

# 'First-Person Shooter' o juegos de disparos en primera persona

POR EVA MARTÍN IBÁÑEZ

Muchos videojuegos, como los *First-Person Shooters* (FPS) o de disparos en primera persona, tienen una dimensión narrativa. Los desarrolladores de juegos actúan como mediadores culturales y transmiten valores explícitos en sus productos. Los jugadores participan en un relato no lineal y suelen experimentar una ilusión de no mediación. Mediante modelos analíticos específicos es posible desvelar cómo están asociados los principales elementos narrativos en los FPS, sobre todo los personajes y los roles que estos desempeñan.

## Objetivos e hipótesis

La pregunta que guía la investigación es ¿cómo es el relato en el que el jugador participa cuando juega un videojuego *First-Person Shooter* (FPS)? Para responderla hemos planteado tres objetivos:

- Proponer un modelo metodológico de análisis para desvelar cómo aparecen asociados los elementos narrativos en los videojuegos *First-Person Shooter* (FPS).
- Realizar un estudio empírico con juegos FPS para aplicar el método propuesto.
- Averiguar cómo los videojuegos FPS articulan los principales elementos narrativos, especialmente los personajes y los roles.

Esto se completa con tres hipótesis:

H1: Los principales elementos narrativos que aparecen en los videojuegos FPS están asociados según el eje del bien y del mal. Entre esos elementos figuran los personajes, dotados de unos atributos y que desempeñan unos roles.

H2: La situación inicial planteada en el videojuego FPS se ve perturbada por una complicación que coloca al *Playing Character* (personaje jugable) que desempeña el rol de héroe en un estado excepcional; esa excepcionalidad actúa como fundamento para los actos del jugador en la consecución de los objetivos fijados por el videojuego.

H3: Los videojuegos FPS contienen valores explícitos y articulan normas sobre el

comportamiento de los personajes, expresados en forma de reglas, objetivos, ayudas, castigos y recompensas, y además ofrecen justificaciones para las acciones del jugador en el mundo ficcional del juego.

## Modelo metodológico

El modelo metodológico está basado en el análisis de contenido. El diseño de la investigación tiene en cuenta los desafíos que presentan los videojuegos e incluye la realización de un estudio empírico. La tabla 1 sintetiza el diseño de la investigación.

Tabla 1. El diseño de la investigación	
Universo	Videojuegos FPS para plataforma PC 1992-2005 (398 títulos)
Muestra	Aleatoria estratificada con al menos uno por año (14 FPS)
Unidades de análisis	Unidad de muestreo: Videojuegos FPS (14)
	Unidad de registro: Personajes (366)
	Unidades de contexto: Mensajes de juego (1.586) Divisiones y subdivisiones (392)
Diseño de recogida de datos	Basado en agrupaciones de variables
Protocolo y libro de códigos	134 variables: Parte A común: 75 variables Parte B personajes: 59 variables
Pretest	Videojuego <i>Blood</i> (Monolith, 1997) (elegido aleatoriamente)
Registro de datos	Un registrador; un jugador experto; modo monojugador; nivel intermedio; jugados completos
Plan de explotación de datos	3 mapas conceptuales (uno para cada hipótesis)

FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA.

El universo de estudio está formado por videojuegos *First-Person Shooter* o de disparos en primera persona para plataforma PC publicados entre los años 1992 y 2005 (censo de 398 títulos). La muestra es aleatoria estratificada con al menos un juego por año, con un total de 14 títulos FPS, que representan el 3,5 por ciento del universo.

Como puede apreciarse en la tabla 2, los juegos incluidos dentro de la muestra abordan temáticas diversas. Desde *Wolfenstein 3D* (1992) sobre la Segunda Guerra Mundial, hasta *F.E.A.R.* (2005) de terror psicológico, pasando por *Outlaws* (1997), ambientado en el Oeste americano o *No One Lives Forever* (2000) con una protagonista femenina en una historia de espías en la década de 1960.

**Tabla 2. Los videojuegos que componen la muestra**

Título	Año	Desarrollador	País
<i>Wolfenstein 3D</i>	1992	id Software	Estados Unidos
<i>Doom</i>	1993	id Software	Estados Unidos
<i>Heretic: Shadow of The Serpent Riders</i>	1994	Ravensoft	Estados Unidos
<i>Cybermage: Darklight Awakening</i>	1995	Origin Systems	Estados Unidos
<i>Quake</i>	1996	id Software	Estados Unidos
<i>Outlaws</i>	1997	Lucas Arts	Estados Unidos
<i>Half-Life</i>	1998	Valve Software	Estados Unidos
<i>Kingpin: Life of Crime</i>	1999	Xatrix	Estados Unidos
<i>No One Lives Forever (The Operative:)</i>	2000	Monolith Productions	Estados Unidos
<i>Serious Sam: The First Encounter</i>	2001	Croteam	Croacia
<i>Die Hard: Nakatomi Plaza</i>	2002	Piranha Games	Canadá
<i>Chrome</i>	2003	Techland	Polonia
<i>Far Cry</i>	2004	Crytek Studios	Alemania
<i>F.E.A.R.: First Encounter Assault Recon</i>	2005	Monolith Productions	Estados Unidos

FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

En cuanto a las unidades de análisis, el videojuego es la unidad de muestreo y los personajes la unidad de registro. Además, hay dos unidades de contexto: mensajes de juego y divisiones y subdivisiones. Para nosotros, los mensajes de juego son aquellos elementos preprogramados dentro del videojuego que ofrecen información relevante para el jugador. Pueden adoptar diversas formas (texto, imagen fija, cinemático, audio o evento). Las divisiones y subdivisiones se refieren a que los FPS suelen estar divididos en niveles, pero algunos además están subdivididos en fracciones más pequeñas (mapas o escenarios). La mecánica de juego requiere que el jugador deba completar un nivel para poder pasar al siguiente.

El protocolo (o ficha de registro de datos) incluye 134 variables y se completa con un libro de códigos que recoge las descripciones de las variables y de las categorías utilizadas. Asimismo, hemos realizado un pretest con el videojuego *Blood* (1997), elegido aleatoriamente.

Con respecto al registro de los datos, se ha efectuado por un solo registrador, en compañía de un jugador experto. Los títulos se han jugado completos, en el nivel de dificultad intermedio y siempre en modo monojugador.

El plan de explotación de datos recoge los cruces de variables e incluye tres mapas conceptuales, uno para hipótesis, que especifican las principales variables implicadas.

## **Análisis de los datos registrados**

Durante el trabajo de campo se han obtenido datos sobre 134 variables (125 variables son nominales y 9 ordinales, según el nivel de medida). Una muestra de 14 juegos se traduce en un

total de 315.972 casos (o valores). Comprende 366 personajes, 1.586 mensajes de juego y 392 divisiones y subdivisiones. Los datos registrados en el estudio empírico aparecen condensados en la tabla 3.

Tabla 3. Los datos registrados en el estudio empírico			
	Número de variables	Casos por variable	Casos totales
Protocolo parte A común al juego (general)	45	14	630
Protocolo parte A común (mensajes juego)	14	1.586	22.204
Protocolo parte A común (divisiones y subdivisiones)	16	392	6.272
Protocolo parte B (personajes)	59	366	21.594
Total	134	2.358	315.972

FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA.

Posteriormente, se han realizado numerosos análisis estadísticos siguiendo el plan de explotación que incluyen: estadística descriptiva, análisis bivariable (sobre todo tablas de contingencia) y análisis multivariable (mediante árboles de decisión).

La técnica de árboles de decisión sirve para extraer información oculta y es adecuada para manejar variables con gran número de categorías, como es nuestro caso. Basta con identificar una variable de referencia para cada hipótesis (la dependiente) para ver cómo se comportan las demás. La tabla 4 presenta un resumen del resultado de los modelos de árboles de decisión.

Tabla 4. Resumen de los resultados de los modelos de árboles de decisión			
	Hipótesis 1	Hipótesis 2	Hipótesis 3
Método de crecimiento	CHAID (*)	CRT (*)	CRT
Variable de referencia	Rol principal	Objetivos iniciales	Sujeto fija objetivos
Variables más discriminantes	Agresivo Atractivo Astuto	Tipo complicación Objetivos Primarios Subdivisión Objetivos Secundarios Subdivisión Resultado	Objetivos iniciales Motivaciones
Validación	Validación cruzada	Validación cruzada	Validación cruzada
Nodos totales	10	15	17
Nodos terminales	6	8	9
Profundidad	3	4	4

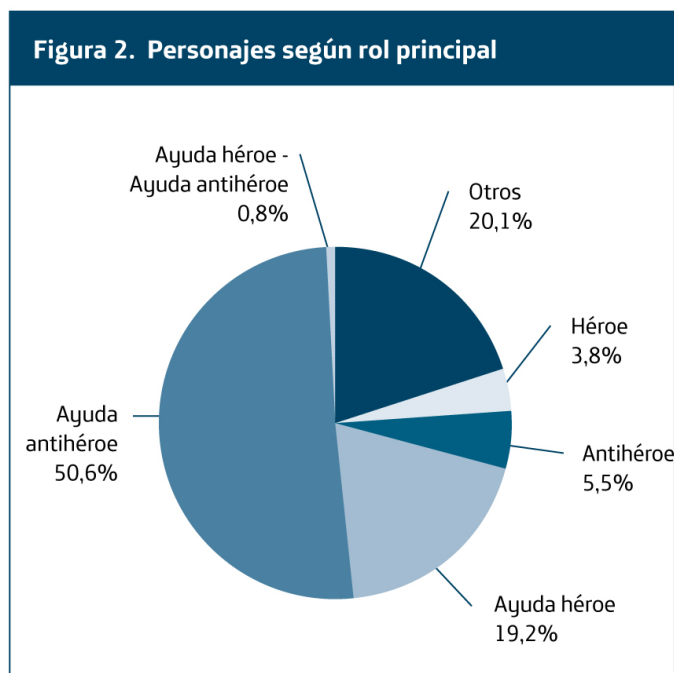
(\*) CHAID: *CHI-square Automatic Interaction Detection*, o de detección automática de interacciones mediante chi-cuadrado. CRT: *Classification and Regression Trees*, o árboles de clasificación y regresión.

FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA.

Los personajes estudiados según el rol principal se distribuyen como muestra el gráfico de la figura 2. Poco más de la mitad (50,6 por ciento) desempeñan el rol de ayudante del antihéroe, el 3,8 por ciento son héroes y el 5,5 por ciento son antihéroes. Los ayudantes del héroe representan el 19,2 por ciento. Los personajes que desempeñan a lo largo del juego ambos



papeles (ayudante del héroe y ayudante del antihéroe) representan el 0,8 por ciento y la categoría de Otros (20,1 por ciento) está compuesta por personajes como los episódicos o los rehenes, por ejemplo.



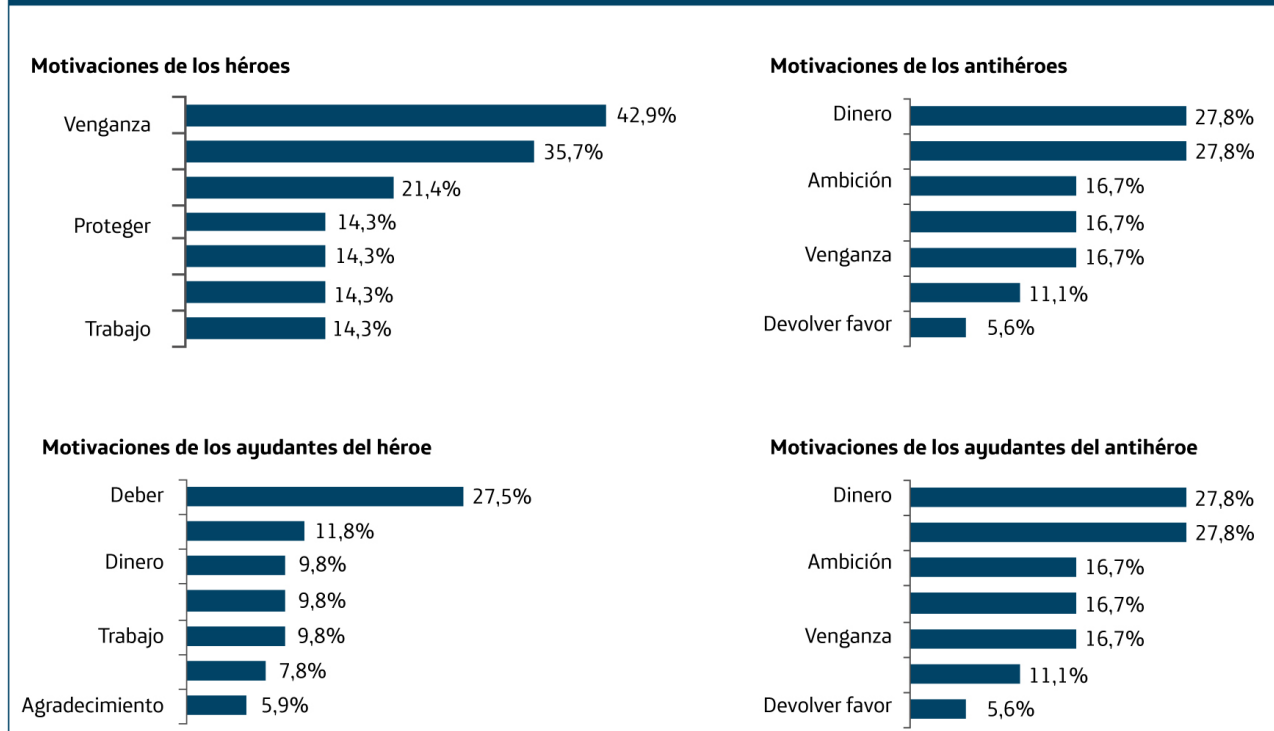
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA.

Las motivaciones de los personajes suelen variar según el rol principal que desempeñan (héroe, antihéroe, ayudante del héroe y ayudante del antihéroe).

En todos los héroes estudiados se explicita al menos una motivación. Eso no siempre sucede con los antihéroes (en el 10 por ciento de ellos no consta ninguna). Por otra parte, la motivación de los ayudantes del héroe no consta (NC) en el 1,4 por ciento de los casos, un porcentaje que se reduce al 0,5 por ciento en el supuesto de los ayudantes del antihéroe. En el 25,7 por ciento de los ayudantes del héroe no se aplica (NA) esta variable de motivación, ni tampoco en el 82,1 por ciento de los ayudantes del antihéroe, porque son personajes genéricos. Para nosotros, los personajes genéricos son aquellos de la misma clase que comparten atributos y habilidades, y aparecen dos o más a lo largo del videojuego. En cambio, el personaje determinado es individual y solo sale uno en todo el juego.

La figura 3 indica las siete motivaciones más frecuentes para cada rol principal. En el caso del héroe, la venganza y la supervivencia son las más comunes, seguidas del deber. En los antihéroes y en sus ayudantes predominan el dinero, el poder y la ambición. Para los ayudantes del héroe, el deber es el motivo principal.

**Figura 3. Motivaciones de los personajes según el rol principal**



FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA.

## Conclusiones

Esta investigación contribuye a la comprensión de los videojuegos como productos comunicativos. Aporta conclusiones de tres tipos: teóricas, relacionadas con la problemática; metodológicas, respecto a la manera de estudiar el problema, y fenomenológicas, sobre el objeto de estudio.

**Conclusiones teóricas.** La mediación en acción funciona de modo distinto en los videojuegos que en otros medios. El jugador no es un espectador, porque participa en el relato, no solo a nivel cognitivo para encontrar sentido, sino también a nivel de las acciones. La mediación en los videojuegos tiene dos peculiaridades:

- Los desarrolladores no pierden el poder de control social sobre los datos de referencia, pero tampoco pueden introducir un repertorio cerrado de significados prefijados, porque estos se van sugiriendo al jugador durante la experiencia de juego. Los desarrolladores no conservan la exclusiva sobre el desenvolvimiento de los relatos no lineales que presentan en sus productos.
- El jugador participa en el relato y suele experimentar una sensación de agencia (capacidad de acción suprema), que produce una ilusión de no mediación. El jugador disfruta de experiencias que parecen de la vida real, no mediadas. El carácter no lineal de los videojuegos enmascara que las posibilidades de elección están restringidas en la práctica. En los *First-Person Shooters*, la perspectiva en primera persona refuerza todavía más esa impresión. Al adoptar el punto de vista del avatar, el jugador se encarna en el *Playing Character*. Además, se crea una identificación física con la acción mediante pistas visuales y auditivas.





**Conclusiones metodológicas.** El modelo metodológico propuesto basado en el análisis de contenido puede considerarse validado, tras haber sido probado en un estudio empírico. Es operativo para registrar los principales elementos narrativos de los videojuegos *First-Person Shooter* (FPS), incluso a pesar de la no linealidad de los relatos y del carácter inmersivo e interactivo de la experiencia. Es un modelo coherente, preciso, replicable y reproducible. Además, es escalable, ya que permite añadir nuevos juegos.

**Conclusiones fenomenológicas.** Las conclusiones fenomenológicas sobre el objeto de estudio sintetizan las revelaciones vinculadas al trabajo empírico.

La primera hipótesis (H1) -sobre los elementos narrativos asociados según el eje del bien y del mal- queda ada, en líneas generales, por el análisis multivariable realizado. Los atributos de los personajes (agresividad frente a atractivo y astucia) y las motivaciones (valores morales o vitales frente a ambición o venganza) son las variables más discriminatorias para distinguir entre los buenos (héroe+ayudantes) y los malos (antihéroe+ayudantes).

En los *First-Person Shooters* estudiados, el prototipo de héroes+ayudantes es no agresivo, astuto y atractivo. En cambio, el de antihéroes+ayudantes tiende a ser agresivo y carente de atractivo. La caracterización básica de los personajes de los juegos analizados puede alinearse en un eje continuo con zonas grises por donde los buenos y los malos se desplazan. Los buenos pueden mostrar motivaciones y comportamientos que parecen más propios de los malos y viceversa. Por ejemplo, hay héroes agresivos cuya motivación son los negocios e incluso héroes movidos por la venganza.

La segunda hipótesis (H2) -sobre la situación de excepcionalidad- no ha podido ser ada en toda su extensión. El análisis multivariable realizado demuestra que la complicación forma parte del videojuego, pero no se hacen visibles sus consecuencias.

Los *First-Person Shooters* analizados contienen una complicación, que pone en marcha el juego. Sin embargo, la variabilidad de los registros sobre los objetivos durante el juego es muy alta; están escasamente discriminados tanto por la complicación como por el resultado del juego. Ahora bien, el hallazgo más interesante es que se constata la consistencia entre objetivos iniciales y objetivos durante el juego. Eso nos lleva a mantener que los videojuegos FPS estudiados ofrecen relatos que no son tan abiertos como parece sugerir la variedad de objetivos y dificultades con los que se enfrenta el jugador. Los principales elementos narrativos están preprogramados por los desarrolladores, de manera que los objetivos que van identificándose desde el principio son congruentes hasta el final.

La tercera hipótesis (H3) -sobre los valores explícitos en los FPS- puede considerarse ada en general. El análisis multivariable revela la existencia de valores explícitos y normas de comportamiento de los personajes en los videojuegos analizados, incluso aunque las diferencias concernientes a los valores se obtengan solamente a partir de objetivos iniciales y motivaciones.

Los sujetos que fijan los objetivos (*Playing Character*, jefes militares y jefes de espías) se pueden explicar a través de esos objetivos y motivaciones, por ser las variables más

discriminantes.

Diversos valores positivos están asociados al *Playing Character*, combinados con otros ambivalentes ligados a la ambición. El jefe de espías está relacionado con valores cuestionables y el jefe militar con el valor de la obediencia.

Por último, es necesario señalar que las conclusiones fenomenológicas solo están referidas a los videojuegos FPS de la muestra. El objetivo del estudio empírico completado no es realizar inferencias sobre el universo. Es una limitación derivada del tamaño de la muestra y de la dispersión de las categorías en algunas variables.

Respecto a las posibles aplicaciones, los modelos desarrollados para esta investigación pueden ser útiles para analizar una amplia variedad de productos comunicativos (audiovisuales, icónicos, escritos y orales), incluso de naturaleza no lineal o interactiva.

Los videojuegos se pueden estudiar desde el punto de vista de la comunicación. Muchos, incluyendo los *First-Person Shooters* (FPS) o juegos de disparos en primera persona, poseen una dimensión narrativa. La cuestión es averiguar cómo es el relato en el que el jugador participa cuando juega a un videojuego *First-Person Shooter*.

El fenómeno se puede abordar adoptando el paradigma de la mediación social. Los desarrolladores de videojuegos actúan como mediadores culturales y transmiten valores explícitos a través de normas sobre el comportamiento de los personajes e incluso ofrecen justificaciones para las acciones del jugador en el mundo ficcional del juego. Sin embargo, al participar en un relato no lineal, el jugador experimenta una sensación de tener capacidad de acción suprema ('agencia'), que se traduce en una ilusión de no mediación.

Nuestra investigación plantea modelos analíticos específicos para desvelar cómo están asociados los principales elementos narrativos en los FPS, especialmente los personajes y los roles que estos desempeñan. Esos modelos resultan útiles para analizar todo tipo de productos comunicativos, incluso aunque sean no lineales o interactivos.

## Objeto de estudio

Tres conceptos centrales conforman el objeto de estudio: videojuegos, dimensión narrativa y *First-Person Shooters*.

Los límites de la noción de videojuegos son difusos. Una manera de solucionarlo es establecer una serie de características comunes que pueden estar presentes, en mayor o menor medida. Cuando dichas características aparecen combinadas de manera adecuada, son suficientes para considerar que existe un videojuego. Diversos autores comparten este enfoque, como Berger (2002, pp. 12-14), Juul (2005, pp. 1, 6-7, 52-54), Tavinor (2009, pp. 26-32) y Wolf (2001, pp. 14-16).

Para nosotros, los videojuegos, vistos como productos comunicativos, se pueden definir como



un conjunto organizado de datos de referencia que los desarrolladores, actuando como mediadores, seleccionan para conformar un relato audiovisual no lineal en el que participa el jugador.

Por otro lado, consideramos que la dimensión narrativa puede ser entendida en sentido amplio: cómo los videojuegos sirven de vehículo para contar historias. Una definición aplicable a todos los medios, según Ryan, sería: Narrativa es el uso de signos, o de un medio, que evoca en la mente del receptor la imagen un mundo concreto que evoluciona con el tiempo, en parte por acontecimientos aleatorios y en parte por las acciones intencionadas de agentes inteligentes individuales (Ryan, en Atkins y Krzywinska, 2007, p. 10).

Finalmente, los *First-Person Shooters* o videojuegos de disparos en primera persona son aquellos cuyo objetivo básico suele ser disparar a (y a menudo destruir) oponentes u objetos. En ellos el jugador ve a través de los ojos del avatar y se enzarza en combate con diversas armas. Lo consideramos un subgénero dentro del género de acción. Su origen se remonta a 1992, con *Wolfenstein 3D*, de la compañía desarrolladora estadounidense id Software.

Los FPS se distinguen por tres características:

- Temática de disparos: Relacionada con la acción, fundamentalmente de disparar, aunque pueden presentar elementos de otros géneros, como aventura, rol o estrategia.
- Tecnología gráfica tridimensional (3D): Para mostrar los contenidos del juego se emplean objetos poligonales en tres dimensiones. Los espacios representados en los juegos 3D ofrecen entornos navegables.
- Perspectiva en primera persona: Es como si el jugador viera a través de los ojos de uno de los personajes que suele estar bajo su control y que se mueve en el espacio del juego (el avatar). Tiene su origen en la cámara subjetiva del cine, concebida para que el espectador pudiera vivir las emociones que experimenta el personaje. En los videojuegos, la primera persona también sirve para crear una identificación entre jugador y personaje. En los FPS, el otro aspecto esencial de la perspectiva es el arma en primer plano.

A la hora de delimitar el objeto de estudio hemos excluido varias cuestiones. La primera de ellas son los aspectos educativos de los videojuegos. La segunda es la violencia en los *First-Person Shooters*. Por último, hemos dejado fuera los asuntos sobre género y jugadores.

## Aproximación analítica

La figura 1 resume la intensa labor de sistematización realizada a la hora de analizar la producción académica relevante para el objeto de esta investigación. Los estudios sobre videojuegos se han articulado alrededor de tres conceptos centrales: narrativa, interactividad e inmersión.

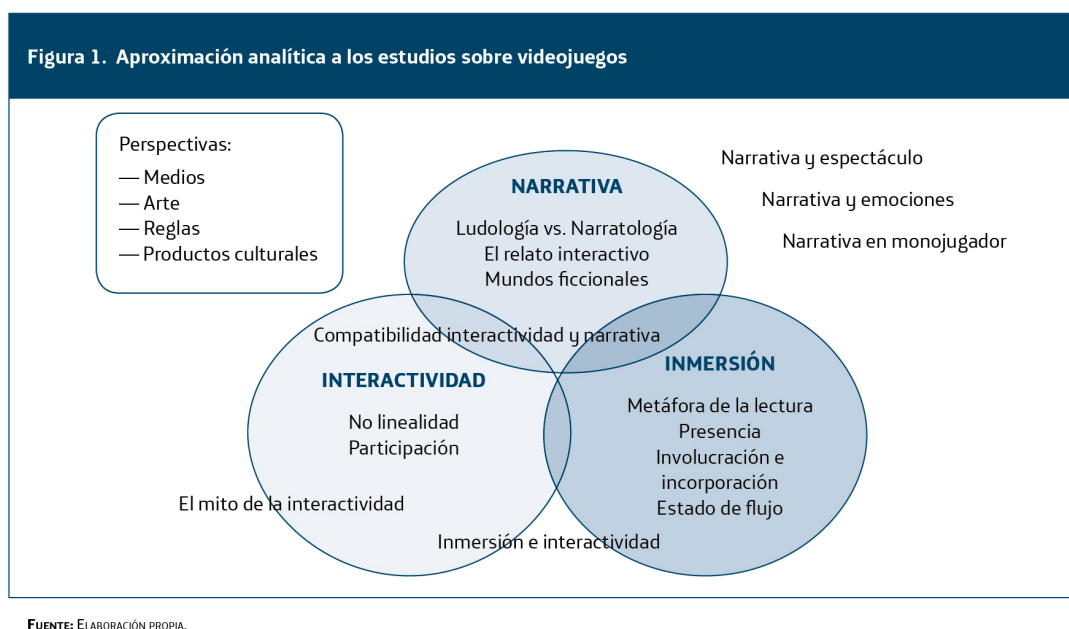
Abrimos con un sucinto repaso de las perspectivas sobre videojuegos más relevantes: vistos como medios, como arte, como reglas y como productos culturales.

En el apartado sobre narrativa, realizamos un recorrido de las principales posturas teóricas: el debate entre ludología y narratología (Frasca, en Wolf y Perron, 2003; Aarseth, 1997; Juul, 2005; Arsenault, 2008; Jenkins, en Wardrip-Fruin y Harrigan, 2004, pp. 119-121); el paradigma

del relato interactivo (Murray, 1997; Murray, en Wardrip-Fruin y Harrigan, 2004), y los mundos ficticiales en los videojuegos (Ryan, en Atkins y Krzywinska, 2007; Egenfeldt-Nielsen et al., 2008).

Dentro de interactividad (Berger, 2002; Zimmerman, en Wardrip-Fruin y Harrigan, 2004), tratamos la compatibilidad con la narrativa (Ryan, 2001a) y la distinción frente a otros conceptos como no linealidad (Grodal, en Wolf y Perron, 2003) y participación (Raessens, en Raessens y Goldstein, 2005), con un apunte sobre el mito de la interactividad (Newman, 2002; Manovich, 2001).

Respecto a la inmersión (Brown y Cairns, 2004), destacamos sus conexiones con la metáfora de la lectura (Murray, 1997; Ryan, 2001a) y con nociones como presencia (McMahan, en Wolf y Perron, 2003), involucración e incorporación (Calleja, 2011 y 2013). Asimismo, tenemos en cuenta las relaciones entre inmersión e interactividad (Ryan, 2001a) y entre inmersión y estado de flujo (Nacke y Lindley, 2008; Chou y Ting, 2003; Lee y Larose, 2007).



## Modelo teórico-analítico

El modelo teórico-analítico desarrollado está basado en el paradigma de la mediación social. Consideramos los videojuegos como productos comunicativos fruto de la mediación, que es «la actividad que impone límites a lo que puede ser dicho, y a las maneras de decirlo, por medio de un sistema de orden» (Martín Serrano, 1978, p. 54). Los mediadores expresan su visión del mundo implícitamente en la forma en que organizan los datos de referencia al construir el relato. En cada relato se puede analizar el grado de control introducido por el mediador en el sentido de reducción de variedad.

Hemos utilizado la teoría de la mediación como marco para esta investigación, pero además tratamos conceptos propios del campo de los videojuegos para analizar su dimensión narrativa, como interactividad, no linealidad o inmersión, entre otros.

La agencia (*agency*, en inglés) es el poder satisfactorio de realizar de realizar acciones significativas y de ver los resultados de las decisiones y las elecciones (Murray, 1997, p. 126). Nosotros consideramos que la agencia puede producir una ilusión de no mediación en un entorno participativo y orientado a la acción como el de los videojuegos. El jugador disfruta de experiencias que parecen de la vida real, que no están mediadas. Y la perspectiva en primera persona de los *First-Person Shooters (FPS)* aumenta todavía más esa impresión.

Practicar videojuegos parece una experiencia no vicaria, perteneciente a la vida real. Ciertos factores contribuyen a la ilusión de no mediación. Uno es que los usuarios tratan los ordenadores y otros medios como si fueran personas de carne y hueso; sus interacciones son similares a las de la vida real (Reeves y Nass, 1996). En segundo lugar, los videojuegos fomentan la sensación de encarnación, debido al control que el jugador puede ejercer sobre el personaje jugable (Grodal, en Wolf y Perron, 2003) (Roig et al., 2009; Poster, 2007).

Por otra parte, las estructuras narrativas clásicas de la literatura y el cine pueden ser útiles para comprender la dimensión narrativa de los videojuegos. Modelos como los de Propp (1998), Todorov (1971) o Campbell (1997) pueden ayudar a estudiar el relato en el que el jugador participa. Sin embargo, nos interesan esas estructuras clásicas como marco para analizar los personajes, especialmente el héroe, el antihéroe y sus ayudantes correspondientes. Nuestro centro de atención es cómo se asocian los datos de referencia en los videojuegos, más que la propia estructura.

Otro aspecto destacable de nuestro modelo teórico-analítico es la posibilidad de estudiar los videojuegos desde una perspectiva axiológica, porque suelen contener valores explícitos y normas de comportamiento en forma de reglas, objetivos, recompensas y castigos. En la práctica, el argumento facilita el cumplimiento de las reglas (Elkonin, 1980) y el punto de vista narrativo en los videojuegos está orientado a objetivos (Wolf, 2001). Las recompensas adoptan diversas formas, que a veces se superponen (Gazzard, 2011) y los castigos suceden tras fracasar en una tarea o infringir una prohibición (Juul, en Perron y Wolf, 2009).

## Bibliografía

Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, Maryland: The Johns Hopkins University Press.

Arsenault, D. (2008). *Narration in the Video Game: An Apologia of Interactive Storytelling, and an Apology to Cut-Scene Lovers*. Saarbrücken: VDM Verlag Dr. Müller Aktiengesellschaft & Co. KG.

Berger, A. A. (2002). *Video Games: A Popular Culture Phenomenon*. New Brunswick, New Jersey: Transaction Publishers.

Brown, E. y Cairns, P. (2004). A Grounded Investigation of Game Immersion. *CHI 2004*, 24-29

abril, Viena, Austria. CHI Extended Abstracts 2004, pp. 1297-1300.

Calleja, G. (2013). Narrative Involvement in Games. *Proceedings of the 8th International Conference on the Foundations of Digital Games*, 9-16.

– (2011). *In-Game: From Immersion to Incorporation*. Cambridge: The MIT Press.

Campbell, J. (1997). *El héroe de las mil caras: Psicoanálisis del mito*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica.

Chou, T.-J. y Ting, C.-C. (2003). The Role of Flow Experience in Cyber-Game Addiction. *Cyberpsychology and Behaviour*, 6(6), 663-657.

Egenfeldt-Nielsen, S., Heide Smith, J., y Pajares Tosca, S. (2008). *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. New York; London: Routledge.

Elkonin, D. B. (1980). *Psicología del juego*. Madrid: Visor Libros.

Frasca, G. (2003). Simulation versus narrative: Introduction to ludology. En M. J. P. Wolf (Ed.) (2001), *The Medium of the Video Game* (pp. 221-236). Austin, Texas: University of Texas Press.

Gazzard, A. (2011). Unlocking the Gameworld: The Rewards of Space and Time in Videogames. *Game Studies* [en línea], 11(1). Disponible en: [http://gamestudies.org/1101/articles/gazzard\\_alison](http://gamestudies.org/1101/articles/gazzard_alison) [Consulta: 2016, 10 de mayo].

Grodal, T. (2003). Stories for Eye, Ear, and Muscles: Video Games, Media, and Embodied Experiences. En M. J. P. Wolf y B. Perron (Eds.), *The Video Game Theory Reader* (pp. 25-46). New York: Routledge.

Jenkins, H. (2004). Game Design as Narrative Architecture. En Wardrip-Fruin, N. y Harrigan, P. (Eds.), (2004), *First person: New Media as Story, Performance, and Game* (pp. 118-130). Cambridge: The MIT Press.

Juul, J. (2009). Fear of Failing? The Many Meanings of Difficulty in Video Games. En Perron, B. y Wolf, M. J. P. (Eds.), (2009), *The Video Game Theory Reader 2* (pp. 237-252). New York: Routledge.

– (2005). *Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: The MIT Press.

Lee, D. y Larose, R. (2007). A Socio-Cognitive Model of Video Game Usage. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 51(4), 632-650.

Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge: The MIT Press.

Martín Serrano, M. (1978). *La mediación social*. Madrid: Akal.

McMahan, A. (2003). Immersion, Engagement, and Presence: A Method for Analyzing 3-D Video Games. En Wolf, M. J. P. y Perron, B. (Eds.), *The Video Game Theory Reader* (pp. 25-46). New York: Routledge.

Murray, J. (2004). From game-story to cyberdrama. En Wardrip-Fruin, N. y Harrigan, P. (Eds.), *First person: New Media as Story, Performance, and Game* (pp. 2-11). Cambridge: The MIT Press.

Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: The Free Press.

Nacke, L. y Lindley, C. A. (2008). Flow and Immersion in First-Person Shooters: Measuring the player's gameplay experience. *Ponencias en la Conferencia Future Play 2008*, 3-5 noviembre, 81-88.

Newman, J. (2002). The Myth of the Ergodic Videogame. *Game Studies* [en línea], 2(1). Disponible en: <http://www.gamestudies.org/0102/newman/> [Consulta: 2016, 10 de mayo].

Perron, B. y Wolf, M. J. P. (Eds.). (2009). *The Video Game Theory Reader 2*. New York: Routledge.

Poster, J. M. (2007). Looking and Acting in Computer Games: Cinematic 'Play' and New Media Interactivity. *Quarterly Review of Film and Video*, 24, 325-339.

Propp, V. (1998). *Morfología del cuento*. Tres Cantos, Madrid: Akal.

Raessens, J. (2005). Computer Games as Participatory Media Culture. En Raessens, J. y Goldstein, J. (Eds.), *Handbook of Computer Game Studies* (pp. 373-388). Cambridge: The MIT Press.

Roig, A., San Cornelio, G., Ardèvol, E., Alsina, P., y Pagès, R. (2009). Videogame as Media Practice: An Exploration of the Intersections Between Play and Audiovisual Culture. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 15(1), 89-103.

Ryan, M.-L. (2007). Beyond Ludus: Narrative, videogames, and the split condition of digital textuality. En Atkins, B. y Krzywinska, T., *Videogame, Player, Text* (pp. 8-26). Manchester: Manchester University Press.

– (2001a). *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic*

*Media*. Baltimore, Maryland: The Johns Hopkins University Press.

– (2001b). Beyond Myth and Metaphor – The Case of Narrative in Digital Media. *Game Studies* [en línea], 1(1). Disponible en: <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/> [Consulta: 2016, 10 de mayo].

Tavinor, G. (2009). *The Art of Videogames*. Chichester, West Sussex: Wiley-Blackwell.

Todorov, T. (1971). The 2 Principles of Narrative. *Diacritics*, 1(1), 37-44.

Wolf, M. J. P. (Ed.). (2001). *The Medium of the Video Game*. Austin, Texas: University of Texas Press.

Zimmerman, E. (2004). Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline. En Wardrip-Fruin, N. y Harrigan, P. (Eds.), (2004), *First person: New Media as Story, Performance, and Game*, 154-164. Cambridge: The MIT Press.