

## Call for Abstracts

GeNeMe – Gemeinschaften in Neuen Medien  
06. bis 08. Oktober 2021 in Dresden

### Digitale Partizipation in hybriden Realitäten und Gemeinschaften

Die Pandemie hat der Digitalisierung in Wirtschaft, Wissenschaft, Bildung, privaten Netzwerken und öffentlichen Institutionen einen enormen Anschlag ermöglicht und gleichermaßen innovative Ideen sowie Schwachstellen aufgezeigt. Infrastrukturen, Arbeitsweisen und Kompetenzen stehen im Vordergrund vieler Debatten und bestimmen mehr und mehr die Zukunftsfähigkeit ganzer Branchen. Aber: Wo geht die Reise tatsächlich hin? Wie lernen wir morgen? Konstituieren sich Gemeinschaften zukünftig primär in hybriden Realitäten? Sind große Datenmengen Bedrohung oder Chance? Können wir diese überhaupt verarbeiten oder bedarf es dafür grundlegend veränderter Berufskompetenzen, Werkzeuge und Methoden – wie Advanced, Social oder Visual Analytics, Virtuelle Rekonstruktion, Virtual Engineering, Conversational Agents und kooperativer VR? Waren IT-Innovationen bis vor kurzem etwas für Digital-Experten\*innen, sind hybride Gemeinschaften in digitalen Realitäten mittlerweile Alltag. Doch worauf müssen sich Wirtschaft, Wissenschaft und Gesellschaft einstellen? Werden organisatorische Abläufe partizipativer? Wie kann eine Organisation digital Leadership übernehmen? Welche ethischen und rechtlichen Rahmenbedingungen sind zu beachten? Digitalisierung bedeutet neue Möglichkeiten für Öffnung, Transparenz und Partizipation. Doch wie lassen sich gesellschaftliche Diskurse durch Digitalisierung (mit-)gestalten? Integrieren wir KI in das Management über humanzentrierte Schnittstellen?

GeNeMe steht seit mehr als 20 Jahren für „Gemeinschaften in Neuen Medien“ und behandelt Online Communities an der Schnittstelle bzw. aus Sicht mehrerer Fachdisziplinen wie Informatik, Medientechnologie, Wirtschaftswissenschaft, Bildungs- und Informationswissenschaft sowie Sozial- und Kommunikationswissenschaft. Als das Forum für den transdisziplinären Dialog zwischen Wissenschaft, Wirtschaft, Organisationen und Verwaltung ermöglicht es den Erfahrung- und Wissensaustausch zwischen Teilnehmenden verschiedenster Fachrichtungen, Organisationen und Institutionen. 2021 streben wir eine enge Verzahnung von Face2Face- mit Online-Formaten an, um so gemeinsam mit allen Teilnehmenden das letztjährige Erlebnis einer hybriden Tagung weiter zu entwickeln. Nachfolgende thematische Fokussierungen geben eine Orientierung und dienen als offene Einladung zur Beitragseinreichung.

Als nachwuchsorientierte Tagung laden wir insbesondere Studierende ein, Beiträge einzureichen, sowohl in der speziellen Kategorie „Studierendenbeiträge“ als auch in einer der anderen Formate.

English speaking participants please refer to the Call for Paper in English language. Papers submitted in English language may be presented in English language.

#### Termine

**25.04.2021**

Deadline für Einreichung der Abstracts

**15.05.2021**

Benachrichtigung über Annahme / Ablehnung der Abstracts

**15.06.2021**

Deadline für Einreichung der Full-Paper, Short-Paper, Poster und Projektpräsentationen und interaktiven Formate

**10.08.2021**

Benachrichtigung über Annahme / Ablehnung der Papers und interaktiven Formate

**31.08.2021**

Deadline für Korrekturen angenommener Paper

**15.09.2021**

Deadline Anmeldung mit Frühbucher-Rabatt

**06.10.2021**

Eröffnungsveranstaltung

**07. – 08.10.2021**

Hauptkonferenz GeNeMe

#### 2-stufiges Einreichungsverfahren

**1: Einreichung** von 2 seitigen Abstracts zur Themenvorstellung

**2: Ausarbeitung** der angenommenen Abstracts zu einem der nachfolgenden Formate:

**Full Papers (Forschungsbeiträge):**

8 – 10 Seiten, übliches Review-Verfahren auf Basis von Innovativität, Methodik und Potenzial zur wissenschaftlichen Debatte

**Short Papers (Projektbeiträge):**

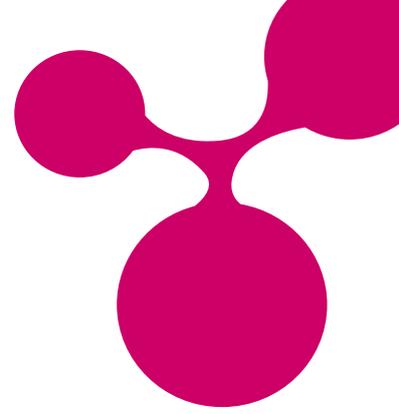
4 – 6 Seiten, Beurteilung nach praktischer Relevanz und Innovativität (Best Practices)

**Studierendenbeiträge:**

4 – 6 Seiten, Bewertung anhand für das Hochschulstudium typischer Kriterien

**Interaktive Formate (Work in Progress-Poster oder Projektworkshops):**

2 – 4 Seiten Beschreibung zu Thema, erwarteten Ergebnissen, Akteuren und Methoden; Beurteilung nach thematischer Relevanz



## Digitale Strategie und Plattformökonomie

Digitale Transformation fordert **neue Geschäftsmodelle**, verändert Geschäftsprozesse grundlegend und (er)findet neue Marktformen. Es gilt zu klären, ob Produktion, Verarbeitung und Service sich in einer digitalen Ökonomie überhaupt trennen lassen und welche Branchenspezifika (Logistik, Sicherheit, Healthcare, IT, etc.) essentiell sind. Schwerpunktthemen sind:

- **Sharing Economy**
- **Social Business** und Entrepreneurship
- **Innovations- und Change-Management**
- **Flexibilisierung** von Geschäftsmodellen und Organisation
- **Agilität** in Management und Leadership

## Wissenstransfer, Kompetenzaneignung und Wissensarbeit

Entstehung von Wissen und damit verknüpfte Prozesse der Entwicklung, Teilung, Nutzung und Bewahrung sind vor dem Hintergrund von **Demografie, Diversität** und **Internationalität** herausfordernder denn je. Der digitale Wandel führt zu neuen Anforderungen an Kompetenzen aller Akteure rund um Data Literacy. Diese bedürfen veränderter Lernprozesse und -arrangements, die wiederum eine Weiterentwicklung und Öffnung von Bildungsinstitutionen erfordern. Stichworte sind unter anderem:

- 21st Century Skills für Wissensarbeit und **lebenslanges Lernen** und **Lernen in Gemeinschaften**
- **Lernen, Lehren** und Personalisierung
- **Vernetzte Wissensspeicher**, Bildungsdaten, KI und Data Literacy
- Aufbrechen von Bildungsmonopolen, Wettbewerb in der **(Weiter)Bildung**
- **Community Management** und New Work Design

## Zusammenarbeit in öffentlichen Räumen und partizipative Prozesse

Gestaltungsansätze für **öffentliche Räume** sind ohne online gestützte Kommunikation nicht denkbar, die **digitale Transformation** wird mehr und mehr zum Handlungsrahmen öffentlicher Verwaltung und (gesellschaftlicher) Teilhabe. Eine Zunahme von Krisensituationen verändert Rolle und **Kommunikation von Politik** und deren Wahrnehmung in der Öffentlichkeit. **Resilienzfähigkeit** von Behörden, öffentlichen Körperschaften und NGOs wird immer wichtiger.

- **Barrierefreie** Online Services
- **Partizipation, Ko-Konstruktion** und **Prosumtion** in digitalen Formaten
- Kompetenzen und Rahmenbedingungen für **E-Government**,
- **Nachhaltigkeit** und **Resilienzfähigkeit** im öffentlichen Sektor

## Hybride Anwendungsszenarien für kollaboratives Zusammenspiel

Die Mensch-Computer-Interaktion ist Alltag und übernimmt oft Funktionen sozialer Kommunikation. Smart Devices sind unsere Partner\*innen für die Bewältigung der täglichen Aufgaben. **Spielerische Elemente** in digitalen Formaten innovieren Teile unseres Alltags in Freizeit, Bildung, Personalentwicklung oder Organisationsgestaltung.

- **User Experience, Usability** und **MobileFirst**
- **Augmented, Virtual Reality** und **Mixed-Reality, hybride** und **immersive Erlebnisse**
- neue (interaktive) Visualisierungsmöglichkeiten von Information und Wissen
- **Gamification** und **Game Based Learning**
- **Playful Leadership** und **Playful Organization**

## Organisation und Review

Die Leitung der Konferenz obliegt einer Gruppe von Wissenschaftler\*innen der Fakultäten Erziehungs- und Wirtschaftswissenschaften sowie dem Medienzentrum der TU Dresden, mit freundlicher Unterstützung des Silicon Saxony e.V. Als Partnerhochschulen beteiligen sich die Hochschule der DGUV (HGU), die HTW Dresden, die FH Dresden und die DIU Dresden als Co-Ausrichter an der inhaltlichen und organisatorischen Gestaltung der 23. GeNeMe. Ein internationales Steering Committee übernimmt die Begutachtung der deutsch- und englischsprachigen Einreichungen.

## Publikation und Indexierung

Alle im Ergebnis der Double-Blind Review angenommenen Beiträge werden als Publikation bei TUDPress (mit ISBN) und als Open Access Publikation bei QUCOSA und in der Digital Library der GI veröffentlicht. Dies gilt gleichermaßen für alle eingereichten Formate (außer Poster). Die Indizierung erfolgt via SCOPUS und QUCOSA.

## Teilnahmegebühren

Für die Teilnahme an der GeNeMe werden ff. Gebühren erhoben (Frühbucher): Referenten 95 € / reguläre Teilnehmer 195 €. Bei Online-Teilnahme reduzieren sich diese Gebühren um 50%. Für Studierende steht ein limitiertes Kontingent zum Preis von 25 € bereit. Nach der Frühbucher-Deadline erhöhen sich alle Preise um 25 €. Alle Informationen zur Anmeldung und zum Ort der Tagung sind auf der Website hinterlegt.

## Kontakt

Telefon: +49 351 463-35011

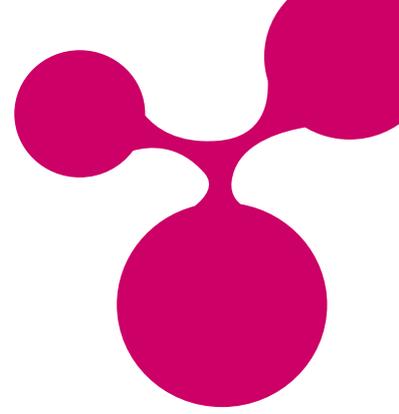
E-Mail: [geneme@mailbox.tu-dresden.de](mailto:geneme@mailbox.tu-dresden.de)

[www.geneme.de](http://www.geneme.de)

## Call for Abstracts

GeNeMe – Communities in New Media

06 to 08 Oktober 2021 in Dresden



## Digital participation in hybrid realities and communities

The pandemic has given digitalisation in business, science, education, private networks and public institutions an enormous boost and has revealed both innovative ideas and weak points. Infrastructures, working methods and competences are at the forefront of many debates and are increasingly determining the future viability of entire sectors. But where is the journey really going? How will we learn tomorrow? Will communities be primarily constituted in hybrid realities in the future? Are big data a threat or an opportunity? Can we process it at all or does it require fundamentally changed professional skills, tools and methods - such as advanced, social or visual analytics, virtual reconstruction, virtual engineering, conversational agents and cooperative VR? While IT innovations were something for digital experts until recently, hybrid communities in digital realities are now commonplace. But what do business, science and society have to adapt to? Are organisational processes becoming more participatory? How can an organisation assume digital leadership? What ethical and legal frameworks need to be considered? Digitalisation means new opportunities for openness, transparency and participation. But how can social discourses be (co-)shaped through digitalisation? Do we integrate AI into management via human-centred interfaces?

GeNeMe has stood for „Communities in New Media“ for more than 20 years and deals with online communities at the interface or from the perspective of several disciplines such as computer science, media technology, economics, education and information science as well as social and communication science. As the forum for transdisciplinary dialogue between science, business, organisations and administration, it facilitates the exchange of experience and knowledge between participants from a wide range of disciplines, organisations and institutions. In 2021, we are striving for a close integration of Face2Face and online formats in order to further develop last year's hybrid conference experience together with all participants. The following thematic focuses provide an orientation and serve as an open invitation to submit contributions.

As a junior-oriented conference, we especially invite students to submit contributions, both in the special category „student contributions“ and in one of the other formats. All necessary information on format templates, contribution layout and submission modalities can be found on our website. Papers submitted in English language may be presented in English language

### Dates

**25.04.2021**

Deadline for abstract submission

**15.05.2021**

Notification about acceptance / rejection of abstracts

**15.06.2021**

Deadline for submission of full papers, short papers, posters and project presentations and interactive formats

**10.08.2021**

Notification of acceptance / rejection of papers and interactive formats

**31.08.2021**

Deadline for corrections of accepted papers

**15.09.2021**

Deadline registration with early bird discount

**06.10.2021**

Opening event GeNeMe

**07. – 08.10.2021**

Main Conference GeNeMe 2021

### Two-stage submission and review process

**Step 1: Submission** of 2-page abstracts presenting the topic

**Step 2: Elaboration** of the accepted abstracts into one of the following formats:

**Full Papers (research contributions):**

8 – 10 pages, usual review process based on innovativeness, methodology and potential for scientific debate

**Short Papers (project contributions):**

4 – 6 pages, assessment according to practical relevance and innovativeness (best practices)

**student contributions:**

4 – 6 pages, assessment based on criteria typical of higher education studies.

**Interactive formats (work-in-progress poster or project presentation):**

2 – 4 pages description on topic, expected results, actors and methods; assessment according to thematic relevance

## Digital strategy and platform economy

Digital transformation demands **new business models**, fundamentally changes business processes and finds new market forms. It is important to clarify whether production, processing and service can be separated at all in a digital economy and which industry specifics (logistics, security, healthcare, IT, etc.) are essential. The main topics are:

- **Sharing Economy**
- **Social Business** and Entrepreneurship
- **Innovation** and **change management**
- **Flexibilisation** of business models and organisation
- **Agility** in management and leadership

## Knowledge transfer, competence acquisition and knowledge work

The creation of knowledge and the associated processes of development, sharing, use and preservation are more challenging than ever against the backdrop of **demographics, diversity** and **internationality**. The digital transformation leads to new demands on the competences of all actors in the field of data literacy. These require changed learning processes and arrangements, which in turn require further development and opening of educational institutions. Keywords are, among others:

- 21st Century Skills for Knowledge Work and **Lifelong Learning** and **Learning in Communities**
- **Learning, teaching** and **personalisation**
- **Networked knowledge repositories**, educational data, AI and data literacy
- Breaking up educational monopolies, competition in **(further) education**
- **Community Management** and New Work Design

## Cooperation in public spaces and participatory processes

Design approaches for **public spaces** are inconceivable without online-supported communication; the **digital transformation** is increasingly becoming the framework for action of public administration and (social) participation. An increase in crisis situations is changing the role and **communication of politics** and its perception by the public. The **resilience** of authorities, public bodies and NGOs is becoming increasingly important.

- **Accessible** online services
- **Participation, co-construction** and **prosumption** in digital formats
- Competencies and framework conditions for **e-government**,
- **Sustainability** and **resilience** in the public sector

## Hybrid application scenarios for collaborative interaction

Human-computer interaction is part of everyday life and often takes on social communication functions. Smart devices are our partners for the accomplishment of daily tasks. **Playful elements** in digital formats innovate parts of our everyday life in leisure, education, human resources development or organisational design.

- **User Experience, Usability** and **MobileFirst**
- **Augmented, virtual reality** and **mixed reality, hybrid** and **immersive experiences**
- new (interactive) visualisation possibilities of information and knowledge
- Gamification and **Game Based Learning**
- **Playful Leadership** und **Playful Organization**

## Organisation and review

The conference is led by a group of researchers from the faculties of Education and Economics as well as the Media Centre of TU Dresden, with the kind support of Silicon Saxony e.V. As partner universities, the DGUV University of Applied Sciences (HGU), HTW Dresden, Dresden University of Applied Sciences and DIU Dresden are involved in the content and organisation of the 23rd GeNeMe. An international steering committee will be responsible for reviewing the German and English submissions.

## Publication and indexing

All papers accepted as a result of the double-blind review will be published as a publication at TUDPress (with ISBN) and as an open access publication at QUCOSA and in the Digital Library of the GI. This applies equally to all submitted formats (except posters). Indexing takes place via SCOPUS and QUCOSA.

## Participation fees

For the participation in the GeNeMe ff. fees charged (early bird): speakers 95 € / regular participants 195 €. The fees are reduced by 50% for online participation. A limited contingent is available for students at a price of 25 €. After the early bird deadline, all prices will increase by 25 €. All information on registration and the conference venue is available on the website.

## Kontakt

Telefon: +49 351 463-35011

E-Mail: [geneme@mailbox.tu-dresden.de](mailto:geneme@mailbox.tu-dresden.de)

[www.geneme.de](http://www.geneme.de)