

Referencias

- Array. (2012). "The Value of Repetition" en *Gamasutra* [En línea]. Disponible en:
http://www.gamasutra.com/view/feature/174974/the_value_of_repetition.php [accedido el 12 de agosto de 2015]
- Donovan, T. (2010). *Replay: The History of Video Games*. East Sussex, England: Yellow Ant Media.
- Dovey, J., y Kennedy, H. (2006). *Game Cultures: Computer Games As New Media*. Maidenhead: Open University Press.
- Eco, U. (2012). *El nombre de la rosa*. Barcelona: Mondadori.
- Esteve, J. (2012). *Ocho Quilates. Una historia de la Edad de Oro del software español* (2 vols.). Barcelona: STAR-T Books.
- Fries, D. (2015). "Keep working is a nightmare about advertising" en *Kill Screen* [En línea]. Disponible en:
<http://killscreendaily.com/articles/keep-working-nightmare-about-advertising/> [accedido el 12 de agosto de 2015]
- Gazzard, A., y Peacock, A. (2011). "Repetition and Ritual Logic in Video Games" en *Games and Culture*, 6(6), 499–512.
- Grip, T. (2011). "The Problem of Repetition" en *Official Blog of Frictional Games* [En línea]. Disponible en:
<http://frictionalgames.blogspot.com.es/2011/11/problem-of-repetition.html> [accedido el 12 de agosto de 2015]
- Grodal, T. (2009). *Embodied Visions: Evolution, Emotion, Culture, and Film*. Oxford: Oxford University Press.
- Heron, M., y Belford, H. (2014). "Do You Feel Like a Hero Yet? Externalized Morality in Video Games" en *Journal of Games Criticism*, 1(2). Disponible en:
<http://gamescriticism.org/articles/heronbelford-1-2/> [accedido el 12 de agosto de 2015]
- Huizinga, J. (1980). *Homo Ludens. A Study of the play-element in culture*. London: Routledge y Kegan Paul.
- Johnson, D. (2015). "Animated Frustration or the Ambivalence of Player Agency" en *Games and Culture*, 1–20.
- Juul, J. (2013). *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*. Cambridge: The MIT Press.

Lozano, A. (2015). "Jugar el horror. Construcción de lo fantástico en los videojuegos. El caso de Silent Hill 4: The Room" en *Brumal. Revista de investigación sobre lo Fantástico*, 3(1), 55–72.

Navarrete-Cardero, L., Ramírez Moreno, C., Vargas-Iglesias, J., y Molina González, J. L. (2014). "Intervención" en *LifePlay. Revista de Investigación y Videojuegos*, 3, 9–13.

Soderman, B. (2011). "Every Game the Same Dream? Politics, Representation, and the Interpretation of Video Games" en *Molleindustria.org* [En línea]. Disponible en:
<http://www.molleindustria.org/node/330/> [accedido el 12 de agosto de 2015]

Ludografía¹:

Ben Chan. (2015). *Keep Working*. (Microsoft Windows).

Capcom. (1985). *Ghosts'n Goblins*. (NES): Capcom.

Capcom. (1991). *Street Fighter II*. (Super Nintendo): Capcom.

Denton Games. (1986). *The Great Escape*. (Spectrum ZX): Ocean Software.

EA DICE. (2009). *Mirror's Edge*. (PlayStation 3): Electronic Arts.

Ensemble Studios. (1997). *Age of Empires*. (Microsoft Windows): Microsoft Game Studios.

Frictional Games. (2010). *Amnesia: the dark descent*. (Microsoft Windows): THQ y Frictional Games.

From Software. (2011). *Dark Souls*. (PlayStation 3): Namco.

Harmonix Music Systems. (2005). *Guitar Hero*. (PlayStation 2): Red Octane.

Harmonix Music Systems. (2008). *Rock Band*. (PlayStation 3): Electronic Arts.

Lucas Pope. (2012). *Papers, please*. (iOS): Lucas Pope.

Number None, Inc. (2008). *Braid*. (Microsoft Windows): Number None, Inc.

Opera Soft. (1987). *La abadía del crimen*. (ZX Spectrum): Opera Soft.

¹ Se referencia entre paréntesis únicamente la plataforma en la que el autor ha jugado al videojuego.

The Molleindustria. (2009). *Every Day the same Dream*. (Microsoft Windows): The Molleindustria.

Ubisoft Montreal. (2003). *Prince of Persia: Sands of Time*. (Microsoft Windows): Ubisoft.

VALVE. (1999). *Counter-Strike*. (Microsoft Windows): Vivendi Universal.