

10.

Referências bibliográficas

ALVES-MAZZOTTI, Judith, **Usos e Abusos dos Estudos de Casos**, Cadernos de Pesquisa, v. 36, n. 129, set./dez.. Rio de Janeiro, 2006. Disponível em: <www.scielo.br/pdf/cp/v36n129/a0736129.pdf>. Acesso em: 15/10/2010.

BAUDRILLARD, Jean. **Art and Artefact**. Ed. Nicholas Zurburgg. London: Sage,, 1997.

_____, “**The Precession of Simulacra.**” **Simulacra and Simulations**. Trans Sheila Faria Glases. Ann Arbor: University of Michigan Press, 1994. 1-42.

_____, **The Perfect Crime**. Trans. Chris Turner. London: Verso, 1996.

BETTOCHI, Eliane, **Incorporais RPG: design poético para um jogo de representação, [recurso eletrônico]** orientador: Luiz Antônio Luzio Coelho, Tese (Doutorado Design), Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design. Rio de Janeiro. 2008.

ECO, Umberto. **A Obra Aberta**, São Paulo: Perspectiva, 1968.

GERRIG, Richard J. **Experience Narrative Worlds: On the Psychological Activities of Reading**. New Haven: Yale UP, 1993.

GILLMOUR, Dan. **We The Media**. O'Reilly Media, 2004.

HART, Lain. **Authentic recreation: living history and leisure**. Museum and Society, Julho 2007, vol. 5 n° 2, 2007 Disponível em: <<http://www2.le.ac.uk/departments/museumstudies/museumsociety/documents/volumes/lainhart.pdf>>. Acesso em: 05/06/2010.

HOWE, Jeff. **The Rise of Crowdsourcing**, Wired Magazine, Junho 2006. Disponível em: <http://www.wired.com/wired/archive/14.06/crowds.html> Acesso em: 15/10/2010.

IDGA, **Alternate Reality Games White Paper - IGDA ARG SIG**, 2006. Disponível em: <<http://archives.igda.org/arg/resources/IGDA-AlternateRealityGames-Whitepaper-2006.pdf>>. Acesso em: 05/06/2009.

JENKINS, Henry, **Cultura da Convergência**, São Paulo: Aleph, 2008

LEVY, Pierre (1994) **A inteligência Coletiva**. São Paulo: Loyola.

_____ (1993) **As Tecnologias da Inteligência**. Rio de Janeiro: Ed.34.

_____ (1996) **O que é o Virtual?** Rio de Janeiro: Ed. 34

_____ (1999) **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34.

LYOTARD, Jean-François, **A Condição Pós-Moderna**, Ed. José Olympio, 1988

MATHEUS, Renato Fabiano; SILVA, Antonio Braz de Oliveira e. **Fundamentação teórica para a análise de redes com ênfase na Análise de Redes Sociais:** ARS, Belo Horizonte, 2005. Não publicado. – Disponível em: <<http://www.netic.com.br/redeci/images/stories/docs/ars.pdf>> Acesso em: 05/10/2010.

McGONIGAL, Jane **“This is not game”:** **Immersive Aesthetics and Collective Play.** Disponível em: <<http://www.seanstewart.org/beast/mcgonigal/notagame>>. Acesso em: 10/05/2009.

McGONIGAL, Jane **“A Real Little Game: The Performance of Belief in Pervasive Play.”** Digital Games Research Association (DiGRA) “Level Up” Conference Proceedings, 2003. Disponível em: <<http://www.avantgame.com/MCGONIGAL%20A%20Real%20Little%20Game%20DiGRA%202003.pdf>>. Acesso em: 15/06/2009.

McLUHAN, M. **Os meios de comunicação como extensões do homem.** Tradução Décio Pignatari. 12. ed. São Paulo: Cultrix, 1996

MONTOLA, Markus; STENROS, Jaako; WAERN, Annika. **Pervasive Games: Experiences on the Boundray Between Life and Play,** Burlington:Morgan Kaufmann, 2009.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck:** o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural, Unesp, 2003

NELL, Victor. **Lost in Book: The psychology of Reading for Pleasure.** New Haven: Yale UP, 1988.

OLIVEIRA, Thaiane; ANDRADE, Luiz Adolfo de. **Um jogo de realidades e ficcionalidades,** Ciberlegenda, 2010. Disponível em: <<http://www.proppi.uff.br/ciberlegenda/um-jogo-de-realidades-e-ficcionalidades>>. Acesso em: 27/02/2011.

RYAN, Marie-Laurie. **Narrative as Virtual Reality.** Baltimore.: The Johns Hopkins University Press, 2001.

SILVA, A. B. O. E. ; MATHEUS, R. F.; PARREIRAS, F. S.; PARREIRAS, T. A. S. . **Estudo da rede de co-autoria e da interdisciplinaridade na produção científica com base nos métodos de análise de redes sociais: avaliação do caso do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação - PPGCI / UFMG.** In: VI ENANCIB, 2006, Florianópolis. Encontros Bibli: Revista Eletrônica de Biblioteconomia e Ciência da Informação. Florianópolis: CED/UFSC, 2006. p. 179-194.

SILVA, Marco. **Sala de Aula Interativa a educação especial e à distância em sintonia com a era digital e com a cidadania.** INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação – XXIV Congresso Brasileiro de Comunicação – Campo Grande – MS – setembro de 2001. Disponível em: <<http://galaxy.intercom.org.br:8180/dspace/bitstream/1904/4727/1/NP8SILVA3.pdf>>. Acesso em: 04/05/2009.

_____ **Sala de aula interativa.** Rio de Janeiro: 4. ed Quartet, 2006

SILVA, Matheus; Antônio B. O. ; MATHEUS, Renato Fabiano, **Introdução à análise de redes sociais.** Rede CI , 2005. Disponível em: <<http://www.netic.com.br/redeci/images/stories/docs/ars.pdf>>. Acesso em: 07/08/2010.

SUSI, Tarja; JOHANNESSON, Mikael; BACKLUND, Per. **Serious Games – An Overview, Technical Report HS- IKI -TR-07-001**, University of Skövde, Suécia, 2007. Disponível em: <<http://www.his.se/PageFiles/10481/HS-IKI-TR-07-001.pdf>>. Acesso em: 07/12/2010.

YIN, Robert K. **Estudos de Caso: Planejamentos e Métodos**, Porto Alegre, Bookman, 2005

WALSH, Lynda. **What is a Hoax?: Redefining Poe's Jeux d'Esprit and His Relationship to His Readership**, Text, Practice, Performance IV: p. 103–120, 2002. Disponível em: <<http://studentorgs.utexas.edu/tpp/tpp4/walsh.pdf>>. Acesso em: 06/07/2010.

WALTON, Kendall. **Mimesis as Make-Believe**, Londres, Harward University Press, 1990.

WATT, Ian, **A ascensão do Romance**, São Paulo: Cia das Letras, 2007.