



Fakulteten för humaniora och samhällsvetenskap
Engelska

Litteraturlista

Berättande i datorspel: En historisk översikt

Gäller från och med 20 jan 2025

Kurskod:	ENGAM3
Kursens benämning:	Berättande i datorspel: En historisk översikt
Högskolepoäng:	7.5
Utbildningsnivå:	Grundnivå

Böcker

Kushner, David (2003). *Masters of Doom*. London: Piatkus Books (cirka 300 sidor)

Kapitel i bok

Egenfeldt-Nielsen, Simon, Jonas Heide Smith & Susana Parajes Tosca (2020). Video Game Aesthetics. *Understanding Video Games. The Essential Introduction. Fourth Edition* (s. 121-155) New York: Routledge

Egenfeldt-Nielsen, Simon, Jonas Heide Smith & Susana Parajes Tosca (2020). Narrative. *Understanding Video Games. The Essential Introduction. Fourth Edition* (s. 201-240) New York: Routledge

Green, Amy (2017). Structural Features of Digital Stories. *Storytelling in Video Games*: (s. 35-64) Jefferson: McFarland

Green, Amy (2017). Digital Storytelling and the Importance of Play. *Storytelling in Video Games:: The Art of Digital Narrative* (s. 5-34) Jefferson: McFarland

Seiwald, Regina (2021). The Ludic Nature of Paratexts. Playful Material in and Beyond Video Games. I Beil, Benjamin (Red.). *Paratextualizing Games. Investigations on the Paraphernalia and Peripheries of Play* (s. 293-317) Bielefeld: Transcript Verlag

Referensmaterial

Brown, Harry J. (2008). Videogames and Storytelling. *Videogames and Education* (s. 3-20) Armonk: M.E. Sharpe

Egenfeldt-Nielsen, Simon, Jonas Heide Smith & Susana Parajes Tosca (2020). What Is a Game?. *Understanding Video Games. The Essential Introduction. Fourth Edition* (s. 31-59) New York: Routledge

Ytterligare litteratur i form av bokkapitel, artiklar och webbtexter tillkommer i urval av läraren (cirka 150 sidor)

Fastställd av Fakultetsnämnden vid Fakulteten för humaniora och samhällsvetenskap
18 mar 2025