

**Universitatea Babeș-Bolyai**

**Școala doctorală de Științe Politice și ale Comunicării**

# **Comunicarea prin jocuri video**

**Specificul mediului și transmedierea conținutului**

**—rezumat—**

**Conducător științific:**

**prof. univ. dr. Ilie Rad**

**Doctorand:**

**George Prundaru**

**2013**

# Cuprins

|   |    |
|---|----|
| Introducere .....                                     | 7  |
| Capitolul I. Ce sunt jocurile video?.....             | 11 |
| I.1. Contextualizare .....                            | 11 |
| I.2. Definiția jocurilor.....                         | 15 |
| I.3. Definiția jocurilor video .....                  | 25 |
| I.3.1. Video sau digital? .....                       | 25 |
| I.3.2. Caracteristicile jocurilor video .....         | 28 |
| I.4. Mecanică, dinamică, estetică .....               | 34 |
| I.5. Genurile jocurilor video .....                   | 37 |
| I.5.1. Jocurile de acțiune (Action Games).....        | 37 |
| I.5.2. First-person Shooter (FPS).....                | 38 |
| I.5.3. Jocurile de aventură (Adventure Games) .....   | 39 |
| I.5.4. Action-adventure .....                         | 40 |
| I.5.5. Simulatoare de construcție și management ..... | 40 |
| I.5.6. Simulatoare de viață.....                      | 41 |
| I.5.7. Role-playing game (RPG) .....                  | 41 |
| I.5.8. Jocurile de strategie .....                    | 43 |
| I.5.9. Simulatoarele de vehicule .....                | 45 |
| I.5.10. Jocuri sportive.....                          | 46 |
| I.5.11. Alte genuri .....                             | 46 |

|   |     |
|---|-----|
| Capitolul II. Istoric .....                           | 48  |
| II.1. Jocuri electromecanice .....                    | 48  |
| II.2. Primele jocuri digitale.....                    | 49  |
| II.3. Jocuri și aparate de jocuri comerciale.....     | 52  |
| II.4. De la tranzistoare la cipuri de siliciu .....   | 56  |
| II.5. Explozia consolelor .....                       | 59  |
| II.6. Criza.....                                      | 63  |
| II.7. Generațiile noi .....                           | 65  |
| II.8. Sfârșitul revoluției. Începutul evoluției ..... | 68  |
| II.9. Dispozitive mobile.....                         | 71  |
| II.9.1. Evoluția consolelor mobile .....              | 71  |
| II.9.2. Telefoanele mobile intră în joc .....         | 73  |
| II.10. Jocurile în România .....                      | 76  |
| II.10.1. Calculatoarele compatibile Spectrum .....    | 76  |
| II.10.2. Primele console în România.....              | 78  |
| II.10.3. Supremația PC-urilor și pirateria.....       | 81  |
| II.11. Direcții în viitor .....                       | 84  |
| II.12. Concluzii .....                                | 88  |
| Capitolul III. Elemente de experiență a jocului ..... | 91  |
| III.1. Dificultăți terminologice .....                | 92  |
| III.2. Gameplay .....                                 | 95  |
| III.3. Tipuri de experiență pozitivă .....            | 97  |
| III.4. Teoria fluxului .....                          | 98  |
| III.4.1. Bucurie și plăcere.....                      | 99  |
| III.4.2. Bucuria ca experiență a fluxului .....       | 103 |
| III.4.3. Zone de flux .....                           | 106 |

|               |  |     |
|---------------|--|-----|
| III.5.        | Imersiunea .....   | 108 |
| III.5.1.      | Redarea realistă .....   | 108 |
| III.5.2.      | Modele ale imersiunii .....  | 113 |
| III.5.3.      | Imersiunea în context .....  | 125 |
| III.6.        | Concluzii .....  | 128 |
| Capitolul IV. | Motivațiile utilizatorilor în dezvoltarea colaborativă .....         | 129 |
| IV.1.         | Tipuri de organizații participative de producție online .....        | 129 |
| IV.2.         | Motivațiile utilizatorilor.....                                      | 133 |
| IV.3.         | Studiu de caz: Black Mesa .....                                      | 136 |
| Capitolul V.  | Comunicarea prin jocuri video. Implicarea politică online .          | 141 |
| V.1.          | Angajamentul politic și sfera publică .....                          | 141 |
| V.2.          | Jocurile video online ca vehicul pentru comunicarea ideilor.....     | 146 |
| V.3.          | Metodologie și selecția datelor.....                                 | 153 |
| V.4.          | Interpretarea rezultatelor .....                                     | 155 |
| V.5.          | Concluzii .....  | 168 |
| Capitolul VI. | Depășirea granițelor mediului: proiectul <i>The Walking Dead</i> 170 |     |
| VI.1.         | Designul cercetării.....   | 170 |
| VI.1.1.       | Scop.....  | 170 |
| VI.1.2.       | Obiective.....   | 170 |
| VI.1.3.       | Întrebări de cercetare.....  | 170 |
| VI.1.4.       | Metode.....  | 170 |
| VI.2.         | Premisa și scopul proiectului .....                                  | 172 |
| VI.3.         | Public și piață .....  | 173 |
| VI.3.1.       | Publicul țintă.....  | 173 |
| VI.3.2.       | Tipul de consum.....   | 176 |
| VI.3.3.       | Interacțiunea cu tehnologiile .....                                  | 178 |

|                |   |     |
|----------------|---|-----|
| VI.3.4.        | Interesul pentru proiect.....                   | 179 |
| VI.3.5.        | Proiecte similare.....                          | 181 |
| VI.3.6.        | Modelul de afaceri .....                        | 181 |
| VI.3.7.        | Succes financiar .....                          | 182 |
| VI.4.          | Platforme media și genuri .....                 | 183 |
| VI.4.1.        | Platforme media și dispozitive.....             | 183 |
| VI.4.2.        | Participarea fiecărei platforme.....            | 190 |
| VI.4.3.        | Relevanța mediilor .....                        | 192 |
| VI.4.4.        | Caracteristicile fiecărei platforme.....        | 193 |
| VI.4.5.        | Genuri .....                                    | 193 |
| VI.5.          | Narațiune .....                                 | 195 |
| VI.5.1.        | Rezumat .....                                   | 195 |
| VI.5.2.        | Evenimente principale/Provocări .....           | 197 |
| VI.5.3.        | Strategii de extindere a narațiunii .....       | 198 |
| VI.5.4.        | Referințe externe și intertextualități.....     | 199 |
| VI.6.          | Construcția lumii .....                         | 199 |
| VI.7.          | Structura .....                                 | 200 |
| VI.7.1.        | Transmedierea.....                              | 200 |
| VI.7.2.        | Structura propriu-zisă.....                     | 201 |
| VI.8.          | Experiența .....                                | 202 |
| VI.8.1.        | Rolul jucătorului și nivelul de angajare .....  | 202 |
| VI.8.2.        | Angajarea.....                                  | 204 |
| VI.8.3.        | Agența jucătorului.....                         | 206 |
| VI.8.4.        | Proiectul ca atrăgător/activator cultural ..... | 208 |
| VI.8.5.        | Aplicabilitate.....                             | 209 |
| Capitolul VII. | Concluzii .....                                 | 210 |

|        |  |     |
|--------|--|-----|
| VII.1. | Procedee specifice jocurilor video. ....                 | 210 |
| VII.2. | Interacțiunea produselor din medii diferite .....        | 211 |
| VII.3. | Influența mediului asupra rolului consumatorului .....   | 212 |
| VII.4. | Limite și oportunități .....                             | 213 |
| VII.5. | Contribuție personală și elemente de originalitate ..... | 214 |
|        | Bibliografie .....                                       | 216 |

## Cuvinte cheie

Jocuri video, transmedia, imersiune, flux, gameplay, crowdsourcing, angajament politic, industrii culturale,

## Rezumat

Această lucrare își propune să fie o introducere în studiul jocurilor video, privindu-le ca pe un mediu de comunicare independent și matur și încercând să scoată în evidență caracteristicile care determină specificul acestui mediu. Pentru a îndeplini acest deziderat, am adoptat o abordare din mai multe direcții, pentru a prezenta o perspectivă cât mai largă asupra domeniului.

Primul capitol clarifică termenii de bază folosiți în această lucrare, definind și dezvoltând ideea de joc, în primul rând în sensul clasic și apoi restrângând (sau, în unele cazuri, relaxând) discuția, pentru a determina ce este un joc video, în mod specific. În acest demers se aduc împreună clasici ai studierii jocurilor, precum Johann Huizinga, Roger Caillois și Brian Sutton-Smith, cu voci noi, orientate în special (dar nu exclusiv) spre spațiul digital, reprezentate de cercetători precum Jesper Juul sau Espen Aarseth și designeri ca Eric Zimmerman și Chris Crawford, pentru a oferi o viziune cât mai completă și plurivalentă.

Urmează o așezare în context istoric a jocurilor video, pornind de la cercetările în informatică de după al Doilea Război Mondial, la ieșirea acestora din spațiul academic și boomul de la începutul anilor '80, până la a șaptea generație de console, distribuția digitală și pătrunderea dispozitivelor mobile pe piață. Se discută, de asemenea, și felul în care dezvoltările de la nivel global, cu SUA și Japonia ca principali actori, s-au reflectat în România. Urmând tendințele din trecut, se încearcă, apoi, o scurtă estimare a unor direcții generale de dezvoltare în viitor.

Capitolul al treilea prezintă jocurile video ca parte a industriei media curente, pornind de la termenul de industrie culturală lansat de Adorno și Horkheimer pentru a descrie starea culturii în prima jumătate a secolului al XX-lea. Sintagma, inițial o formulare cinică, a ajuns să reprezinte sistemul media, din a cărui angrenaj se revendică și producția jocurilor video. Integrarea în acest sistem ne permite discutarea pe un fond comun a jocurilor în paralel cu alte artefacte culturale cum sunt filmele, producțiile de televiziune,

muzica sau cărțile. În acest context deschidem și dezbaterile despre transmediere și convergența mediilor, care abordează noile tendințe de a extinde universurile prezentate până acum într-un singur mediu, în mai multe, pentru a profita de caracteristicile specifice ale fiecăruia și a dezvolta noi modele de afaceri care să maximizeze impactul unei proprietăți intelectuale.

Capitolul care urmează conturează necesitatea unei noi modalități de a privi consumul produselor mediatice interactive. Jucătorul are un rol mult mai activ și, deci, mai important în crearea sensului decât spectatorul unui film sau cititorul unei cărți. Chiar dacă sensul este, în general, împărțit între creator, consumator și comunitate, în jocuri consumatorul devine parțial și creator, influențând forma produsului final. Complicitatea aceasta dintre aceste două ipostaze duce la analiza artefactului cultural nu ca un text static într-un context fluid, ci ca un text fluid într-un context fluid. Din această perspectivă, jocurile pot fi analizate doar ca experiență, ca interacțiune între jucător și conținut. Pentru a facilita acest tip de înțelegere, sunt expuse teorii care reliefează detaliile relației jucătorului cu produsul, introducând termeni ca *gameplay*, flux, imersiune și prezență.

În al cincilea capitol ne îndreptăm atenția mai mult spre procesul de producție, dar din nou dintr-un unghi atipic: crearea jocurilor de către jucători. Mai concret, discutăm fenomenul de *crowdsourcing*, felul în care se constituie comunitățile în jurul jocurilor video, și care este motivația acestor producători voluntari pentru a își pune la dispoziție resursele în mod gratuit.

Ultimele două capitole urmăresc mai îndeaproape jocurile ca mediu de comunicare. Capitolul al șaselea cercetează folosirea jocurilor online ca instrumente pentru comunicare politică, într-o societate în care implicarea în dezbateri este din ce mai mică. Încercările recente de angajare a oamenilor în procesul politic s-au văzut nevoite să folosească noile medii de comunicare, infiltrând spațiile virtuale unde își petrec din ce în ce mai mulți oameni timpul liber, pentru a iniția o conversație. Natura conținutului și a consumului online determină, însă, noi modalități de implicare politică și o nouă paradigmă, în care jocurile video pot fi un element central. În cercetarea noastră asupra celor mai populare jocuri politice online am identificat un set de caracteristici ale jocurilor care le face potrivite ca instrumente pentru comunicarea politică, dar care, la rândul lor direcționează tonul conversației de la seriozitate înspre ludic.



Cea din urmă secțiune este dedicată analizei pe larg a proiectului transmedia *The Walking Dead*. O franciză de mare succes în acest moment, cu foarte multe produse în diferite medii în portofoliu, oferă o oportunitate foarte bună de a identifica poziția și specificul jocurilor video în comparație cu alte medii și de a observa relația dintre ele. Concentrându-se pe principalele trei produse din franciză, banda desenată, serialul de televiziune și jocul de aventură, cercetarea aplică o grilă de analiză menită să scoată în evidență felul în care conținuturi similare se comportă la translatarea între medii, felul în care mediile pot comunica între ele și care este rolul consumatorului în fiecare instanță.

Dincolo de concluziile studiilor și analizelor din această lucrare, unind aceste perspective și metode diferite de tratare a jocurilor video în peisajul mediatic contemporan, sperăm să reușim să creăm o imagine a importanței subiectului tratat, să contribuim la apariția unor noi direcții de cercetare și în spațiul românesc, și să încurajăm noi studii în domeniu.

## Bibliografia tezei

- Aarseth, Espen J. 2001. „Computer Game Studies, Year One.” *Game Studies* no. 1 (1).
- . 2006. „Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation.” În *First Person: New Media as Story, Performance and Game*, ed. Noah Wardrip-Fruin și Pat Harrigan, 45-55. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Ahl, David H. 2008. „Mainframe Games and Simulation.” În *The Video Game Explosion: A History from Pong to Playstation and Beyond*, ed. Mark J. P. Wolf, 31-34. Westport: Greenwood Press.
- Antin, Judd și Aaron Shaw. 2012. *Social Desirability Bias and Self-Reports of Motivation: A Study of Amazon Mechanical Turk in the US and India*. Lucrare prezentată la ACM SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems, Austin, Texas.
- Avedon, Elliott M. și Brian Sutton-Smith. 1971. *The Study of Games*. Ediția ed. New York, NY: John Wiley & Sons, Inc.
- Barton, Matthew D. 2005. „The Future of Rational-Critical Debate in Online Public Spheres.” *Computers and Composition* no. 22 (2):177-190.
- Blythe, Mark și Marc Hassenzahl. 2005. „The Semantics of Fun: Differentiating Enjoyable Experiences.” În *Funology: From Usability to Enjoyment*, ed. Mark A. Blythe, Kees Overbeeke, Andrew F. Monk și Peter C. Wright. New York: Kluwer Academic Publishers/Springer.
- Boon, Kevin Alexander. 2007. „Ontological Anxiety Made Flesh: The Zombie in Literature Film and Culture.” În *Monsters and the Monstrous. Myths and Metaphors of Enduring Evil*, ed. Niall Scott, 33-44. Amsterdam: Rodopi.
- Borst, Irma. 2010. *Understanding Crowdsourcing. Effects of motivation and rewards on participation and performance in voluntary online activities*, Erasmus Universiteit, Rotterdam.
- Brill, Marlene Targ. 2010. *America in the 1980s*. Minneapolis, MN: Twenty-First Century Books.
- Brown, Emily și Paul Cairns. 2004. *A Grounded Investigation of Game Immersion*. Lucrare prezentată la CHI 2004 Human Factors in Computing Systems, 24-29.04.2004, Vienna, Austria.
- Bularca, Ruxandra. 2011. *Collaboration: Architectures of a Storytelling Bazaar*. Lucrare prezentată la The Digital Generation. Self-representation, Urban Mythology and Cultural Practices, 16-18 Sept. 2011, Cluj-Napoca, Romania.
- Caillois, Roger. 2001. *Man, Play and Games*. Trad. Meyer Barash. Urbana, IL: University of Illinois Press. Ediția originală, 1958 (1961, English translation).
- Calhoun, Craig. 1992. *Habermas and the Public Sphere*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Chandler, Dana și Adam Kapelner. 2012. *Breaking Monotony with Meaning: Motivation in Crowdsourcing Markets*. Massachusetts Institute of Technology & The Wharton School of the University of Pennsylvania. Ediția originală, 2010.
- Chen, Jenova. 2006. *Flow in Games*, School of Cinematic Arts/Interactive Media Division, University of Southern California.
- . 2007. „Flow in games (and everything else).” *Communications of the ACM* no. 50 (4):31-34.
- Cheng, Kevin și Paul A Cairns. 2005. *Behaviour, realism and immersion in games*. Lucrare prezentată la CHI'05 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems.
- Costikyan, Greg. 2002. *I Have No Words & I Must Design: Toward a Critical Vocabulary for Games*. În *Computer Games and Digital Cultures*, ed. Frans Mäyrä. Tampere: Tampere University Press.

- Costina, Andrei. 2012. *Antropologia digitală și societățile virtuale. Studiu interdisciplinar privind antropologia rețelelor informaționale*, Universitatea „Babeș-Bolyai”, Cluj-Napoca.
- Crawford, Chris. 1997. *The Art of Computer Game Design*: Washington State University Vancouver.
- . 2003. *Chris Crawford on Game Design*. Boston: New Riders.
- Crossley, Nick și John Michael Roberts. 2004. *After Habermas: New Perspectives on the Public Sphere*. Oxford: Blackwell.
- Csikszentmihályi, Mihály. 1975. *Beyond Boredom and Anxiety*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- . 1990. *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper & Row.
- . 1997. *Finding Flow: The Psychology of Engagement with Everyday Life*. New York: BasicBooks.
- Curran, James. 1991. „Rethinking the Media as a Public Sphere.” În *Communication and Citizenship: Journalism and the Public Sphere*, ed. Peter Dahlgren și Colin Sparks. London: Taylor & Francis.
- Dahlberg, Lincoln. 2001. „Computer - Mediated Communication and the Public Sphere: A Critical Analysis.” *Journal of Computer - Mediated Communication* no. 7 (1):0-0.
- . 2007. „Rethinking the Fragmentation of the Cyberpublic: from Consensus to Contestation.” *New Media & Society* no. 9 (5):827-847.
- Dahlgren, Peter. 1991. „Introduction.” În *Communication and Citizenship: Journalism and the Public Sphere*, ed. Peter Dahlgren și Colin Sparks. London: Taylor & Francis.
- . 2005. „The Internet, Public Spheres, and Political Communication: Dispersion and Deliberation.” *Political Communication* no. 22 (2):147-162.
- Darabont, Frank. 2010. *The Walking Dead*. AMC.
- de Peuter, Greig și Nick Dyer-Witheford. 2005. „A Playful Multitude? Mobilising and Counter-Mobilising Immaterial Game Labour.” *The Fibreculture Journal* (5).
- Debevec, Paul. 2013. *Digital Ira: High-Resolution Facial Performance Playback*. În *ACM SIGGRAPH 2013 Computer Animation Festival*. Anaheim, CA: ACM.
- Deci, E., R. Ryan și R. Koestner. 2001. „Extrinsic rewards and intrinsic motivation in education: reconsidered once again.” *Review of Educational Research* no. 71 (1):28.
- DeMaria, Rusel și Johnny L. Wilson. 2004. *High Score!: The Illustrated History of Electronic Games*. Ediția a II-a. Emeryville, CA: McGraw-Hill/Osborne.
- Dendle, Peter. 2007. „The Zombie as Barometer of Cultural Anxiety.” În *Monsters and the Monstruos. Myths and Metaphors of Enduring Evil*, ed. Niall Scott, 45-57. Amsterdam: Rodopi.
- Donovan, Tristan. 2010. *Replay: The History of Video Games*. Lewes: Yellow Ant.
- Douglas, Yellowlees și Andrew Hargadon. 2000. *The pleasure principle: immersion, engagement, flow*. Lucrare prezentată la Proceedings of the eleventh ACM on Hypertext and hypermedia.
- Edge Staff. 2013a. Get into Games (University Profiles). *Edge*, 180-198.
- . 2013b. PhysX By Nvidia. *Edge*, 162.
- Ermí, Laura și Frans Mäyrä. 2007. „Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion.” În *Worlds in Play: International Perspectives on Digital Games Research*, ed. Suzanne de Castell și Jeniffer Jenson, 37-53. New York: Peter Lang Publishing.
- Estellés-Arolas, Enrique și Fernando González-Ladrón-de-Guevara. 2012. „Towards and Integrated Crowdsourcing Definition.” *Journal of Information Science* no. 38 (2):14. doi: 10.1177/0165551500000000.

- Füller, Johann. 2006. „Why Consumers Engage in Virtual New Product Developments Initiated by Producers.” *Advances in Consumer Research* no. 33:8.
- Fullerton, Tracy, Christopher Swain și Steven S. Hoffman. 2008. *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. Amsterdam: Elsevier.
- Gambarato, Renira Rampazzo. 2012. *How to Analyze Transmedia Narratives?* În *Baltic Film and Media School Screen Studies*, ed. Andres Joesaar. Tallinn: Tallinn University Press.
- Gerhards, Jürgen și Mike S Schäfer. 2010. „Is the Internet a Better Public Sphere? Comparing Old and New Media in the USA and Germany.” *New Media & Society* no. 12 (1):143-160.
- Goode, Luke. 2005. *Jürgen Habermas: Democracy and the Public Sphere*. London: Pluto Press.
- Habermas, Jürgen. 1991. *The Structural Transformation of the Public Sphere: An Inquiry into a Category of Bourgeois Society*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- . 2009. *Europe: The Faltering Project*. Cambridge: Polity.
- Habermas, Jürgen, Sara Lennox și Frank Lennox. 1974. „The public sphere: An encyclopedia article (1964).” *New German Critique* (3):49-55.
- Halpern, Daniel și Jennifer Gibbs. 2012. „Social Media as a Catalyst for Online Deliberation? Exploring the Affordances of Facebook and YouTube for Political Expression.” *Computers in Human Behavior*.
- Hubner, John și William F. Kistner Jr. 1983. What Went Wrong at Atari? *InfoWorld*, 151-152.
- Huizinga, Johan. 2007. *Homo ludens. Încercare de a determina elementului ludic al culturii*. Trad. H. R. Radian. București: Humanitas.
- Hunicke, Robin, Marc LeBlanc și Robert Zubek. 2004. *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*. Lucrare prezentată la Workshop on Challenges in Game AI.
- Ijsselsteijn, Wijnand, Yvonne de Kort, Karolien Poels, Audrius Jurgelionis și Francesco Bellotti. 2007. *Characterising and measuring user experiences in digital games*. Lucrare prezentată la International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology.
- International Telecommunication Union. 2013. *Percentage of individuals using the Internet*.
- Jenkins, Henry. 2006. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- Jeppesen, Lars Bo și Måns J. Molin. 2003. „Consumers as co-developers: learning and innovation outside the firm.” *Technology Analysis & Strategic Management* no. 15 (3):20. doi: 10.1080/09537320310001601531.
- Johnson, Pauline. 2006. *Rescuing the Public Sphere*. London: Routledge.
- Johnson, Thomas J., Weiwu Zhang, Shannon L. Bichard și Trent Seltzer. 2010. „United We Stand? Online Social Network Sites and Civic Engagement.” În *A Networked Self: Identity, Community, and Culture on Social Network Sites*, ed. Zizi Papacharissi, 185-207. London: Routledge.
- Jordan, Patrick W. 2005. *Designing Pleasurable Products: An Introduction to the New Human Factors*. London: Taylor & Francis.
- Juul, Jesper. 2001. „The Repeatedly Lost Art of Studying Games.” Recenzie la Elliott M. Avedon & Brian Sutton-Smith (ed.): „The Study of Games”, New York: John Wiley & Sons, 1971. *Game Studies* no. 1 (1).
- . 2005. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA: The MIT Press.

- . 2010. *A Casual Revolution. Reinventing Video Games and Their Players*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Kent, Steven L. 2001. *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokémon and Beyond – The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*. New York, NY: Three Rivers Press.
- Kerr, Aphra. 2006. *The Business And Culture of Digital Games. Gamework/Gameplay*. Londra: SAGE.
- Kirkman, Robert și Tony Moore. 2003. *The Walking Dead: Image Comics*.
- Kirkman, Robert și Jay Bonansinga. 2011. *The Walking Dead: The Rise of the Governor*: St. Martin's Press.
- . 2012. *The Walking Dead: The Road to Woodbury*: St. Martin's Press.
- Koster, Raph. 2005. *A Theory of Fun for Game Design*. Scottsdale, AZ: Paraglyph Press.
- Kücklich, Julian. 2005. „Precarious Playbour: Modders and the Digital Games Industry.” *The Fibreculture Journal* (5).
- Lazzarato, Maurizio. 1996. „Immaterial labour.” *Radical thought in Italy: A potential politics*:133-147.
- Loguidice, Bill și Matt Barton. 2009. *Vintage Games: An Insider Look at the History of Grand Theft Auto, Super Mario, and the Most Influential Games of All Time*. Amsterdam: Focal Press.
- Long, Geoffrey A. 2007. *Transmedia Storytelling. Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company*, Comparative Media Studies, Massachusetts Institute of Technology.
- Manovich, Lev. 2001. *The Language of New Media*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- McCoy, Josh, Mike Treanor, Ben Samuel, Noah Wardrip-Fruin și Michael Mateas. 2011. *Comme Il Faut: A System for Authoring Playable Social Models*. Lucrare prezentată la Seventh Artificial Intelligence and Interactive Digital Entertainment Conference.
- McGuigan, Jim. 2005. „The Cultural Public Sphere.” *European Journal of Cultural Studies* no. 8 (4):427-443.
- McLure Wasko, Molly și Samer Faraj. 2005. „Why Should I Share? Examining Social Capital and Knowledge Contribution in Electronic Networks of Practice.” *MIS Quarterly* no. 29 (1):23.
- Melenson, Jonathan. 2011. „The Axis of Good and Evil.” În *Designing Games for Ethics: Models, Techniques and Frameworks*, ed. Karen Schrier și David Gibson, 57-71. Hershey, PA: Information Science Reference.
- Murray, Janet H. 1997. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*: Simon & Schuster.
- Myers, David. 2003. *The Nature of Computer Games: Play as Semiosis*. Ed. Steve Jones. Vol. 16, *Digital Formations*. New York: Peter Lang.
- Nacke, Lennart și Craig A Lindley. 2008. *Flow and Immersion in First-Person Shooters: Measuring the Player's Gameplay Experience*. Lucrare prezentată la Conference on Future Play: Research, Play, Share.
- Newell, Gabe. 2013. *Linux and Gaming*. În *LinuxCon*. New Orleans, LA.
- Neys, Joyce și Jeroen Jansz. 2010. „Political Internet Games: Engaging an Audience.” *European Journal of Communication* no. 25 (3):227-241.
- Nintendo Co. Ltd. 2013. *Consolidated Sales Transition by Region*.
- Noble, Jennifer. 2012. *Minority Voices of Crowdsourcing: Why We Should Pay Attention to Every Member of the Crowd*. În *Computer Supported Cooperative Work*. Seattle, Washington.

- Norris, Pippa. 2000. *A Virtuous Circle: Political Communications in Postindustrial Societies*. New York: Cambridge University Press.
- Nov, Oded. 2007. „What Motivates Wikipedians.” *Communications of the ACM* no. 50 (11):5.
- Oxland, Kevin. 2004. *Gameplay and Design*. London: Addison-Wesley.
- Papacharissi, Zizi. 2002. „The Virtual Sphere: The Internet as a Public Sphere.” *New Media & Society* no. 4 (1):9-27.
- Pătrunjel, Ioan-Flaviu. 2012. *The Hunt for Horror in Resident Evil Franchise: Games versus Movies*. În *Videogame Cultures & the Future of Interactive Entertainment*. Oxford.
- Petrescu, Adrian, Gheorghe Rizescu, Paul Zamfirescu, Eugen Dobrovie, Nicolae Țăpuș, Victor Cososchi, Nicolae Badea, Trandafir Moisa, Mihai Mârșanu și Constantin Hărăbor. 1991. *Abc de calculatoare personale și... nu doar atât...* București: Editura Tehnică.
- Popescu, Veronica Adriana, Cristina Raluca Popescu și Gheorghe N. Popescu. 2011. „Real Economy versus Virtual Economy – New Challenges for Nowadays Society.” *Manager* (13):7-15.
- Pratten, Robert. 2011. *Getting Started with Transmedia Storytelling*. f.l.: CreateSpace.
- Rasmussen, Terje. 2009. „The Significance of Internet Communication in Public Deliberation.” *Javnost-The Public* no. 16 (1):17-32.
- Rollings, Andrew și Ernest Adams. 2003. *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*. Boston: New Riders.
- Rollings, Andrew și Dave Morris. 2004. *Game Architecture and Design: A New Edition*. Boston: New Riders.
- Rouse, Richard. 2001. *Game Design: Teory and Practice*. Plano, TX: Wordware Publishing.
- Ruppel, Marc Nathaniel. 2012. *Vizualizing Transmedia Networks: Links, Paths and Peripheries*, English Language and Literature, University of Maryland.
- Salen, Katie și Eric Zimmerman. 2004. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Schulz, Winfried. 1997. „Changes of the Mass Media and the Public Sphere.” *Javnost/The Public* no. 4 (2):5-16.
- Smith, Gillian, Alexei Othenin-Girard, Jim Whitehead și Noah Wardrip-Fruin. 2012. *PCG-Based Game Design: Creating Endless Web*. În *Foundations of Digital Games*, ed. Magy Seif El-Nasr, Mia Consalvo și Steven K. Feiner. Raleigh, NC, USA: ACM.
- Steuer, Jonathan. 1992. „Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence.” *Journal of Communication* no. 42 (4):73-93. doi: 10.1111/j.1460-2466.1992.tb00812.x.
- Suits, Bernard. 1978. *The Grasshopper. Games, Life and Utopia*. Toronto: University of Toronto Press.
- Sullivan, Anne, April Grow, Michael Mateas și Noah Wardrip-Fruin. 2012. *The Design of Mismanor: Creating a Playable Quest-Based Story Game*. În *Foundations of Digital Games*, ed. Magy Seif El-Nasr, Mia Consalvo și Steven K. Feiner. Raleigh, NC, USA: ACM.
- Sutton-Smith, Brian. 1997. *The Ambiguity of Play*. Londra: Harvard University Press.
- Tamborini, Ron și Nicholas D. Bowman. 2009. „Presence in Video Games.” În *Immersed in Media. Telepresence in Everyday Life*, ed. Cheryl Bracken Campanela și Paul D. Skalski, 87-109. New York: Routledge.
- Vallerand, R. 1997. „Toward a Hierarchical Model of Intrinsic and Extrinsic Motivation.” *Advances in Experimental Social Psychology* (29):90.

- Wilson, Douglas. 2011. „Brutally Unfair Tactics Totally OK Now: On Self-Effacing Games and Unachievements.” *Game Research* no. 11 (1).
- Wirth, Werner, Tilo Hartmann, Saskia Böcking, Peter Vorderer, Christoph Klimmt, Holger Schramm, Timo Saari, Jari Laarni, Niklas Ravaja și Feliz Ribeiro Gouveia. 2007. „A process model of the formation of spatial presence experiences.” *Media Psychology* no. 9 (3):493-525.
- Wittgenstein, Ludwig. 2003. *Cercetări filozofice*. Trad. Mircea Dumitru, Mircea Flonta și Adrian-Paul Iliescu. București: Humanitas.
- Wolf, Mark J. P. 2008. *The Video Game Explosion: A History from Pong to Playstation and Beyond*. Westport: Greenwood Press.

### Surse online

- 1UP Staff. 17.08.2013. *N-Gage Moves Under 5,000 Units* [accesat la 22.08.2013]. disponibil la adresa <http://www.1up.com/news/n-gage-moves-5000-units>.
- Barton, Matt și Bill Loguidice. *The History of Pong: Avoid Missing Game to Start Industry*, 09.01.2009 [accesat la 06.07.2013]. disponibil la adresa [http://www.gamasutra.com/view/feature/132293/the\\_history\\_of\\_pong\\_avoid\\_missing.php?print=1](http://www.gamasutra.com/view/feature/132293/the_history_of_pong_avoid_missing.php?print=1).
- . *The History of Spacewar!: The Best Waste of Time in the History of the Universe*, 10.07.2009 [accesat la 08.05.2013]. disponibil la adresa [http://www.gamasutra.com/view/feature/4047/the\\_history\\_of\\_spacewar\\_the\\_best.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/4047/the_history_of_spacewar_the_best.php).
- Beyers, Tim. *2 Reasons "The Walking Dead" Could Be a Billion-Dollar Franchise*, 21.04.2013 [accesat la 06.06.2013]. disponibil la adresa <http://www.fool.com/investing/general/2013/04/21/2-reasons-the-walking-dead-could-be-a-billion-doll.aspx>.
- Bogost, Ian. *Proteus: A Trio of Artisanal Game Reviews*, 15.02.2013 [accesat la 24.04.2013]. disponibil la adresa [http://www.gamasutra.com/view/feature/186735/proteus\\_a\\_trio\\_of\\_artisanal\\_game.php?page=3](http://www.gamasutra.com/view/feature/186735/proteus_a_trio_of_artisanal_game.php?page=3).
- Cifaldi, Frank. *Vice President Biden's Warning to the Video Game Industry*, 15.01.2013 [accesat la 23.06.2013]. disponibil la adresa <http://www.gamasutra.com/view/news/184816/>.
- Collins, Scott. *AMC Original On- and Off-Script*, 23.04.2012 [accesat la 06.04.2013]. disponibil la adresa <http://www.adweek.com/sa-article/amc-139586>.
- Conway, Barry. *How Is Player Immersion Affected by Breaking the Fourth Wall?*, 15.03.2013 [accesat la 30.07.2013]. disponibil la adresa [http://gamasutra.com/blogs/BarryConway/20130315/188600/How\\_is\\_player\\_immersion\\_affected\\_by\\_breaking\\_the\\_fourth\\_wall.php](http://gamasutra.com/blogs/BarryConway/20130315/188600/How_is_player_immersion_affected_by_breaking_the_fourth_wall.php).
- Diamond Comic Distributors. *Diamond Announces Top-Selling Comic Books and Graphic Novels For Year 2012*, 08.01.2013 [accesat la 10.03.2013]. disponibil la adresa <http://www.diamondcomics.com/Home/1/1/3/597?articleID=129967>.
- Discovery Channel. 2012. *Zombie Apocalypse*, 16.12.2012 [accesat la 16.03.2013]. comunicat de presă disponibil la adresa <http://press.discovery.com/us/dsc/programs/zombie-apocalypse/>.
- Dredge, Stuart. *Grand Theft Auto 5: 29m Sales Spur Soaring Financials for Its Publisher*, 30.10.2013 [accesat la 30.10.2013]. disponibil la adresa <http://www.theguardian.com/technology/2013/oct/30/grand-theft-auto-5-29m-sales-gta-5>.

- Eisenbeis, Richard. *I Played the Oculus Rift for Five Hours Straight*, 02.08.2013 [accesat la 02.08.2013]. disponibil la adresa <http://kotaku.com/i-played-the-oculus-rift-for-five-hours-straight-987568701>.
- Frank N. Magid Associates. *Smartphones and Tablets: The Heartbeat of Connected Culture*, 14.10.2013 [accesat la 16.10.2013]. disponibil la adresa <http://magid.com/sites/default/files/pdf/20130930MagidMobileStudyPreview.pdf>.
- Friedersdorf, Conor. *The Mayor Who Took a Sledgehammer to NYC's Pinball Machines*, 13.01.2013 [accesat. disponibil la adresa <http://www.theatlantic.com/politics/archive/2013/01/the-mayor-who-took-a-sledgehammer-to-nycs-pinball-machines/267309/>].
- Game Research Dictionary. 2009. *Game Research*, <http://game-research.com/index.php/dictionary/>.
- Gera, Emily. *Former Nintendo President Hiroshi Yamauchi Passes Away at 85*, 19.09.2013 [accesat la 19.09.2013]. disponibil la adresa <http://www.polygon.com/2013/9/19/4747590/former-nintendo-president-hiroshi-yamauchi-passes-away-at-85>.
- Geron, Tomio. 2013. *Sony To Acquire Cloud Gaming Startup Gaikai For \$380 Million*, 02.07.2012 [accesat la 19.08.2013]. disponibil la adresa <http://www.forbes.com/sites/tomiogeron/2012/07/02/sony-to-acquire-cloud-gaming-startup-gaikai-for-380-million/>.
- Harris, Sonia. *Committed: The ComiXology Reader Survey*, 10.10.2013 [accesat la 20.10.2013]. disponibil la adresa <http://goodcomics.comicbookresources.com/2013/10/10/committed-the-comixology-reader-survey/>.
- Hoffman, Erin. *Opinion: Journey Succeeds Because It Affirms Our Existence*, 16.04.2013 [accesat la 20.04.2013]. disponibil la adresa <http://www.polygon.com/2013/4/16/4231282/opinion-journey-succeeds-because-it-affirms-our-existence>.
- Howe, Jeff. 2012. *The Rise of Crowdsourcing* [accesat la 5 november]. disponibil la adresa <http://www.wired.com/wired/archive/14.06/crowds.html>.
- \*\*\*. *IBM100 - Deep Blue. f.a.* [accesat la 02.08.2013]. disponibil la adresa <http://www-03.ibm.com/ibm/history/ibm100/us/en/icons/deepblue/>.
- Jenkins, Henry. *Transmedia Storytelling*, 15.01.2003 [accesat la 26..03.2012]. disponibil la adresa <http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/>.
- Johnson, Daniel. *Parents Television Council Targets 'The Walking Dead' Over TV-14 Rating* [accesat la 07.04.2013]. disponibil la adresa <http://screenrant.com/parents-television-council-walking-dead/>.
- Johnson, Soren. *Theme is Not Meaning (Part I)*, 14.07.2010 [accesat la 17.04.2013]. disponibil la adresa <http://www.designer-notes.com/?p=237>.
- . *Theme is Not Meaning (Part II)*, 2010/07/14 [accesat la 2013/04/17]. disponibil la adresa <http://www.designer-notes.com/?p=240>.
- Key, Ed. *What Are Games*, 01.02.2013 [accesat la 24.04.2013]. disponibil la adresa <http://www.visitproteus.com/what-are-game/>.
- Lauder, William. *'Walking Dead' Propels AMC Networks*, 26.2.2013 [accesat la 10.03.2013]. disponibil la adresa <http://online.wsj.com/news/articles/SB10001424127887323884304578328013837954522>.
- Lawler, Ryan. *With 35M Unique Viewers a Month, Twitch Hires an In-House Ad Sales Team to Ramp Up Monetization*, 05.06.2013 [accesat la 13.08.2013]. disponibil la adresa <http://techcrunch.com/2013/06/05/twitch-in-house-sales-team/>.



- Leadbetter, Richard. *Mobile Kepler Revealed: More Powerful than Current-Gen Console?*, 24.07.2013 [accesat la 28.07.2013]. disponibil la adresa <http://www.eurogamer.net/articles/digitalfoundry-mobile-kepler-revealed>.
- . *PS4 Developer: Sony Mandates Vita Remote Play for All Games*, 29.05.2013 [accesat la 17.08.2013]. disponibil la adresa <http://www.eurogamer.net/articles/digitalfoundry-sony-mandates-vita-remote-play-for-ps4-games>.
- Llamas, Ramon T., Ryan Reith și Michael Shirer. 2013. *Apple Cedes Market Share in Smartphone Operating System Market as Android Surges and Windows Phone Gains, According to IDC*, 07.08.2013 [accesat. comunicat de presă disponibil la adresa <http://www.businesswire.com/news/home/20130807005280/en/Apple-Cedes-Market-Share-Smartphone-Operating-System>].
- Loguidice, Bill și Matt Barton. *A History of Gaming Platforms: Mattel Intellivision*, 08.05.2018 [accesat. disponibil la adresa [http://www.gamasutra.com/view/feature/3653/a\\_history\\_of\\_gaming\\_platforms\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/3653/a_history_of_gaming_platforms_.php)].
- Lynley, Matthew. *Behind the Hit iPhone Game "The Walking Dead"*, 04.01.2013 [accesat la 10.03.2013]. disponibil la adresa <http://blogs.wsj.com/digits/2013/01/04/behind-the-hit-iphone-game-the-walking-dead/>.
- Madigan, Jamie. *Analysis: The Psychology of Immersion in Video Games* 25.08.2010 [accesat la 03.08.2013]. disponibil la adresa [http://www.gamasutra.com/view/news/29910/Analysis\\_The\\_Psychology\\_of\\_Immersion\\_in\\_Video\\_Games.php](http://www.gamasutra.com/view/news/29910/Analysis_The_Psychology_of_Immersion_in_Video_Games.php).
- McElroy, Justin. *The Walking Dead: Survival Instinct Review: Human Suffering*, 19.03.2013 [accesat la 17.07.2013]. disponibil la adresa <http://www.polygon.com/2013/3/19/4125248/the-walking-dead-survival-instinct-review>.
- Miller, John Jackson. *July 2012 Comic Book Sales Figures* [accesat la 06.04.2013]. disponibil la adresa <http://www.comichron.com/monthlycomicssales/2012/2012-07.html>.
- . *Comics up 15% in 2012, Walking Dead tops comic, GN charts*, 07.01.2013 [accesat la 10.03.2013]. disponibil la adresa <http://blog.comichron.com/2013/01/comics-up-15-in-2012-walking-dead-tops.html>.
- . *Overall Print Comics Market Topped \$700 Million in 2012*, 17.02.2013 [accesat la 16.06.2013]. disponibil la adresa <http://blog.comichron.com/2013/02/overall-print-comics-market-topped-700.html>.
- Mosby, John. *Walking Dead - Staggering Numbers*, 16.07.2012 [accesat la 06.04.2013]. disponibil la adresa <http://www.impactonline.co/news/849-walking-dead-staggering-numbers>.
- Muller, Trudy și Natalie Kerris. 2012. *iPhone 5 First Weekend Sales Top Five Million*, 24.09.2012 [accesat. comunicat de presă disponibil la adresa <https://www.apple.com/pr/library/2012/09/24iPhone-5-First-Weekend-Sales-Top-Five-Million.html>].
- Nichols, Phil. *Go Ahead, Mess With Texas Instruments*, 30.08.2013 [accesat la 07.09.2013]. disponibil la adresa <http://www.theatlantic.com/technology/archive/2013/08/go-ahead-mess-with-texas-instruments/278899/>.
- \*\*\* *Nintendo's Yamauchi: No More Playing Around* [accesat la 17.08.2013]. disponibil la adresa <http://www.businessweek.com/stories/1994-02-20/nintendos-yamauchi-no-more-playing-around>.

- O'Connell, Michael. *TV Ratings: 'The Walking Dead' Surges Again, Hits Record 16.1 Million Viewers*, 14.10.2013 [accesat la 16.10.2013]. disponibil la adresa <http://www.hollywoodreporter.com/live-feed/tv-ratings-walking-dead-surges-648190>.
- Oculus. *Oculus Rift: Step Into the Game* [accesat la 29.07.2013]. disponibil la adresa <http://www.kickstarter.com/projects/1523379957/oculus-rift-step-into-the-game>.
- Pomerantz, Dorothy. *Three Lessons From The Record-Breaking Finale Of 'The Walking Dead'*, 01.04.2013 [accesat la 06.04.2013]. disponibil la adresa <http://www.forbes.com/sites/dorothypomerantz/2013/04/01/three-lessons-from-the-record-breaking-finale-of-the-walking-dead/>.
- Rogers, Vaneta. *WALKING DEAD vs. AVENGERS and the Comics Sales Carryover*, 11.05.2012 [accesat. disponibil la adresa <http://www.newsarama.com/9507-walking-dead-vs-avengers-and-the-comics-sales-carryover.html>].
- Rose, Mike. *Chasing the Whale: Examining the Ethics of Free-to-Play Games*, 09.07.2013 [accesat la 18.08.2013].
- . *It's totally OK to not like 'anti-games'*, 01.02.2013 [accesat la 24.04.2013]. disponibil la adresa [http://www.gamasutra.com/view/news/185885/Opinion\\_Its\\_totally\\_OK\\_to\\_not\\_like\\_antigames.php](http://www.gamasutra.com/view/news/185885/Opinion_Its_totally_OK_to_not_like_antigames.php).
- Schenker, Brett. *Facebook Fandom Spotlight: The Walking Dead*, 28.10.2013 [accesat la 28.10.2013]. disponibil la adresa <http://graphicpolicy.com/2013/10/28/facebook-fandom-spotlight-the-walking-dead/>.
- Schumacher, Eric și Jim Redner. 2013. *Oculus VR Closes \$16M Series A to Bring Consumer Virtual Reality Platform to Market*, 19.06.2013 [accesat la 29.07.2013]. comunicat de presă disponibil la adresa <http://www.oculusvr.com/press/oculus-vr-closes-16m-series-a-to-bring-consumer-virtual-reality-platform-to-market/>.
- Schwartz, Terri. *'The Walking Dead' College Course Instructors Teach Zombie Apocalypse Preparedness*, 11.10.2013 [accesat la 21.10.2013]. disponibil la adresa <http://blog.zap2it.com/pop2it/2013/10/the-walking-dead-college-course-instructors-teach-zombie-apocalypse-preparedness.html>.
- Seidman, Robert. *AMC's 'The Walking Dead' Renewed for 13 Episode Season Two as Second Episode = Big Ratings*, 08.11.2010 [accesat la 16.10.2013]. disponibil la adresa <http://tvbythenumbers.zap2it.com/2010/11/08/amcs-the-walking-dead-renewed-for-13-episode-season-two-as-second-episode-big-ratings/71238/>.
- Sheffield, Brandon. *The Journey to Create Journey — The Quest for Emotion*, 07.02.2013 [accesat la 08.08.2013]. disponibil la adresa [http://www.gamasutra.com/view/news/186282/The\\_journey\\_to\\_create\\_Journey\\_the\\_quest\\_for\\_emotion.php#.URTV4Gd-jbM](http://www.gamasutra.com/view/news/186282/The_journey_to_create_Journey_the_quest_for_emotion.php#.URTV4Gd-jbM).
- Sinclair, Brendan. *Two-Thirds of Whales Are Males*, 22.08.2013 [accesat la 23.08.2013]. disponibil la adresa <http://www.gamesindustry.biz/articles/2013-08-22-two-thirds-of-whales-are-males>.
- Sinha-Roy, Piya, Eric Kelsey și Cynthia Osterman. *'The Walking Dead' Season Premiere draws 16.1 Million Viewers*, 16.10.2013 [accesat la 16.10.2013]. disponibil la adresa <http://www.reuters.com/article/2013/10/16/entertainment-us-thewalkingdead-idUSBRE99D0P920131016>.
- Stelter, Brian. *Ownership of TV Sets Falls in U.S.*, 03.05.2011 [accesat la 6.05.2013]. disponibil la adresa [http://www.nytimes.com/2011/05/03/business/media/03television.html?\\_r=0](http://www.nytimes.com/2011/05/03/business/media/03television.html?_r=0).
- Tach, Dave. 2012. *Eight years deep, the Black Mesa project perseveres*, 28 Aug 2012 [accesat la 2.11.2012]. disponibil la adresa

- <http://www.polygon.com/gaming/2012/8/28/3275083/black-mesa-project-preservers>.
- Tan, Maurice. 2013. *Mass Effect 2 player choice statistics are surprising*, 23.11.2013 [accesat la 24.04.2013]. disponibil la adresa <http://www.destructoid.com/mass-effect-2-player-choice-statistics-are-surprising-188362.phtml>.
- Telltale. 2013a. *Telltale Games and Skybound Announce The Walking Dead: 400 Days as new DLC for Award-Winning Game Series*, 11.06.2013 [accesat. comunicat de presă disponibil la adresa <http://www.telltalegames.com/press/50481/telltale-games-and-skybound-announce-the-walking-dead-400-days-as-new-dlc-for-award-winning-game-se>].
- . *The Walking Dead coming to OUYA*, 01.11.2013 [accesat la 12.09.2013]. disponibil la adresa <http://www.telltalegames.com/blog/50490/the-walking-dead-coming-to-ouya>.
- \*\*\*. *The Open Source Definition*. 2012. [accesat la 06.12.2012]. disponibil la adresa <http://opensource.org/docs/osd>.
- \*\*\*. *Top 100 Comics: July 2012* 2012. Diamond Comic Distributors, Inc.
- Totilo, Stephen. 2013. *Two Thirds of You Played Mass Effect 3 As a Paragon. Mostly as Soldiers*, 23.03.2013 [accesat la 24.04.2013]. disponibil la adresa <http://kotaku.com/5992092/two-thirds-of-you-played-mass-effect-3-as-a-paragon-mostly-as-soldiers>.
- Turrill, Dounia. 2013. *Viewing on Demand: The Cross-Platform Report. September 2013*. The Nielsen Company, Inc.
- Valjalo, David. *Antichamber review* [accesat la 05.08.2013]. disponibil la adresa <http://www.pcgamer.com/review/antichamber-review/>.
- Vietri, Patrick, Nicole Pike și Bill Hopkins. 2013. *U.S. Gaming: A360° View*. The Nielsen Company, Inc.
- Williamson, Alan. *Lost for Words: New Relationships and Journey* [accesat la 08.08.2013]. disponibil la adresa <http://nightmaremode.net/2012/11/lost-for-words-new-relationships-and-journey-23265/>.

## Ludografie

- Briscoe, Robert. 2012. *Dear Esther*. thechineseroom.
- Brøderbund. 1989. *Prince of Persia*. Brøderbund.
- Cyan. 1993. *Myst*. Brøderbund.
- Gamagio Limited. 2012. *The Walking Dead: Assault*. Skybound LLC.
- Key, Ed și David Kanaga. 2012. *Proteus*. self-published.
- Maxis. 2000. *The Sims*. Electronic Arts.
- Quantic Dream. 2005. *Fahrenheit*. Atari.
- . 2010. *Heavy Rain*. Sony Computer Entertainment.
- . 2013 (TBR). *Beyond: Two Souls*. Sony Computer Entertainment.
- Telltale Games. 2012. *The Walking Dead*. Telltale Games.
- Terminal Reality. 2013. *The Walking Dead: Survival Instinct*. Activision.
- Thatgamecompany. 2012. *Journey*. Sony Computer Entertainment.
- Valve Corporation. 1998. *Half-Life*. Sierra Entertainment.
- . 1999. *Counter-Strike*. Sierra Studios.