas y los nuevos lenguajes. En este contexto nace una preocupación por el estudio de los videojuegos como un medio novedoso capaz de aunar tanto relato como diversión gracias a su interactividad. Es dentro de este marco referencial donde se inserta el presente volumen, el segundo editado conjuntamente por Pat Harrigan y Noah Wardrip-Fruin, publicado por el servicio de publicaciones del MIT. El texto anterior titulado *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* (2004), supone un primer acercamiento tanto historiográfico como referencial al nuevo medio, sin embargo, es en esta segunda obra donde los autores reflexionan ya no en la búsqueda de una definición acerca de lo qué es considerado un juego sino cómo es jugado, donde el verdadero protagonista tanto del relato como del juego es el “tú”. El libro transcurre alrededor de dos grandes bloques: las posibilidades de interactividad de los juegos y la preeminencia del relato en la construcción de historias narrativas, estos dos ejes suelen entrar en conflicto como consecuencia de sus intereses contrapuestos.

*Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media* aparece dividido en tres grandes unidades temáticas fragmentadas en función del medio de representación por el que opta tanto juego como relato. A su vez, estos tres grandes bloques están escindidos en múltiples epígrafes, firmados tanto por creadores como por investigadores preocupados por el devenir mediático en la era de la interactividad. Es una obra que nace como resultado del minucioso trabajo de análisis y compilación de sus editores ya que incluye una enorme diversidad de investigaciones aportadas por más de veinte autores.

El primero de los bloques está centrado en los juegos que utilizan un tablero o libro como su herramienta fundamental. En su comienzo, gracias a las aportaciones de Costikyan, se incluye una interesante reflexión sobre el hipertexto: “I talked about: from a narrative with a single branch to the branching structures of hipertext” (pág. 10). El paso a la hipertextualidad es una huída lógica a la dictadura de la linealidad narrativa tan habitual en otros medios. A continuación realiza un pormenorizado análisis de diferentes juegos que han sido relevantes en el transcurso evolutivo del medio. En este sentido, destacan investigaciones como la de Erik Mona que habla del clásico *Dungeons & Dragons* como el inicio de muchos jugadores, o la aportación de Kenneth Hite y su artículo acerca del clásico *Call of Cthulhu*.

Hindmarch, en cambio, continúa con la línea de investigación planteada por Costikyan y su división entre los solicitantes de relatos y los de juegos. Son dos grupos que aparecen enfrentados de manera directa y constante por las lógicas diferencias estructurales entre uno y otro objetivo. "Every time the story is read the same events happen in the same order, from the inciting incident through the denouement. The story is fixed" (pág. 52). Por lo que mientras las historias están bien cerradas y definidas es en el juego donde aparece la figura del usuario permitiendo historias no lineales y una ilusión de libertad para el jugador: "A game is non-linear. Games must provide at least the illusion of free will to the player; players must feel that they have freedom of action within the structure of the game" (pág. 53). Rebecca Borgstrom continúa con este planteamiento y realiza un metódico análisis acerca de la estructura y el sentido en el diseño de los juegos de rol. Es uno de los capítulos más cuidados formalmente, define con claridad la metodología utilizada al inicio y concluye esbozando las futuras líneas de investigación abiertas.

Conforme avanzan los capítulos el debate entre relato y juego sigue abierto. Es en la investigación de James Wallis donde se hace referencia a la libertad que tiene el jugador durante la estructura del juego y cómo esta autonomía está condicionada al desarrollo narrativo de la historia. Es la interactividad el centro de múltiples propuestas creativas que buscan jugar en sentido experimental con la combinación entre relato e interacción, tanto *Life in the Garden* como *Life's Lottery*, son dos buenos ejemplos donde la narración varía en función del lector-jugador. En el epílogo del primer bloque aparecen referencias acerca de la hibridación, la transmedialidad o la intertextualidad. Kevin Wilson utiliza el ejemplo de *Doom* para hablar de transmedialidad y cómo una misma licencia puede adaptar un relato a diferentes medios –por lo que a diferentes lenguajes narrativos– y conseguir un producto completo y diferente para cada uno de estos medios. Por su parte, Eric Lang habla de las constantes referencias intertextuales que acompañan al diseño de juegos de rol, no solo a través de referentes literarios sino también a través de referencias entre los propios juegos.

La segunda de las secciones está dedicada a las ficciones para ordenador, en su mayoría videojuegos, donde la figura del jugador es el centro del proceso. El debate académico en un principio se centra en desentramar las principales diferencias existentes entre un juego de mesa y un videojuego. ¿Es posible que los videojuegos acaben con otros tipos de juegos? A través de la lectura de este bloque se extraen argumentos tanto apocalípticos como integrados que ayudan al lector a situarse en uno u otro bando. Aunque, bien es cierto, que la principal motivación investigadora de este bloque es la importancia de la interactividad en el relato, por lo tanto con un claro protagonista representado en la segunda persona del singular: la relevancia del "tú".

El tema medular de la investigación de Jordan Mechner es el estudio de estructuras narrativas en videojuegos, utiliza el conocido *Prince of Persia: The sand of Time* como ejemplo para ilustrar a la perfección la coexistencia entre juego y relato. Una convivencia no siempre sencilla entre dos elementos que han tendido a desmarcarse en direcciones diferentes. Lo tradicional era crear escenas cinematográficas que interrumpían la acción y eran utilizadas como transición o recompensa entre los distintos niveles. Sin embargo, la novedad viene en la decisión de unificar esas secuencias en el juego. El usuario prefiere jugar los mejores momentos que verlos. Si

en una película lo central es la historia, para un videojuego lo principal es la interactividad del jugador. Es en esta dicotomía entre jugabilidad y relato donde se incluye la investigación de Lee Sheldon acerca de la adaptación de la obra literaria de Agatha Christie, *The There Were None*, donde presta especial atención a la relevancia que tienen los factores contextuales, tales como la creación de ambientes y atmósferas. Mientras que Thorington utiliza el clásico juego de cartas *El solitario* para insertar a través de estrategias creativas la construcción de una historia durante la partida.

No obstante, el foco principal de este segundo bloque recae sobre las llamadas “Ficciones Interactivas”. Jeremy Douglass hace un repaso historiográfico al concepto desde su génesis con el juego *Adventure* (1975) y propone una definición al concepto: “Interactive fiction is a story in which YOU are the main carácter” (pág. 129). El capítulo titulado “Enlightening Interactive Fiction: Andrew Plotkin’s Shade” es, sin duda, uno de los principales artículos del libro, una excelente propuesta reflexiva sobre el uso de la segunda persona como centro del videojuego. El título del libro es una referencia directa a esta segunda persona del singular como el auténtico protagonista en la recepción de videojuegos. Es habitual el empleo de la primera y la tercera persona en la escritura de novelas, en cambio, las ficciones interactivas se decantan por la preeminencia de la segunda. Existen dos formas de entretenimiento que utilizan esta persona, los libros de juegos donde puedes ir eligiendo tu propia aventura y los juegos de tablero donde el *master* configura todo en función del jugador.

En esta permanente interactividad el auténtico protagonista es el usuario y, por lo tanto, su personaje en la ficción, que actúa a nivel identificativo con el jugador. Por ello Meretzky reflexiona sobre la creación del personaje *Floyd*, el robot del videojuego *Planetfall*; o Nick Montfort sobre la relevancia de la caracterización ya que es el reflejo directo de la interacción entre videojuego y usuario ya que a través de sus interacciones consigue modificar la trama. Por lo tanto, la interactividad se convierte en el elemento fundamental de las estructuras narrativas del relato lúdico. Aquí se incluiría el artículo “On Savoir-Faire” de Emily Short, quien habla acerca del uso y combinaciones de elementos como una característica esencial de las ficciones interactivas. De igual modo también son enriquecedoras las aportaciones en este sentido presentes en los trabajos de Moulthrop y Memmott.

Tanto innovación como creatividad tienen su lugar reservado en el universo interactivo de los videojuegos ya que existen ficciones interactivas muy vinculadas a vanguardias artísticas. Así, por ejemplo, destacan las curiosidades sobre el uso del tiempo que configura la herramienta interactiva que describe Marck C. Marino en su investigación; o la creación de un nuevo concepto por Chris Crawford al que bautiza como *Deikto* para referirse a un lenguaje narrativo diseñado para los relatos interactivos; así como la combinación entre mundos posibles y digitales que permite a Fox Harrel producir una narrativa poética a través del ordenador. Son numerosas y variadas las posibilidades creativas presentes en las ficciones digitales donde el centro está en las múltiples composiciones posibles a través de lo interactivo. Así, Michael Mateas hace un análisis de *Façade* centrándose más en las posibilidades de interacción de lo dramático en lugar de aspectos puramente filmicos. De la misma manera, la satírica simulación de la ruptura de una relación sentimental en *The Breakup Conversation*, analizada por su creador Robert Zubek y que consigue

mantener la tensión dramática gracias a la intervención del jugador en las decisiones trascendentales de la pareja. Finalmente, la clausura del segundo bloque se produce con el capítulo que Mark Keavney dedica a *The Archer's Flight*, una comunidad web creada alrededor de una ciudad de ficción.

Tras este recorrido a través de videojuegos y ficciones interactivas es el momento de entrar en el tercero y último de los bloques, el dedicado a mundos posibles. Si con anterioridad la separación se hacía en función del soporte –ya fuese físico o virtual– aquí interesa más el tipo de acercamiento del usuario, es decir la manera de jugarlo. En este sentido es necesario acudir a la clasificación de John Tyres entre mundos “escapistas” e “intregristas”; el primero de ellos está creado sobre estructuras rígidas puramente ficcionales, su única y principal preocupación es el entretenimiento; mientras en el segundo, se busca una respuesta directa frente al mundo real, una reacción, una modificación de la actitud del receptor –podríamos hablar de *feedback*–. Es una polémica división por su parcialidad y que por lo tanto, encuentra a través de las páginas de este libro tantos seguidores como detractores de la misma. Respecto a los mundos “intregristas” es interesante acudir al artículo que Thorne dedica a *Puppetland* como valor pedagógico en la creación de literatura creativa o cómo a través de las investigaciones de Frasca y Whelan se aprecian las posibilidades de activismo político a través de un videojuego –en el caso concreto del juego creado en la campaña del candidato Howard Dean como herramienta propagandística–.

El fenómeno de comunicación transmediática está presente en las construcciones narrativas actuales y como tal tiene su espacio reservado en esta obra, de hecho McGomigal le dedica su capítulo. Lo hace a través de las diferencias y variaciones que presentan los medios interactivos frente a los convencionales, estos, no se limitan únicamente a repetir los patrones y estructuras clásicas de medios tradicionales, sino que además incorporan diseños novedosos. Mientras que Nideffer dialoga acerca del novedoso concepto de *unexceptional.net* que se presenta como una miscelánea de géneros que combina cómics, narrativa gráfica y juegos de ordenador y que sobrevive en los terrenos fronterizos que separan el espacio real del virtual.

Con absoluta certeza uno de los puntos más destacados de este tercer bloque es el referente a las comunidades virtuales –las llamadas *MMO (Massively Multiplayer Online)*–. Elvira Mortensen habla de una de las redes de juego en línea más conocida en la actualidad: *World of Warcraft*. Es Jill Walker, a través de la misma plataforma de juego, quien reflexiona acerca de conceptos como identidad e identificación en las comunidades virtuales y realiza un interesante análisis tomando como referente la empatía entre jugadores y su propia comunidad de juego. Con semejante motivación, Celia Pearce aporta una visión analítica a la construcción de identidad en el universo virtual de comunidades de juego, mientras que es Adrienne Wortzel quien concluye el tercero de los bloques gracias a un análisis de la aplicación interactiva *Eliza Redux*, una herramienta que posibilita una terapia psicoanalítica entre humano y ordenador.

Tras los bloques temáticos que componen esta obra se incluye un apéndice con las reglas e instrucciones de tres juegos de rol. Los editores han decidido incluirlos no solo como una invitación al lector a jugar sino como un argumento más para demostrar las múltiples posibilidades y variaciones que envuelven narrativamente este formato de juego frente a los teóricos que insisten en la rigidez de forma que pueden presentar.

Sin lugar a dudas es un volumen interesante, completo y actualizado que permite al lector acercarse de manera concisa y directa al universo de la interactividad, donde el auténtico protagonista de todo es el jugador. Puede haber y de hecho hay perspectivas de estudio directamente enfrentadas entre sí que posibilitan una visión multidisciplinar de la realidad actual, lo que permite al lector crítico reflexionar acerca del momento actual y extraer interesantes conclusiones propias. Del mismo modo que sucede con las comunidades virtuales de juego o con las ficciones interactivas, la sinergia que se produce entre medio e individuo obligan al conocimiento humano de códigos y sistemas informáticos, ya no solo como herramienta de trabajo sino en el terreno más íntimo y personal de las relaciones personales y el ocio.