

BIBLIOGRAFÍA ESPECÍFICA SOBRE *GAMEWORLDS/GAMEART*

ALSINA, P. *Sobre art i informàtica, introdució a l'art digital*. Barcelona, Artnodes, UOC, 2004.

Art i Joc, dossier electrònica sobre *net art games* creado por la mediateca de Caixa-Forum de Barcelona. <http://www.mediatecaonline.net/artijoc/cat/>

BAIGORRI, Laura. *Game as Critic as Art 2.0*, texto de las jornadas que llevan el mismo título celebradas en Caixa-Forum, Barcelona, 2006.

BAIGORRI, L. y CILLERUELO, L. *NET.ART. Prácticas estéticas y políticas en la red*. Barcelona, Brumaria y Edicions UB, 2006.

BORDWELL, D. *La narración en el cine de ficción*, Barcelona, Paidós, 1996.

BREA, J. L. *La era postmedia: acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*. Salamanca, Consorcio de Salamanca, 2002.

Breaking and Entering: Art and the Video Game, catálogo de la exposición celebrada en el Pace Wildenstein, Nueva York, 2005.

CALABRESE, Omar. *La era neobarroca*. Cátedra, Madrid, 1989.

CASACUBERTA, D. *Creación colectiva*. Barcelona, Gedisa Ediciones, 2003.

DARLEY, A. *Cultura Visual Digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Paidós Comunicación 139 Cine, Barcelona, 2002.

ELLIS, J. *Visible Fictions: Cinema, Television, video*, Londres, Routledge and Kegan Paul, 1982.

Gameworld. Videojuegos en la frontera entre Arte, Tecnología y Cultura, catálogo de la exposición celebrada en el Centro de Arte y Creación Industrial LABoral, Gijón, 2007.

GIANNETTI, C. *Estética Digital*. Barcelona, L'Angelot, 2002.

GUBERN, Román. *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto*. Anagrama, Barcelona, 2003.

HAYWARD, P. y WOLLEN, T. (comps.) *Future Visions: New Technologies of the Screen*, Londres, BFI Publishing, 1993.

JENKINS, Henry. *Games, the New Lively Art*, en Jeffrey Goldstein (ed.) *Handbook for Video Game Studies*. MIT Press, Cambridge, 2005.

JONES, Steven G. [ed.] *Cibersociedad 2.0*. Barcelona, Editorial UOC., 2003 (ed. Original 1998)

JONES, Steven G. "Información, Internet y Comunidad: apuntes para una comprensión de la comunidad en la Era de la Información" en JONES, Steven G. [ed.], 2003, pp. 21-54.

KINDER, M. *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*, Berkeley, Los Angeles y Oxford, University of California Press, 1991.

KOLLOCK, P. "Las economías de colaboración on-line; regalos y bienes públicos en el ciberespacio" en SMITH, M. A. i KOLLOCK, P. [ed.], 2003, pp.256-282.

LÓPEZ SILVESTRE, Federico. *El Paisaje Virtual. El cine de Hollywood y el neobarroco digital*. Biblioteca Nueva, Madrid, 2004.

MYERS, D. "A Q-Study of Game Player Aesthetics", *Simulation and Gaming*, 21, 1990, pp.375-396.

MYERS, D. "Computer Games Semiotics", *Play and Culture*, 4, 1991, pp.334-345.

MYERS, D. "Time, Symbol Transformations, and Computer Games", *Play and Culture*, 5, 4, 1992, pp.441-457.

SKIRROW, G. "Hellivision: An analysis of video Games", en C. MacCabe (comp.), *High Culture/Low Theory: Analysing Popular Television and Film*, Manchester, Manchester University Press, 1986.

SMITH, M. A. y KOLLOCK, P. [ed.] *Comunidades en el ciberespacio*. Barcelona, Editorial UOC, (ed.original 1999), 2003.

STALLABRASS, J. "Just Gaming: Allegory and Economy in Computer Games", *New Left Review*, 198, 1993, pp.83-106.

VAN WENDEL DE JOODE, R., de BRUIJN, J. A. y VAN EETEN, M. J. G. *Protecting the Virtual Commons: Self-Organizing Open Source Communities and Innovative Intellectual PropertyRegimes* (PDF) - Digital Library of the commons. Disponible como libro impreso: The Hague, Netherlands: Asser Press, Kluwer Law International, 2003.

VAN WENDEL DE JOODE, Ruben *Coordination and collaboration in open source communities* (PDF) -Delft University of Technology

VAYREDA, A. y ARDÈVOL, E. *Comunidades Virtuales*. Fundació per a la Universitat Oberta de Catalunya. http://cv.uoc.edu/moduls/UW04_63009_00056/index.html

WEIBEL, Peter. *World of Games: reloaded*, catálogo de la exposición permanente del Center for Art and Media, Karlsruhe (Alemania), 2004.