

## *Medievalister: el medievalismo en la encrucijada de la revolución digital*

### *Medievalister: Medievalism at the Crossroads of the Digital Revolution*

Juan Francisco Jiménez Alcázar  
(Universidad de Murcia, España)  
ORCID: 0000-0002-0934-2774

*En cualquier caso, bienvenidas sean estas modas si contribuyen a suscitar interés por «ir al libro» de Historia y para despertar alguna vocación de medievalista. (González Jiménez, 2009, p. 61)*

Date of receipt: 30/07/ 2022

Date of acceptance: 17/01/2023

#### 8. Bibliografía

- Alonso Docampo, Raquel (2020) 'Desmaterialización del arte. Una mirada al ciberespacio', *La Albolafia: Revista de Humanidades y Cultura*, 20, pp. 45-54.
- Aurell, Jaume - Balmaceda, Catalina - Burke, Peter - Soza, Felipe (2015) *Comprender el pasado. Una historia de la escritura y el pensamiento histórico*. Madrid: Akal.
- Barrio Andrés, Moisés (2020) *Internet de las cosas*. Madrid: Reus S.A.
- Benedictow, Ole J. (2020) *La Peste Negra (1346-1353). La historia completa*. Madrid: Akal.
- Bonillo Fernández, Claudia (2018) 'Oda Nobunaga en los videojuegos de Japón. Imágenes de un personaje histórico', en Juan Fco. Jiménez y Gerardo Rodríguez (coords.), *Videojuegos e Historia: entre el ocio y la cultura*. Murcia: Editum, pp. 35-57.
- Castillo, Juan José (1997) 'El paradigma perdido de la interdisciplinariedad: volver a los clásicos', *Política y Sociedad*, 26, pp. 143-155.

- Del Val Valdivieso, M<sup>a</sup> Isabel (2021) 'Los estudios sobre las mujeres medievales hoy', en Esther López Ojeda (coord.) *Las mujeres en la Edad Media. XXX Semana de Estudios Medievales. Nájera 2019*. Logroño: Instituto de Estudios Riojanos, pp. 19-52.
- Duby, Georges (1995) *Año 1000, Año 2000. La huella de nuestros miedos*. Santiago: Ed. Andrés Bello.
- González Jiménez, Manuel (2009) 'Percepción académica y social de la Edad Media. Un siglo de historia e historiadores', en *La Historia Medieval hoy: percepción académica y percepción social. XXV Semana de Estudios Medievales de Estella*. Pamplona: Gobierno de Navarra, pp. 37-62.
- González Manrique, Manuel Jesús (2017) 'Los videojuegos del Bicentenario de la independencia de México. Usos y abusos de la identidad, el héroe y la historia', *Antropología Experimental*, 17, pp. 305-324.
- Jiménez Alcázar, Juan Francisco (2012) 'Cambio de época versus época de cambios. Medievalistas y nuevas tecnologías', en A. Vanina y G.F. Rodríguez (coords.), *¿Qué implica ser medievalista? Práctica y reflexiones en torno al oficio del historiador*. Mar del Plata: Universidad de Mar del Plata, pp. 39-52.
- (2016) 'Medievalist gamer. Un nuevo tipo de historiador', en *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medievalo y videojuegos*. Murcia: Centro de Estudios Medievales de la Univ. Murcia-Compobell, pp. 195-218.
- Lluch, G. (2017) 'Los jóvenes y adolescentes comparten la lectura', en F. Cruces (dir.), *¿Cómo leemos en la sociedad digital? Lectores, booktubers y prosumidores*. Barcelona: Ariel, pp. 29-51.
- Massone, Marisa (2021) 'Libros expandidos: prácticas de lectura de fotocopias y pdfs en las clases de historia', *Clío & Asociados. La historia enseñada*, 32. <<https://bibliotecavirtual.unl.edu.ar/publicaciones/index.php/ClíoYAsociados/article/view/10194/13823>> (28.12.22)
- Molina Puche, Sebastián y Ortuño Molina, Jorge (2022) '¿Quiénes protagonizan la historia que enseñamos?', *The Conversation*, 17 julio 2022. <<https://theconversation.com/quienes-protagonizan-la-historia-que-enseñamos-186689>> (28.12.22)

- Moradiellos, Enrique (2013) *El oficio de historiador. Estudiar, enseñar, investigar*. Madrid: Akal.
- Sanmartín, Israel (2014) 'El concepto de revolución en la historia digital sobre la Edad Media', *Sémata. Ciencias Sociales e Humanidades*, 28, pp. 77-108.
- Spence, Paul (2014) 'La investigación humanística en la era digital: mundo académico y nuevos públicos', *Humanidades Digitales: una aproximación transdisciplinar, Janus*, Anexo 2, pp. 117-131.
- Venegas Ramos, Alberto (2018) 'Retrolugares, definición, formación y repetición de lugares, escenarios imaginados del pasado en la cultura popular y el videojuego', *Revista de Historiografía*, 28, pp. 323-346.
- (2020) 'El videojuego como forma de memoria estética', *Pasado y Memoria. Revista de Historia Contemporánea*, 20, pp. 277-301.
- Zaragoza Tomás, Juan Carlos y Roca Marín, Delfina (2020) 'El movimiento youtuber en la divulgación científica española', *Prisma Social: revista de investigación social*, 31, pp. 212-238.