

CALL FOR PAPERS, 80

Special Issue 2024-3

Fecha inicial: 2023-09-01

Fecha límite de presentación: 2023-12-30

Primera edición en línea: 2024-04-30





Edición impresa: 2024-07-01




Cibercultura, Identidad y diversidad: videojuegos online y aprendizajes digitales Cyberculture, Identity and diversity: online video games and digital learning

Thematic editors

Dr. Elías Said-Hung, International University of La Rioja (Spain) ·    

Dr. Roberto Moreno-López, University of Castilla-La Mancha (Spain) ·    

Dr. Fabienne H. Baider, University of Cyprus (Cyprus) ·    

Scope

El acceso a Internet y las TIC son factores determinantes y actuales en la vida de los jóvenes. Se ha constatado que entre las actividades cotidianas más frecuentes que realizan los jóvenes están las relacionadas con el uso de la red en entornos digitales. Sin embargo, la experiencia no siempre es positiva; como señalan algunos estudios recientes, el acoso más tradicional ha saltado al mundo digital hasta el punto de que el número de casos es casi el mismo. En este contexto, nos encontramos con una industria floreciente y en crecimiento. Este nicho de negocio (empresas de videojuegos y empresas especializadas en entornos digitales actuales como las redes sociales) dedica importantes recursos no sólo al diseño de experiencias de juego basadas en la gamificación y la cooperación online que permiten a sus usuarios (muchos de ellos jóvenes) compartir, competir y disfrutar de emociones en un vasto mundo virtual. La violencia en los videojuegos y en los entornos digitales actuales ha sido un controvertido tema de debate público durante décadas. Con este monográfico, pretendemos profundizar en el conocimiento de las realidades y experiencias de los usuarios de plataformas online y redes sociales, especialmente a nivel infantil y juvenil, sobre las interacciones dentro de un espacio social masculinizado. Este número especial se centra en las posibles manifestaciones de odio y violencia vividas en este contexto y en los propios espacios y situaciones de juego desde una perspectiva de género e interseccional en el análisis. Por ello, el objetivo central es explorar los posibles impactos que los juegos online y los entornos digitales multijugador generan en la infancia, adolescencia y juventud, prestando especial interés a la existencia de discursos de odio, sesgos identitarios y de género.

Descriptors

- Educación y socialización digital.
- La importancia de la educación en espacios potencialmente socializadores en el mundo virtual.
- Los videojuegos multijugador online (MMO) como espacios de relación y construcción social.
- Nuevos retos de la edu-comunicación en la interacción entre iguales en el contexto digital.
- Las plataformas multijugador como generadoras de entornos de aprendizaje.
- Impacto de la violencia online en las etapas vitales del individuo. Infancia, adolescencia y juventud.
- La comprensión de la relevancia socializadora de la edu-comunicación en la igualdad de género.
- Nuevas posibilidades de inclusión y construcción de identidad en el mundo digital.

Questions

1. ¿Son los entornos digitales espacios propensos a la violencia y el acoso?
2. ¿Cuáles son las principales plataformas de videojuegos en línea en las que los jóvenes pasan su tiempo libre y de ocio?
3. ¿Cómo es la representación de la diversidad, los roles en los juegos online y los entornos digitales multijugador, desde el punto de vista de las narrativas desarrolladas en este tipo de recursos digitales?
4. ¿Existe discurso de odio y acoso en entornos digitales contra personas diversas, especialmente con sesgo de género desde y en los videojuegos y entornos digitales actuales?
5. ¿Cuál es el tipo de violencia y cómo influyen las características sociodemográficas como la edad, el sexo y el origen, entre otras, en los videojuegos online y otros entornos digitales?
6. ¿Qué efectos psicosociales y educativos tienen los distintos tipos de videojuegos en línea y entornos digitales multijugador, así como sus modalidades de participación?
7. ¿En qué medida está presente el androcentrismo en los videojuegos y otros entornos digitales?
8. ¿Cuáles son las iniciativas y medidas establecidas por las plataformas y empresas para prevenir los comportamientos violentos en los videojuegos online y entornos digitales multijugador?
9. ¿Los nuevos medios y plataformas digitales plantean iniciativas educativas y de comunicación enfocadas a la prevención y lucha contra el acoso y la violencia contra las mujeres en los videojuegos online y entornos digitales actuales?

Editors

Dr. Elías Said Hung (Universidad Internacional de la Rioja, España)

Doctor en Ciencias de la Información. Director del Máster en Educación Inclusiva e Intercultural y PI del Grupo de Investigación Inclusión Socioeducativa e Intercultural, Sociedad y Medios de Comunicación (SIMI) de la Universidad Interuniversitaria de La Rioja. Cuenta con más de 100 publicaciones, de las cuales más de 60 son artículos indexados en WoS y Scopus, en áreas de conocimiento asociadas a las Ciencias Sociales y Jurídicas. Editorialmente, ha coordinado más de diez libros de editoriales individuales en el ranking SPI y números especiales en revistas indexadas en Scopus. Ha liderado como IP o participado en más de 12 proyectos de investigación financiados en convocatorias públicas en España y Latinoamérica por entidades como el Ministerio de Ciencia e Innovación y FECYT de España, Departamento Administrativo de Ciencia, Tecnología e Innovación de Colombia (Colciencias) o Capes en Brasil; destacando su participación como IP y miembro del equipo de investigación en tres proyectos MINECO, uno de los cuales (proyecto PID2020-114584GB-I00) se encuentra actualmente en ejecución. Es evaluador de proyectos para la Agencia Estatal de Investigación, CO-NECYT (Perú) y Colciencias (Colombia) y revisor de más de 100 publicaciones científicas en revistas indexadas en WoS y Scopus. Correo electrónico: elias.said@unir.net

Dra. Fabienne H. Baidar (Universidad de Chipre, Chipre)

Doctora en Lingüística y Estudios de Género por la Universidad de Toronto. Profesora titular en la Universidad de Chipre, donde dirige el laboratorio DISCONSO (Discurso, Contexto, Sociedad). Su trabajo se centra en las estrategias discursivas utilizadas en las conversaciones en línea para discriminar a las minorías, con especial atención al discurso del odio. Ha publicado en las principales revistas de su campo, como Journal of Pragmatics, Pragmatics and Society, Politics and Governance y Journal of Language Aggression and Conflict, así como en editoriales como Cambridge University Press y John Benjamins. En el ámbito editorial, ha coordinado una docena de números especiales y libros indexados en Scopus. Ha dirigido como IP o participado en más de 12 proyectos de investigación financiados en convocatorias públicas anunciadas en Chipre, Oriente Medio y Europa. Ha dirigido uno de los cuatro proyectos de la Unión Europea concedidos en 2014 por el Departamento de Justicia Social y Derechos de los Consumidores; actualmente es socia en un proyecto de Horizonte 2020. También es actualmente IP de un proyecto nacional. Es revisora de las principales revistas de su campo de investigación indexadas en WoS y Scopus. Correo electrónico: fabienne@ucy.ac.cy

Dr. Roberto Moreno López (Universidad de Castilla-La Mancha, España)

Doctor en Humanidades y Educación. Autor y coordinador de 6 libros, 53 capítulos de libros y más de 15 artículos publicados en revistas científicas arbitradas. Profesor-investigador de la Universidad de Castilla-La Mancha y Vicedecano de Investigación y Postgrado de la Facultad de Ciencias Sociales. Miembro de la Junta Directiva de la Sociedad Iberoamericana de Pedagogía Social (SIPS). Miembro del Grupo de Investigación en Educación y Sociedad de la Universidad de Castilla-La Mancha (GIES) y del Grupo de Investigación en Inclusión Socioeducativa e Intercultural, Sociedad y Medios de Comunicación (SIMI) de la Universidad Internacional de La Rioja. Correo electrónico: roberto.moreno@uclm.es

Projects linked

- REGIONAL: Androcentrismo, discurso de odio y sesgo de género a través de los videojuegos online en Castilla - La Mancha (32BITS). SBPLY/21/180501/000262, financiado por la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha y cofinanciado por la Unión Europea.
- NACIONAL: Taxonomía, presencia e intensidad del discurso de odio en entornos digitales vinculados a los medios informativos profesionales españoles (HATEMEDIA) PID2020-114584GB-I00, financiado por el Ministerio de Ciencia e Innovación.

Guidelines for authors and submission

Editorial guidelines:

<https://bit.ly/3eA7G7v>

Proposals for the Monograph through the OJS Platform:

<https://bit.ly/3eydP49>

Journal website:

www.comunicarjournal.com

Institutional co-publishers



Cofinanciado por
la Unión Europea



Castilla-La Mancha

