

1. Record Nr.	UNIORUON00347670
Autore	LAHR, JOHN
Titolo	A casebook on Harold Pinter's The homecoming / edited by John Lahr and Anthea Lahr
Pubbl/distr/stampa	London, : Davis Poynter, 1974
ISBN	07-06-70128-3
Descrizione fisica	xix, 199 p. ; 22 cm.
Altri autori (Persone)	LAHR, Anthea
Disciplina	824
Soggetti	PINTER HAROLD
Lingua di pubblicazione	Inglese
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
2. Record Nr.	UNINA9910965452203321
Autore	Schmitt Christian
Titolo	Computerspiele : Fluch oder Segen? : die Nutzer, die Gefahren, die Lernpotentiale, der Umgang // Christian Schmitt
Pubbl/distr/stampa	Hamburg, : Diplomica Verlag, 2011
ISBN	9783842816749 384281674X 9783842804951 3842804954
Edizione	[1st ed.]
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.	UNINA9910137757403321
Titolo	Archäologie der Schweiz = : Archéologie suisse
Pubbl/distr/stampa	[Basel], : [SGUF], -[2022] Basel, : Archäologie Schweiz
Descrizione fisica	1 online resource
Disciplina	936.4
Soggetti	Prehistoric peoples - Switzerland Excavations (Archaeology) - Switzerland Antiquities Excavations (Archaeology) Prehistoric peoples Archeologie Periodicals. Switzerland Antiquities Periodicals Switzerland
Lingua di pubblicazione	Francese
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Periodico