

El papel del jugador en el análisis de la funcionalidad de las cutscenes en los videojuegos

Alfonso Boullón Sabín – Universitat Jaume I – alfonsoboullon@gmail.com

Abstract: Uno de los primeros debates académicos surgidos en torno a la consideración de los videojuegos como medio consistió en una contraposición entre un enfoque que los entendía como un medio lúdico inherentemente interactivo, en el que la inclusión de lo narrativo era algo accesorio y forzado, y un enfoque narrativo, en el que éstos constituían una nueva y potente plataforma para la recepción interactiva de historias. Las *cutscenes* o cinemáticas, pese a haber resultado citadas habitualmente en esta confrontación de carácter ontológico, y ser piezas clave en la articulación de los contenidos narrativos a lo largo de los videojuegos, pocas veces han sido objeto de estudio. Por otra parte, si bien el análisis del jugador constituye una de las líneas consolidadas de investigación desde las que abordar el medio, sería interesante hacer confluir dicho análisis con las teorías filosóficas que intentan explicar los fundamentos de los videojuegos, de forma que se generen aproximaciones empíricas en las que sea la propia experiencia del jugador la que pueda explicar la funcionalidad de las *cutscenes*. Para ello, se propone un primer acercamiento mediante una metodología de indagación cualitativa basada en entrevistas semiestructuradas a paneles de jugadores expertos, que permita la confluencia de experiencias personales con las que construir conclusiones de naturaleza intersubjetiva.

Keywords: *Cutscenes*; jugadores de videojuegos; videojuegos narrativos; videojuegos cinematográficos; jugabilidad

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

1. Introducción

Cuando se introdujeron los primeros videojuegos en el mercado, a principios de la década de los 70, hubiera resultado difícil predecir el enorme éxito y la amplísima relevancia social que llegarían a tener estos nuevos dispositivos dentro nuestra actual cultura. Este nuevo medio ha evolucionado desde sus inicios a un ritmo frenético, sólo comparable al que ha tenido lugar en la propia industria informática, en la que se fundamentan. Paulatinamente, han ido asimilando los distintos avances tecnológicos, y ello ha dado lugar a una constante evolución en la experiencia de juego que éstos ofrecen, siendo cada vez más atractiva y compleja, puesta en pie a través de un interfaz audiovisual y sistemas de simulación cada vez más ricos e inmersivos.

En este contexto, los diseñadores asumen el reto de combinar lo que la tecnología posibilita con estrategias de diseño, usabilidad y comunicación, sin perder nunca de vista las demandas y expectativas del jugador, quien también está acostumbrado a un ritmo rápido en la evolución y consolidación de ciertos convencionalismos formales del medio. En dicho proceso han existido propuestas que han venido consagrándose al contar con la aceptación comercial del público y otras que, en cambio, han caído prácticamente en el olvido por el manifiesto desinterés de los jugadores en su rol de consumidores. Las *cutscenes*, o cinemáticas, secuencias de vídeo introducidas en los videojuegos en las que el jugador no tiene –o tiene muy poca– capacidad de interacción con el juego, están presentes en ellos desde una época temprana; la primera *cutscene* data de 1980.¹ Convierten al jugador en un espectador, frente al rol activo que le otorga la dinámica de juego. Es por ello, por esa aparente incongruencia frente al deseo del jugador de actuar en todo momento, que frecuentemente se han interpretado como un elemento disruptivo, a veces, incluso incompatible, con lo que ha de ser la esencia de un videojuego. No obstante, y pese a su constante cuestionamiento, las principales empresas desarrolladoras de videojuegos a nivel internacional siguen haciendo uso de

¹ Una de las primeras ocasiones en las que el jugador perdía su capacidad de interacción para observar fragmentos de vídeo ocurría nada menos que en el clásico *Pac-Man* (Namco, 1980).

las mismas en la actualidad en juegos notablemente exitosos, siendo una de esas decisiones de diseño que han sabido adaptarse para perdurar.

Pese a la existencia de teorías contrapuestas que las critican o las justifican, es un hecho incontestable que las *cutscenes* gozan de un importante protagonismo en los videojuegos narrativos. Para ahondar en el análisis de dicho fenómeno, debe estudiarse la contribución de las *cutscenes* a la experiencia de juego, qué elementos de interés aportan y qué funciones desempeñan en la jugabilidad, y hacerlo desde la perspectiva de quienes las disfrutan o rechazan: los jugadores.

2. El encaje de las *cutscenes* en la investigación en videojuegos

En su etapa inicial, los videojuegos estuvieron primordialmente orientados hacia un público juvenil o infantil, en forma de retos lúdicos o juguetes. Y, en consecuencia, los primeros estudios académicos que suscitó el fenómeno vinieron del ámbito de sus efectos en sus jugadores, niños y adolescentes, desde disciplinas como la psicología y la pedagogía con trabajos como los de Loftus (1983), Turkle (1984) o Greenfield (1985).

A finales de los noventa y principios de los años 2000, empezaron a ser publicados una serie de libros orientados hacia el diseño y desarrollo profesional de videojuegos, escritos por profesionales del sector, tales como Saltzman (1999), Bates (2001), Rollings y Adams (2003) o Rollings y Morris (2004). Aunque no pretendían constituir un referente teórico de carácter científico, dada la carencia de disciplinas académicas consolidadas, estas obras constituyeron la aproximación descriptiva más sólida del nuevo medio de la que se podía disponer. Fue en este contexto en el que apareció una de las primeras y más completas reflexiones sobre la funcionalidad de las *cutscenes* en la jugabilidad de los videojuegos: un artículo publicado por Hugh Hancock en 2002 en el portal de referencia para desarrolladores de videojuegos *Gamasutra*, bajo el título *Better Game Design Through Cutscenes*. Hancock ofrece una serie de funciones positivas que las *cutscenes* materializan para mejorar la experiencia de juego.

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

Paralelamente, empiezan a aparecer algunos de los primeros textos académicos que tratan al videojuego como un medio por parte de autores como Aarseth (1997) y Murray (1997), que lógicamente influirían en buena parte de los estudios posteriores. Se trata de aproximaciones teóricas a los videojuegos desde el contexto tecnológico del momento, muy influenciado por el —en aquel entonces— prometedor desarrollo de internet, el hipertexto como nueva forma de comunicación y la realidad virtual. Espen Aarseth (2001) estableció el 2001 como el “año uno” del estudio académico de los videojuegos, entendiéndolo como una disciplina emergente, viable y de carácter internacional. En ese año ve la luz *The medium of the video game* (Wolf, 2001) una de las primeras aproximaciones académicas con ambición descriptiva del nuevo medio, que poco después se completaba con *The video game theory reader* (Wolf y Perron, 2003) en donde diversos autores proponían de modo multidisciplinar diferentes perspectivas de análisis.

Pronto surgiría una confrontación de carácter académico en relación al estudio de los videojuegos. Debido a la inexistencia de una base sólida teórica previa, la situación de orfandad en la que se encontraba el medio requería empezar a construir herramientas y perspectivas con las que poder abordarlo científicamente. En este contexto, hay quien entendió que se estaba produciendo una incursión apresurada y, por tanto, inadecuada desde otras disciplinas de estudio tradicionales ya consolidadas tales como la literatura o el cine en el estudio de videojuegos. Así surgió la denominada “ludología”, una propuesta de enfoque filosófico desde el que definir los videojuegos entendiéndolos primordialmente como un tipo de juego: lo determinante en ellos es la naturaleza interactiva del sistema de juego, y el rol activo del jugador. Desde la perspectiva ludológica se alerta de un riesgo reduccionista de asignar a los videojuegos un carácter inherentemente narrativo, como sí ocurre en textos fílmicos o literarios. Esta fue la postura de algunos teóricos como Aarseth (1997), Frasca (1999) o Juul (2001). Desde esta perspectiva, las influencias y contenidos narrativos o fílmicos en los videojuegos se consideran como un elemento difícilmente compatible con el carácter intrínsecamente

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

interactivo de éstos; un aporte más tangencial, incluso “ornamental” (Eskelinen, 2001), que algo verdaderamente definitorio de los mismos.

En el otro extremo conceptual, se ubicaba el enfoque de la “narratología”, con autoras como Murray (1997) o Ryan (2001) al frente, el cual concebía los videojuegos como una nueva forma de narrar historias.

Si bien ambas posturas fueron puliéndose y matizándose con el tiempo, especialmente ello ha ocurrido en el enfoque que excluía la importancia de lo narrativo en la experiencia del jugador de videojuegos. El propio Frasca (2003b) reconocía malos entendidos en el planteamiento dicotómico que se configuró inicialmente y resaltando, en cierto modo, la relevancia de lo narrativo en ellos.

Buena parte del interés por las *cutscenes* surgió en este marco del debate entre *ludólogos* y *narratólogos*. Desde las posiciones ludológicas más radicales, sin ser objeto de investigaciones específicas, las *cutscenes* serían interpretadas como una colonización por parte de otros discursos del nuevo medio interactivo: insertos forzados en un intento decorativo de la industria por hacer más atractivos los juegos, importando contenidos impropios del medio. Uno de los primeros artículos que abordaba la justificación de las *cutscenes* en los videojuegos frente a dichas críticas llevaba por título un significativo: *In Defense of Cutscenes* (Klevjer, 2002). Con un título que ya dejaba ver el fervor del debate por aquellos años, el artículo suponía una defensa del papel de las *cutscenes*, que eran consideradas por el autor como una eficiente herramienta para transportar la historia, siendo visualmente más interesantes que una narración verbal. Para el autor, éstas, lejos de ser un corte en la jugabilidad, son una parte más del conjunto de elementos configurativos del videojuego, del que el jugador ha de extraer su sentido global; una forma de generar espectáculo y atmósfera, de dar sentido a las acciones desarrolladas por el jugador e, incluso, una recompensa a modo de entretenimiento.

En 2008 ve la luz *Understanding video games* (Egenfeldt-Nielsen, Smith y Tosca, 2008), la obra más completa hasta aquel momento sobre el estado de la cuestión de la investigación en videojuegos. En dicho trabajo, además de reivindicarse el valor de los contenidos narrativos, citándose varios

planteamientos que así lo indican, sus autores resumen en cuatro los distintos enfoques de análisis desde los que se ha abordado el estudio de los videojuegos hasta entonces: 1) el primero centrado en los videojuegos en sí mismos, en su estructura y características, perspectiva frecuente para quienes proceden de un entorno desde análisis literarios o estéticos; 2) los estudios basados en el jugador y el uso individual o social que hace de los juegos; 3) los estudios orientados hacia la cultura en la que los videojuegos se integran; 4) y una aproximación ontológica, sobre los fundamentos filosóficos de los juegos, en la que priman enunciaciones generales que puedan ser aplicadas a todos los videojuegos, y no solo a ejemplos concretos (2008, p.10).

Recientemente, tras un periodo en el que las *cutscenes* parecían no llamar la atención académica, ha tenido lugar un cierto resurgir de su estudio. Así, se han publicado trabajos que analizan su interdependencia formal con el lenguaje cinematográfico (Gómez, 2012), su consolidación como “génesis del modelo fílmico interactivo” (Cuadrado y Planells, 2013), o sobre su potencial como sistemas de información en los denominados juegos serios (Ríha, 2014).

3. La necesidad de un enfoque empírico

La investigación en videojuegos es un fenómeno emergente en el que hay un amplio terreno por estudiar. En sus inicios, entre los trabajos anteriormente citados que abordaban los videojuegos como un nuevo medio, eran muy frecuentes planteamientos que los analizaban desde una perspectiva generalista que aspiraba a definirlos globalmente, en los que solían predominar enfoques filosóficos u ontológicos basados en la experiencia y consideración subjetivas de cada investigador.

Una de las primeras ocasiones en las que se introdujo una propuesta metodológica empírica fue en 2003 por Pajares Tosca, en su artículo *Reading Resident Evil-Code Veronica X*, consistente el análisis de videojuegos desde la estética de la recepción.² No obstante, el análisis empírico consistía en analizar la propia lectura que el investigador efectuaba en su papel de jugador.

² La estética de la recepción es una de las distintas teorías literarias existentes que analizan la respuesta del lector ante los textos de carácter literario.

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

Conforme la disciplina académica ha ido avanzando, ésta se ha ido diversificando, y han surgido enfoques de análisis más especializados, basados en metodologías empíricas para observar aspectos específicos y aprehensivos, tales como análisis muestrales de videojuegos o análisis de la recepción en los jugadores.

La investigación en *cutscenes* ha sido hasta el momento muy limitada. Existe muy poco trabajo empírico basado en la percepción de las mismas por parte de sus espectadores/jugadores en los videojuegos de carácter narrativo.

Creemos que, para arrojar más luz sobre este medio y, en particular, sobre la función que cumplen las *cutscenes*, sería interesante contrastar o complementar las diferentes aproximaciones que han pretendido explicar los videojuegos identificando sus características más trascendentales —la corriente de estudio que Egenfeldt-Nielsen, Smith y Tosca, denominarían la “aproximación ontológica” (2008, p.10)— mediante un primer acercamiento basado en metodologías empíricas que se apoyen en el jugador.

Con la debida prudencia que requieren las ciencias sociales, proponemos realizar un acercamiento a la función de las *cutscenes* desde procedimientos basados en el método hipotético-deductivo y en el principio de falsabilidad popperiano: estudiar los planteamientos teóricos que han fructificado al calor de aproximaciones ontológicas contrastándolos con análisis empíricos, en este caso, consistentes en analizar las consideraciones que los propios jugadores tienen de su experiencia de juego. De esta forma, separaremos el proceso psicológico de elaboración de teorías explicativas de la naturaleza última de los videojuegos, llevadas a cabo por investigadores, del análisis de la experiencia de juego del propio jugador.

Lógicamente, al proponer un análisis empírico basado en las consideraciones que cada jugador pueda hacer de su experiencia de juego, somos conscientes de las limitaciones de la propuesta. Nos movemos en el ámbito de las preferencias y gustos vinculados a la personalidad de cada jugador. Nos enfrentaremos a un estudio de campo lleno de valoraciones subjetivas, tan subjetivas como la que pudiera tener el investigador que hubiera generado la teoría a contrastar. Podríamos encontrarnos con valoraciones enfrentadas que

nos sirviesen para refutar todas las teorías implicadas: en casos extremos, por ejemplo, jugadores que consideren las *cutscenes* como útiles o valiosas y jugadores que las encuentren accesorias y prescindibles en todos los casos.

Es por ello que no nos quedará más remedio que optar por un planteamiento que aspire a encontrar lugares de consenso, llegar a la construcción de algunos puntos comunes contruidos a través de la intersubjetividad.

4. Aproximación a una propuesta metodológica de indagación cualitativa

Para llevar a cabo lo planteado en el apartado anterior, a continuación, se propone un primer acercamiento al análisis de la funcionalidad de las *cutscenes* en los videojuegos mediante una metodología de indagación cualitativa.

En primer lugar, tendremos que delimitar nuestro objeto de estudio dado que las *cutscenes* aparecen en multitud de tipos de videojuegos. En nuestro caso, debemos centrarnos en el papel de las *cutscenes* en videojuegos narrativos partiendo de la premisa de que es en ellos en donde se realiza por parte de la industria un uso más exhaustivo de sus capacidades de comunicación, inmersión y refuerzo del mundo ficcional propuesto por cada juego. Y es, probablemente, por ser este tipo de videojuegos los más difundidos culturalmente, por lo que han girado frecuentemente en torno a ellos las principales consideraciones de las teorías ludológica y narratológica, citadas con anterioridad.

La pretensión de contar historias en los videojuegos se produce en diversos géneros, y por ello, deliberadamente, no queremos adentrarnos en la problemática delimitación de estos últimos. Lo narrativo es un hecho presente en los videojuegos de forma transversal, pero de carácter optativo. No todos los videojuegos tienen aspiraciones narrativas y, por tanto, no pretendemos encontrar reglas globales aplicables a cualquiera de ellos, sino acercarnos a ciertos rasgos estilísticos diferenciales de determinados videojuegos: los de mayor vocación narrativa. Adicionalmente, debido a la existencia de una clara tendencia a la hibridación, encontrar un corpus de análisis preciso y cerrado en

el que acotar lo narrativo a partir del cual poder extraer una muestra representativa sería muy complejo.

Para garantizar la universalidad del fenómeno referenciado, pondremos nuestro foco de atención en tendencias generales y dominantes, centrándonos en videojuegos comerciales considerados predominantes o *mainstream*, los denominados por la industria AAA, que serán los que, por otro lado, formen parte del imaginario colectivo mayoritario de los jugadores, en torno a quienes girará nuestro análisis.

Para posicionarnos en la perspectiva del jugador y estudiar cómo desde su experiencia valora cualitativamente las características funcionales y evolución de las *cutscenes* en los videojuegos narrativos proponemos la realización de entrevistas semiestructuradas a un panel de jugadores expertos en videojuegos, mediante un cuestionario diseñado a tal efecto.

4.1 Perfil de los entrevistados

Para desambiguar el calificativo de “jugador experto en videojuegos” proponemos los siguientes criterios al conformar nuestro grupo con el objetivo de reunir a jugadores que por una conjunción de afición, experiencia, formación, bagaje cultural o edad tengan la suficiente perspectiva como para poder emitir juicios personales que puedan resultar de valor.

Los criterios que con carácter obligatorio deben cumplir nuestros expertos son los siguientes:

a) Tener experiencia de juego en videojuegos narrativos, y que ésta sea de, al menos, 10 años. Con ello, pretendemos disponer de jugadores que tengan perspectiva de la evolución de los mismos, pero posibilitando la inclusión en nuestro grupo, también, de jugadores jóvenes.

b) Considerarse a sí mismo jugador habitual y, además, considerarse *gamer* o jugador de videojuegos apasionado e interesado por los mismos; videojuegófilo, si tal término existiese (en paralelismo al término cinéfilo).

Adicionalmente, nuestros expertos deben cumplir, además, con al menos uno de estos criterios, los cuales tienen como fin objetivar la deseabilidad que pudiera existir en cada individuo de considerarse a sí mismo jugador “experto”.

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

No queremos que todos los miembros de nuestro grupo los cumplan todos para garantizar cierta heterogeneidad dentro del perfil construido:

- Participar en eventos o asociaciones de jugadores, pertenecer a clubs o tomar parte en *lan parties* (eventos sociales de carácter informático que reúnen a jugadores y usuarios para jugar o compartir información) o similares.
- Tener una formación, preferiblemente de nivel superior, relacionada con disciplinas visuales: comunicación audiovisual, diseño gráfico, fotografía, etc.
- Tener cierta experiencia en el desarrollo de videojuegos *indie* (videojuegos independientes o de autor, de poco presupuesto). Hemos creído interesante incluir la figura del *prosumidor* —término definido entre otros por Islas Carmona (2008)— en nuestro grupo. Resulta interesante recurrir a jugadores que, sin formar parte de la industria mayoritaria AAA, tengan una doble perspectiva, también la de emisores/creadores. No obstante, para evitar equívocos, se remarcará a los entrevistados que cumplan este perfil el hecho de que su participación es siempre en calidad de jugadores.
- Tener cierta experiencia profesional en el campo audiovisual no interactivo: cine o televisión.

Una vez establecidos dichos criterios, realizaremos una búsqueda de candidatos para conformar una muestra no representativa de oportunidad, recurriendo a contactos de nuestro entorno académico o profesional y también realizando búsquedas en las páginas web y redes sociales relacionadas con *lan parties*. Asimismo, estaremos abiertos a que los primeros candidatos contactados nos sugieran a terceros que, por su perfil, pudiesen resultarnos interesantes para nuestro estudio.

Atendiendo a los perfiles disponibles, finalmente, estructuraremos nuestro estudio indagatorio en ocho entrevistas, teniendo en cuenta disponibilidad y cercanía geográfica.

4.2 Cuestionario para entrevistas

No pretendemos desarrollar aquí los pormenores de las herramientas a utilizar en nuestra metodología. No haremos constar las preguntas que incluiríamos dado que, lógicamente, su contenido y número dependerán, por supuesto, de

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

las hipótesis o preguntas de investigación específicas a las que quisiéramos dar respuesta, con las que nuestro cuestionario debería estar estrechamente relacionado.

Dado que nuestra metodología está inspirada por el principio de falsabilidad, las preguntas de nuestro cuestionario deben estar construidas a partir de enunciados que se apoyen en hipótesis o teorías lo más falsables posible, esto es, más susceptibles de ser demostrada su falsedad. De esa forma, nuestros entrevistados podrán posicionarse frente a las preguntas de manera clara y precisa, con respuestas concluyentes, que sirvan para poder corroborar o rechazar lo sostenido por cada teoría.

Así, por ejemplo, ante los posicionamientos teóricos contrapuestos por los que las *cutscenes* son algo accesorio y decorativo (ludología) o algo muy significativo en la experiencia del jugador (narratología), para comprobar el posicionamiento del jugador en torno a la utilidad de las mismas en un videojuego narrativo, la pregunta podría ser la siguiente: “¿Crees que el papel de las *cutscenes* es accesorio o, por el contrario, fundamental para una buena experiencia de juego en los videojuegos narrativos? ¿Por qué?”. Para, a continuación, concretar la respuesta del entrevistado con un planteamiento más cerrado, del tipo: “Si tuvieras que decir de uno a diez en qué medida las *cutscenes* son decorativas³, ¿qué valor le darías? (Siendo 0: *Nada en absoluto* y 10: *Completamente*).”, etc.

De esta forma podremos enfrentar a nuestros entrevistados a los principales supuestos teóricos que queramos contrastar.

No obstante, el cuestionario debe apelar a un corpus en el imaginario de los jugadores que se corresponda con nuestro objeto de estudio pero evitando siempre poder entrar en términos o disquisiciones que pudieran no ser conocidas en profundidad por los entrevistados. Así, evitaremos plantear cuestiones o introducir términos que requieran un alto conocimiento del marco teórico de nuestro estudio, o terminología excesivamente específica, tal como, por ejemplo, *scripted events* o *quick time events*, términos comunes relacionados con las *cutscenes*.

³ En referencia a la tesis de Eskelinen (2001).

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

Para garantizar la espontaneidad en la respuesta, a los entrevistados se les describirá el objeto de estudio, mediante un resumen de nuestros objetivos, sin que en ningún caso se les enseñe el cuestionario previamente.

5. Conclusiones

Frecuentemente, la investigación en videojuegos sobre *cutscenes* ha girado en torno a la construcción de aproximaciones teóricas fundamentadas en consideraciones filosóficas de base no empírica en las que el posicionamiento del investigador juega un papel determinante. Dichas aproximaciones, aunque muy significativas en la construcción de una incipiente disciplina de estudio de un medio tan nuevo como es el de los videojuegos, deben ser complementadas con metodologías que introduzcan acercamientos a lo empírico en el que el papel del jugador, protagonista de la propuesta interactiva del videojuego, tenga un peso específico.

La realización de entrevistas semiestructuradas a un panel de jugadores expertos en videojuegos podría ser una limitada pero interesante aportación cualitativa mediante la cual someter a falsación los principales postulados de las aproximaciones filosóficas que han pretendido explicar la naturaleza intrínseca de los videojuegos.

En un futuro, gracias a estudios empíricos, a través del estudio de la interacción de los jugadores, de cómo éstos disfrutan y conjugan los contenidos activos y los meramente receptivos durante su interacción con los videojuegos, posiblemente podamos tener un mejor entendimiento de los perfiles existentes de jugadores y tipologías de preferencias de juego, y ello nos dé una visión más rica y compleja de la diversidad interactiva de este joven medio.

6. Referencias bibliográficas

Aarseth, E. (2001). Computer game studies, year one. *Game Studies*, 1(1), 1-15. Recuperado el 20 de agosto de 2014 de:
<http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

- Bates, B. (2001). *Game Design: The Art and Business of Creating Games* (1ª ed.). Roseville, Calif.: Prima Tech.
- Cuadrado Alvarado, A., y Planells de la Maza, A. (2013). Jugar el film: cutscenes y la génesis del modelo filmico interactivo. *Archivos De La Filmoteca*, 0(72), 91-103. Recuperado el 21 de agosto de 2014 de: http://www.academia.edu/4889276/Jugar_el_film_cutscenes_y_la_genesis_del_modelo_filmico_interactivo
- Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J., y Tosca, S. (2008). *Understanding video games* (1ª ed.). New York: Routledge.
- Eskelinen, M. (2001). The gaming situation. *Game studies*, 1(1), 68. Recuperado el 25 de mayo de 2014 de: <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>
- Frasca, G. (1999). Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video) games and narrative. *Ludology.org*. Recuperado el 25 de mayo de 2014 de: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>
- Frasca, G. (2003b). *Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place*. Paper presented at DIGRA Conf. Recuperado el 25 de mayo de 2014 de: http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf
- Gómez, F. (2012). *Hibridación de formatos y estrategias narrativas: las escenas cinemáticas (cut-scenes) en los videojuegos*. Comunicación presentada en el Congreso de la AE-IC–2012: Comunicación y riesgo. Tarragona, España. Recuperado el 21 de agosto de 2014 de: http://www.ae-ic.org/tarragona2012/contents/comunicacions_cd/ok/212.pdf
- Greenfield, P. (1985). *El niño y los medios de comunicación* (1ª ed.). Madrid: Ediciones Morata.
- Hancock, H. (2002, abril, 2). *Better Game Design Through Cutscenes*. [Mensaje en un blog]. Recuperado el 21 de agosto de 2014 de: http://www.gamasutra.com/view/feature/131410/better_game_design_through.php
- Islas Carmona, J. O. (2009). El prosumidor. El actor comunicativo de la sociedad de la ubicuidad. *Palabra clave*, 11(1). Recuperado el 21 de agosto de 2014 de:

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

<http://palabraclave.unisabana.edu.co/index.php/palabraclave/article/view/1413>

Juul, J. (2001): Games telling stories? – A brief note on games and narratives.

Games Studies, 1. Recuperado el 25 de mayo de 2014 de:

<http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>

Klevjer, R. (2002), In defense of cutscenes, en Mäyrä, F. (ed.) *Computer Games and Digital Cultures: Conference Proceedings* (pp.191-202).

Tampere: Tampere University Press. Recuperado el 21 de agosto de 2014 de: http://www.aqui.rtietz.com/game_design/In_Defense_of_Cutscenes.pdf

Loftus, G., y Loftus, E. (1983). *Mind at play* (1ª ed.). New York: Basic Books.

Murray, J. (1997). Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace. New York: Free Press.

Říha, D. (2014). Cutscenes in Computer Games as an Information System. In A. Marcus (Ed.), *Design, User Experience, and Usability. User Experience Design for Diverse Interaction Platforms and Environments* (Vol. 8518, pp. 661-668): Springer International Publishing.

Rollings, A., y Adams, E. (2003). *Andrew Rollings and Ernest Adams on game design* (1ª ed.). Indianapolis: New Riders.

Rollings, A., y Morris, D. (2004). *Game architecture and design* (1ª ed.). Indianapolis: New Riders.

Ryan, M. L. (2001). *Narrative as virtual reality: Immersion and interactivity in literature and electronic media*. Johns Hopkins University Press.

Saltzman, M. (1999). *Game design* (1ª ed.). Indianapolis: Brady Pub.

Tosca, S. P. (2003). Reading Resident Evil-Code Veronica X. *Proceedings of the 2003 DAC Conference*, Melbourne, Australia.

Turkle, S. (1984). *The second self* (1ª ed.). New York: Simon and Schuster.

Wolf, M. (2001). *The medium of the video game* (1ª ed.). Austin: University of Texas Press.

Wolf, M., y Perron, B. (2003). *The video game theory reader* (1ª ed.). New York: Routledge.