1. Record Nr. UNINA9910779150003321

Autore	Stone Brian, Jr
Titolo	The city and the coming climate : climate change in the places we live / / Brian Stone, Jr [[electronic resource]]
Pubbl/distr/stampa	Cambridge : , : Cambridge University Press, , 2012
ISBN	1-139-36618-1 1-107-23051-9 1-280-64763-9 9786613633682 1-139-37874-0 1-139-06135-6 1-139-37588-1 1-139-37731-0 1-139-37189-4 1-139-38017-6
Descrizione fisica	1 online resource (x, 187 pages) : digital, PDF file(s)
Classificazione	SCI042000
Disciplina	363.738/74
Soggetti	Climatic changes - Economic aspects Climate change mitigation Urbanization Cities and towns
Lingua di pubblicazione	Inglese
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Note generali	Title from publisher's bibliographic system (viewed on 05 Oct 2015).
Nota di bibliografia	Includes bibliographical references and index.
Nota di contenuto	Cover; The City and the Coming Climate: Climate Change in the Places We Live; Title; Copyright; Dedication; Contents; Acknowledgments; Prologue: La Canicule; 1: Keeling's Curve; 2: The Climate Barrier; 3: Islands of Heat; 4: The Green Factor; 5: Leveraging Canopy for Carbon; 1. Broaden the definition of climate change adopted by the UN Framework Convention on Climate Change to encompass the land-surface drivers of climate change; 2. Adopt the regional scale as the primary focus of scientific assessments of climate change 3. Establish forest protection and reforestation commitments for participating nations4. Prioritize adaptive mitigation over nonadaptive

	mitigation; Postscript; References; PROLOGUE; CHAPTER 1; CHAPTER 2; CHAPTER 3; CHAPTER 4; CHAPTER 5; Index
Sommario/riassunto	This book is the first to explore the dramatic amplification of global warming underway in cities and the range of actions that individuals and governments can undertake to slow the pace of warming. A core thesis of the book is that the principal strategy currently advocated to mitigate climate change - the reduction of greenhouse gases - will not prove sufficient to measurably slow the rapid pace of warming in urban environments. Brian Stone explains the science of climate change in terms accessible to the non-scientist and with compelling anecdotes drawn from history and current events. The book is an ideal introduction to climate change and cities for students, policy makers and anyone who wishes to gain insight into an issue critical to the future of our cities and the people who live in them.

2.

Record Nr.	UNINA9910831593903321
Autore	Ascher Franziska (Ludwig-Maximilians-Universität München, Deutschland)
Titolo	Erzählen im Imperativ : Zur strukturellen Agonalität von Rollenspielen und mittelhochdeutschen Epen / Franziska Ascher
Pubbl/distr/stampa	Bielefeld, : transcript Verlag, 2021
ISBN	9783839458112 3839458110
Edizione	[1st ed.]
Descrizione fisica	1 online resource (318 p.)
Collana	Populäres Mittelalter ; 2
Classificazione	GE 7100
Disciplina	430
Soggetti	Computerspiel; Artusepik; Mittelalter; Agon; Avatar; Narratologie; Literatur; Medien; Popkultur; Germanistik; Computerspiele; Digitale Medien; Literaturwissenschaft; Computer Game; Arthurian Epics; Middle Age; Narratology; Literature; Media; Popular Culture; German Literature; Computer Games; Digital Media; Literary Studies
Lingua di pubblicazione	Tedesco
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Nota di contenuto	Frontmatter 1 Editorial 2 Inhalt 5 Danksagungen 7 1 Präludium 9 2.1 Gegenstandsbestimmung 17 2.2 Medienkulturwissenschaftliche

Überlegungen zum Agonalen und seinen Formalisierungen 27 2.3 Unterschiede versus Ähnlichkeiten 32 2.4 Rekapitulation 51 Einleitung 53 3.1 Konzeptuell überschriebene Module 54 3.2 Der Agon und das Agonale 60 3.3 Spezifika strukturorientierten Erzählens 77 3.4 Exkurs: Das Teleologie-Problem 79 3.5 Der Handlungsfokus interaktiver Medien 85 3.6 Rekapitulation 90 Einleitung 93 4.1 Zur Semantik von Quest und Aventiure 94 4.2 Exemplarische Analyse paratextueller Rollenspiel-Imperative 110 4.3 Der Agon als Taktgeber handlungsbasierter Narration 125 4.4 Rekapitulation 135 Einleitung 139 5.1 Exorbitanz als Eigenschaft von Protagonisten in handlungsbasiertem Erzählen 140 5.2 Die Logik des Steigerungsspiels 156 5.3 Rekapitulation 167 Einleitung 169 6.1 Der Chronotopos im handlungsbasierten Erzählen 170 6.2 Zwischenfazit 187 6.3 Krisenfälle handlungsbasierten Erzählens: Niederlage und Untätigkeit 190 6.4 Rekapitulation 208 Einleitung 211 7.1 Kinästhetische Wahrnehmung als Grundlage für die Rezeption virtueller Welten 212 7.2 Die Avatare der Artusepik 230 7.3 Rekapitulation 243 Einleitung 247 8.1 Literatur als Spiel 249 8.2 Alternativität und Konventionalität 262 8.3 Rekapitulation 273 9.1 ›Natürliche‹ Narratologie und Mediävistik 277 9.2 ›Natürliche‹ Narratologie und Erzählen im Imperativ 285 Glossar 291 Quellenverzeichnis 295 Index 317

Sommario/riassunto

Während sich die motivischen Parallelen zwischen Artusepen und Computerrollenspielen förmlich aufdrängen, erwartet man mediale Gemeinsamkeiten eher nicht. Doch im agonalen Handlungsschwerpunkt mittelalterlicher Texte scheint eine ludonarrative Logik auf, die mit der Interaktivität von Rollenspielen korrespondiert. Protagonist*innen werden Avatare, Lesende zu Spielenden. Totgeglaubtes mittelalterliches Erzählen kehrt wieder im neuen Medium. Ob Witcher oder Wigalois - Franziska Ascher webt ein dichtes Netz an Querverbindungen zwischen den historisch disparaten Gegenständen. Game Studies und Germanistische Mediävistik treten dabei in Dialog und profitieren voneinander.