

5. Bibliografía

- Cáceres Blanco, Roberto (2016) 'Modernidad, más allá de la poesía: Mundos épicos imaginarios, ampliación de los límites tradicionales de narratividad', *Tonos digital: Revista electrónica de estudios filológicos*, 31.
- Del Moral Pérez M^a. Esther y Fernández García Laura Carlota (2012) 'Comunidades virtuales de videojugadores: Comportamiento emocional y social en *poupée girl*', *Revista de Educación a Distancia*, 33, [Nº Monográfico dedicado a *Videojuego y aprendizaje*]. (<<http://um.es/ead/red/33>>).
- Giannetti, Claudia (2011) 'Reflexiones acerca de la crisis de la imagen técnica, la interfaz y el juego', *Análisi*, 27, pp. 151-158.
- Jiménez Alcázar, Juan Francisco (2016) *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medievo y videojuegos*, Murcia, Centro de Estudios Medievales de la Universidad de Murcia-Ed. Compobell (descargable en la web <www.historiayvideojuegos.com>).
- Jiménez Alcázar, Juan Francisco (2011) 'El otro pasado posible: la simulación del medievo en los videojuegos', *Imago Temporis. Medium Aevum*, 5, 2011, pp. 491-517.
- Marcano, Beatriz (2012) 'Características sociológicas de videojugadores online y el e-sport. El caso de *Call of duty*', *Sips - pedagogía social. Revista interuniversitaria*, 19, pp. 113-124.
- Marcano, Beatriz - Marcano, Cristina - Sánchez, Mariela (2013) 'Trabajo en equipo en los clanes de videojuegos online. Hacia la transferencia de aprendizajes', *Revista arbitrada venezolana*, 8 (1), pp. 11-30.
- Molina Valencia, Rodrigo - Cuéllar Torres, Tatiana (2013) 'La auto-representación de la identidad del sujeto a través de su avatar en los MMORPGs', *Revista Nexus*, 13, pp. 120-147.
- Moscovici, Serge (1989) 'Des représentations collectives aux représentations sociales: éléments pour une histoire'. En Jodelet, Denise (Dir.) *Les représentations sociales*. París: Presses Universitaires de France, pp. 62-86
- Mugueta Moreno, Íñigo (2016) 'Las representaciones sociales de la Historia al servicio de la didáctica en Educación Superior', *Contextos Educativos*, Nº. Extr. 1, p. 9-30.
- Mugueta Moreno, Íñigo, y Tobalina Oraá, Eva (2014) 'Medievo digital o medievo popular: representaciones sociales de la Edad Media en las

comunidades de gamers on-line', *Miscelánea Medieval Murciana*, 38, p. 161-179.

Raya Bravo, Irene (2016) 'La tendencia hacia la hibridación en el macrogénero extraordinario durante la era hipertelevisiva. Casos de estudio: Galáctica: estrella de combate, Juego de Tronos y American Horror Story', *Revista de la Asociación Española de Investigación de la Comunicación*, [S.l.], v. 3, n. 6, p. 11-18, jun. Disponible en: <<http://www.revistaeic.eu/index.php/raeic/article/view/61>>. Fecha de acceso: 14 dic. 2017.; ver también Antonio Castro Valbuena, *Tonos digital: Revista electrónica de estudios filológicos*, 31, 2016

Revuelta Domínguez, Francisco Ignacio - Bernabé Sáez, Alberto (2012) 'El videojuego en red social: un nuevo modelo de comunicación', *Tejuelo: Didáctica de la Lengua y la Literatura. Educación*, Extra 6, pp. 157-176.

Rosales Peralta, Ricardo (2014) 'Dinámicas de identidad y representación en la cultura *gamer* ecuatoriana', *Chasqui*, 125, pp. 67-75.