

1. Record Nr.	UNINA990006392030403321
Autore	Brollo, Marina <1961- >
Titolo	La mobilità interna del lavoratore : mutmento di mansioni e trasferimento / Marina Brollo
Pubbl/distr/stampa	Milano : Giuffrè, 1997
ISBN	88-14-06608-6
Descrizione fisica	XII, 673 p. ; 25 cm
Collana	Il Codice civile. Commentario
Disciplina	344
Locazione	DEC FGBC DDRC DDCP
Collocazione	DPR 5-110/47 VIII B 642 (54) C.SCH.2103 A-IX-256 1-D-2103
Lingua di pubblicazione	Italiano
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia

2. Record Nr.	UNINA9910520198703321
Autore	Berry Vincent
Titolo	La fin du Game ? : Les jeux vidéo au quotidien // Vincent Berry, Manuel Boutet, Isabel Colón de Carvajal, Samuel Coavoux, David Gerber, Samuel Rufat, Hovig Ter Minassian, Mathieu Triclot, Vinciane Zabban
Pubbl/distr/stampa	Tours, : Presses universitaires François-Rabelais, 2021
ISBN	2-86906-870-0
Descrizione fisica	1 online resource (228 p.)
Collana	Hors Collection
Altri autori (Persone)	BoutetManuel Colón de CarvajalIsabel CoavouxSamuel GerberDavid RufatSamuel Ter MinassianHovig TriclotMathieu ZabbanVinciane
Soggetti	Sociology jeu vidéo pratique ludique game studies play studies quotidien numérique habiter
Lingua di pubblicazione	Francese
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Sommario/riassunto	À la maison ou dans les transports, au bureau ou aux toilettes, les jeux vidéo sont partout. La banalisation de ce loisir électronique dans toutes les tranches d'âge et toutes les catégories de la société s'est accompagnée d'une diversification des publics mais aussi des manières de jouer. Loin de l'image caricaturale du mâle adolescent jouant des

heures durant à des jeux de tir, désormais les jeux vidéo sont pour beaucoup une activité ordinaire qui trouve place dans les interstices, les temps libres des routines journalières ou hebdomadaires. Ils sont imbriqués dans les modes de vie et contribuent aux modes d'habiter. Fruit d'un travail de recherche collectif, ce livre analyse la place de ces pratiques vidéoludiques au quotidien. Comment joue-t-on aux jeux vidéo aujourd'hui ? Qui joue, où, et avec qui ? Quelles sont les diverses pratiques, de sociabilité, d'échanges mais aussi de mobilités et de marquage de l'espace, qui se développent autour de ce loisir électronique ? Quelles sont les émotions, les expériences, les affects, que les jeux vidéo rendent possible ? Cette exploration inédite du domaine des jeux vidéo étudie la diversité de leurs publics, les pratiques que ces derniers développent, et les expériences qui s'y éprouvent.

---