

1. Record Nr.	UNINA9910281658003321
Autore	Visceglia, Maria Antonietta
Titolo	Morte e elezione del papa : norme, riti e conflitti
Pubbl/distr/stampa	Roma : Viella, 2013
ISBN	978-88-6728-045-2
Descrizione fisica	v. : ill. ; 24 cm
Collana	La corte dei papi ; 23
Disciplina	262.130903
Locazione	FSPBC FLFBC
Collocazione	XIV L 88 (23) 262.130903
Lingua di pubblicazione	Italiano
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Nota di contenuto	1.: L'Età moderna / Maria Antonietta Visceglia

2. Record Nr.	UNINA9910799600303321
Titolo	Penser (avec) la culture vidéoludique : discours, pratiques, pédagogie / sous la direction de Selim Krichane, Isaac Pante et Yannick Rochat
Pubbl/distr/stampa	Presses universitaires de Liège, 2022
ISBN	2-87562-404-0
Soggetti	Video games - Social aspects Video games industry - Social aspects Play - Social aspects
Lingua di pubblicazione	Inglese
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Sommario/riassunto	<p>"Dans les cours d'école, en ligne, au cinéma et dans des millions de foyers, le jeu vidéo occupe une place sociale et culturelle de premier plan. Media natif du numérique, il connaît depuis des décennies un processus de légitimation culturelle et se voit aujourd'hui doté d'un capital symbolique que peu lui auraient prédit il y a vingt ans. Il irrigue désormais nos représentations collectives et génère des régimes de sociabilité bien différents des clichés auxquels il a trop longtemps été réduit. Dans la lignée de divers travaux issus du champ académique de l'étude du jeu vidéo (ou game studies), le présent volume regroupe une série de contributions qui questionnent la dimension culturelle du jeu vidéo à partir des discours qu'il suscite, des représentations qu'il génère ou de sa propension à constituer un outil pédagogique. Les travaux regroupés dans cet ouvrage participent notamment à l'analyse des logiques discursives qui fondent la réception du jeu vidéo dans la presse, et à l'examen des modalités pratiques et discursives de la conception du jeu vidéo comme 'bien culturel' à partir des années 2000. On trouvera également des contributions qui mettent en lumière la diversité des pratiques rattachées aujourd'hui au jeu vidéo, à travers l'analyse de communautés de jeu en ligne qui instaurent des serveurs 'pirates', ou grâce à l'étude des pratiques de création de jeux vidéo 'en</p>

amateur'. Finalement, un ensemble d'utilisations concretes du jeu video en classe sont discutees a travers des observations minutieuses et des retours d'experience qui illustrent la complexite relative a l'usage du jeu video en contexte - et a des fins - d'apprentissage."--Page 4 of cover.
