

# Las autoras y los autores

LEA ACHMÜLLER completó su licenciatura de “Kultur & Wirtschaft” (‘Cultura y Economía’) en la Universität Mannheim con un trabajo sobre dos novelas de la escritora colombiana Laura Restrepo antes de cursar un máster en Literatura Comparada en las universidades de Viena y Berlín. Entre 2020 y 2022 trabajó en el proyecto “Vamos a la Guerra/Allons en Guerre” de Daniela Kuschel, con quien publicó varios análisis en el campo de la investigación de juegos.

MARIO ALAGUERO RODRÍGUEZ es historiador y profesor asociado en el Departamento de Historia, Geografía y Comunicación de la Universidad de Burgos. Sus líneas de investigación se basan en la informática gráfica, la arqueología virtual, la realidad virtual, el patrimonio cultural y la comunicación. Forma parte del grupo de investigación Comunicación, Difusión y Publicidad de la Cultura y del Patrimonio. Además, es autor del juego de mesa *Brigada: guerra civil española*, que tiene por objetivo la divulgación de conocimientos sobre la historia militar de la Guerra Civil a un público más amplio, en particular, “facilitar la comprensión de los factores sociopolíticos, militares y económicos del conflicto”.

MANUELA FERNÁNDEZ RODRÍGUEZ profesora contratada y doctora de la Universidad Rey Juan Carlos. Pertenece a la Facultad de Artes y Humanidades y al área de Historia del Derecho y las Instituciones. Sus varias e interrelacionadas líneas de investigación abarcan la historia jurídica de la construcción europea, la historia del derecho y el estudio de diversos fenómenos relacionados con la seguridad, la guerra o la religión y tal como estos se han manifestado en la configuración de la monarquía hispánica. Es codirectora del máster de Ludificación, Aprendizaje basado en Juegos y Juegos Serios: Docencia y Formación Continua.

JAN GONZALO IGLESIA es profesor agregado del Departamento de Estudios de Comunicación de la Universidad Rovira i Virgili en Tarragona y coordinador del grupo de investigación en Comunicación Asterisc de la misma institución. Su investigación se centra en juegos analógicos desde el punto de vista de la comunicación y como parte inseparable de los *game studies*. Se interesa tanto por los juegos de mesa como objeto de análisis narrativo sobre la historia y la memoria social como por los juegos como herramienta de aplicación en el aula.

JUAN FRANCISCO JIMÉNEZ ALCÁZAR es catedrático de Historia Medieval en la Universidad de Murcia, presidente de la Sociedad Española de Estudios Medievales y director del Centro de Estudios Medievales de la Universidad de Murcia. Además de líneas de investigación como el reino de Murcia en la Baja Edad Media y Alta Edad Moderna, la frontera castellano-nazarí y el Mediterráneo y la península ibérica en la Baja Edad Media, también mantiene la del impacto del videojuego sobre el conocimiento del pasado histórico, con la dirección de proyectos de investigación I+D+i, del grupo de investigación Humanidades Digitales y del grupo de transferencia del conocimiento Historia y Videojuegos (<https://www.historyayvideojuegos.com>). Es codirector del grupo TEG 2.0 y de la revista *e-tramas* en la Universidad Nacional de Mar del Plata (Argentina).

DANIELA KUSCHEL es asistente de la cátedra de Filología Románica en la Universität Mannheim. Se doctoró en 2018 con una tesis sobre la representación de la guerra civil española en los medios y contextos

populares en la misma universidad. Sus principales líneas de investigación son la representación de guerras, de violencia y de la memoria (histórica) en la literatura y los medios de comunicación (películas, cómics, videojuegos y juegos de mesa). Entre 2020 y 2022 dirigió el proyecto “Vamos a la guerra/Allons en guerre: Wirkungsästhetik und -potenziale von analogen und digitalen Kriegsspielen zu Kriegen der Romania”, del que, entre otras acciones, se inspiró este volumen.

MARC MARTI es catedrático en el Departamento de Español de la Université Nice Côte d’Azur. Se doctoró en 1994 con una tesis sobre el pensamiento de la Ilustración y sus relaciones con las estructuras económicas y políticas en el contexto tardofeudal español. Pertenece al equipo de investigación del LIRCES UPR 3159. Es director de la revista electrónica *Cahiers de Narratologie*. Trabaja en dos temas principales: por un lado, la historia de las ideas y las producciones culturales desde el siglo XVIII hasta el XXI en España, y por otro, la investigación teórica sobre los géneros narrativos y los dispositivos sociotécnicos de la narración, especialmente en los nuevos medios digitales, entre los cuales están los videojuegos. En el máster MAJIC (Management Jeux Vidéo et Industries Créatives) encuadra proyectos de estudiantes por equipo (prototipos de videojuegos), en particular en diseño narrativo. Imparte clases sobre teoría narrativa, diseño narrativo y creación de imaginarios. Además, tiene un proyecto en curso, titulado L’Engagement Narratif Vidéoludique: Scénario, Interface, Game Play, LIRCES-CREATES, que se dedica a la investigación y producción creativa de un *game design*.

LEANDRO MARTÍNEZ PEÑAS es profesor titular de la Universidad Rey Juan Carlos, Facultad de Artes y Humanidades, en el área de Historia del Derecho y las Instituciones. Sus líneas de investigación abarcan las técnicas gamificadas, la historia militar, el derecho inquisitorial, las relaciones internacionales y la aplicación de *serious games* a la difusión del conocimiento. Dirige el proyecto “Diseño, implementación y análisis de procesos gamificados y *serious games* para la consolidación de una cultura de democrática de seguridad y defensa (01/01/20-31/12/21)” y es editor de la revista *Alea Jacta Est*.

PAUL MOGDAN completó su licenciatura en “Kultur & Wirtschaft” (‘Cultura y Economía’) en la Universität Mannheim con una tesis sobre la relación estética entre el reportaje de guerra, los mitos y los superhéroes en el cómic *1937 - La batalla del Jarama* antes de decidir cursar un máster en la misma materia. Entre 2020 y 2022, trabajó en el proyecto “Vamos a la guerra/Allons en guerre” de Daniela Kuschel, con quien publicó varios análisis en el campo de la investigación sobre juegos.

EUGEN PFISTER es docente en la Universität Wien (Instituto de Historia, Instituto de Historia Económica y Social e Instituto de Historia Contemporánea). Estudió Historia y Ciencias Políticas en la Universität Wien y en la Université Paris IV-Sorbonne. De 2008 a 2013 fue miembro del Grupo Internacional de Formación en Investigación “Comunicación Política de la Antigüedad al Siglo xx”. Se doctoró en cotutelas en la Università degli studi di Trento y en la Johann-Wolfgang-Goethe-Universität Frankfurt am Main. Es miembro fundador del grupo de trabajo Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele y tiene un blog de investigación sobre juegos digitales, *Spiel-Kultur-Wissenschaft. Mythen im Digitalen Spiel*.

ERIKA PRADO RUBIO hace su doctorado en la Universidad Rey Juan Carlos, Facultad de Ciencias Jurídicas y Sociales, Historia del Derecho y las Instituciones dentro del proyecto “Diseño, implementación y análisis de procesos gamificados y *serious games* para la consolidación de una cultura de democrática de seguridad y defensa (01/01/20-31/12/21)”. Sus líneas de investigación son, por un lado, el desarrollo de metodologías gamificadas y el juego como elemento docente y, por otro, la difusión de la cultura de seguridad y defensa democrática.

XAVIER RUBIO-CAMPILLO es becario “Ramón y Cajal” de la Universidad de Barcelona y becario honorario de la School of History, Classics and Archaeology de la Universidad de Edimburgo, Gran Bretaña. Asimismo, dirige el grupo de investigación DIDPATRI. Didàctica del Patrimoni, Museografia Comprensiva i Noves Tecnologies. Sus líneas de investigación son la arqueología del conflicto, el patrimonio

digital, los videojuegos, la arqueología computacional y las humanidades digitales.

ADÁN RUIZ ROMÁN es profesor asociado de la Universidad de Burgos en los grados de Historia y Patrimonio y de Turismo, así como del Máster en Patrimonio y Comunicación. Es profesor de Secundaria y formador de profesorado de Secundaria en aplicación de nuevas tecnologías para el aula de CCSS: Geografía e Historia para los Centros de Formación del Profesorado e Innovación Educativa (CFIE) de la Junta de Castilla y León. Profesor del Erasmus Mundus Joint Master in ARCHaeological MATerial Science (ARCHMAT) de la Universidad Abierta a Mayores y del diploma en Desarrollo Humano Sostenible de la Universidad de Burgos.

ALBERTO VENEGAS RAMOS es profesor de Historia, Historia del Arte y Geografía en Secundaria y doctor por la Universidad de Murcia con la tesis doctoral *Historia y videojuegos: la Segunda Guerra Mundial en la cultura y la sociedad digital contemporánea (2017-2020)*. Es autor del libro *Pasado interactivo: memoria e historia en el videojuego* (Sans Soleil, 2020); miembro del grupo de investigación Humanidades Digitales: Historia y Videojuegos; director de la revista digital de divulgación e investigación sobre la cultura del videojuego *Presura*; colaborador en distintas páginas de crítica del videojuego, y miembro de la Red Española de Excelencia sobre I+D+i y Ciencia para videojuegos (RIDIVI), proyecto financiado por el Ministerio español de Economía, Industria y Competitividad (MINECO) y por la Cátedra de Videojuegos, Gamificación y Juegos Serios de la Universidad de Málaga.