

CFP: Sammelband „Poison Paradise – Toxicity in Online Gaming Discourse“

Beleidigungen, Belästigung, Drohungen, Hassrede, Aggression und Negativität – während das Internet neue und vielfältige Kommunikations- und Vernetzungsmöglichkeiten schafft, wird im gesamtgesellschaftlichen Diskurs häufig die vermeintlich hohe Toxizität, mit der auf Online-Plattformen kommuniziert wird, fokussiert. Es handelt sich nicht nur um ein gesellschaftliches ‚Bauchgefühl‘, auch linguistische und interdisziplinäre Forschung (u.a. Hoffmeister 2023; Demus et al. 2022) hat sich bereits dem Phänomen toxischer Kommunikation angenommen. Mall et al. (2020, 1) definieren „online toxicity [...] as actions of a user or users that create a negative atmosphere for the other users of social media“, die Einstufung als ‚toxisch‘ geht dabei häufig mit einer normativ-negativen Wertung einher. Bezogen auf sprachliche ‚toxische‘ Mittel begegnet die Forschung (ein Überblick bei Nobata et al. 2016, 146-147) diesem Phänomen deshalb beispielsweise mit Lösungen wie algorithmischen Blocklisten (Zhou et al. 2021).

Besonders Gaming Communities geraten in öffentlichen Diskursen häufig unter Toxizitätsverdacht – seien es semiotische Praktiken im Game wie Teabagging, Looten und Griefen, die Kommunikation im (Voice)Chat sowie auf Plattformen wie Twitch und Discord oder auch Diskurse über Games, die beispielsweise über soziale Netzwerke in die Gesellschaft getragen werden. Videospiele sind mit einem stetig wachsenden Markt längst kein Nischenphänomen, bereits jetzt ist die Games-Industrie an ihrem monetären Wert gemessen größer als die Film- und Musikindustrie zusammen (Dentsu 2024). Damit einher geht auch eine gestiegene gesellschaftliche Relevanz von Gaming sowie von Diskursen, die in und um Games geführt werden. Sie können beispielsweise für die politische Meinungsbildung, aber auch für die Etablierung neuer kommunikativer Praktiken relevant sein.

Der Vorwurf der Toxizität, der immer wieder gerade an Gaming-Communities gerichtet wird, kann jedoch übersehen, dass bestimmte ritualisierte Formen vermeintlich toxischen Verhaltens auch positiv im Sinne der Bildung von Gruppenidentität und Gemeinschaftsgefühl durch geteilte kommunikative Praktiken gelesen werden können (Saleem et al. 2016). Der Begriff der Toxizität muss daher differenzierter betrachtet werden.

Der geplante Sammelband soll Toxizität in der Gaming-Kultur mit Hilfe linguistischer und interdisziplinärer Zugänge fokussiert auf Phänomene der Kommunikation untersuchen. Dezidiert erwünscht sind quantitativ und/oder qualitativ ausgerichtete (korpusbasierte) Analysen, die einen klaren methodischen und theoretischen Ansatz nutzen oder entwickeln. Die Beiträge können sowohl auf Englisch als auch auf Deutsch verfasst werden und in ihrem Analysematerial verschiedene Sprachen und Modalitäten umfassen.

Mögliche Schwerpunkte der Beiträge:

- Toxizität in Games (bspw. Online-Multiplayer Games, E-Sport)

- Toxizität in simultanen Metadiskursen (bspw. in Chats, Live-Streams)
- Toxizität in Diskursen über Games (bspw. in sozialen Medien, als Reaktion auf Reviews)
- Multimodale Formen von Toxizität
- Plattformspezifische Affordanzen und deren Auswirkung auf Toxizität
- intersektionale Betrachtungen von Toxizität (geschlechtsspezifisch, rassistisch, queerphob, ableistisch, sexuelle Gewalt etc.)
- Toxizität als politische Strategie
- Toxizität als Mittel der Identitäts-/Gruppenbildung bzw. Gatekeeping-Praxis
- Der Vorwurf der Toxizität als Delegitimierungspraxis
- Strategien gegen Toxizität/Counterspeech

Wir laden interessierte Forscher:innen aus Linguistik sowie anderen geistes-, kultur- und medienwissenschaftlichen Bereichen herzlich ein, einen Beitragsvorschlag (Abstract, max. 300 Wörter exkl. Literaturverzeichnis) bis zum 30.04.2025 an die Herausgeberinnen zu schicken. Eine Rückmeldung zu den Einreichungen erfolgt bis Mitte Mai, die fertigen Beiträge (ca. 30.000 Zeichen) sollen bis zum 01.10.2025 eingereicht werden. Die Veröffentlichung des Sammelbands (als Open Access Publikation) ist für 2026 geplant.

Kontakt: tamara.bodden@uni-kassel.de // christina.liemann@uni-kassel.de // patricia.bau@uni-kassel.de

Literatur

Demus, C.; Schütz, M.; Probol, N.; Pitz, J.; Siegel, M.; Labudde, D. (2022): Hass im Netz – Aggressivität und Toxizität von Hasskommentaren und Postings, Detektion und Analyse. In: Rüdiger, T.G., Bayerl, P.S. (Hg.): Handbuch Cyberkriminalologie. Springer VS, Wiesbaden. https://doi.org/10.1007/978-3-658-35450-3_13-1.

Dentsu (2024): 2024: State of Gaming Report. Online unter: https://www.dentsu.com/reports/n2024_state_of_gaming_report.

Hoffmeister, T. (2023): Toxizität / das Toxische. In: Diskursmonitor. Glossar zur strategischen Kommunikation in öffentlichen Diskursen. Hg. von der Forschungsgruppe Diskursmonitor und Diskursintervention. Veröffentlicht am 20.12.2023. Online unter: <https://diskursmonitor.de/glossar/toxizitaet-das-toxische/>.

Mall, R.; Nagpal, M.; Salminen, J.; Almerakhi, H.; Jung, S.G.; Jansen, B. (2020): Four Types of Toxic People: Characterizing Online Users' Toxicity over Time. New York, NY, USA: Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3419249.3420142>.

Nobata, C.; Tetreault, J.; Thomas, A.; Mehdad, Y.; Chang, Y. (2016): Abusive language detection in online user content. In: Proceedings of the 25th International Conference on World Wide Web, ser. WWW '16. Republic and Canton of Geneva, CHE: International World Wide Web Conferences Steering Committee, 145–153. <https://doi.org/10.1145/2872427.2883062>.

Saleem, H.M.; Dillon, K.P.; Benesch, S.; Ruths, D. (2016): A web of hate: Tackling hateful speech in online social spaces. Proceedings of Text Analytics for Cybersecurity and Online Safety (TA-COS), LREC Portoroz, 1–9.

Zhou, X.; Sap, M.; Swayamdipta, S.; Choi, Y.; Smith, N. (2021): Challenges in automated debiasing for toxic language detection. Proceedings of the 16th Conference of the European Chapter of the Association for Computational Linguistics, 3143–3155. <https://doi.org/10.18653/v1/2021.eacl-main.274>.

CFP: Anthology “Poison Paradise – Toxicity in Online Gaming Discourse”

Insults, harassment, threats, hate speech, aggression, and negativity – while the internet creates new and diverse communication and networking opportunities, the supposedly high levels of toxicity in online platforms are often a focus of public discourse. This evaluation is confirmed by linguistic and interdisciplinary research on toxic communication (e.g. Hoffmeister 2023; Demus et al. 2022). Mall et. al. (2020, 1) define “online toxicity [...] as actions of a user or users that create a negative atmosphere for the other users of social media”, the classification as 'toxic' is often accompanied by a normative and negative evaluation. Linguistic research (for an overview, see Nobata et al. 2016, 146-147) therefore addresses this phenomenon (among others) with solutions such as algorithmic blocklists (Zhou et al. 2021).

Gaming communities in particular are often suspected of toxicity in public discourse. Toxic behaviour can be found in semiotic practices in games such as tea bagging, looting, and grieving, communication in (voice) chat and on platforms like Twitch and Discord, or in discourses about games that are brought into society at large via social networks. With a constantly growing market, video games are no longer a niche phenomenon; the gaming industry is already more substantial in monetary value than the film and music industries combined (Dentsu 2024). This also means an increased social relevance of gaming and the discourses that take place in and around games. They can be significant for forming political opinions, but also for establishing new communicative practices – just to name a few examples.

However, the accusation of toxicity, which is repeatedly directed at gaming communities in particular, might overlook the fact that certain ritualized forms of supposedly toxic behaviour can also be read positively in terms of the formation of group identity and a sense of community through shared communicative practices (Saleem et al. 2016). The concept of toxicity must therefore be viewed in a more differentiated way.

The planned anthology will examine toxicity in gaming culture using linguistic and interdisciplinary approaches with a focus on communication. Quantitative and/or qualitative (corpus-based) analyses that utilize or develop a clear methodological and theoretical approach are decidedly desired. Papers may be written in English or German and may include different languages and modalities in their analytical material.

Possible foci of the contributions:

- Toxicity in games (e.g. online multiplayer games, e-sports)
- Toxicity in simultaneous meta-discourses (e.g. in chats, live streams)
- Toxicity in discourses about games (e.g. in social media, as a reaction to reviews)
- Multimodal forms of toxicity

- Platform-specific affordances and their impact on toxicity
- Intersectional considerations of toxicity (gender-specific, racist, queerphobic, ableist, sexual violence, etc.)
- Toxicity as a political strategy
- Toxicity as a means of identity/group formation or gatekeeping practice
- The accusation of toxicity as a practice of delegitimization
- Strategies against toxicity/counterspeech

We invite interested researchers from linguistics and other humanities, such as cultural and media studies to send a proposal (abstract, max. 300 words, excl. bibliography) by April 30, 2025, to the editors. A confirmation on the accepted submissions will be given by mid-May, the finished contributions (approx. 30,000 characters) should be submitted by 01.10.2025. The publication of the anthology (Open Access) is planned for 2026.

Contact: tamara.bodden@uni-kassel.de // christina.liemann@uni-kassel.de // patricia.bau@uni-kassel.de

Sources

Demus, C.; Schütz, M.; Probol, N.; Pitz, J.; Siegel, M.; Labudde, D. (2022): Hass im Netz – Aggressivität und Toxizität von Hasskommentaren und Postings, Detektion und Analyse. In: Rüdiger, T.G., Bayerl, P.S. (Hg.): Handbuch Cyberkriminalologie. Springer VS, Wiesbaden. https://doi.org/10.1007/978-3-658-35450-3_13-1.

Dentsu (2024): 2024: State of Gaming Report. Online unter: https://www.dentsu.com/reports/n2024_state_of_gaming_report.

Hoffmeister, T. (2023): Toxizität / das Toxische. In: Diskursmonitor. Glossar zur strategischen Kommunikation in öffentlichen Diskursen. Hg. von der Forschungsgruppe Diskursmonitor und Diskursintervention. Veröffentlicht am 20.12.2023. Online unter: <https://diskursmonitor.de/glossar/toxizitaet-das-toxische/>.

Mall, R.; Nagpal, M.; Salminen, J.; Almerexhi, H.; Jung, S.G.; Jansen, B. (2020): Four Types of Toxic People: Characterizing Online Users' Toxicity over Time. New York, NY, USA: Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3419249.3420142>.

Nobata, C.; Tetreault, J.; Thomas, A.; Mehdad, Y.; Chang, Y. (2016): Abusive language detection in online user content. In: Proceedings of the 25th International Conference on World Wide Web, ser. WWW '16. Republic and Canton of Geneva, CHE: International World Wide Web Conferences Steering Committee, 145–153. <https://doi.org/10.1145/2872427.2883062>.

Saleem, H.M.; Dillon, K.P.; Benesch, S.; Ruths, D. (2016): A web of hate: Tackling hateful speech in online social spaces. Proceedings of Text Analytics for Cybersecurity and Online Safety (TA-COS), LREC Portoroz, 1–9.

Zhou, X.; Sap, M.; Swayamdipta, S.; Choi, Y.; Smith, N. (2021): Challenges in automated debiasing for toxic language detection. Proceedings of the 16th Conference of the European Chapter of the Association for Computational Linguistics, 3143–3155. <https://doi.org/10.18653/v1/2021.eacl-main.274>.