

Índice ¿Pueden los videojuegos cambiar el mundo?

Agradecimientos

Introducción

1. Comprender los serious games

De juegos y hombres. Dando sentido a los videojuegos

Narratología: los videojuegos como historias

Ludología: los videojuegos como juegos

Videojuegos: elementos lúdicos y formas narrativas

El lenguaje de los videojuegos: la retórica de procesos

Serious games: concepto y clasificación

Gamificación y serious games

2. Soldados en la holocubieta. Los serious games como armas de persuasión masiva

De juegos y militares. El juego como simulación bélica

America's Army: la historia de un éxito

America's Army y su dimensión de entretenimiento

America's Army: entre la información y la propaganda

Empower yourself: formando soldados

Defend freedom: soldados en acción

Negociación y realismo. El ejército americano más allá de America's Army

Militainment en otros países: Inglaterra y España

Propuestas incómodas. Videojuegos y militainment en países árabes

3. Serious games por un mundo mejor

Juegos y motivos. Serious games al servicio de las causas sociales

Serious games en campañas de sensibilización humanitaria

Hazlo mejor. La educación en hábitos para la gestión de catástrofes

4. La actualidad en juego. El rostro informativo de los serious games

Juegos e información: el discurso de los newsgames

La génesis de los newsgames (2003-2006)

La consolidación de los newsgames (2007-2011)

Newsgames: algo más que juegos, algo más que información

Algo más que opinión: la apuesta editorialista de September 12th

Algo más que información: el porqué de la piratería en Cutthroat Capitalism

Newsgames a la española. Una aproximación

5. Vivir mejor es divertido: healthcare games

Serious games para una vida mejor

Mens sana in homo ludens sano

6. Serious games: ¿un arma cargada de futuro?

Bibliografía

