

- |                         |   |
|-------------------------|---|
| 1. Record Nr.           | UNISALENTO991001879329707536                                    |
| Autore                  | Cosmacini, Giorgio  |
| Titolo                  | La vita nelle mani : storia della chirurgia / Giorgio Cosmacini |
| Pubbl/distr/stampa      | Roma ; Bari : Laterza, 2003                                     |
| ISBN                    | 8842070904  |
| Descrizione fisica      | IX, 238 p. ; 21 cm  |
| Collana                 | Storia e societa  |
| Disciplina              | 617   |
| Soggetti                | Chirurgia - Storia  |
| Lingua di pubblicazione | Italiano  |
| Formato                 | Materiale a stampa  |
| Livello bibliografico   | Monografia  |
- 
- |                         |  |
|-------------------------|--|
| 2. Record Nr.           | UNINA9910765527703321  |
| Titolo                  | Parler le jeu vidéo : Le ludème comme unité minimale d'une grammaire vidéoludique?   |
| Pubbl/distr/stampa      | Liège, : Presses universitaires de Liège, 2023   |
| ISBN                    | 2-87562-396-6  |
| Descrizione fisica      | 1 online resource  |
| Collana                 | Culture contemporaine  |
| Soggetti                | Computing & information technology<br>Oceanography (seas)  |
| Lingua di pubblicazione | Inglese  |
| Formato                 | Materiale a stampa   |
| Livello bibliografico   | Monografia   |
| Sommario/riassunto      | L'idée d'un langage ou d'une grammaire spécifiques au médium vidéoludique est une problématique qui refait ponctuellement surface, |

rassemblant des préoccupations propres aux études sur le jeu vidéo et sur le jeu en général, à la conception et aux game studies. Cet ouvrage montre qu'il s'agit d'une discussion riche, qui rejoue dans ses différentes approches des thématiques plus larges, notamment entre ludologie et narratologie, entre études du game ou études du play. S'inspirant de ces discussions, l'ouvrage entend d'abord dresser un inventaire et une typologie des approches proposées, ainsi que des critiques qui ont pu leur être opposées, mais aussi actualiser dans un second temps cette thématique au regard de théories plus récentes dans le champ des études du jeu, de la linguistique et de la sémiotique. Par l'intermédiaire du concept de ludème, dont l'évolution particulière symbolise pleinement la problématique dans son ensemble, la réflexion menée montrera finalement qu'il est possible de réarticuler celle-ci sur différents niveaux d'analyses, pour y concilier les différents aspects de la conception et du jouer, et qu'elle peut également être repensée pour apporter un nouvel éclairage sur des questions d'expérience de jeu, de gameplay émergent ou encore de détournement.

---