

1. Record Nr.	UNISA990000202440203316
Autore	International workshop LPKR'97 : 3. : 1997
Titolo	Logic programming and knowledge representation : 3rd International workshop, LPKR'97 ; Port Jefferson, New York, USA, October 17, 1997 / Jurgen Dix ... [et al.] (eds.)
Pubbl/distr/stampa	Berlin [etc.] : Springer-Verlag, copyr. 1998
ISBN	3-540-64958-1
Descrizione fisica	VIII, 246 p. : ill. ; 24 cm
Collana	Lecture notes in artificial intelligence ; 1471
Disciplina	0051
Collocazione	006.3 LNIA (1471)
Lingua di pubblicazione	Inglese
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Note generali	serie principale: lecture notes incomputer science

2. Record Nr.	UNINA9910350205803321
Autore	Braun Alain
Titolo	Virtu@lité et sport : Écrans multiples, vidéo et cybersport / / Jean-Paul Callède
Pubbl/distr/stampa	Pessac, : Maison des Sciences de l'Homme d'Aquitaine, 2019
ISBN	2-85892-512-7
Descrizione fisica	1 online resource (240 p.)
Altri autori (Persone)	CallèdeJean-Paul ChevalierÉric DenelRobert GhigoDenis GibertErnest HildweinYann La RochetteHélène de MartinJean-Michel MichelJean-Louis PinazoPhilippe
Soggetti	Library, Information & Communication sciences Sociology & Anthropology Sociology Hospitality Leisure Sport & Tourism virtualité sport cyber sport vidéo saut technologique activité ludique
Lingua di pubblicazione	Francese
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Sommario/riassunto	La 28ème Université Sportive d'Été, qui s'est tenue au mois de septembre 2010 à Aix-en-Provence, a traité d'un thème d'actualité :

Virtualité et Sport. Écrans multiples, vidéo et cybersport. La cyberculture apparaît comme le domaine de la virtualité. Comme tout changement reposant sur un saut technologique innovant, elle est porteuse de progrès, de potentialités et d'inquiétudes légitimes. Tels sont d'ailleurs les trois axes d'exploration retenus par les organisateurs de l'USE, membres de l'Union Nationale des Clubs Universitaires ou de l'Union des Journalistes de Sport en France, pour aborder la question volontairement limitée à la manière dont le sport y est décliné dans une large diversité d'expression. Des conférences, des interventions plus spécifiques, suivies de débats animés, ont permis de dresser un état des lieux qui manquait encore. Autant de regards croisés proposés par des spécialistes appartenant à différents champs disciplinaires, de la médecine aux sciences économiques et sociales en passant par les sciences de l'ingénieur et les techniques de commercialisation. Le lien entre virtualité et sport ne se limite pas à la sphère de l'activité ludique. Des applications sérieuses ouvrent des perspectives intéressantes et prometteuses, par exemple dans le domaine des apprentissages sportifs, de la rééducation ou de la communication à distance. Pour autant, le jeu excessif, de distraction, d'argent et de hasard, qui s'apparente à une addiction sans drogue, associe des traits déjà connus à des comportements émergents directement liés aux nouvelles technologies. Le dispositif Internet agit comme un catalyseur. Pour le meilleur et parfois pour le pire.
