

**10 LIVROS DE GAMES EM 1400 CARACTERES:
MICRO-RESENHA, TWITTER E DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA NA
ERA DO EXCESSO DE INFORMAÇÃO**

<http://ow.ly/qy05> #10LG

Roger Tavares
@rogertavares

Videogames (Routledge Introductions to Media and Communications).

James Newman (2004)

140

Bastante científico, profundo, com muitas referências em cultura e design. Vai de Huizinga à Indústria. <http://ow.ly/qyaE> #bigpicture #10LG

The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon - The Story

Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World.

Steven L. Kent (2001)

140

Sob a ótica da indústria, é impressionante a quantidade de citações, notícias e fatos que este livro consegue reunir <http://ow.ly/qvmx> #10LG

O Mapa do Jogo: A diversidade cultural dos games.

Lucia Santaella; Mirna Feitoza (orgs.) (2008)

140

Textos de pesquisadores brasileiros de #videogames nas áreas de estética, educação, linguagem e cultura #jabuti2009 <http://ow.ly/qvkX> #10LG

Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design.

Andrew Rollings, Ernest Adams (2003)

140

Mecânica narrativa e interatividade abordados conceitualmente pelo ponto de vista dos games Queria mais livros assim <http://ow.ly/qGJh> #10LG

What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy.

James Paul Gee (2003)

140

#Educação #Games. Videogames podem promover outros tipos de alfabetização e motivação que a escrita sozinha não pode
<http://ow.ly/qGwa> #10LG

Postmortems from Game Developer.

Austin Grossman (2003)

140

Os bastidores de 25 videogames em detalhes de #produção, tomadas de decisão, histórico, erros acertos e auto-crítica
<http://ow.ly/qHoS> #10LG

Gaming: Essays On Algorithmic Culture (Electronic Mediations).

Alexander R. Galloway (2006)

140

#Crítica e #Estética dos #videogames, com seriedade em suas particularidades: tipologia, história, arte <http://ow.ly/q14d> #10LG
#notforkids

Challenges for Game Designers.

Brenda Brathwaite, Ian Schreiber (2008)

140

Conceitos de games não são digitais ou analógicos. Designers aprendem com papel, lápis, dados e pecinhas de plástico
<http://ow.ly/q1b0> #10LG

From Barbie® to Mortal Kombat: Gender and Computer Games.

Henry Jenkins, Justine Cassell (2000)

140

Clássico sobre questões de gênero e videogames. Feminismo, diferenças, entrevistas e críticas à uma mídia "machista"
<http://ow.ly/q1on> #10LG

More than a Game: The Computer Game as Fictional Form.

Barry Atkins (2003)

140

Com base na crítica cultural e literária, o videogame como uma forma narrativa, e conceitos como realismo e História
<http://ow.ly/q1AX> #10LG