

- | | |
|-------------------------|---|
| 1. Record Nr. | UNINA990007445040403321 |
| Autore | Latifi, Almá |
| Titolo | Effects of War on Property : being studies in international law and policy ... / Almá Latifi ; with a note on Belligerent Rights at Sea by John Westlake |
| Pubbl/distr/stampa | London : Macmillan & Co., 1909 |
| Descrizione fisica | X, 155 p. ; 24 cm |
| Locazione | FGBC |
| Collocazione | X D 109 |
| Lingua di pubblicazione | Inglese |
| Formato | Materiale a stampa |
| Livello bibliografico | Monografia |
| 2. Record Nr. | UNINA9910789524703321 |
| Autore | Schmitt Christian |
| Titolo | Computerspiele [[electronic resource]] : Fluch oder Segen? : die Nutzer, die Gefahren, die Lernpotentiale, der Umgang // Christian Schmitt |
| Pubbl/distr/stampa | Hamburg, : Diplomica Verlag, 2011 |
| ISBN | 3-8428-1674-X
3-8428-0495-4 |
| Descrizione fisica | 1 online resource (122 p.) |
| Disciplina | 306.4/87 |
| Soggetti | Video games - Social aspects
Video games - Psychological aspects |
| Lingua di pubblicazione | Tedesco |
| Formato | Materiale a stampa |
| Livello bibliografico | Monografia |
| Note generali | Title from cover. |
| Nota di bibliografia | Includes bibliographical references. |
| Nota di contenuto | CONTENTS; 1. EINLEITUNG; 2. DIE NUTZUNGSMOTIVE FUR COMPUTERSPIELE; 2.1 Beschreibungen der Genres; 2.2 Computerspiele als Spielzeug; 2.3 Die Funktionen des Spiels (Exkurs in die Spieltheorie); |

2.4 Computerspiele als Kulturgut; 2.5 Nutzerstruktur; 2.6 Die Grundelemente der Bildschirmspiele; 2.7 Genrepräferenzen; 2.8 Motivationspotentiale von Computerspielen; 3. ANSATZE UND THEORIEN DER MEDIENWIRKUNGSFORSCHUNG; 3.1 Neurobiologische Erklärungen; 3.2 Transfermodell nach Fritz; 4. GEWALT IN COMPUTERSPIELEN; 4.1 Gewalt und Aggression; 4.2 Faszination virtueller Gewalt
4.3 Theorien zum Zusammenhang von medialer und realer Gewalt
4.4 Untersuchungen von Auswirkungen medialer Gewalt; 4.5 Empathiereduktion; 4.6 Waffentraining; 4.7 Altersfreigabensysteme; 4.7 Zusammenfassung Fazit Folgerung; 5. COMPUTERSPIELSUCHT; 5.1 Die Zielgruppe für Onlinerollenspiele; 5.2 MMORPG`s und ihre Funktionsweise; 5.3 Die Rolle der Spielergemeinschaften in MMORPG`s; 5.4 Die 4 Spielertypen nach Bartel wie Spieler sich in MMORPG`s bewegen; 5.5 Neurobiologische Aspekte; 5.6 Diagnose und Nosologische Einordnung; 5.7 Therapie Beratungsangebote; 5.8 Zusammenfassung/ Fazit
6. LERNPOTENTIALE VON COMPUTERSPIELEN
6.1 Kompetenzerwerb durch das Computerspielen; 6.2 Machinimas; 6.3 Edutainment und Serious Games; 7. PÄDAGOGISCHE KONZEPTE UND IDEEN; 7.1 Die Rolle des Körperlichen; 7.2 Hardliner Konzept nach Wiemken; 7.3 Projekte und Konzepte; 7.4 Die Rolle der Eltern; 7.5 Ideen für Projekte; 7.6 Informationsangebote; 7.7 Konsequenzen und Forderungen; 8. FAZIT; 9. LITERATURVERZEICHNIS; AUTORENVITA

Sommario/riassunto

Hauptbeschreibung Computer und Videospiele sind ein Phänomen der Moderne. Langst sind diese Medien Teil der Alltags- und Popularkultur von Kindern, Jugendlichen aber auch Erwachsenen geworden. Wie jedes neue Medium schüren auch Bildschirmspiele Ängste und Vorbehalte. So werden Gewalt beinhaltende Spiele immer wieder im Zusammenhang mit begangenen Amokläufen genannt. Aufgrund dessen werden sie heute oft als "Killerspiele" betitelt. Im Zuge der Spielentwicklung und der Forcierung der Breitbandanbindungen wurden komplexe Onlinewelten etabliert. Hier wurde es möglich, auf einer komple

3. Record Nr.	UNINA9910806986403321
Autore	Bar-On Tamir
Titolo	The world through soccer : the cultural impact of a global sport // Tamir Bar-On
Pubbl/distr/stampa	Lanham, Maryland : , : Rowman & Littlefield, , 2014 ©2014
ISBN	1-4422-3474-1
Descrizione fisica	1 online resource (333 p.)
Disciplina	796.334
Soggetti	Soccer - Social aspects Sports and globalization
Lingua di pubblicazione	Inglese
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Note generali	Description based upon print version of record.
Nota di bibliografia	Includes bibliographical references and index.
Nota di contenuto	Contents; Preface; Acknowledgments; Introduction; 1 Saving the Nation; 2 "Believe, Obey, and Fight"; 3 Winning Hearts and Minds; 4 "One Ball Can Change the World"; 5 Gods and Their Shrines; 6 Playing Fair; 7 The Business of Business; 8 Leading by Example; 9 Dreaming of Wembley or Anfield; 10 Immortal Heroes?; 11 The Pitch as Canvas and Player as Artist; Conclusion; Appendix; Notes; Bibliography; Index; About the Author
Sommario/riassunto	This book uses soccer to provide insights into worldwide politics, religion, business, ethics, leadership, childhood, philosophy, and art. It examines the way soccer influences and reflects these aspects of society, and vice versa. Each chapter includes a selection of players that represent the current lesson, providing the reader with specific examples of how soccer replicates and informs our lives.