

Referencias

Araiza Hernandez, Elizabeth. Actualidad del viejo debate sobre el ritual: un texto inédito de y en torno a Claude Lévi-Strauss. *Relac. Estud. hist. soc.* [online]. 2010, vol.31, n.121, pp.139-172. ISSN 2448-7554

Arseth, Espen J. (1997) *Cybertext, perspectives on ergodic literature*, Baltimore: The Johns Hopkins University Press.

Bateson, Gregory. (1987). *El temor de los ángeles*, Barcelona: Gedisa editorial.

Bocking, Brian. (1997). *A Popular Dictionary of Shinto*, Routledge: NTC Publishing Group.

Bogost, Ian. (2006) *Unit Operations: an approach to videogame criticism*, London: The MIT Press.

Boyle, Jacob. (2012). *The Ritual Model: How to Use the Mechanics of Ritual to Create Meaningful Games*, California: School of Cinematic Arts. University of Southern California.

Caillois, Roger (1967) *Los juegos y los hombres*, Fondo Cultura Económica, México.

Calantas, Teresita (2013) "El hombre en el contexto sintoísta" en Falero, A. (ed.) *Aproximación al Shintoísmo*, Salamanca, Amarú.

Cubillos, J., & Peláez, L. (2012). "Los videojuegos como herramienta educativa y cultural de la sociedad, generadores de conocimientos e imaginarios." en Bibliotic2012, *Cuarto encuentro de bibliotecas en tecnología de la información y la comunicación*. Recuperado de <http://repositorio.bibliotic.info/IMG/pdf/bibliotic2012-110-ponencia-okasastudios.pdf>

Doménech del río, Antonio José (2014) Religiones Autóctonas de Asia Oriental, en *Pensamientos y Religión en Asia Oriental*, Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya.

Durand, Gilbert. (1993) El Símbolo y el Mito, en *De la Mitocrítica al Mitoanálisis*. Barcelona: Anthropos.

Falero, Alfonso J. (2013). El shintoísmo y su aspecto religioso, en *Aproximación al Shintoísmo*, Salamanca: Amarú.

Fernández Pichel, Samuel. (2010). Las sendas de lo imaginario, en *Mitos e imaginarios colectivos*. Universidad de Sevilla: Facultad de Comunicación. Fragua; Alcázar, J. F. J., & Rodríguez, G. (2015). "Construyendo la representación del poder sagrado en el personaje de videojuego: un diálogo con el arte antiguo" en Sierra Sánchez, J. y Rodrigues Parente, D. (ed.) *Contenidos digitales en la era de la sociedad conectada*. Madrid, Editorial Fragua

Frasca, Gonzalo. (2003). *Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place*, Disponible en: http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf

Frasca, Gonzalo. (1999). *Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative*. Disponible en: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>

Frasca, Gonzalo. (2003). *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology*. Disponible en http://www.ludology.org/articles/VGT_final.pdf

Girard, René. (1972) *La violencia y lo sagrado*, Barcelona: Anagrama.

González, R. M. (2014). "Localización y cultura: comprender los videojuegos como referentes culturales" en *Entreculturas: revista de traducción y comunicación intercultural*, (7), pp: 741-760.

Nieto Pineda, R. (2014). *Videojuegos: el espejo social del siglo XXI*, Trabajo de Fin de Grado. Pamplona-Iruña, Departamento de Sociología Aplicada, Universidad Pública de Navarra.

Clop, V. (2009). *Narrativas audiovisuales y liturgias religiosas*. Trabajo de investigación. Bellaterra, Departament de Periodisme, Universitat Autònoma de Barcelona.

Hadland Davis, F. (1992) *Myths & Legends of Japan*, London: Thomas Y. Crowell Company Publishers.

Jung, Carl Gustav y Kérenyi, Karl. (1951) Introducción: del origen y del fundamento de la mitología, en *Introducción a la Esencia de la Mitología*. Madrid: Biblioteca de Ensayo Siruela.

Lanzaco Salafranca, Federico. (2008) *Religión y Espiritualidad en la sociedad japonesa contemporánea*, Zaragoza: Pressas Universitarias de Zaragoza.

Levi-Strauss, Claude. (1995) Cuando el Mito se Convierte en Historia, en *Mito y Significado*. Madrid: Alianza.

Malinowski, Bronislaw. (1993). *El Arte de la Magia y el poder de la Fe en Magia, Ciencia y Religión*. Barcelona: Ariel.

Marburg, Michael Pye. (1996) *Shinto, primal religion and international identity*, Recuperado de <https://www.uni-marburg.de/fbo3/ivk/mjr/pdfs/1996/articles/shinto1996.pdf>

Matthias, Hayek. (2006) *Abe no Seimei (921-1005) and illness: Physicians, Masters of the Way of the Yin and Yang, and Monks in ancient-medieval narratives (11th-13th centuries)*. Recuperado de www.initiative.soken.ac.jp/journal_bunka/060315_hayek/thesis_haieku.pdf

Otto, Rudolf. (1980). *Lo santo: lo racional y lo irracional en la idea de Dios* Madrid: Alianza.

Rodríguez, G. y Jiménez Alcázar, J. F (2014), "Imágenes y discursos religiosos en los videojuegos" en P.A. Fogelman y M.F. Contardo (eds.) *Actas electrónicas del V Simposio Internacional sobre Religiosidad, Cultura y Poder*. Buenos Aires Ediciones del GERE

Sedeño, A. (2010). "Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en educación/Videogames as cultural devices: development of spatial skills and application in learning" en *Comunicar*, 17 (34), pp. 183-189.

Sokyo, Ono. (1962). *Sintoísmo, el camino de los kami*, Gijón: Satori.

Torres, E. L. H. (2017). "El rol del diseñador de videojuegos en la difusión de la cultura regional" en *Zincografía. Revista de comunicación y diseño*, volumen 1, número 1. Enero-Junio 2017, pp. 40-51

VV. AA, (1996). *Shinto Symbols*, Recuperado de <https://nirc.nanzan-u.ac.jp/nfile/3159>

Van Gennep, Arnold. (1909) *Los ritos de paso*, Madrid: Taurus.