

## Referencias impresas

- AUGÉ, M.: (2007) "Sobremodernidad. Del mundo de hoy al mundo del mañana". En D. DE MORAES (coord.), *Sociedad Mediatizada* (pp. 119-137), Barcelona: Gedisa.
- COLORADO, A.: (1997) *Hipercultura visual. El reto hipermedia en el arte y la educación*. Madrid: Editorial Complutense.
- CONDE DE BOECK, J.A. Y LENCINA, E.V.: (2010) "Fronteras del hiperrealismo: los signos alternativos y su reconcepción audiovisual en las adaptaciones cinematográficas de *El perfume* de Patrick Süskind y *Ensayo sobre la ceguera* de José Saramago". Madrid: *Espéculo. Revista de estudios literarios*. Universidad Complutense de Madrid.
- FERNÁNDEZ, E.: (2010) *Afterpop. La literatura de la implosión mediática*. Barcelona: Anagrama.
- GADAMER, H.J.: (1991) *La actualidad de lo bello: el arte como juego, símbolo y fiesta*. Barcelona: Paidós.
- HUIZINGA, J.: (2010) *Homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial.
- LAKOFF, G.: (2004) "No pienses en un elefante. Lenguaje y debate político". Madrid: *Ed. Complutense*.
- McGONIGAL, J.: (2005) "All Game Play is Performance: The State of the Art Game", California: *University of Berkeley*.
- MORA, V.L.: (2012) *El lectoespectador*. Barcelona: Ed. Seix Barral.
- NEWMAN, J.: (2013) *Videogames*. New York: Routledge.
- RUSHKOFF, D.: (2007) *Renacimiento 2.0*. Barcelona: Tendencias Editores.
- SCOLARI, C.: (2013) *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification*. Barcelona: Col·lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona.
- TATARKIEWICZ, W.: (1992) *Historia de seis ideas : arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética*. Madrid: Tecnos.
- VV.AA.: (2012) *Extra life. 10 videojuegos que han revolucionado la cultura contemporánea*. Barcelona. Errata Naturae.

## Bibliografía web

BELLONZI, M. Y CASACUBERTA, D.: *El LowTech hispano*, publicado en la sección de estudios teóricos de “imarte”, grupo de investigación, arte, ciencia y tecnología, de la Universidad de Barcelona. Enlace:

<http://www.ub.edu/imarte/investigacions/estudis-teorics/david-casacuberta/el-lowtech-hispano/>

BIG BOSS: *Primordia, un desierto cargado de vida*, publicado en la web especializada en videojuegos “Fase Extra” el 20 de diciembre de 2012.

Enlace: <http://www.faseextra.com/pc/primordia-un-desierto-cargado-de-vida>

DINEHART, S.E.: *Video Games as Gesamtkunstwerk: the total artwork*, publicado en el blog “The Narrative Design Explorer” el 14 de Mayo de 2008. Enlace:

<http://narrativedesign.org/2008/05/video-games-as-gesamtkunstwerk-the-total-artwork/>

ESPINAL, A.: *Estética del videojuego: futuro proyecto*, publicado sin fecha en el site personal del autor. Enlace:

<http://albertoespinal.es.tl/Estetica-del-videojuego.htm>

FROMME, J.: (2003) “Computer Games as a Part of Children's Culture”. Magdeburg: *Game Studies. The international journal of computer game research. Volume 3, issue 1*. Enlace:

<http://www.gamestudies.org/0301/fromme/>

GALLOWAY, A.R.: (2004) “Social Realism in Gaming”. Nueva York: *Game Studies. The international journal of computer game research. Volume 4, issue 1*. Enlace: <http://www.gamestudies.org/0401/galloway/>

HERNÁN, H.: (2009) *Desafíos y tendencias en el diseño de videojuegos*, publicado en “Comunicación. Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales”, N° 7: *Videojuegos y comunicación: hacia el lenguaje del videojuego*. Vol. 1, Año 2009. Enlace:

[http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a1\\_Desafios\\_y\\_tendencias\\_en\\_el\\_diseño\\_de\\_videojuegos.pdf](http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a1_Desafios_y_tendencias_en_el_diseño_de_videojuegos.pdf)

MOLINA, J.L.: (2014) *El estatuto artístico del videojuego*, editorial de la revista online “LifePlay”, de la Universidad de Sevilla, publicado en el número 3, septiembre 2014. Enlace:

[http://lifeplay.es/volumen3/Editorial/005\\_006\\_editorial.pdf](http://lifeplay.es/volumen3/Editorial/005_006_editorial.pdf)

PLANTE, C.: *Could video games be a Wagnerian form of*, publicado en la revista online “Examiner” el 10 de Junio de 2009. Enlace:

<http://www.examiner.com/article/could-video-games-be-a-wagnerian-form-of>

ZAHUMENSZKY, C.: *Philip Seymour Hoffman será en parte digital en The Hunger Games 3*, publicado el 7 de febrero de 2014 en la web de noticias de tecnología y cultura digital "Gizmodo". Enlace:  
[http://es.gizmodo.com/philip-seymour-hoffman-sera-en-parte-digital-en-the-hun-1518464507?utm\\_campaign=Gizmodo\\_facebook\\_SF\\_es&utm\\_source=Gizmodo\\_facebook\\_es&utm\\_medium=Socialflow](http://es.gizmodo.com/philip-seymour-hoffman-sera-en-parte-digital-en-the-hun-1518464507?utm_campaign=Gizmodo_facebook_SF_es&utm_source=Gizmodo_facebook_es&utm_medium=Socialflow)