



CV RESUMIDO

	Apellidos y nombre	Gómez García, Salvador		
	Despacho	Teléfono fijo	Correo electrónico	
	414	Ext. 2160	salvgomeATucm.es	
	Departamento	Periodismo y Comunicación Global		Sexenios
				2
	Categoría profesional	Profesor Titular de Universidad		
	Código Orcid	0000-0001-5126-6464		
	Research ID	55329857100		
Scholar	https://scholar.google.com/citations?user=O6F3WoYAAAAJ&hl=es			

FORMACIÓN

(titulación, año, institución)

Licenciada en Periodismo por la Universidad Complutense de Madrid en 2002, con un posgrado de especialista en documentales históricos en la misma universidad en 2004 y Doctor en Periodismo por la Universidad Complutense de Madrid en 2008.

EXPERIENCIA PROFESIONAL

(puesto, funciones, empresa, periodos)

Actividades más recientes:

- [1] Subdirector de los Cursos de Verano de San Lorenzo de El Escorial (2023 – actualidad).
- [2] Colaborador profesional en informes técnicos y estratégicos con SigmaDos (2024 – actualidad). Entre ellos, Responsable del benchmarking competitivo para el Informe de la Renovación de la Imagen de Marca de Televisión Extremadura; y Coordinador académico del Segundo Informe sobre el sector audiovisual del Spain Audiovisual Hub (junio 2024). Informe elaborado para el Ministerio de Economía, Comercio, centrado en el análisis estratégico del sector audiovisual en España.
- [3] Miembro del comité de expertos de la sociedad civil en la lucha contra las campañas de desinformación nacional (Departamento de Seguridad Nacional, Gabinete de la Presidencia del Gobierno).
- [4] Asesor del gabinete de prensa de la Secretaría de Estado de España Global (2019).
- [5] Consultor de la FIIAPP (Fundación Internacional y para Iberoamérica de Administración y Políticas Públicas).

EXPERIENCIA DOCENTE

(asignaturas, especialización, habilidades)

He sido profesor de plantilla en 4 universidades (UCM, CES Felipe II, UNIR y UVa) y docente en titulaciones de máster de diferentes universidades españolas (UAB, Carlos III, URJC, Universidad Internacional de Valencia, etc.) y extranjeras (Universidad de La Habana, Lincoln University, Universidad de los Andes, etc.).

Mis principales líneas temáticas en el ámbito docente son (a) Historia de la Comunicación Social; y (b) Tecnologías y Narrativas Digitales, con un especial énfasis en el Ocio Digital Interactivo.

EXPERIENCIA INVESTIGADORA (Indicar líneas, proyectos, etc.)

Tras más de 20 años de experiencia en investigación interdisciplinar, mi trayectoria académica se centra en dos grandes líneas de especialización. La primera aborda el impacto de las narrativas digitales y las tecnologías emergentes en el ecosistema mediático, con un énfasis especial en los juegos serios (*serious games*), las narrativas digitales y su interacción con los discursos mediáticos. La segunda línea se centra en la historia de los medios de comunicación, especialmente en la radiodifusión estatal (Radio Nacional de España) durante el franquismo y la transición. De manera más relevante, he liderado los siguientes proyectos de investigación:

- Investigador Principal del Proyecto I+D+i «Radicalización política en entornos lúdicos digitales: producción, mediación y diseminación de ideologías extremistas» (PID2024-158794OB-I00) financiado por el Ministerio de Ciencia e Innovación (septiembre de 2025 hasta agosto de 2028).

- Investigador Principal (junto a Salomé Berrocal) del Proyecto I+D+i «Politainment ante la fragmentación mediática: desintermediación, *engagement* y polarización» financiado por el Ministerio de Ciencia e Innovación (septiembre de 2021 hasta el 31 de marzo de 2025). En este proyecto, se han desarrollado metodologías para analizar cómo las nuevas narrativas digitales influyen en las dinámicas de polarización y radicalización.

Desde el 2021 soy Vice-Chair de la sección de *Digital Games Research* de la European Communication Research and Education Association (ECREA), y ha realizado estancias de investigación en diferentes universidades de Inglaterra, Países Bajos, Dinamarca, Francia, Ecuador, España o Chile. De forma reciente, destacan *Institute for Cultural Inquiry* (Universidad de Utrecht, marzo-junio de 2022) y Erasmus University of Rotterdam (febrero-mayo, 2020). Estas estancias se han realizado bajo el respaldo de diferentes tipos de ayudas competitivas a la movilidad.

PUBLICACIONES (últimos 10 años)

Selección (breve) de publicaciones. Listado completo en <https://scholar.google.es/citations?user=O6F3WoYAAAAJ&hl=es>

1. Autores: **Gómez-García, S.**; Moreno-Cantano, A.C. & Quevedo-Redondo, R. (2025)
Título: Gaming the conflict: *Fursan Al-Aqsa's* narrative of the Israeli-Palestinian struggle and its reception through moral disengagement. Revista: *Convergence: International Journal of Research into New Media Technologies* (JCR, Q1; SJR, Q1). <https://doi.org/10.1177/13548565241295571>
2. Autores: Mayagoitia, A., González, J.M., **Gómez-García, S.** & Páz-Rebollo, M.A. (2024)
Título: “Drop a bomb on Them... and Problem Solved!” An analysis of poverty discourse on TikTok. Revista: *International Journal of Communication*, 18 (JCR, Q1; SJR, Q1). <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/20761>
3. Autores: **Gómez-García, S.**; Moreno-Cantano, A.C. & Quevedo-Redondo, R. (2024)
Título: Activismo lúdico y desconexión moral en videojuegos políticos: Un modelo de análisis a través de *Fursan Al-Aqsa*. Revista: *Estudios del Mensaje Periodístico*, 30(1) (SJR, Q1). <https://doi.org/10.5209/esmp.91561>
4. Autores: **Gómez-García, S.**, & De la Hera Conde-Pumpido, T. (2023)
Título: Games as Political Actors in Digital Journalism. Revista: *Media and Communication*, 11(2) (JCR, Q3; SJR, Q1). <https://doi.org/10.17645/mac.v11i2.6515>
5. Autores: Quevedo-Redondo, R. & **Gómez-García, S.** (2023)
Título: Political communication on TikTok: from the feminisation of discourse to incivility expressed in emoji form. An analysis of the Spanish political platform Sumar and reactions. Revista: *Profesional de la Información*, 32(6) (JCR, Q3; SJR, Q1). <https://doi.org/10.3145/epi.2023.nov.11>
6. Autores: **Gómez-García, S.**, & De la Hera Conde-Pumpido, T. (2023)
Título: Newsgames: The use of digital games by mass-media outlets to frame journalistic messages. Revista:

Games and Culture, 18(4). (JCR, Q1; SJR, Q1).

<https://doi.org/10.1177/1555412022110546>

7. Autores: Glas, R., Van Vught, J., Fluitsma, T., De la Hera, T. & **Gómez-García, S.**, (2023)

Título: Literacy at play: An analysis of media literacy games used to foster media literacy competencies.

Revista: *Frontiers in Communication*, 8. (SJR Q1). <https://doi.org/10.3389/fcomm.2023.1155840>

Última actualización: septiembre 2025