

## CALL FOR ABSTRACTS

GeNeMe – Gemeinschaften in Neuen Medien  
16. bis 18. September 2026 in Dresden

# DIGITALE PARTIZIPATION

Als Forum für einen transdisziplinären und internationalen Dialog ermöglicht die GeNeMe „Gemeinschaften in Neuen Medien“ den Erfahrungs- und Wissensaustausch zwischen Teilnehmenden verschiedenster Fachrichtungen, Organisationen und Institutionen mit einem Fokus gleichermaßen auf Forschung und Praxis. Die jährliche Konferenz widmet sich 2026 insbesondere Fragen digitaler Partizipation und diskutiert diese aus integrativer Perspektive über mehrere Fachdisziplinen hinweg, darunter Bildungs- und Informationswissenschaft, Medientechnologie, Psychologie, Informatik, Wirtschaftswissenschaft, Sozial- und Kommunikationswissenschaft, aber auch Architektur und Gesundheitswissenschaft.

Im Jahr 2026 widmet sich die GeNeMe der Frage, wie digitale Partizipation gestaltet, erforscht und reflektiert werden kann. In diesem Kontext wirft die rasante technologische Entwicklung fundamentale Fragen auf: Welche methodischen Ansätze ermöglichen eine wirksame Beteiligung in Forschungs- und Gestaltungsprozessen? Welche Kompetenzen sind erforderlich, um digitale Souveränität zu sichern? Wie verändern virtuelle Gemeinschaften, KI-gestützte Systeme und immersive Technologien Formen der Zusammenarbeit und Ko-Kreation? Und welche Chancen und Risiken ergeben sich für demokratische Entscheidungsprozesse in einer zunehmend von Maschinen mitgestalteten Öffentlichkeit?

Die GeNeMe wird organisiert von Wissenschaftler:innen der Fakultäten Erziehungs- und Wirtschaftswissenschaften, dem Center for Open Digital Innovation and Participation (CODIP) der TU Dresden sowie der Hochschule Stralsund (HOST), und unterstützt durch ehs, FHD, HTW, IU und den Silicon Saxony e.V.

Die 29. GeNeMe findet primär in Präsenz mit optionaler Online-Teilnahme statt. Wie üblich experimentiert das Konferenzteam mit innovativen und kollaborativen Formaten, u.a. im internationalen Forschungskontext unter Einbindung lokaler Akteur:innen aus der Zivilgesellschaft mit dem Ziel einer auch methodisch gewinnbringenden Teilnahme. Wir freuen uns auf Ihre Einreichungen und eine spannende Diskussion über die Zukunft von digitaler Partizipation!

Als nachwuchsorientierte Tagung laden wir insbesondere **Studierende und angehende Wissenschaftler:innen** ein, Beiträge in einem der Formate einzureichen. Um eine entsprechende Bewertung anhand für das Hochschulstudium typischer Kriterien zu ermöglichen, bitten wir um Kennzeichnung der eingereichten Beiträge als Studierendenbeitrag.

## TERMINE

- 26.04.2026 // Einreichung der Abstracts
- 13.05.2026 // Benachrichtigung über Annahme/Ablehnung der Abstracts
- 05.07.2026 // Einreichung der vollständigen Beiträge
- 14.08.2026 // Benachrichtigung über endgültige Annahme/Ablehnung
- 04.09.2026 // Einreichung final angenommener Paper
- 06.06.2026 // Deadline Frühbucherrabatt
- 16.09.2026 // Vorkonferenz
- 17. bis 18.09.2026 // Hauptkonferenz

## TEILNAHMEGEBÜHREN (FRÜHBUCHER)

- Hauptreferent:innen, Gutachter:innen**  
Präsenz | Online 95 €
- Co-Referent:innen**  
Präsenz 95 € | Online 50 €
- Reguläre Teilnehmer:innen**  
Präsenz 195 € | Online 95 €
- Studierende (limitiertes Kontingent)**  
Präsenz | Online 25 €

**Ab 01.09.2026 erhöhen sich die Gebühren um 25 €.**

## KONTAKT

Telefon: +49 351 463-35011  
E-Mail: [geneme@tu-dresden.de](mailto:geneme@tu-dresden.de)  
Web: [www.geneme.de](http://www.geneme.de)

*English speaking participants please refer to the Call for Paper in English language. Papers submitted in English language should be presented in English language, English tracks will be provided.*

## THEMATISCHE AUSRICHTUNG ALS OFFENE EINLADUNG ZUR BEITRAGSEINREICHUNG

Nachfolgende thematische Fokussierungen der Hauptkonferenz geben eine Orientierung und dienen als offene Einladung zur Beitragseinreichung.

### PARTIZIPATIVE FORSCHUNG

- Bedeutung, Ziele und Wirkungen partizipativer Methoden in digitalen, analogen und hybriden Forschungsprozessen
- Rollen von Teilnehmenden in partizipativer Forschung, etwa Co-Forschende oder Mitgestaltende
- Erfolgsfaktoren gelingender Beteiligung in partizipativen Projekten und Interventionen
- Reflexion von Grenzen und Hürden partizipativer Ansätze
- Wahrgenommene Wirksamkeit und Bedeutung von Beteiligung aus Sicht der Teilnehmenden

### PARTIZIPATION UND DEMOKRATIE

- Normative Grundlagen und empirische Gütekriterien digitaler Partizipationsprozesse
- Einfluss digitaler Technologien auf Qualität, Dynamik und Ergebnisse partizipativer Entscheidungsfindung
- Digitale Umsetzung komplexer Entscheidungsverfahren wie Konsensbildung, Deliberation oder Mediation
- Partizipative Interventionen (z.B. Citizen-Science-Ansätze) für nachhaltiges Verhalten
- Herausforderungen und Grenzen digitaler Partizipation für resiliente Demokratie

### PARTIZIPATION IN DIGITALEN UND HYBRIDEN GEMEINSCHAFTEN

- Gemeinschaften in digitalen und hybriden Räumen und ihre sozialen, kulturellen und machtabhängigen Dynamiken
- Moderation, soziale Kuratierung und Konfliktbearbeitung in digitalen Gemeinschaften
- Digitale und hybride Interaktionsräume für Partizipation und Aushandlungsprozesse
- Radikalisierung, Resilienz und Intervention in digitalen Gemeinschaften
- Vergleich sozialer Dynamiken in digitalen und nicht-digitalen Partizipationsformaten

### ZUKUNFT DIGITALER PARTIZIPATION

- Einsatz von zukünftigen Technologien in partizipativen Prozessen
- Erwartungen, Vertrauen und Verhalten gegenüber KI in Beteiligungsformaten
- Einfluss maschineller Beteiligung auf demokratische Entscheidungsprozesse
- Ethische Fragen der Integration von KI in Partizipation
- Ko-Existenz von Mensch und Maschine im Kontext von Partizipation

### PARTIZIPATION ALS KO-KREATION

- Partizipatives Arbeiten und Ko-Kreation in hybriden und virtuellen Settings (z.B. COIL)
- Immersive Realities (Augmented, Virtual und X-Reality) für partizipatives Arbeiten und Ko-Kreation
- KI-gestützte kollaborative Wissens- und Entscheidungsprozesse für partizipatives Arbeiten und Ko-Kreation
- Werkzeuge, Schnittstellen und Infrastrukturen für partizipatives Arbeiten und Ko-Kreation
- Partizipative Gestaltungstechniken (u.a. UX, Co-Design, Gamification)

### PARTIZIPATION IN DIGITALEN BILDUNGSPROZESSEN

- Kompetenzanforderungen an digitale Souveränität
- Partizipative Gestaltung, Nutzung und Governance digitaler Bildungsplattformen
- Communities of Practice als partizipative Lernformate in digitalen und KI-gestützten Lernumgebungen
- Partizipation in Open Education
- Nachhaltige Wirksamkeit von Partizipation in digitalen Bildungsprozessen
- Partizipation in der akademischen Selbstverwaltung

### ZWEISTUFIGES EINREICHUNGS- UND BEGUTACHTUNGSVERFAHREN

Die Begutachtung erfolgt als double-blind Review-Verfahren:

- 1 Abstract einreichen** // bis zu 3.000 Zeichen exkl. Literatur, maximal 2–3 aussagefähige Abbildungen
- 2 Ausarbeitung** der angenommenen Abstracts zu einem der nachfolgenden Formate

### EINREICHUNGSFORMATE

**FORSCHUNGSBEITRAG** // 18.000 ZEICHEN EXKL. LITERATUR

- IMRAD Struktur
- Review (Innovationsgrad, Methodik, Potenzial zur wissenschaftlichen Debatte)

**RESEARCH IN PROGRESS** // 9.000 ZEICHEN EXKL. LITERATUR

- Vorstellung Forschungsergebnisse vor einer Journal-Publikation, IMRAD Struktur
- Review (Innovationsgrad, Methodik, Potenzial zur wissenschaftlichen Debatte)

**PROJEKTBEITRÄGE WORK IN PROGRESS** // 9.000 ZEICHEN EXKL. LITERATUR

- Zwischenergebnisse, Artefakte, projektspezifische Reflexionen/Evaluationen
- Review (Innovationsgrad, methodisch geleitete Reflexion, proof of concept)

**ANWENDUNGEN IN DER PRAXIS** // 4.500 ZEICHEN EXKL. LITERATUR

- in der Praxis etablierte oder in Erprobung stehende Produkte, Konzepte etc.
- Review (Innovationsgrad, Reflexion im Sinne der Praktikabilität, praktische Relevanz)

Alle notwendigen Informationen zu Formatvorlagen, Beitragslayout und Einreichungsmodalitäten finden Sie auf unserer Webseite: [www.geneme.de](http://www.geneme.de)