

## Referencias

Bateman, Ch., (2011) *Imaginary games*. Zero Books, UK.

Bogost, I., (2007). *Persuasive games. The expressive power of videogames*. Cambridge, Massachusetts, The MIT Press.

Bogost, I., (2008). *Unit operations. An approach to videogame criticism*. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts.

Caillois, R., (1986). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. México, Fondo de cultura económica.

Calleja, G., (2007). "Digital Game Involvement. A Conceptual Model" en *Games and Culture*, Volume 2 N° 3, Julio 2007, pp. 236-260.

Calleja, G., (2011). *In-Game. From Immersion to Incorporation*. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts.

Flanagan, M., (2009), *Critical play. Radical game design*. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts.

Galloway, G., (2008). "Contrajuego". En Álvarez Reyes, J. A., (ed.). (2008) *Try Again*. Catálogo de exposición, La Casa Encendida y Sala de Exposiciones de Koldo Mitxelena Kulturunea.

García Martín, R., (2015). "Cartografías del (Video) Game Art". En Cuesta Martínez, J. y Sierra Sánchez, J. (ed.) *01 Videojuegos: Arte y Narrativa Audiovisual*, Madrid, ESNE Editorial.

Garnau, P.-A., (2001). "Fourteen Forms of Fun". En *Gamasutra* [En línea]. Disponible en:  
[http://www.gamasutra.com/features/20011012/garneau\\_01.htm](http://www.gamasutra.com/features/20011012/garneau_01.htm) [Consulta: 01/08/2015]

Hunicke, R., LeBlanc, M., y Zubek, R. (2004) "MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research". Disponible en: <http://www.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf> [Consulta 5/08/2015]

Huizinga, J., (2007). *Homo Ludens*. Sexta reimpresión. Madrid, Alianza Editorial.

Kirkpatrick, G., (2007). "Between art and gameness: critical theory and computer game aesthetics" en *Thesis Eleven* Vol. 89 n° 1 Mayo 2007, pp. 74-193.

Kirkpatrick, G., (2011). *Aesthetic Theory and the Video Game*. Manchester, Manchester University Press.

Mäyrä, F. y Ermi, L., (2005). "Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion. Changing Views: Worlds in Play" en *Digital Games Research Associations Second International 2005 Conference*. Disponible en [http://www.uta.fi/~tilma/gameplay\\_experience.pdf](http://www.uta.fi/~tilma/gameplay_experience.pdf) [Consulta 10/08/2015]

Mäyrä, F., (2007). "The Contextual Game Experience: On the Socio-Cultural Contexts for Meaning in Digital Play". En *Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference*. Disponible en: <http://www.digra.org/dl/db/07311.12595.pdf> [Consulta 10/08/2015]

Niedenthal, S. (2009). "What We Talk About When We Talk About Game Aesthetics". En *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory. Proceedings of DiGRA 2009 Conference*. Disponible en: <http://www.digra.org/dl/db/09287.17350.pdf> [Consulta 10/08/2015]

Pérez Latorre, Ó., (2008). "Apuntes sobre la teoría de la diversión". En Scolarí, C. (ed.) *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamificación*, Barcelona, Universitat de Barcelona.

Pérez Latorre, Ó., (2010). *Análisis de la significación del videojuego. Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso*. Tesis de doctorado, Departamento de Comunicación, Universitat Pompeu Fabra.

Tavinor, G., (2008). "The Definition of Videogames". En *Contemporary Aesthetics* [En Línea], n<sup>o</sup>7. Disponible en: <http://www.contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=492#FN11> [Consulta: 12/08/2015]

Tavinor, G. (2009) *The art of videogames*. Wiley-Blackwell, United Kingdom.

Sicart, M., (2011). "Against Procedurality". *Game Studies* [En Línea] Vol. 11 (3) Diciembre 2011. Disponible en: [http://gamestudies.org/1103/articles/sicart\\_ap](http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap) [Consulta 14/08/2015]

Sharp, J., (2015) *Works of Game: On the Aesthetics of Games and Art*. Cambridge, Massachusetts, The MIT Press.

Smuts, A., (2005). "Are Video Games Art?". En *Contemporary Aesthetics* N<sup>o</sup>3 [En Línea]. Disponible en: <http://www.contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php/article.php?articleID=299> [Consulta 14/08/2015]

Stalker, P., (2005). *Gaming in Art: a case Study of two examples of the artistic appropriation of computer games and the zapping of historical trajectories of "Art Games" versus mainstream computer Games*. Masters

of fine Arts (By Coursework) Research Report, University of the Witwatersrand, Johannesburg.

Disponibile en: [http://wiredspace.wits.ac.za/bitstream/handle/10539/1749/Gaming\\_In\\_Art.pdf?sequence=1](http://wiredspace.wits.ac.za/bitstream/handle/10539/1749/Gaming_In_Art.pdf?sequence=1) [Consulta 12/08/2015]

Aarseth, E., (2010). "The Aesthetics of Bottom-Up". Archivo de vídeo, Conference on Computational Intelligence and Games. Copenhagen, IT University of Copenhagen.

Disponibile en: <http://vimeo.com/14416321> [Consulta 09/08/2015]