

1. Record Nr.	UNICAMPANIASUN0091131
Autore	Silva, Clara
Titolo	L'educazione interculturale : modelli e percorsi / Clara Silva
Pubbl/distr/stampa	Tirrenia : Edizioni del Cerro, 2002
ISBN	978-88-8216-119-4
Descrizione fisica	204 p. ; 22 cm.
Lingua di pubblicazione	Italiano
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
2. Record Nr.	UNINA9910131356503321
Autore	Rouet François
Titolo	La création dans l'industrie du jeu vidéo // François Rouet
Pubbl/distr/stampa	Paris, : Département des études, de la prospective et des statistiques, 2014
ISBN	2-11-139888-8
Descrizione fisica	1 online resource (16 p.)
Altri autori (Persone)	ChantepiePhilippe
Soggetti	Cultural studies jeux vidéo emploi culturel flexibilité création pluri-activité flexibility creation computer games diversification employment
Lingua di pubblicazione	Francese
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia

La filière du jeu vidéo a atteint une maturité dont témoignent une troisième génération de créateurs et l'apparition de nombreux studios de développement. La création joue un rôle essentiel dans cette filière pour permettre un renouvellement de la production de jeux qui tire parti de potentialités techniques en constant développement et de formes renouvelées de jouabilité. Or la création, par ses formes collectives d'organisation au sein des studios et du fait de ses coûts et de ses risques, peine à être reconnue au sein d'une industrie mondialisée où le poids des consoliers et des éditeurs est particulièrement important. Ce sont donc les formes de reconnaissance de cette création (statut, rémunération, organisation sociale, etc.) qui sont explorées dans la perspective de rendre pérenne sa vitalité et, partant, celle du secteur vidéo-ludique en France. The video game industry has reached maturity, as the third generation of creators and the emergence of several gaming development studios attest. Creativity plays a crucial role in ensuring that game production within the industry remains fresh, which itself draws on the potential of up-and-coming technical innovations and new forms of gameplay. Currently, due to the way creativity is collectively organised within studios, and due to its inherent costs and risks, it is scarcely recognised within a globalised industry which is heavily influenced by the console manufacturers and publishers. The ways in which this creativity is recognised (e.g. status, pay, company structure, etc), are therefore explored with a view to sustaining its dynamism, and, consequently, that of the video-gaming sector in France.
