



Cristina Guzmán es Doctoranda en Historia y Artes en la Universidad de Granada. Sus intereses científicos se sitúan en la intersección entre la Ludomusicología (el estudio de la música en los videojuegos) y la Iconografía y la Organología Musical; integrando, además, aportaciones propias de la Etnografía Digital y la Semiótica Musical.

Miembro fundador del Grupo de Trabajo en Ludomusicología perteneciente a la SIBE y de las comisiones de trabajo sobre Música y lenguajes audiovisuales e Instrumentos musicales en contexto de la SEDEM, ha participado en congresos nacionales de referencia como el Simposio Internacional "La Creación Musical en la BSO" y los últimos congresos celebrados por la SIBE y la SEDEM, respectivamente.

También cuenta con publicaciones en las revistas *Popular Music Research Today* y *Cuadernos de Etnomusicología*. Entre sus mayores hitos científicos, sin embargo, se cuentan en el extranjero: junto a múltiples participaciones en la *European Conference on Video Game Music and Sound* y la *North American Conference on Video Game Music*, se suman sus publicaciones en el *Journal of Sound and Music in Games*, entre las que se destaca el artículo titulado [*On the Organological Potential of Video Games*](#), donde presenta un pionero modelo de ficha catalográfica para el estudio de los instrumentos «ludomusicales»—instrumentos musicales representados o constituidos por los videojuegos y videoconsolas—que constituyen el foco de su Tesis Doctoral.