

# Índice

---

<b>Prólogo</b>	<b>13</b>
Daniel Muriel	
<b>Introducción general</b>	<b>17</b>
<b>Capítulo 1</b>	<b>25</b>
<b>Conflictos y crisis humanitarias en África I</b>	
Uganda: <i>Child Soldier's</i>	
<b>Capítulo 2</b>	<b>49</b>
<b>Conflictos y crisis humanitarias en África II</b>	
Ruanda: <i>Hush</i>	
<b>Capítulo 3</b>	<b>69</b>
<b>Conflictos y crisis humanitarias en África III</b>	
Sudán Occidental: <i>On the Ground Reporter: Darfur</i>	

<b>Capítulo 4</b>	<b>93</b>
De Myanmar a Malasia: La crisis de los rohingya a través de <i>Finding Home</i>	
<b>Capítulo 5</b>	<b>117</b>
Violencia y corrupción en América <i>Global Conflicts: Latin America</i>	
<b>Capítulo 6</b>	<b>139</b>
El cerco de Sarajevo y de todas aquellas ciudades que vinieron después <i>This War of Mine</i>	
<b>Capítulo 7</b>	<b>163</b>
Estados Unidos y el videojuego de guerra como <i>softpower</i> y cultura militar	
<b>Capítulo 8</b>	<b>185</b>
El ascenso de China y los usos nacionalistas del videojuego El caso de <i>Glorious Army</i>	
<b>Capítulo 9</b>	<b>205</b>
La guerra de Siria y la crisis de los refugiados a través del videojuego El caso de <i>Bury me, my Love</i>	
<b>Capítulo 10</b>	<b>227</b>
La revolución de Irán <i>1979 Revolution: Black Friday</i> y el videojuego como memoria histórica	
<b>Conclusiones</b>	<b>251</b>