

## Call for Contributions

Sammelband im Beltz Juventa-Verlag

### Digitale Spiele während und nach der Pandemie – Auswirkungen der Corona-Pandemie auf die Nutzung, Relevanz und Funktion digitaler Spiele

→ **Neue Frist: Für das Einreichen von Abstracts ist der 15.12.2022**

→ **Neues Format: Neben Full Paper werden auch Short Paper akzeptiert  
(der Sammelband wird einen Teil eigens für Short Paper beinhalten)**

Liebe Kolleg:innen, mit diesem **Call for Contributions** möchten wir die Corona Pandemie zum Anlass nehmen, einen soziologischen Blick auf digitale Spiele und ihre benachbarten virtuellen Räume zu werfen: Welche Auswirkungen hat die Pandemie und haben die Lockdowns auf die Nutzung und die Bedeutung digitaler Spiele gehabt? Welche „bleibenden“ Veränderungen sind möglich oder können konstatiert werden?

Nicht immer sind digitale Spiele trennscharf von virtuellen Räumen und Virtualität im Allgemeinen zu unterscheiden. Digitale Spiele waren vor der Pandemie *die* Orte, in denen eine **lebensweltliche Erschließung virtueller Räume als soziale Interaktionsräume** erfolgte: In der Breite der Gesellschaft gab es keinen anderen Phänomenbereich, in dem dies so ausgiebig und nachhaltig betrieben werden konnte. Welche Effekte haben diese Erfahrungen während der massiven Zunahme von online-basierter und allgemein technisch-vermittelter Kommunikation während der Pandemie gehabt? Haben bestimmte (spielaffine) Personengruppen von ihren Kenntnissen und Erfahrungen profitiert und gab es umgekehrt einen deutlichen Einfluss auf das Nutzungsverhalten von Digitalen Spielen? Welche Effekte werden die Pandemie überdauern und welche Bedeutung haben Digitale Spiele während der Pandemie gehabt?

In dem Sammelband wollen wir folglich den Blick zurück und nach vorn wenden. Einerseits wollen wir retrospektiv der Frage nachgehen, ob die bereits 1995 von Ted Friedmans aufgestellte These stimmt: „**Computer games, after all, are where we go to play with the future**“. Andererseits möchten wir einer Verschiebung der Relevanz von Digitalen Spielen nachgehen, die sich gegebenenfalls in der Gesellschaft im Allgemeinen sowie in Arbeits- und Bildungskontexten abzeichnet; außerdem inwieweit gerade diese Grenzen unschärfer werden bzw. geworden sind. Diese skizzierten Themenfelder des Phänomenbereiches „Digitale Spiele in und nach der pandemischen Krise“ können und sollen mit weiteren ergänzt und erweitert werden. Vielfach sind die Schnittmengen und Überlappungen, sodass auch solche Themen in den Sammelband Eingang finden sollen, die Phänomene an den Randbereichen digitaler Spiele in den Blick nehmen. Mögliche Frage- und Themenstellungen können sich den lebensweltlichen Auswirkungen, der Relevanz für einen gesellschaftlichen Wandel auf der Systemebene, ebenso wie in institutionalisierten Praktiken (wie bspw. die des Lehrbetriebs an Hochschulen) widmen.

Über das **Einreichen von Abstracts** (ca. 250 Wörter) freuen wir uns sehr: Bitte bis 15.12.2022 inkl. einem sehr kurzen CV an den Herausgeber dieses Bandes ([diego.compagna@hm.edu](mailto:diego.compagna@hm.edu)) schicken. Eine Rückmeldung zu allen eingereichten Abstracts erfolgt spätestens bis zum 31.12.2022

**Weitere Planung und Fristen:** Frist zur Einreichung der Beiträge (ca. 45.000 Zeichen) am 01.05.2023; Rückmeldung und ggf. Aufforderung zur Überarbeitung bis spätestens zum 01.06.2023; Einreichung der finalen Beiträge bis zum 01.08.2023; Veröffentlichung des Bandes geplant für Frühjahr 2024.