

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

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

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