

Referencias

- Anaya, R. M. (2011). *Diagnóstico y tendencias del turismo de Balnearios en Andalucía* (Tesis doctoral), Universidad de Málaga, Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales, España. Recuperado de: <http://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/5077/TD%20de%20Rosa%20Mar%C3%ADa%20Anaya%20Aguilar.pdf?sequence=1>
- Avedon, E., & Sutton-Smith, B. (1971). *The study of games: an anthropological approach*. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Baer, R. (12 de julio de 1977). *Television gaming and training apparatus US3728480 A* [Patente] Recuperado de: <https://www.google.com/patents/US372>
- Cabero, J. (2014). Formación del profesorado universitario en TIC. Aplicación del método delphi para la selección de los contenidos informativos. *Educación XXI*, 17(1), pp. 109-132. doi: 10.5944/educxx1.17.1.10707
- Cabero, J., & Infante, A. (2014). Empleo del método Delphi y su empleo en la investigación en comunicación y educación. EDUTEC, *Revista electrónica de tecnología educativa*, (48). Recuperado de: http://edutec.rediris.es/Revelec2/Revelec48/n48_Cabero_Infante.html
- Castillo, E., Abad, M., Giménez, F., & Robles, J. (2012). Diseño de un cuestionario sobre hábitos de actividad física y estilo de vida a partir del método Delphi. E-Balonmano.com: *Revista de Ciencias del Deporte*, 8 (1). Recuperado de: <http://www.e-balonmano.com/ojs/index.php/revista/article/view/92>
- Dahlskog, S., Kamstrup, A. & Aarseth, E. (2009). Mapping the game landscape: Locating genres using functional classification. En *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*. Recuperado de: <http://www.digra.org/dl/db/09287.47544.pdf>
- Dawes, J. (2008) "Do data characteristics change according to the number of scale points used?" *International Journal of Market Research*, Vol 50, No. 1, pp 61-77. Recuperado de: <https://pdfs.semanticscholar.org/b75b/5ccdb2db7ddd8c62e74633b6ef34345cef5a.pdf>
- Egenfeldt-Nielsen, S., Heide, J., & Pajares, S. (2013). *Understanding Video Games. The Essential Introduction*. New York: Routledge.
- Eslava, R., Cuadrado, A., & García, E. (2010). Evaluación de la satisfacción de las necesidades de información de los usuarios contables con el análisis Delphi. *Visión gerencial*, (2), pp. 313-331. Recuperado de: <http://erevistas.saber.ula.ve/index.php/visiongerencial/article/view/1060>

Gálvez, A., & Ulloa, A. (2015). *Acercamiento a la experiencia de ser Gamer: percepción de autoconcepto en videojugadores/as*. (Tesis doctoral). Universidad del Bío-Bío, Chillán. Recuperado de: <http://repopib.ubiobio.cl/jspui/bitstream/123456789/1320/1/Ortiz%20Galvez%2C%20Gustavo%20Adolfo.pdf>

Giannetti, C. (ed.). (2002). *Estética Digital. Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología*. Barcelona: L'Angelot

González, D. (16 de junio de 2009). Miyamoto: "La definición de videojuego cambiará, pero no el hecho de jugar". *20 minutos*. Recuperado de: <http://www.20minutos.es/noticia/474080/0/shigeru/miyamoto/entrevista/>

Hernández, J. F. & Cano, A. P. (2016). La transmisión de valores y responsabilidad social a partir de los videojuegos. *Sphera Publica*, 1(16), 114-131. Recuperado de: <http://sphera.ucam.edu/index.php/sphera-01/article/view/267/250>

Landeta, J. (1999). *El método Delphi: una técnica de previsión para la incertidumbre*. Barcelona: Ariel.

Landeta, J. (2002). *El método Delphi: una técnica de previsión del futuro*. Barcelona: Ariel.

López, I. (2014). *¿Qué es un videojuego? Claves para entender el mayor fenómeno cultural del siglo XXI*. Sevilla: Ediciones Arcade.

Martínez-Carrasco, F., Colino, J., & Gómez, M. Á. (2013). Pobreza y pláticas de desarrollo rural en México. *Estudios Sociales (Hermosillo Son.)*, 22 (43), pp. 9-35. Recuperado de: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0188-45572014000100001&lng=es&tlng=es

McDonald, E. (2017). The global games market will reach \$108.9 billion in 2017 with mobile taking 42%. *Newzoo*. Recuperado de: <https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-reach-108-9-billion-in-2017-with-mobile-taking-42/>

McFarlane, A. E., Sparrowhawk, A., & Heald, Y. (2002). *Report on the educational use of games*. TEEM/DfES. Recuperado de: http://questgarden.com/84/74/3/091102061307/files/teem_gamesined_full.pdf

Méndez, A. M., & Dávila, C. J. B. (2012). Jóvenes y videojuegos: preocupaciones y vivencias. Un análisis de las prácticas cotidianas al videojugar. *Revista Argentina de Estudios de Juventud*, 1 (5). Recuperado de: http://www.peerevaluation.org/data/2d1b2a5ff364606ff041650887723470/PE_doc_29480.pdf

Morales, E. (2011). Los videojuegos: apostar por la cultura multimedia. *Informe sobre el estado de la cultura española y su proyección global 2011*, pp. 133-151. Madrid: Observatorio de Cultura y Comunicación, Fundación Alternativas, Marcial Pons.

Morales, L. La terminología “gamer” en el contexto del videojuego multijugador en línea. *Revista Electrónica del Lenguaje* (2), pp. 1-26. Recuperado de: <http://www.revistaelectronicalenguaje.com/wp-content/uploads/2015/10/vol-02-05.pdf>

Navarrete, J. L., Gómez, F. J., & Pérez, J. P. (2014a). An approach to the paradigms of Game Theory. *Zer-Revista de Estudios de Comunicación*, 19 (37), pp. 107-121.

Navarrete, J. L., Pérez, J. P., & Gómez, F. J. (2014b). The hypothetical thinking as ontological basis of video games. *Icono* 14, 12, pp. 416-440. doi: 10.7195/ri14.v12i2.670.

Newman, J. (2004). *Videogames*. Nueva York: Routledge.

Newman, J. (Julio de 2002). The Myth of the Ergodic Videogame. *Game Studies*, 2 (1). Recuperado de: <http://www.gamestudies.org/0102/newman/>

Newman, J., & Simons, I. (Eds.). (2004). *Difficult Questions About Video Games*. Nottingham: PublicBeta.

Ortega, F. (2008). El método Delphi, prospectiva en Ciencias Sociales a través del análisis de un caso práctico. *Revista Escuela de Administración de Negocios* (64), pp. 31-54. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=20612981004>

Pérez, I., Torres, E., Alcorta, I., Etxeberria, A., Rotaache del Campo, R., & Reviriego, E. (2009). *Exploración de barreras y facilitadores para la implementación de guías de práctica clínica: un estudio Delphi*. Plan de Calidad para el Sistema Nacional de Salud del Ministerio de Sanidad y Política Social. Osteba: Informes de Evaluación de Tecnologías Sanitarias.

Pérez Latorre O. (2010). *Análisis de la significación del videojuego*. (Tesis doctoral). Universidad Pompeu Fabra, Barcelona. Recuperado de: <http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/7273/topl.pdf>

Revilla, M. A., Saris, W. E., & Krosnick, J. A. (2014). Choosing the number of categories in agree–disagree scales. *Sociological Methods & Research*, 43(1), 73-97.

Rodríguez, A. (2015). *La cultura del gaming en Puerto Rico: Estudio sobre las características, hábitos, preferencias y experiencias de los/as videojugadores/as puertorriqueños/as* (Tesis doctoral). Universidad de

- Puerto Rico, Río Piedras. Recuperado de:
<http://gradworks.umi.com/37/06/3706497.html>
- Rollings, A., & Morris, D. (2000). *Game Architecture and Design*. Scottsdale, AZ: Coriolis Group.
- Ros, V. (2008). *E-branding: posiciona tu marca en la Red*. A Coruña: Netbiblo, D.L.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play. Game desing fundamentals*. Cambridge: The MIT Press.
- Sánchez, J. (2012). El videojuego, la industria de la escala enloquecida. En Escribano, F. (Ed.). *Revista de Estudios y Juventud*, (98), pp. 51-60. Recuperado de:
<http://www.injuve.es/observatorio/infotecnologia/n%C2%BA-98-videojuegos-y-juventud>
- Tavinor, G. (2008). Definition of Videogames. *Contemporary Aesthetics*, 6. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/2027/spo.7523862.0006.016>
- Tavinor, G. (2009). The Definition of Videogames. En *The Philosophy of Computer Games Conference*. Oslo. Recuperado de:
<http://www.hf.uio.no/ifikk/english/research/projects/thirdplace/Conferences/proceedings/Tavinor%20Grant%202009%20-%20The%20Definition%20of%20Videogames%20Revisited.pdf>
- Tejeiro, R., & Pelegrina, M. (2003). *Los videojuegos: qué son y cómo nos afectan*. Barcelona: Ariel.
- Tomeo, V., & Uña, I. (1997). *Doce lecciones de estadística descriptiva*. Madrid: Editorial AC.
- Wolf, M. (Ed). (2001). *The medium of the video game*. Texas: University of Texas.
- Wolf, M. (Ed.). (2008). *The Video Game Explosion. A History from PONG to PlayStation and Beyond*. Westport: Greenwood Press.
- Wolf, M. J., & Perron, B. (2005). Introducción a la teoría del videojuego. *Formats, Revista de Comunicació Audiovisual*, (4). Recuperado de:
<http://www.raco.cat/index.php/Formats/article/view/257329>
- Wolf, M. J., & Perron, B. (Eds.). (2003). *The video game theory reader*. New York: Routledge.