



Videjuegos y conflictos internacionales /

Moreno Cantano, Antonio César

Héroes de Papel,
2020.

Monografía

Los videjuegos son una expresión de la vida y de la cultura de la modernidad. Responden a una realidad contemporánea, tienen como plasmación final un producto cultural, influenciado por los caracteres que determinan nuestra realidad presente. Si el mundo actual está envuelto en interminables guerras y todo género de violencias, estos factores se plasman en el videjuego. El videjuego dentro del conflicto moderno no solo ha servido como manifestación y representación de lo sucedido. Cada vez con más frecuencia se aloja en el corazón mismo de la guerra. Y en no pocas ocasiones se ha convertido en un resorte más dentro de las posibles decisiones militares de un país. Ante esta serie de hechos, el videjuego bélico se presenta cada vez con más fuerza como un objeto de estudio de vital importancia para conocer los métodos propagandísticos y bélicos de la guerra moderna. Este libro, y a través de un análisis geopolítico, cultural, visual y lúdico, trata de reflexionar sobre las maneras en las que se han plasmado en formato digital interactivo episodios tan relevantes como la Revolución iraní de 1979, el genocidio de Ruanda, la crisis de los rohingya, la violencia de Darfur, la guerra de Bosnia y un largo etcétera.

<https://rebiunoda.pro.baratznet.cloud:38443/OpacDiscovery/public/catalog/detail/b2FpOmNlbGVicmF0aW9uOmVzLmJhemF0ei5yZW4vMjgwOTE2NjM>

Título: Videjuegos y conflictos internacionales Antonio César Moreno Cantano, Alberto Venegas Ramos.

Editorial: Bollullos de Mitación (Sevilla) Héroes de Papel 2020.

Descripción física: 280 p. il. 21 cm

Mención de serie: Studies

ISBN: 978-84-120311-4-0

Materia: Videjuegos Conflictos internacionales Guerra Historia 7B.

Autores: Venegas Ramos, Alberto

Baratz Innovación Documental

- Gran Vía, 59 28013 Madrid
- (+34) 91 456 03 60
- informa@baratz.es

