



Universitat Autònoma de Barcelona

Servei de Biblioteques
Biblioteca de Comunicació
i Hemeroteca General

EXPOSICIÓ “UNA ALTRA PARTIDA? CULTURA DEL VIDEOJOC”

Biblioteca de Comunicació i Hemeroteca General UAB

Setembre-octubre 2022

DOCUMENTS EXPOSATS

Aspectes socials i culturals

Aranda, D. i Sánchez-Navarro, J. (eds.) (2009). *Aprovecha el tiempo y juega: algunas claves para entender los videojuegos*. Editorial UOC.

Enllaç permanent:

https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/1eqfv2p/alma991000590869706709

Bittanti, L. et al. (2008). *L'homo videoludens: videojocs, textualitat i narrativa interactiva*. Eumo.

Enllaç permanent:

https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/1eqfv2p/alma991008479159706709

Contreras Espinosa, R.S., Eguia Gómez, J.L. i Lozano Muñoz, A. (2014). *Juegos multijugador: el poder de las redes en el entretenimiento*. Editorial UOC.

Enllaç permanent:

https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/1eqfv2p/alma991010516544206709

Escrivano, F. (2020). *Homo alien: videojuego y gamificación para el próximo hacking cognitivo*. Héroes de papel.

Enllaç permanent:

https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/1eqfv2p/alma991000505459706709

Gama Alves, L.R. (2017). *Game over: juegos electrónicos y violencia*. Editorial UOC; Universitat Autònoma de Barcelona. Institut de la Comunicació.

Enllaç permanent:

https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/1eqfv2p/alma991007165029706709

Gil, A. i Vida, T. (2008). *Els videojocs*. Editorial UOC.

Enllaç permanent:

https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/1eqfv2p/alma991010514195906709

González, F. (coord.) (2014). *Super control: serias aproximaciones al mundo del videojuego*. Star-T Magazine Books.

Enllaç permanent:

https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/1eqfv2p/alma991010502679706709

Levis, D. (1997). *Los videojuegos: un fenómeno de masas: qué impacto produce sobre la infancia y la juventud la industria más próspera del sistema audiovisual*. Paidós.

Enllaç permanent:

https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/1eqfv2p/alma991005289809706709

Moreno Cantano, A.C. i Gómez-García, S. (eds.) (2021). *Videojuegos del presente: la realidad en formato lúdico*. Trea.

Enllaç permanent:

https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/1eqfv2p/alma991000835339706709

Muriel, D. (2018). *Identidad gamer: videojuegos y construcción de sentido en la sociedad contemporánea*. AnaitGames.

Enllaç permanent:

https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/1eqfv2p/alma991008895989706709

Navarro Remesal, V. (2020). *Pensar el juego: 25 caminos para los game studies*. Shangrila.

Enllaç permanent:

https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/1eqfv2p/alma991000553769706709

Navarro Remesal, V. i Pérez-Latorre, O. (2021). *Perspectives on the European videogame*. Amsterdam University Press.

Enllaç permanent:

https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/1eqfv2p/alma991010475612806709

Penix-Tadsen, P. (2016). *Cultural code: video games and Latin America*. MIT Press.

Enllaç permanent:

https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/1eqfv2p/alma991006758559706709

Pérez Latorre, O. (2012). *El lenguaje videolúdico: análisis de la significación del videojuego*. Laertes.

Enllaç permanent:

https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/1eqfv2p/alma991002880989706709

Rodríguez Prieto, R. (coord.) (2016). *Videojuegos: la explosión digital que está cambiando el mundo*. Héroes de papel.

Enllaç permanent:

https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/1eqfv2p/alma991006595179706709

Videojocs per explicar el present

Berrecheguren, P. (2021). *Neurogamer: cómo los videojuegos nos ayudan a comprender nuestro cerebro*. Paidós.

Enllaç permanent:

https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/1eqfv2p/alma991010470613406709

Bissell, T. (2011). *Extra lives : why video games matter* / Tom Bissell. Vintage Book.

Enllaç permanent:

https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/1eqfv2p/alma991005809599706709

Cogburn, J. i Silcox, M. (2009). *Philosophy through video games*. Routledge.

Enllaç permanent:

https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/1eqfv2p/alma991009506029706709

Exposició "Una altra partida? Cultura del videojoc". Biblioteca de Comunicació i Hemeroteca General

Flores, A. i Velasco, P. (coords.) (2020). *Ideological games: videojuegos e ideología*. Héroes de papel.

Enllaç permanent:

https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/1eqfv2p/alma991010439717906709

Labrador, E. (2020). *El uso del color en los videojuegos*. Héroes de papel.

Enllaç permanent:

https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/1eqfv2p/alma991000505499706709

McGonigal, J. (2011). *Reality is broken : why games make us better and how they can change the world*. Penguin Books.

Enllaç permanent:

https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/1eqfv2p/alma991005316929706709

Moreno Cantano, A.C. i Venegas Ramos, A. (2020). *Videojuegos y conflictos internacionales*. Héroes de papel.

Enllaç permanent:

https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/1eqfv2p/alma991000859909706709

Moreno Cantano, A.C. i Venegas Ramos, A. (2021). *Protestas interactivas: el videojuego como medio de reivindicación política y social*. Shangrila.

Enllaç permanent:

https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/1eqfv2p/alma991010439718206709

Moreno Cantano, A.C. i Venegas Ramos, A. (eds.) (2021). *La vida en juego: la realidad a través de lo lúdico*. AnaitGames.

Enllaç permanent:

https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/1eqfv2p/alma991010439718106709

Venegas Ramos, A. (2020). *Pasado interactivo: memoria e historia en el videojuego*. Sans Soleil.

Enllaç permanent:

https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/1eqfv2p/alma991000542649706709

Serious games: videojocs per a l'aprenentatge

Morales Moras, J. (2015). *Serious games: diseño de videojuegos con una agenda educativa y social*. Editorial UOC.

Enllaç permanent:

https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/avjcb/alma991005665759706709

Quintana, Y. i García Pañella, O. (2017). *Serious games for health: mejora tu salud jugando*. Gedisa.

Enllaç permanent:

https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/1eqfv2p/alma991007436279706709

Història dels videojocs

Diver, M. (2020). *Retro gaming: un recorrido por la historia de los videojuegos*. Anaya.

Enllaç permanent:

https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/1eqfv2p/alma991000542619706709

Donovan, T. (2010). *Replay: the history of video games*. Yellow Ant.

Enllaç permanent:

https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/1eqfv2p/alma991003939059706709

Gorges, F. (2015). *La historia de Nintendo. Vol. 4: 1989-1999: La increíble historia de la Game Boy. Héroes de papel*.

Enllaç permanent:

https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/1eqfv2p/alma991000505969706709

Harris, B.J. (2019). *Console wars: Sega, Nintendo y la batalla que definió una generación*. Roca.

Enllaç permanent:

https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/1eqfv2p/alma991000506019706709

Martínez, D. (2004). *De Super Mario a Lara Croft: la historia oculta de los videojuegos*. Dolmen.

Exposició "Una altra partida? Cultura del videojoc". Biblioteca de Comunicació i Hemeroteca General

Enllaç permanent:

https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/1eqfv2p/alma991008701079706709

Pettus, S. (2013). *Service games: the rise and fall of Sega*. Business Plus.

Enllaç permanent:

https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/1eqfv2p/alma991003938899706709

Simons, I. i Newman, J. (2018). *A history of videogames: in 14 consoles, 5 computers, 2 arcade cabinets... and an Ocarina of Time*. Carlton Books.

Enllaç permanent:

https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/1eqfv2p/alma991000739039706709

Indústria dels videojocs

Parreño, J.M. (2010). *Marketing y videojuegos: product placement, in-game advertising y advergaming*. ESIC.

Enllaç permanent:

https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/1eqfv2p/alma991010388862506709

Trenta, M. (2018). *La industria del videojuego frente a la era digital: nuevos contenidos y nuevos públicos*. Fragua.

Enllaç permanent:

https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/1eqfv2p/alma991007945189706709

Zackariasson, P. i Wilson, T.L. (eds.) (2012). *The video game industry: formation, present state, and future*. Routledge.

Enllaç permanent:

https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/1eqfv2p/alma991010497048306709

Jocs mítics

Bainbridge, W.S. (2010). *The Warcraft civilization: social science in a virtual world*. MIT Press.

Enllaç permanent:

https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/1eqfv2p/alma991010492857806709

Corneliussen, H.G. i Rettberg, J.W. (2008). *Digital culture, play, and identity: A World of Warcraft reader*. MIT Press.

Enllaç permanent:

https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/1eqfv2p/alma991009375859706709

Fuerte Carrillo, S. i Galisteo Baena, A. (2015). *Grandes maestros de las aventuras gráficas*. Síntesis.

Enllaç permanent:

https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/1eqfv2p/alma991005305409706709

Kushner, D. (2004). *Masters of Doom: how two guys created an empire and transformed pop culture*. Piatkus.

Enllaç permanent:

https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/1eqfv2p/alma991000506259706709

Kushner, D. (2012). *Jacked: the unauthorised behind-the-scenes story of Grand Theft Auto*. Collins.

Enllaç permanent:

https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/1eqfv2p/alma991000506159706709

Musha, N. i Ochi, Debra J. (eds.) (2019). *The augmented reality of Pokémon Go: chronotopes, moral panic and other complexities*. Lexington Books.

Enllaç permanent:

https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/1eqfv2p/alma991009587419706709

Ramírez Moreno, C. (2015). *Maestros del terror interactivo*. Síntesis.

Enllaç permanent:

https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/1eqfv2p/alma991005305459706709

Rollán, M. (2021). *Play historia: los 50 videojuegos que cambiaron el mundo*. Star-T Magazine Books.

Enllaç permanent:

https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/1eqfv2p/alma991000832249706709

Suárez, M. i Pareja, A. (2018). *Super Mario: de fontanero a leyenda, 1981-1996*. Star-T Magazine Books.

Enllaç permanent:

https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/1eqfv2p/alma991000506559706709

Disseny de videojocs

Burón García, D., Manzano Vázquez, M. i Paredes Velasco, M. (2021). *Desarrollo de videojuegos para dispositivos móviles*. Síntesis.

Enllaç permanent:

https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/1eqfv2p/alma991010470606106709

Corbal, J.A. (2017). *Curso de narrativa en videojuegos*. Ra-Ma.

Enllaç permanent:

https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/1eqfv2p/alma991010517698806709

López Ibáñez, M. (2021). *Producción musical y diseño de sonido para videojuegos*. Síntesis.

Enllaç permanent:

https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/1eqfv2p/alma991000830089706709

Negrone, J.B. (dir.) (2014). *Push > Start: the art of video games*. EarBooks Edel Germany.

Enllaç permanent:

https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/1eqfv2p/alma991000505929706709

Perotti, M. (2020). *Diseño de videojuegos: técnicas y ejercicios prácticos*. Ra-Ma.

Enllaç permanent:

https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/1eqfv2p/alma991000313539706709

Exposició "Una altra partida? Cultura del videojoc". Biblioteca de Comunicació i Hemeroteca General

Cinema i videjocs

LLIBRES

Cline, R. (2012). *Ready player one*. Arrow.

Enllaç permanent:

https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/avjcb/alma991008632699706709

Poirson-Dechonne, M. (dir.) (2018). *Jeux vidéos et cinéma: une création interactive*. Número monogràfic de la revista *CinémAction*, núm. 168. Charles Corlet.

Enllaç permanent:

https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/1eqfv2p/alma991008906669706709

Villalobos, J.M. (2014). *Cine y videojuegos: un diálogo transversal*. Arcade.

Enllaç permanent:

https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/1eqfv2p/alma991005299979706709

DVD

Anderson, P.W.S. (dir.) (2002). *Resident evil* [Pel·lícula]. Constantin Film, etc.

Enllaç permanent:

https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/cugbhl/alma991007172239706709

Badham, J. (dir.) (1983). *Wargames: Juegos de guerra* [Pel·lícula]. Metro-Goldwyn-Mayer.

Enllaç permanent:

https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/avjcb/alma991007901759706709

Bon, J. de (dir.) (2003). *Lara Croft: Tomb Raider: La cuna de la vida* [Pel·lícula]. Paramount.

Enllaç permanent:

https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/cugbhl/alma991008179819706709

Cronenberg, D. (dir.) (1999). *Existenz* [Pel·lícula]. Alliance Atlantis Communications, etc.

Enllaç permanent:

https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/cugbhl/alma991005705019706709

Exposició "Una altra partida? Cultura del videojoc". Biblioteca de Comunicació i Hemeroteca General

Gans, C. (dir.) (2006). *Silent Hill* [Pel·lícula]. Sony Pictures Entertainment, etc.

Enllaç permanent:

https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/1eqfv2p/alma991009352599706709

West, S. (dir.) (2001). *Lara Croft: Tomb Raider* [Pel·lícula]. Paramount.

Enllaç permanent:

https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/1eqfv2p/alma991008194599706709

Revistes

Planet station, 47 (nov. 2002)

Enllaç permanent:

https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/1eqfv2p/alma991001021139706709

PlayStation: revista oficial - España, 113 (jun. 2010)

Enllaç permanent:

https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/1eqfv2p/alma991000111739706709

Los súper juegos del mes, 17 (sept. 1993)

Enllaç permanent:

https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/1eqfv2p/alma991005434219706709