

Call for Papers Virtuelle Gemeinschaft Revisited

**Ad-hoc-Gruppe auf dem 43. Kongress der Deutschen Gesellschaft für Soziologie
„Zukünfte der Gesellschaft“
vom 28.09.- 02.10.2026 an der Johannes-Gutenberg-Universität Mainz**

Eine Veranstaltung der AG "Soziologie digitaler Spiele" innerhalb der DGS-Sektion
"Medien- und Kommunikationssoziologie".

Dem Konzept der Virtuellen Gemeinschaft begegnet man heute in vielfältiger Ausprägung, denn Mediatisierungs- und Digitalisierungsprozesse haben dessen Reichweite auf weit mehr als den Rahmen digitaler Spiele ausgedehnt. Man kann eine "Virtual Community" (Rheingold 1993) gegenwärtig als eine eng vernetzte Interessengemeinschaft verstehen, in welcher Menschen über unterschiedliche mediale Schnittstellen im Internet ein soziales Netzwerk aus Beziehungen und Identitäten sowie eine geteilte Kultur aus Normen, Praxen und Wissensbeständen ausbilden (Deterding 2009). Ihre Teilhabenden organisieren sich auf einer Bandbreite sozialer Plattformen (Discord, reddit, X etc.). In mediatisierten Gesellschaften avanciert die alltägliche Teilhabe innerhalb Virtueller Gemeinschaften zu einer gängigen und gesellschaftlich geteilten Lebensrealität.

Virtuelle Gemeinschaften wurden historisch als von Offline-Zusammenhängen weitestgehend abgetrennte soziale Konstellationen positioniert (Kozinets 2019), was deren Auffassung als Safe oder Third Space im Sinne eines Zufluchtsortes vor Diskriminierung (Leonard/Gray 2016) und biographischen Krisen unterstreicht. Sie können darüber hinaus Erprobungsräume für das Konzeptualisieren und Ausleben utopischer Gesellschaftsentwürfe eröffnen oder Radikalisierungstendenzen intensivieren, was in Überschneidungen der ideologisch rechten und antifeministischen 'Manosphere' mit Räumen der Gaming-Community ersichtlich wird (O'Donnell 2022). Dualistische Perspektiven auf Virtuelle Gemeinschaften verlieren aktuell zunehmend an Trennschärfe, was unter anderem die „Gen Z Riots“ in Nepal veranschaulichen, in denen Discord-Communities Widerstände und die Neuorganisation eines politischen Systems planten und ausführten.

Die sozialen Praktiken Virtueller Gemeinschaften sind emergent und werden in längeren Prozessen der Teilhabe unter Mitgliedern institutionalisiert sowie kulturell sinnbehaftet: Man kann sie deshalb als „Communities of Practice“ (Lave & Wenger 1991, Taylor 2006) verstehen. Das soziale Verhalten und Alltagsleben ihrer Mitglieder ist zudem von verschiedenen technologischen Interfaces sowie verfügbaren Modalitäten der Gestaltung (z.B. Editierbarkeit von Avatar-Körpern oder Profilen), Teilhabemöglichkeiten und variablen Levels an Anonymität geprägt. Plattformstrukturell werden Möglichkeitsräume zudem durch Unternehmensstrategien (z.B. Amazon im Fall der Livestreaming-Plattform twitch.tv) tangiert.

Im Rahmen der Ad-Hoc Veranstaltung begrüßt die AG "Soziologie digitaler Spiele" Beiträge, die sich historischen, gegenwärtigen und zukünftigen Virtuellen Gemeinschaften empirisch-analytisch, theoretisch und/oder kritisch annähern.

Es sind fünf Beiträge mit anschließender Diskussion geplant. Es folgen einige beispielhafte Themenvorschläge, die von Einreichenden auch gerne ergänzt oder überschritten werden dürfen:

- Altersverifikation, Überwachung & Kommerzialisierung: Wie wirken sich weltpolitische Entwicklungen und plattformstrukturelle Logiken auf Virtuelle Gemeinschaften aus? Verändert sich vor dem Hintergrund aktueller Entwicklungen ihre Aufgabe oder Rolle?

- Welche Rekonfigurationen bestehender Virtueller Gemeinschaften lassen sich im Umgang neuer und emergenter Medientechnologien oder -Interfaces beobachten?
- Nichtmensen und/als Virtuelle Gegenüber: Wie begegnen Mitglieder Virtueller Gemeinschaften nichtmenschlichen Gegenübern? Und inwiefern werden bestehende gesellschaftliche Strukturen durch sie herausgefordert oder irritiert?

**Wir bitten um die Einreichung von Abstracts (2.400 Zeichen inkl. Leerzeichen)
bis zum **03.05.2026****

an: ag.digitalespiele@outlook.de

Organisation: Jessica Wagner (Universität Bielefeld), Marcel Thiel-Woznica (JGU Mainz),
Felix Krell (Zeppelin Universität Friedrichshafen)

Literatur

Deterding, Sebastian. 2009. „Virtual Communities“. S. 115–31 in *Posttraditionale Gemeinschaften: Theoretische und ethnografische Erkundungen*, herausgegeben von R. Hitzler, A. Honer, und M. Pfadenhauer.

Gray, Kishonna L., und David J. Leonard, Hrsg. 2018. *Woke Gaming: Digital Challenges to Oppression and Social Injustice*. University of Washington Press.

Kozinets, Robert V. 2019. *Netnography: The Essential Guide to Qualitative Social Media Research*. SAGE.

Lave, Jean, und Étienne Wenger-Trayner. 2020. *Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation*. Learning in Doing: Social, Cognitive, and Computational Perspectives.

O'donnell, Jessica. 2022. *Gamergate and Anti-Feminism in the Digital Age*. Springer International Publishing.

Rheingold, Howard. 1993. *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. Addison-Wesley Pub. Co.

Taylor, T. L. 2006. *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. MIT Press.