

Referencias

Acid Snake, (2012) "Sega Dreamcast: how its security works and how it was hacked" [En línea], Disponible en: <http://wololo.net/2012/11/12/sega-dreamcast-how-its-security-works-and-how-it-was-hacked> [accesado el 2 de febrero de 2017].

Ayestarán, I., (2007) "Capitalismo cognitivo en la economía high tech y low cost: de la ética hacker a la wikonomía" en *Argumentos de Razón Técnica* [en línea]. n.º 10, pp. 89-123. 2007, Universidad de Sevilla. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3667948> [accesado el 26 de abril 2017]

Castells, M., (1996) *The rise of the network society*. Malden (MA), Blackwell.

Coleman, S. y N. Dyer-Witheford, (2007) "Playing on the digital commons: Collectivities, capital and contestation in videogame culture" en *Media, Culture & Society* [en línea]. Vol. 29, n.º 6. Noviembre 2007, Sage Publications. Disponible en: <http://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/0163443707081700> [accesado el 12 de enero de 2017].

Connor, S., (2005) "Playstations. Or, playing in earnest", conferencia dictada durante el ciclo *Playtime! The culture of Play, Gaming and Sport*, Institute of Contemporary Arts, London, 26 de junio de 2005.

Conley, D., (2009) *Elsewhere, USA: How we got from the company man, family dinners, and the affluent society to the home office, BlackBerry moms, and economic anxiety*. Vintage.

Cotero, L. S. y J. Muna'rriz, (2012) *Arte y videojuegos: mecánicas, estéticas y diseño de juegos en prácticas de creación contemporánea*. Tesis de doctorado. España, Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid.

Deleuze, G., (1992) "Postscript on the Societies of Control" en *October*. Vol. 59, pp. 3-7. The Mit Press.

Deuze, M.; Martin, C. B. y C. Allen, (2007) "The Professional Identity of Gameworkers" en *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* [en línea]. Vol. 13, n.º 4. Noviembre 2007, Sage Publications. Disponible en: <http://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/1354856507081947> [accesado el 27 de enero de 2017].

Dyer-Witheford, N., (1999) *Cyber-Marx: Cycles and circuits of struggle in high-technology capitalism*. University of Illinois Press.

Dyer-Witheford, N. y G. de Peuter, (2009) *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*. Minneapolis, University of Minnesota Press.

Gallagher, R., (2013) "A Sublime Waste of Time: Gaming against Productive Play", conferencia dictada durante la *London conference in Critical Thought 2013*. University of London, 6 y 7 de junio de 2013.

Giochi Penosi. (2016) *Super Botte & Bamba II*. (Microsoft Windows): Giochi Penosi.

Goggin J., (2011) "Playbour, farming and leisure" en *Ephemera Journal* [en línea]. Vol. 11, n.º 4. Noviembre 2011. Disponible en: <http://www.ephemerajournal.org/contribution/playbour-farming-and-labour> [accesado el 28 de diciembre de 2016].

Hardt, M. y A. Negri, (2000) *Empire*. Cambridge (MA), Harvard University Press.

Higginbotham, W., (1958). *Tennis for two. (Osciloscopio)*: William Higginbotham.

Himanen, P.; Torvalds, L.; Castells, M. y F. M. Ortí (2002) *La ética del hacker y el espíritu de la era de la información*. Barcelona, Ediciones Destino.

Huizinga, J., (2008) *Homo ludens*. Madrid, Alianza.

Jenkins, H., (2014) *Cultura convergente*. Santarcangelo di Romagna, Maggioli.

Juul, J., (2005) *Half-real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge (MA), The MIT Press.

Keogh, B. (2015). Hackers, gamers and cyborgs. *Overland*, No. 218, Autumn 2015: 17-22.

Keogh, B., (2016) "Hackers and Cyborgs: Binary Domain and Two Formative Videogame Technicities" en *Proceedings of the 2015 DiGRA International Conference: Diversity of play (DiGRA '15)*. [en línea]. Vol. 12. Mayo 2015. Disponible en: <http://www.digra.org/digital-library/publications/hackers-and-cyborgs-binary-domain-and-two-formative-videogame-technicities/> [accesado el 5 de febrero 2017].

Kirkpatrick, G., (2013) *Computer games and the social imaginary*. Cambridge (UK), Polity Press.

Kline, S.; Dyer-Witheford, N. y G. D. Peuter, (2003) *Digital play: The interaction of technology, culture, and marketing*. Montreal, McGill-Queen's University Press.

Krapp, P., (2011) *Noise Channels: Glitch and Error in Digital Culture*. Minneapolis, University of Minnesota Press.

Kristensen, L. y U. Wilhelmsson, (2016) “Roger Caillos and Marxism: A Game Studies Perspective” en *Games and Culture*. Vol. 12, n.º 1. SAGE Publishing.

Ku`cklich, J., (2005) “Precarious Playbour: Modders and the Digital Games Industry” en *Fiber Culture Journal* [en línea]. Vol. 25, n.º 5. Diciembre 2005. Open Humanities Press, disponible en: <http://five.fibreculturejournal.org/fcj-025-precarious-playbour-modders-and-the-digital-games-industry/> [accesado el 23 de enero de 2017].

Lazzarato, M.; (1996) “Inmaterial labor” en Virno, P. y M. Hardt (eds.), *Radical thought in Italy: A potential politics*. Minneapolis (MN), University of Minnesota Press.

Levy, S., (1984) *Hackers: Heroes of the computer revolution*. Garden City (NY), Anchor Press/Doubleday.

De Peuter G. y N. Dyer-Witheford, (2005) “Playful Multitude? Mobilising and Counter-Mobilising Immaterial Game Labour” en *Fiber Culture Journal* [en línea]. Vol. 24, n.º 5. Diciembre 2005. Open Humanities Press, disponible en: <http://five.fibreculturejournal.org/fcj-024-a-playful-multitude-mobilising-and-counter-mobilising-immaterial-game-labour/> [accesado el 28 de enero de 2017].

Planells, A. J., (2015) *Videojuegos y mundos de ficción: De "Super Mario" a "Portal"*. Madrid, Ca`tedra.

Postigo, H., (2003) “From Pong to Planet Quake: Post-Industrial Transitions from Leisure to Work” en *Information, Communication & Society* [en línea]. Vol. 6, n.º 4. Diciembre 2003. Taylor and Francis Online, disponible en: <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/1369118032000163277> [accesado el 21 de enero de 2017].

Raymond, E. S., (1991) “The Jargon File 4.4.7” [en línea]. Disponible en: <http://www.catb.org/jargon/html/online-preface.html> [accesado el día 23 de diciembre del 2016].

Rey, P. J., (2011) “Playbor vs werisure” en *Cybergology* [en línea]. 23 de marzo de 2011, disponible en: <https://thesocietypages.org/cyborgology/2011/03/23/playbor-vs-weisure/> [accesado el 31 de enero de 2017]

Russel, S., (1962) *SpaceWar!* (PDP-1): Steve Russell.

Sánchez Coterón, L., (2012) *Arte y videojuegos: mecánicas, estéticas y diseño de juegos en prácticas de creación contemporánea*. Tesis de doctorado. España, Universidad Complutense de Madrid.

Sarikakis, K. (2012) "Securitization and Legitimacy in Global Media Governance" en *The Handbook of Global Media Research* (ed I. Volkmer), Wiley-Blackwell, Oxford, UK. doi:10.1002/9781118255278.ch9

Soëderberg, J., (2008) *Hacking capitalism: The free and open source software movement*. New York, Routledge.

Terranova, T., (2000) "Free Labor: producing culture for the digital economy" en *Social Text* [en línea]. Vol. 18, n.º 2. Verano 2000. Duke University Press, disponible en: <http://web.mit.edu/schock/www/docs/18.2terranova.pdf> [accesado el 18 de enero de 2017].

Toffler, A., (1980) *The third wave*. New York, Morrow.

Virno, P. y M. Hardt, (1996) *Radical thought in Italy: A potential politics*. Minneapolis (MN), University of Minnesota Press.

Wajcman, J., (1991) *Feminism confronts technology*. University Park (PA), Pennsylvania State University Press.

Wark, M., (2004) "A Hacker Manifesto (version 4.0)" [en línea]. 18 de abril de 2004 disponible en: http://virus.meetopia.net/pdf-ps_db/MkenzieWark_a-hacker-manifesto-2.0.pdf [accesado el 24 de abril de 2017]

Wark, M., (2007) *Gamer theory*. Cambridge (MA), Harvard University Press.

Weber, M., (1979) *La ética protestante y el espíritu del capitalismo*. México, Premia.

Woodcock, J., (2016) "The work of play: Marx and the video games industry in the United Kingdom" en *Journal of Gaming & Virtual Worlds* [en línea]. Vol. 8, n.º 2. Junio 2016. Intellect, disponible en: <http://www.ingentaconnect.com/contentone/intellect/jgvw/2016/00000008/00000002/art00002?crawler=true> [accesado el 2 de febrero de 2017].