

1. Record Nr.	UNINA9910704830903321
Titolo	Nonroad engine population estimates // Assessment and Standards Division, Office of Transportation and Air Quality, U.S. Environmental Protection Agency
Pubbl/distr/stampa	[Washington, D.C.] : , : United States Environmental Protection Agency, , 2010
Descrizione fisica	1 online resource (48 unnumbered pages)
Soggetti	Engines - Estimates - United States Air - Pollution - United States - Forecasting Combustion gases - Environmental aspects - United States - Forecasting
Lingua di pubblicazione	Inglese
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Note generali	Title from title screen (viewed on December 13, 2013). "July 2010." "EPA-420-R-10-017." "NR-006e."
Nota di bibliografia	Includes bibliographical references (page 15).

2. Record Nr.	UNISA996591265803316
Titolo	SpielKritik : Kritische Perspektiven auf Videospiele im Kapitalismus // hrsg. von Seyda Kurt, Holger Pötzsch, Thomas Spies
Pubbl/distr/stampa	Bielefeld : , : transcript Verlag, , [2024] ©2024
ISBN	3-8394-6797-7
Descrizione fisica	1 online resource (332 p.)
Collana	Game Studies ; ; 5
Classificazione	MS 7965
Soggetti	SOCIAL SCIENCE / Media Studies
Lingua di pubblicazione	Tedesco
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Nota di contenuto	Frontmatter -- Inhalt -- Danksagung -- Prolog: Eindenken -- »Denken in einer schlechten Welt« -- Sektion 1: Erinnern -- Von Lara Croft zu »Deus Vult!« -- Geschichte im Computerspiel -- Wie analysiert man die Geschichte politischer Ideen in digitalen Spielen? -- Das ewige neue Medium -- Sektion 2: Arbeiten -- Notiz über Ökonomie in Computerspielen -- Pay-to-Skip statt Pay-to-Win -- »You're so handsome I might just give you a discount« -- Die Blue Wall of Silence in Polizei-Simulatoren -- Sektion 3: Ermächtigen -- Cosplaying Agency -- Reicht uns Sichtbarkeit? -- Wating for the ›Momification of Games‹? -- Das politische Potenzial der Folk Mechanic in indigenen Videospiele -- Sektion 4: Agi(ti)eren -- Open Source Tool – Prototyp : Playtest -- Grundlagen der Pokémonologie -- Grenzen des Spielfelds -- Spielend bilden? -- Anhang -- Die Autor:innen -- Editorial
Sommario/riassunto	Inwiefern spiegeln Videospiele und ihre Kultur gesellschaftliche Machtverhältnisse? Vor welchen Herausforderungen steht die Spieleindustrie und welche strukturellen Mechanismen prägen sie? Wie können virtuelle Welten utopische Möglichkeitsräume eröffnen? Erstmalig im deutschsprachigen Raum versammeln die Beiträger*innen kritische Perspektiven auf herrschende Ideologien sowie die Produktion und die Nutzung eines Mediums, dessen gesellschaftliche Relevanz stetig wächst. Dabei finden sie Zugänge über Kunst, Wissenschaft sowie Journalismus, um Videospiele im Spannungsfeld von Kapitalismus, Patriarchat und Kolonialismus unter die Lupe zu nehmen.

