

9 Referências bibliográficas

AARSETH, Espen. **Cybertext: Perspectives on ergodic literature**. Baltimore: John Hopkins UP, 1997.

ADAMS, Marilyn McCord. **William Ockham**. Notre Dame, 1987.

AICHER, Otl. **The word as design**. Inge aicher-scholl, 1991.

ALVARENGA, Mauro Celso Mendonça de. **Alfonso X**. In: Jogos Antigos, 2006. Disponível em:
<<http://www.jogos.antigos.nom.br>> Acesso em: 20/07/2006.

AMORIM, Valéria Ramos de. **Breves reflexões sobre o domínio imagético**. In: Revista MEMEX. Belo Horizonte: UFMG, 2002. Disponível em:
<<http://www.eci.ufmg.br/memex/discorigido/ano1n04/>>
Acesso em: 04/12/2006

ARRIAZA, Manoel Cerezo. **Cooperación Interpretativa**. In: Textos, 2004. Disponível em:
<http://manuel.cerezo.name/archives/2004_04.html> Acesso em: 01/12/2006

ASKREN, Hanna. **The bionic Mann**. In: McGill Reporter, Vol. 36: 2003-2004, 2004. Disponível em:
<<http://www.mcgill.ca/reporter/36/10/mann/>> Acesso em: 03/12/2006

AUKSTAKALNIS, S.; BLATNER, D. **Silicon Mirage: The Art and Science of Virtual Reality**. Berkeley: Peatchpit Press, 1992.

BAKTHIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. Martins Fontes, 2003.

BARTLE, Richard. **Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs**. In: Journal of MUD Research, Volume 1, Issue 1, 1996. Disponível em:
<<http://www.mud.co.uk/richard/hcds.htm>> Acesso em: 04/02/2005

BATTAIOLA, André Luiz et al. **O papel do designer no desenvolvimento de jogos de computador.** In: Anais do SBGames2004, 2004. Disponível em:
<http://www.design.ufpr.br/lai/Publicacoes/Artigos/GameArt_2004_-_O_papel_do_Designer.pdf> Acesso em: 03/07/2006

BENJAMIN, Walter. **Reflexões:** A criança, o brinquedo, a educação. São Paulo: Summus, 1984.

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remediation:** Understanding new media. The MIT Press, 2000.

BOLZ, Norbert. **The meaning of surface.** In: Mediamatic.net, 1994.
Disponível em: <<http://www.mediamatic.net/article-200.5761.html>> Acesso em: 09/09/2005

BOLZ, Norbert. **The user-illusion of the world.** In: Mediamatic.net, 1998. Disponível em:
<<http://www.mediamatic.net/article-200.5687.html>> Acesso em: 09/09/2005

BROOKS, Peter. **Reading for the Plot.** New York: Knopf, 1984.

BOOSTSTRAP INSTITUTE, **History in Pix.** In: Chronicle, 23/10/2003. Disponível em:
<<http://www.bootstrap.org/chronicle/pix/pix.html>> Acesso em: 01/01/2007

BUSH, Vannevar. **As we may think.** In: The Atlantic Monthly Archives, 2006. Disponível em:
<<http://www.theatlantic.com/doc/194507/bush>> Acesso em: 01/01/2007

CAILLOIS, Roger. **Les Jeux et Les Hommes.** Paris: Gallimar, 1958.

CANCLINI, Néstor Garcia. **Políticas Culturales in América Latina.** México: Editora, 1987.

CARLSON, Wayne. **Basic and applied research moves the industry.** In: A Critical History of Computer Graphics and Animation, 2003. Disponível em:
<<http://design.osu.edu/carlson/history/lesson4.html>> Acesso em: 03/02/2007

CARUS, Paul. **Angelus Silesius**. In: Open Courte. Vol. XXII. The Open Courte Publishing Company, 1908. Disponível em: <<http://www.sacred-texts.com/journals/oc/pc-as.htm>> Acesso em: 02/02/2007

CHARTIER, Roger. **Aventura do Livro: Do leitor ao navegador**. São Paulo: Imprensa Oficial SP, 1998.

CHARTMAN, Seymour. **Story and Discours: Narrative structure in fiction and film**. Ithaca: Cornell University Press, 1978.

CRAWFORD, Chris. **The Art of Computer Game Design**. Vancouver: University of Washington State Vancouver, 1997.

DAWKINS, Richard. **The selfish gene**. Oxford University Press, 1990.

DE MASI, Domenico. **O Ócio Criativo**. Editora Sextante, 2001.

DENIS, Rafael Cardoso. **Uma introdução à História do Design**. São Paulo: Edgard Blücher, 2000.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. Martins Fontes, 2003.

ECKERSLEY, C. E.; MACAULAY, Margaret. **Brighter Grammar**. London: Longsman, 1955.

ELIADE, Mircea. **Lo sagrado y lo profano**. Editorial labor. Barcelona, 1988.

ESA. Entertainment Software Association. **Game Player Data**. In: Facts & Research. Disponível em: <http://www.theesa.com/facts/top_10_facts.php> Acesso em: 03/12/2006

ESKELINEN, Markku. **The Gaming Situation**. In: Game Studies, Volume 1, Issue 1, 2001. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>> Acesso em: 30/05/2005

FEARNLEY, Christopher J. **Fuller's ideas about society: Critical Path**. In: Cjfeanley.com, 2002. Disponível em: <<http://cjfeanley.com/fuller-faq.html>> Acesso em: 03/12/2006

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Dicionário da língua portuguesa**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2000.

FLUSSER, Vilém. **The shape of Things**. Reaktion Books, 1999.

FRASCA, Gonzalo. **Ludology Meets Narratology: Similarities and Differences Between (Video) Games and Narrative**. In: Ludology.org, 1999. Disponível em: <<http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>> Acesso em: 06/11/2005

FRASCA, Gonzalo. **Ludologists love stories, too: Notes from a debate that never took place**. In: Ludology.org, 2003. Disponível em: <http://ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf> Acesso em: 07/11/2005

FREGE, Gottlob. **Sobre o sentido e a referência**. In: Lógica e Filosofia da Linguagem. São Paulo: Cultrix, 1978.

GOFFMAN, Erwin. **Fun in Games**. In: Encounters: Two Studies in the Sociology of Interaction. London: Allen Lane, 1972.

GROßMANN, Rolf. **Rezeption, Kommunikation, Interaktion. Konzepte der Klanginstallation**. In: Glizz.net, 2003. Disponível em: <http://www.glizz.net/artikel/artikel_34.php> Acesso em: 01/01/2007

GREENFIELD, Patricia Marks. **O desenvolvimento do raciocínio na era da eletrônica: Os efeitos da TV, computadores e videogames**. São Paulo: Summus, 1988.

HAHN, Duane Alan. **Game Design Quotes**. In: Random Terrain, 2007. Disponível em: <<http://www.randomterrain.com>> Acesso em: 15/01/2007

HANSON, Matt. **The End of Celluloid: Film futures in the digital age**. RotoVision, 2004.

HECKEL, Paul. **Software amigável: Técnicas de projeto de softwares para uma melhor interface com o usuário**. Rio de Janeiro: Campus, 1993.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Editora USP, 1971.

ICSID, International Council of Societies of Industrial Design. **Definition of Design**. In: ICSID/IDA, 2007. Disponível em: <<http://www.icsid.org/about/about/articles31.htm>> Acesso em: 20/07/2007

- JOHNSON, Paul M. **Trade Off**. In: A Glossary of Political Economy terms, 1994. Disponível em:
<<http://www.auburn.edu/~johnspm/gloss/trade-off>> Acesso em: 25/07/2005
- JOHNSON, Steven. **Interface Culture**. Perseus Books Group, 1999.
- JULL, Jesper. **Half Real**. The MIT Press, 2005.
- KANDINSKY, Wassily. **Point and Line to Plane**. Dover Publications, 1979.
- KAPLAN, Nancy; MOULTHROP, Stuart. **Seeing Through the Interface: Computers and the Future of Composition**. The MIT Press, 1992.
- KENT, Steven. **The Ultimate History of Videogames**. New York: Three Rivers Press. 2001.
- KIRNER, Claudio. **Sistemas de Realidade Virtual**. In: Tutoriais, 2007. Disponível em:
<http://www.dc.ufscar.br/~grv/tutrv/tutrv.htm#sumario_bibliografia_6> Acesso em: 07/05/2007
- KLOV. Killer List of Video Games, 2006. Disponível em:
<<http://www.klov.com/index.php>> Acesso em: 09/05/2006
- LE DIBERDER, Alain; LE DIBERDER, Frédéric. **Qui a peur des jeux vidéo?** La Découverte, 1993.
- LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência: O futuro do pensamento na era da informática**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.
- LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** São Paulo: Editora 34. 1996.
- MACHADO, Arlindo. **Ensaio sobre a Contemporaneidade (CD-ROM)** São Paulo: PUC, 1994.
- MANOSSO, Radames. **Sintaxe**. In: Gramática Descritiva, 2006. Disponível em:
<<http://www.radames.manosso.nom.br/gramatica/sintaxe.htm>> Acesso em: 19/12/2006.
- MANOSSO, Radames. **Metafora**. In: Elementos da Retórica, 2006. Disponível em:
<<http://www.radames.manosso.nom.br/retorica/metafora.htm>> Acesso em: 19/12/2006.

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. The MIT Press, 2001.

MARTINS, Saul. **Contribuição ao Estudo Científico do Artesanato**. Belo Horizonte: Imprensa Oficial do Estado de Minas Gerais, 1973.

MARTINS, Flavio Eduardo; BATAIOLA, André Luiz; DUBIELA, Rafael Pereira. **Roteiros Participativos para Jogos de Computador**. SGames2004, 2004. Disponível em: <[http://www.design.ufpr.br/lai/Publicacoes/Artigos/Roteiros Participativos.pdf](http://www.design.ufpr.br/lai/Publicacoes/Artigos/RoteirosParticipativos.pdf)> Acesso em: 12/05/2005

MASA, Alejandro Polanco. **Sketchpad, el abuelo de los CAD**. In: Tecnologia Obsoleta, 24/07/2005. Disponível em: <<http://www.alpoma.net/tecob/?p=188>> Acesso em: 01/01/2007

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Editora Cultrix, 1974.

METZ, Christian. **Film Language: A Semiotics of Cinema**. New York: Oxford University Press, 1974.

MERLOU-PONTY, Maurice. **Signs**. Northwestern University Press, 1964.

MOBY GAMES, Historical archive, documentation, and review project for all electronic games. **Nolan Bushnell**. In: Moby Game, 2007. Disponível em: <<http://www.mobygames.com/developer/sheet/view/developerId,66816/>> Acesso em: 02/11/2006

MUCCI, Latuf Isaias. **Alguma Propedêutica Semiológica (1)**. Ciberlegenda, n. 10, 2002. Disponível em: <<http://www.uff.br/mestcii/latuf1.htm>> Acesso em: 09/05/2006

MUNARI, Bruno. **Design e Comunicação Visual**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

MURRAY, Janet. **Hamlet on the Holodeck**. New York: The Free Press. 1997.

NEIVA JR. Eduardo. **Um inferno de espelhos: Comunicação, cultura e mundo natural**. Rio de Janeiro: Rio Fundo Editora, 1991.

NOVAIS, Luiza. **Semiótica da Imagem**. In: O lugar do narrativo no discurso visua. PUC-Rio, 2003. Disponível em: <<http://wwwusers.rdc.puc-rio.br/imago/site/narrativa/producao/luiza.htm>> Acesso em: 07/06/2006

OCAMPO, Jason. **Half Life 2 Review**. In: Gamespot.com, 2004. Disponível em: <<http://www.gamespot.com/pc/action/halflife2/review.html>> Acesso em: 04/03/2006

PAPANEEK, Victor. **Design for the Real World**. New York, Pantheon Books, 1971

PARENTE, André. (Org.) **Imagem Máquina: A era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

PARLETT, David. **The Oxford History of board games**. Oxford and New York: Oxford University Press, 1999.

PENNICK, Nigel. **Jogos dos deuses: A origem dos jogos de tabuleiro segundo a magia e a arte divinatória**. São Paulo: Mercury, 1992.

PEREIRA, Márcia Helena de Melo. **Tinha um gênero no meio do caminho: A relevância do gênero para a constituição do estilo em textos de escolares**. In: Sínteses - Revista dos Cursos de Pós-Graduação, Vol. 11. IEL-Unicam, 2006.

PLAZA, Julio. **Arte e Interatividade: Autor-Obra-Recepção**. Revista de Pós-graduação, CPG, Instituto de Artes, Unicamp, 2000.

POOLE, Steven. **Trigger Happy**. New York: Arcade Publishing. 2001.

REIDENBERG, JOEL R. **Multimedia as a new challenge and opportunity in privacy: The examples of sound and image processing**. In: Symposium Multimedia und Datenschutz, 1995. Disponível em: <<http://www.datenschutz-berlin.de/infomat/heft22/teil2.htm>> Acesso em: 23/02/2006.

ROBINS, R. H. **Linguística Geral**. 2ª edição. Porto Alegre: Editora Globo, 1981.

ROCKEBY, David. **The Construction of Experience: Interface as Content**. In: DODSWORTH, Clark, Digital Illusion: Entertaining the Future with High Technology. ACM Press, 1998.

ROMERO, John. **John Romero**. In: 5 Years of Doom, 1998.
Disponível em:
<<http://5years.doomworld.com/interviews/johnromero/>>
Acesso em: 23/09/2005

ROSA, Jorge Martins. **No reino da ilusão: A experiência lúdica das novas tecnologias**. Vega, 2000.

SACKS, Sheldom. (Org). **Da metáfora**. São Paulo: Educ-Pontes, 1992.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of Play**. The MIT Press, 2003.

SANTAELLA, Lúcia. **O que é Semiótica**. São Paulo: Brasiliense, 1983.

SANTAELLA, Lúcia. **Matrizes da Linguagem e Pensamento**. São Paulo: Iluminuras, 2001.

SANTAELLA, Lúcia; NÖTH, Winfried. **Imagem: Cognição, semiótica**. São Paulo: Iluminuras, 2001.

SARLO, Beatriz. **Escenas de la vida posmoderna: Intelectuales, arte y videocultura**. Buenos Aires: Ariel, 1994.

SMITH, Trevor F. **Screenshots**. In: MemexSim, the memex simulator. Disponível em:
<<http://memexsim.sourceforge.net/index.html>> Acesso em:
01/01/2007

THOMPSON, Clive. **Tunnel Vision**. In: Wired News, Culture, 13/03/2006. Disponível em:
<<http://www.wired.com/news/culture/0,70387-0.html>>
Acesso em: 10/07/2006

TURKLE, Sherry. **Life on the Screen**. New York: Touchstone Book. 1995.

WITTGENSTEIN, Ludwig. **Philosophical Investigations**. Oxford: B.Blackwell, 1958.

WONG, David. **A gamer's manifesto**. In: David Wong's Pointless Wast of Time, 2006. Disponível em:
<<http://www.pointlesswasteoftime.com/games/manifesto.html>> Acesso em: 12/09/2006