

Abstracts der Vortragenden

Petra Herczeg

KI und deren Einsatz - vor allem ChatGPT - sind seit dem 20. November 2022 im öffentlichen Diskurs dauerpräsent. Die Chatbots, die auf statistischen Wahrscheinlichkeiten basieren, imitieren sehr gut menschliche Interaktionen und eröffnen dadurch ein Potenzial der Nutzung, das aus verschiedenen Perspektiven kritisch beleuchtet werden kann und sollte. Denn ChatGPT hat weder eine Moral noch übernimmt das Sprachmodell Verantwortung für sein Tun. Die damit einhergehenden Konsequenzen für Lehrende und Studierende werden in den Ausführungen thematisiert.

Ariane Manutscheri

In diesem Vortrag wird das Dissertationsprojekt "*Fan Activism Goes to School: Harnessing the Socially Transformative Power of Fandom in Civic Education* [Engl. Originaltitel]" vorgestellt. Innerhalb dieses Projekts werden zwei potenzielle Transformationsprozesse an der Schnittstelle von Populärkultur, Bildung und bürgerschaftlichem Engagement untersucht. Zu diesem Zweck wird das Phänomen des "Fan-Aktivismus" und die ihm innewohnende Praxis des "Mappings" beleuchtet. Dabei handelt es sich um das "Übertragen" von Elementen aus Inhalten der Populärkultur auf die Probleme der echten Welt, um diese dadurch besser zu verstehen und kreative Lösungsansätze im Sinne der sozialen Gerechtigkeit und Nachhaltigkeit zu finden. Um aufzuzeigen, wie die Beschäftigung mit einem Text zu bürgerlichem Engagement führen könnte, wird Neil Gaiman's und Terry Pratchett's *Good Omens* (Roman von 1990 sowie die 2019 erschienene TV Serie) herangezogen. Dabei wird das Ziel verfolgt zu veranschaulichen, welche konkreten Parallelen zwischen der "Story-Welt" und der Unseren gezogen werden können (Transformation 1). Die Untersuchung des zweiten Transformationsprozesses konzentriert sich anschließend darauf, wie genau dieses "Mapping" im Bildungsbereich genutzt werden könnte, um komplexe globale Themen besser verständlich zu machen und so besonders jüngeren Menschen den Zugang zur gesellschaftlichen und sozialen Teilhabe zu erleichtern.

Anne Reinhardt

Soziale Medien haben sich als besonders fruchtbarer Nährboden für Fake News erwiesen. Aufgrund der fehlenden redaktionellen Kontrolle bleibt es Aufgabe der User:innen, die Glaubwürdigkeit der präsentierten Informationen zu bewerten. Dies betrifft insbesondere Jugendliche: Während sie einerseits Social Media als eine Hauptinformationsquelle für ihren Nachrichtenkonsum angeben, weisen sie andererseits große Lücken in ihrer digitalen Medienkompetenz auf. Wie können junge Menschen also darin bestärkt werden, Fake und Fakt in Online-Umgebungen zu unterscheiden? Das vorgestellte Projekt rückt die Entwicklung und Testung eines theorie-fundierten, entscheidungsbasierten Online-Games zur Einbindung in den Schulunterricht in den Fokus. Im Vortrag wird zunächst die dem Spiel zugrundeliegende *Inoculation Theory* erklärt, bevor anschließend ein Sneak Peak in den aktuellen Entwicklungsstand gegeben wird. Die Testung des Spiels ist für September/Oktober 2023 geplant und findet an Wiener Schulen statt.

Georg Wendt

In Ustwo Videospiel *Alba: A Wildlife Adventure* nehmen Spieler*innen die Rolle der 12-jährigen Alba ein, welche das örtliche Naturschutzgebiet einer fiktionalen, valencianischen Inselstadt wiederbelebt. Ein Hauptaugenmerk fällt dabei auf das Fotografieren wilder Tiere mithilfe ihres Handys, was als Spielmechanik mit selbstreferentiellen Beanstandungen verstanden werden kann:

Wird die (Um-) Welt durch "allegorische Geräte" für junge Spieler*innen zugänglicher gemacht? Und was können sie durch die Praxis virtueller Fotografie über Umweltbewusstsein lernen?"