

1. Record Nr.	UNISA990002806840203316
Titolo	La citta metropolitana : problematiche ed evidenze / [relazioni di] O. Amoruso ... [et al.] ; a cura di Waldemaro Morgese ; presentazione di Giovanni Girone ; introduzione di Lanfranco Massari e Gianni Morone
Pubbl/distr/stampa	Bari : Cacucci, 1993
Descrizione fisica	270 p., [4] c. di tav. ; 25 cm
Disciplina	307.120945
Soggetti	Metropoli - amministrazione
Collocazione	P08 1881
Lingua di pubblicazione	Italiano
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Note generali	In testa al front.: Universita degli studi di Bari, Facolta di economia e commercio. - Presentate a un convegno tenuto a Bari nel 1992
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 Videospielen -- 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.
