GAME CULTURA

COMUNICAÇÃO, ENTRETENIMENTO E EDUCAÇÃO

FELIPE CORRÊA MELLO
VICENTE MARTIN MASTROCOLA

Já faz tempo que os games deixaram de ser brincadeira de criança para se tornarem elementos culturais e midiáticos extremamente representativos no ambiente contemporâneo. Ao extrapolar as fronteiras do entretenimento, os games começam a se enraizar em áreas diversas e improváveis como treinamentos empresariais, educação, publicidade e marketing.

Desse complexo cenário é que surge a inspiração para a produção deste livro. *Game cultura: comunicação, entretenimento e educação* é um compêndio de reflexões que busca ponderar aspectos do universo lúdico. Pelo percurso de quatro capítulos, sempre ilustrados com exemplos consagrados, debate-se questões elementares sobre como a cultura do game está enraizada na contemporaneidade e amplia seu alcance para diferentes públicos, já que atualmente os games podem ser considerados poderosas (multi)plataformas midiáticas.

Aplicações: destinado a universitários e interessados pelo assunto.

CENGAGE Learning®

Para suas soluções de curso e aprendizado, visite **www.cengage.com.br**

ISBN 13 978-85-221-2550-0
ISBN 10 85-221-2550-3

CENGAGE Learning®

FELIPE CORRÊA MELLO e
VICENTE MARTIN MASTROCOLA

GAME CULTURA

COMUNICAÇÃO, ENTRETENIMENTO E EDUCAÇÃO

OUTRAS OBRAS

GAME DESIGN:
MODELOS DE NEGÓCIO E PROCESSOS CRIATIVOS
Vicente Martin Mastrocola

DESIGN DE GAMES:
UMA ABORDAGEM PRÁTICA
Série Profissional
Paul Schuytema

DESENVOLVIMENTO DE GAMES
Tradução da 2ª edição norte-americana
Jeannie Novak

INTRODUÇÃO AO DESENVOLVIMENTO DE GAMES – VOLUME 1
Tradução da 2ª edição norte-americana
Steve Rabin (editor)

INTRODUÇÃO AO DESENVOLVIMENTO DE GAMES – VOLUME 2
Tradução da 2ª edição norte-americana
Steve Rabin (editor)

INTRODUÇÃO AO DESENVOLVIMENTO DE GAMES – VOLUME 3
Tradução da 2ª edição norte-americana
Steve Rabin (editor)

INTRODUÇÃO AO DESENVOLVIMENTO DE GAMES – VOLUME 4
Tradução da 2ª edição norte-americana
Steve Rabin (editor)

Game Cultura_final.indd 1 3/22/16 11:54 AM