

Die Entgrenzung von Erziehung und Bildung in der digitalen Transformation und die Notwendigkeit neuer Grenzen.

DGfE-Kongress 2022



Article

5th UNESCO Forum on transformative education for sustainable development, global citizenship, health and well-being

22/09/2021

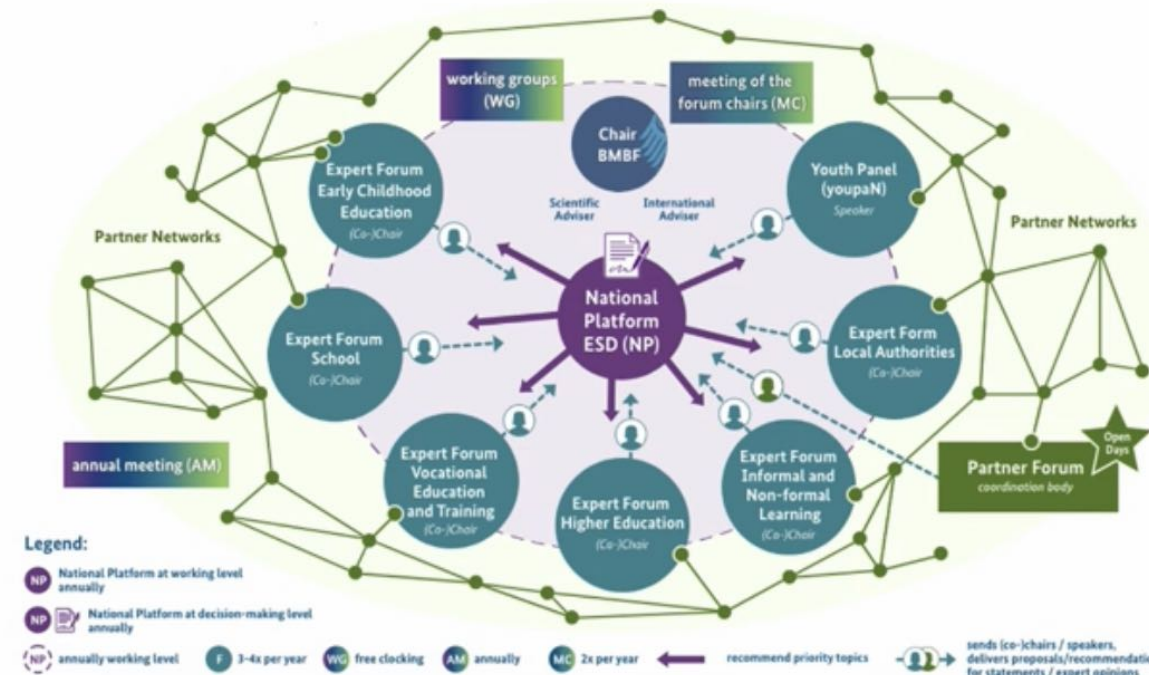
3 min

5th UNESCO Forum on Transformative Education for Sustainable Development, Global Citizenship, Health and Well-being

Plenary session 1

https://youtu.be/kR3h50QH_zY?t=5917Federal Ministry
of Education
and Research

ESD Implementation Structures in Germany



Speakers

Thomas Greiner

Head of Subdivision, Lifelong Learning,
Federal Ministry of Education and Research,
Germany

„Education is always transformative for the individual. As you know, in Germany we have the long Humboldtian ‚Bildungs‘ tradition where building education is described as linking the student self to the world in the most general, most animated and most unrestrained interplay. **The question remains if this self-transformation stays a self-referential process or if it is connected to transformation processes of society**, which shall be achieved to reach sustainable development.“ (98:40 ff.)



Five questions on transformative education

📅 26/11/2021

🕒 4 min

That's why we need education that is transformative, that transforms people who can transform societies and build a better future.

Why do we need to transform education?

Our world is facing unprecedented challenges - climate change, violent and hateful ideologies, mass loss of biodiversity, new conflicts and the risks of global pandemics to name only a few.

Education systems need to be reoriented to equip learners with the knowledge, values, and abilities to act for the betterment of all people and the planet, as responsible citizens of a global community.

What is “transformative education”?

Transformative education involves teaching and learning geared to motivate and empower happy and healthy learners to take informed decisions and actions at the individual, community and global levels.

Learners must engage with the world and find coherence between the world they experience in school and the world we all wish to build outside school.

To build this world, we need to learn to read and write, but we also need to learn collaboration, empathy, complex problem solving, connection to other human beings and nature.

Education can only be “transformative” when students feel valued, acknowledged, safe and are included in the learning community as full and active members. This starts by preventing and addressing school violence and bullying, gender-based violence, as well as health and gender related discrimination towards learners and educators.

Teachers are expected to transform their teaching, for example, ensuring that the curriculum, pedagogy, learning materials, schools or learning environments are meaningful in the natural, political, economic, and cultural contexts.

For education to be of high quality, it must be transformative.

This is why Sustainable Development Goal target 4.7, which aims to help us transform the world, is integral to Sustainable Development Goal 4 and all other Sustainable Development Goals.

Was ist "transformative Bildung"?

Transformative Bildung umfasst Lehren und Lernen, das darauf ausgerichtet ist, glückliche und gesunde Lernende zu motivieren und zu befähigen, fundierte Entscheidungen und Maßnahmen auf individueller, gemeinschaftlicher und globaler Ebene zu treffen.

Die Lernenden müssen sich mit der Welt auseinandersetzen und eine Kohärenz zwischen der Welt, die sie in der Schule erleben, und der Welt, die wir alle außerhalb der Schule aufbauen wollen, finden.

Um diese Welt aufzubauen, müssen wir lesen und schreiben lernen, **aber wir müssen auch lernen, zusammenzuarbeiten, Empathie zu entwickeln, komplexe Probleme zu lösen und mit anderen Menschen und der Natur in Verbindung zu treten.**

Bildung kann nur dann "transformativ" sein, wenn sich die Schüler wertgeschätzt, anerkannt und sicher fühlen und als vollwertige und aktive Mitglieder in die Lerngemeinschaft einbezogen werden.

Foster innovation and an inclusive digital transformation in the service of sustainable development

| Key challenges

Digital technologies and innovation are increasingly critical to the advancement of human development and the creation of inclusive knowledge societies. New technologies such as artificial intelligence, blockchain technology and the Internet of Things hold huge promise for society.

However, this technological promise is increasingly being counterbalanced by a set of ethical and accessibility challenges that threaten to interfere with or even obstruct fundamental human rights.

Issues such as increased surveillance, data mining and profiling, as well as algorithmic bias and automated decision-making, represent new risks to the rights to privacy and non-discrimination. In addition, divides in terms of digital skills and accessibility, both within and between countries, are reinforcing existing social, economic and gender inequalities.

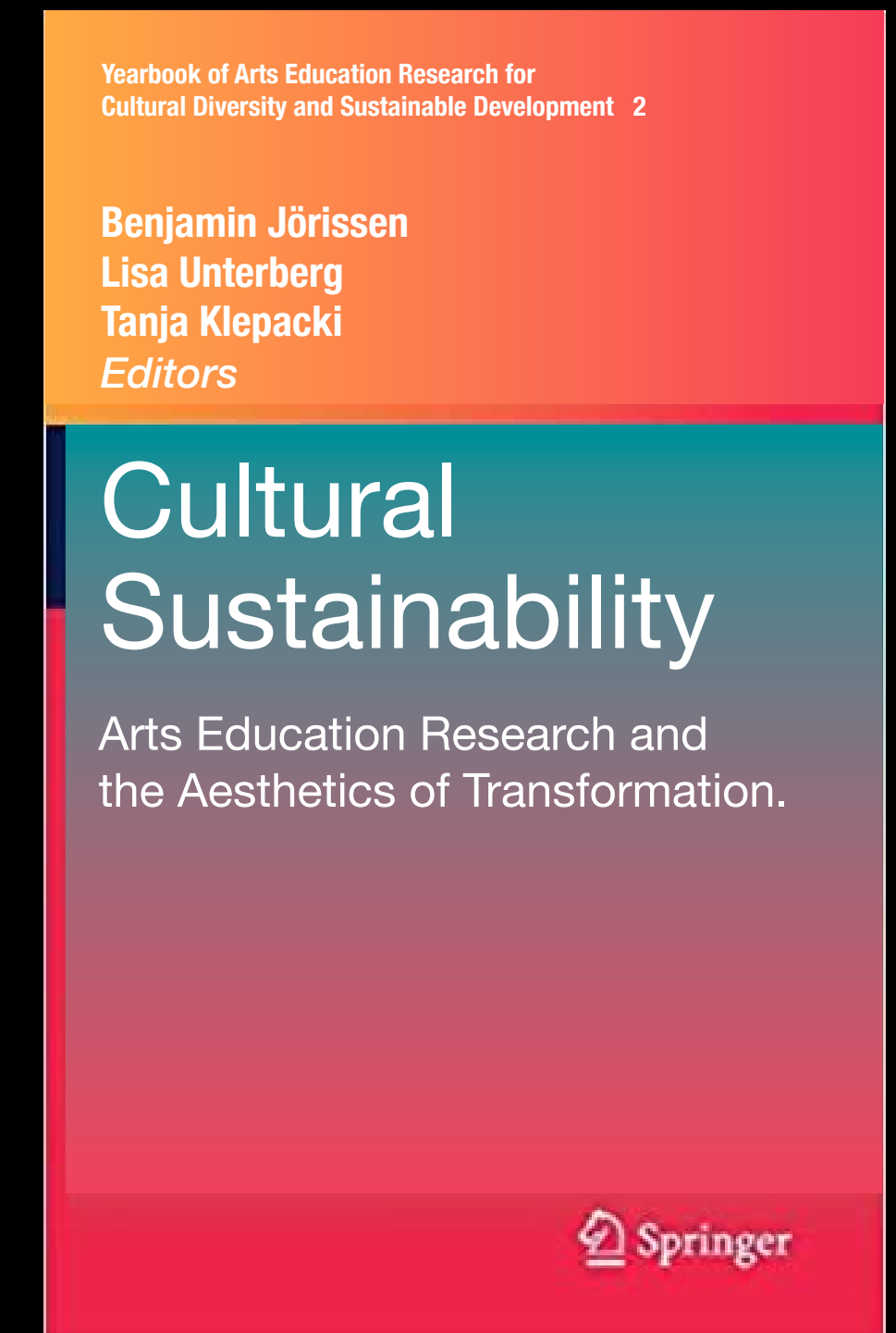
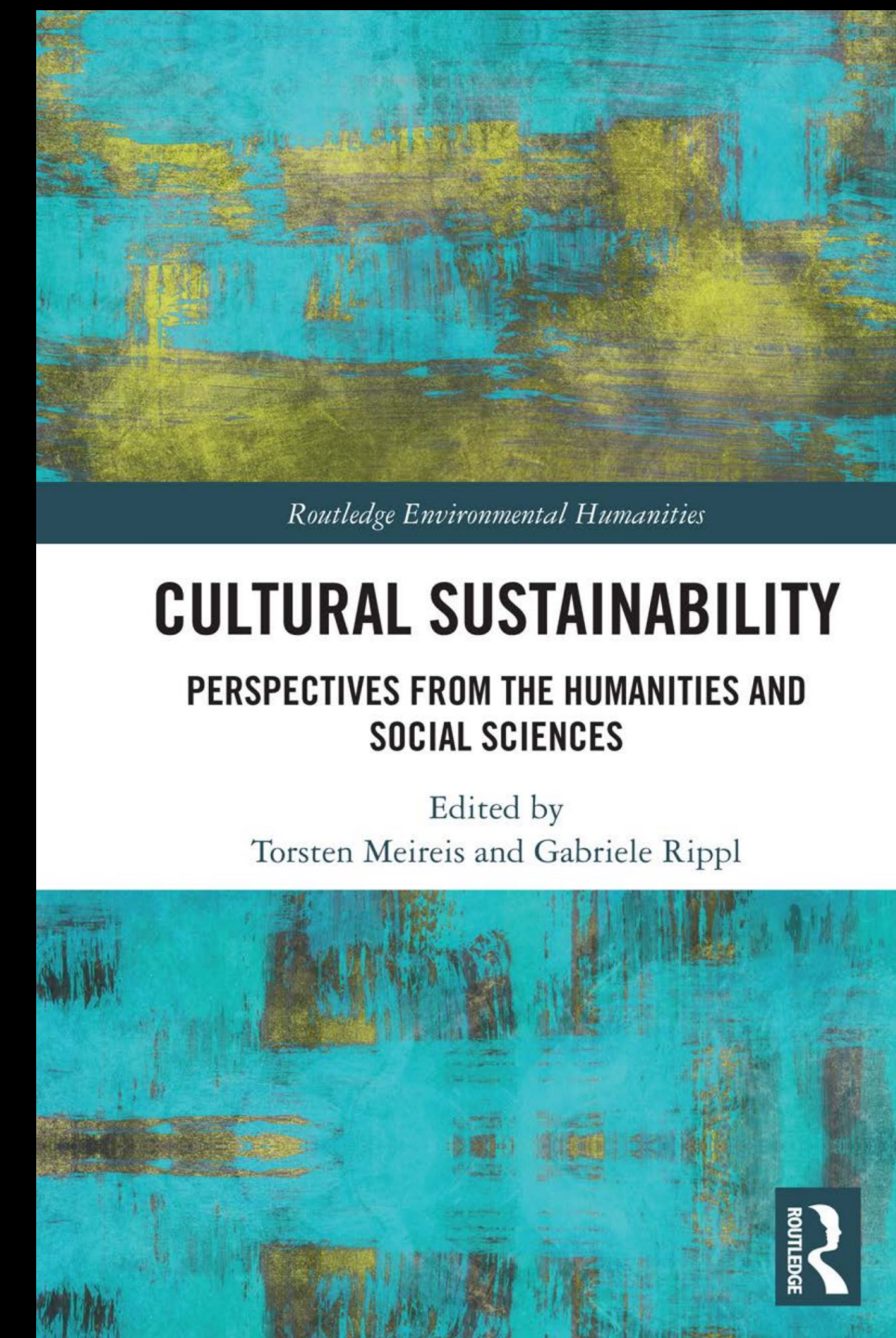
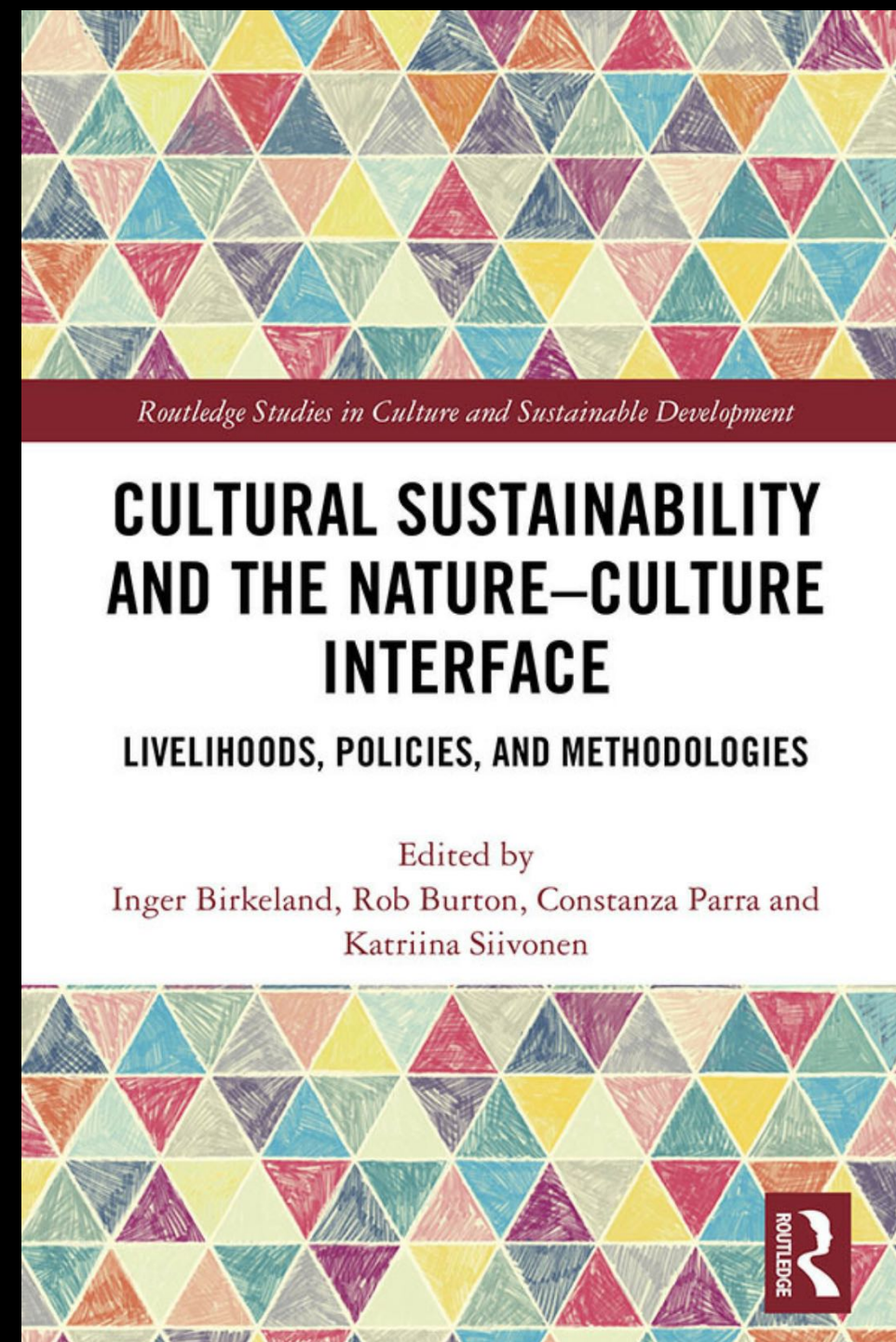
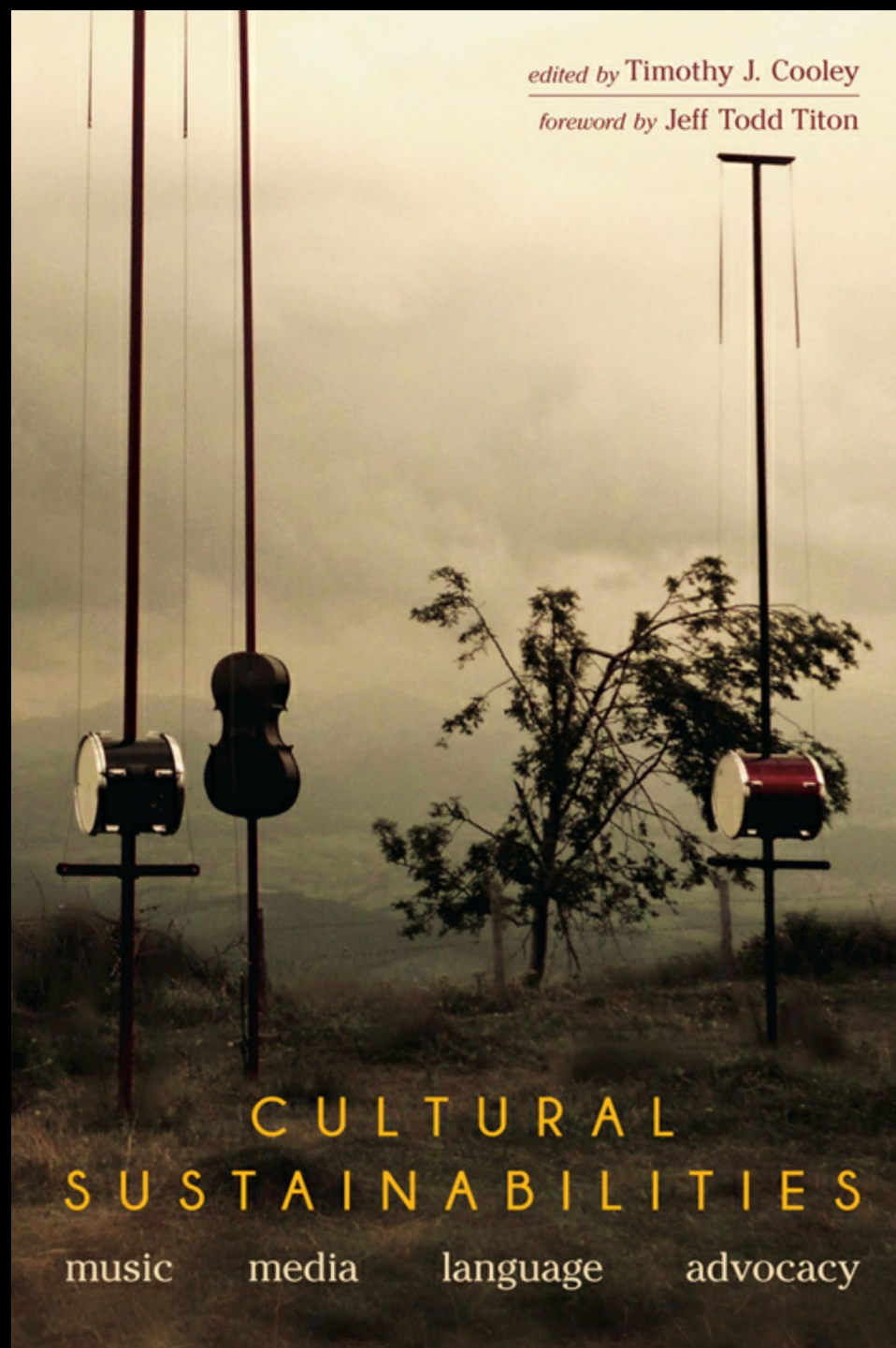
UNESCO is addressing these challenges by promoting a truly multi-stakeholder approach to technological development that is aligned with the principles of respect for human rights, openness and accessibility.



Promote openness and the innovative use of digital technologies to reduce the digital divide and foster an inclusive digital transformation that respects and protects human rights. This will be achieved through a holistic approach encompassing capacity-building, risk monitoring, policy advice and awareness-raising.

- **Monitor and address the potential risks of new technologies such as artificial intelligence (AI)** by developing human-rights based international ethical standards and actionable frameworks, building capacities for their implementation, and preventing discrimination, including the proliferation of gender biases, through technology.
- **Continue supporting national assessments of Internet development** and its adherence to the principles of human rights, openness, accessibility, and multi-stakeholder participation (ROAM), through the application of UNESCO's Internet Universality Indicators framework.
- **Advance the development of digital skills and competencies** through projects such as the UNESCO YouthMobile Initiative which empowers teachers and learners with basic coding skills to develop mobile applications in support of sustainable development.
- **Build capacity for the development of inclusive and human-centered AI** in Africa through promoting open data, as well as strengthened networks and customized tools.
- **Support the implementation of the UNESCO Recommendation on Open Educational Resources (OER)**, to harness the transformational potential of OER for lifelong learning, democratization of knowledge and innovation.
- **Accelerate action to transform teacher education using digital technologies**, and expand the use of the UNESCO ICT Competency Framework for Teachers (ICT-CFT) to strengthen learning in the digital age and help bridge the digital and knowledge divides.

„Kulturelle Resilienz“ als Leitbegriff für kultursensible nachhaltige Bildungsprozesse

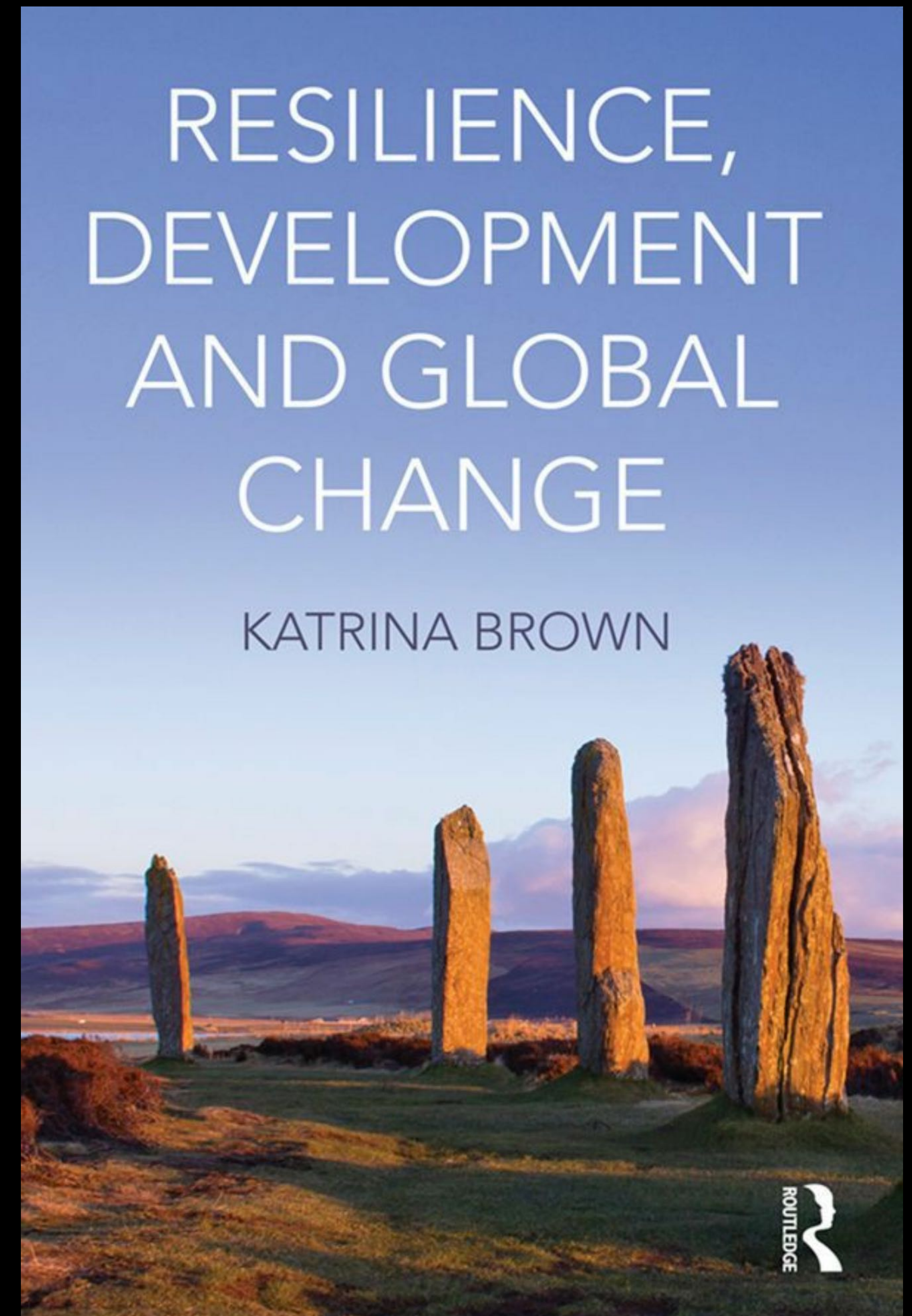


„Kulturelle Resilienz“: vom *Erhalt von Kulturen* zu *Kulturen des Erhaltens*



„[...] ist mit dem Begriff „Kultur“ vor allem dasjenige Moment oder derjenige Aspekt des menschlichen (Zusammen-) Lebens bezeichnet, der auf die Fortsetzung des Lebens, und zwar notwendig als eines aus kultureller Perspektive spezifisch verstandenen „Lebens“, hinwirkt, indem Zielorientierungen (Werte), Routinen zum Umgang mit „Welt“ (Semantiken, Grammatiken, Logiken) sowie Routinen zum Umgang mit den stets apparenten Grenzen der letzteren (kosmologische, theologische, ontologische, epistemologische Begründungsmodelle) eine „Praxis werden kann und soll, bereitstellen. **Wir verstehen vor diesem Hintergrund „Kultur“ selbst als eine Figuration, der ein Moment der Nachhaltigkeit zutiefst eingeschrieben ist.**“

Environmental Studies



„Resilienzbildung“ erfordert

Teilhabe

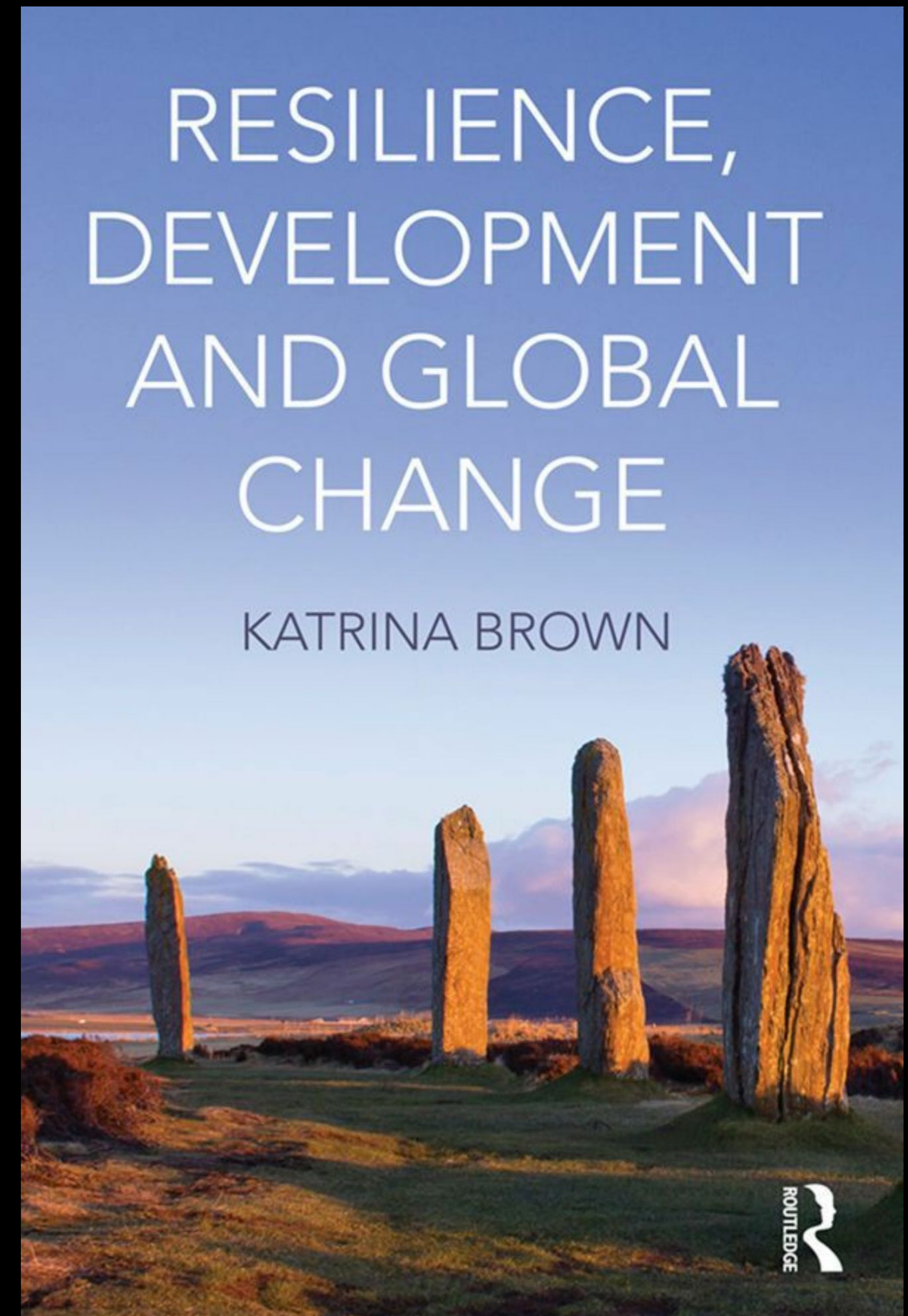
Zugang zu kulturellen Ausdrucksformen
und Möglichkeiten der Sinnstiftung

Partizipation

Anregung zur Erkundung und Artikulation
kultureller und individueller Identität

Gemeinschaft

Ermöglichung sozialen Lernens und der
Erfahrung gelingender Gemeinschaft

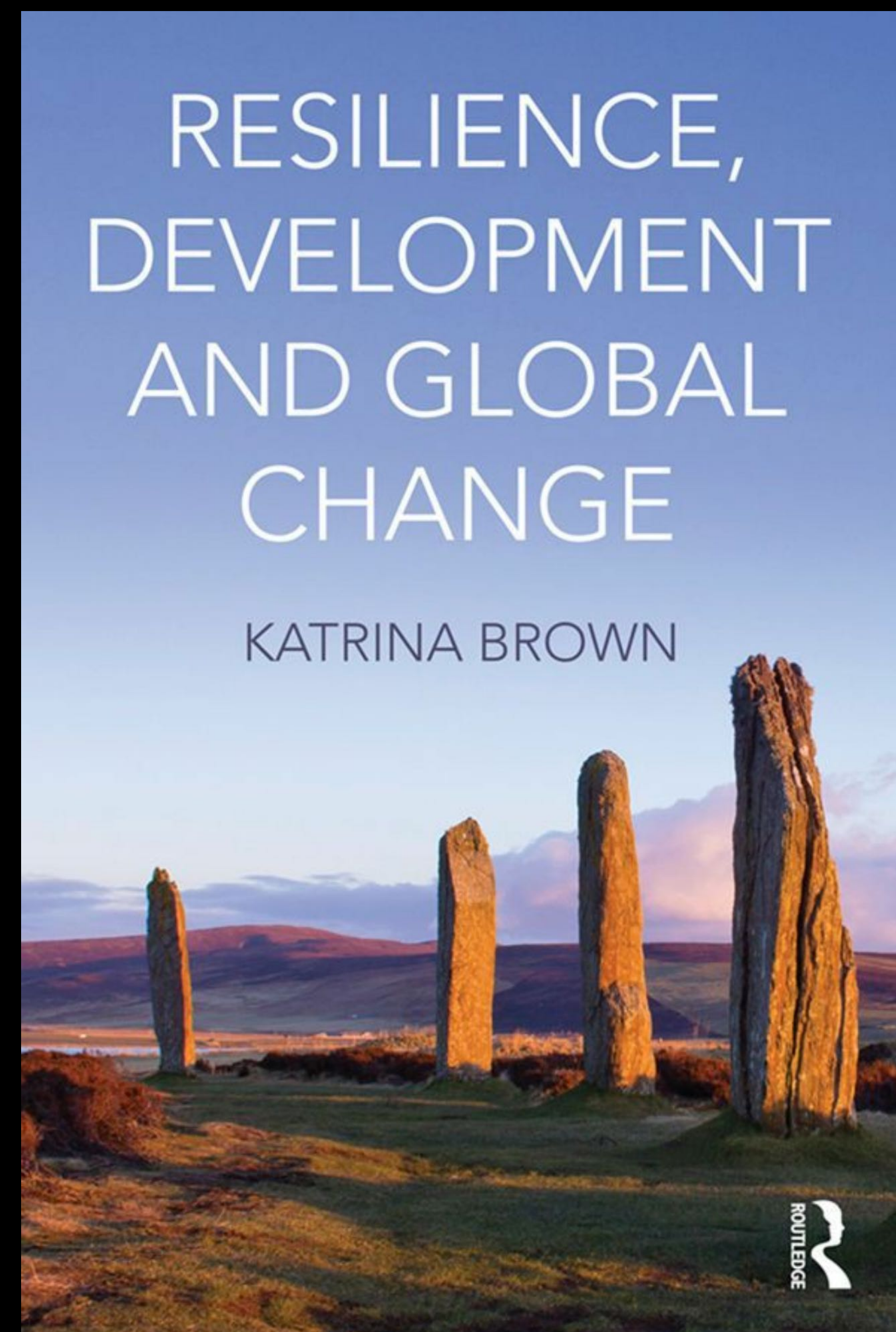


Merkmale gelingender Resilienzbildungsprozesse

rootedness

resourcefulness

resistance



Merkmale gelingender Resilienzbildungsprozesse

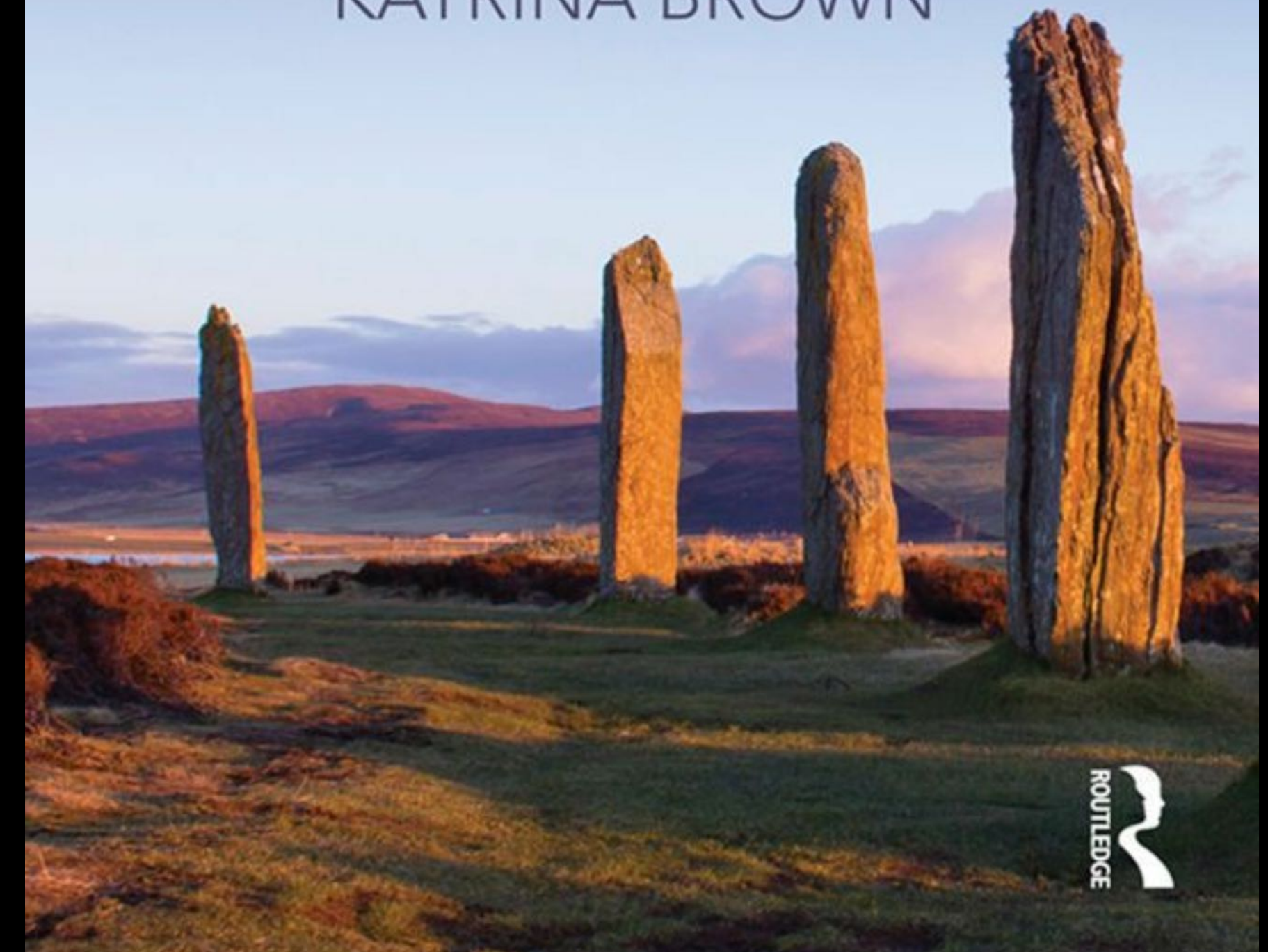
rootedness

Verwobenheit von Menschen mit Orten

zugleich „more than place, [...] people are increasingly mobile, so it is about a more fluid set of attachments and multi-faceted identities“

RESILIENCE, DEVELOPMENT AND GLOBAL CHANGE

KATRINA BROWN

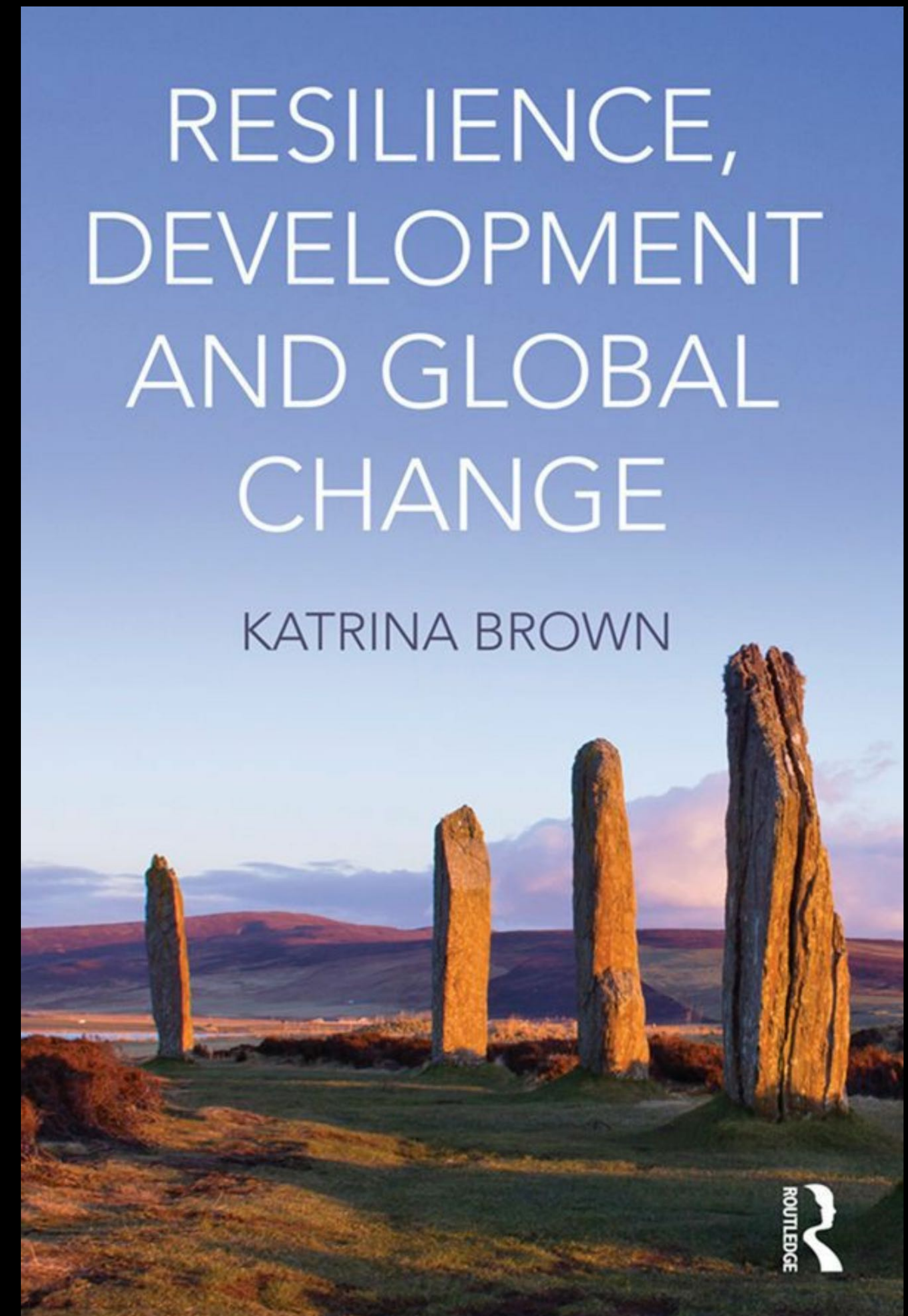


Merkmale gelingender Resilienzbildungsprozesse

resourcefulness

Vernetzung und soziale Kreativität

vorhandene Mittel und Fähigkeiten innerhalb
einer Gemeinschaft mit externen
Ressourcenströmen verbinden können



Merkmale gelingender Resilienzbildungsprozesse

resistance

nicht nur abstrakter Widerstand
„gegen etwas“, sondern

potenzieller Ausgangspunkt für Veränderungen:

Mittel, mit denen Individuen
soziale Prozesse und Strukturen verändern
und Alternativen aufbauen,

z.B. NGOs und aktivist. Initiativformen.



Digitalität als Problem und als Ressource



ThemenFörderungSpenden & StiftenPublikationen

Startseite » Publikation » Antisemitismus in der Popkultur: Israelfeindschaft auf Instagram, TikTok und in Gaming-Communitys

Antisemitismus in der Popkultur: Israelfeindschaft auf Instagram, TikTok und in Gaming-Communitys

25. November 2021

de:hate report #3 (Erscheinungsjahr: 2021)



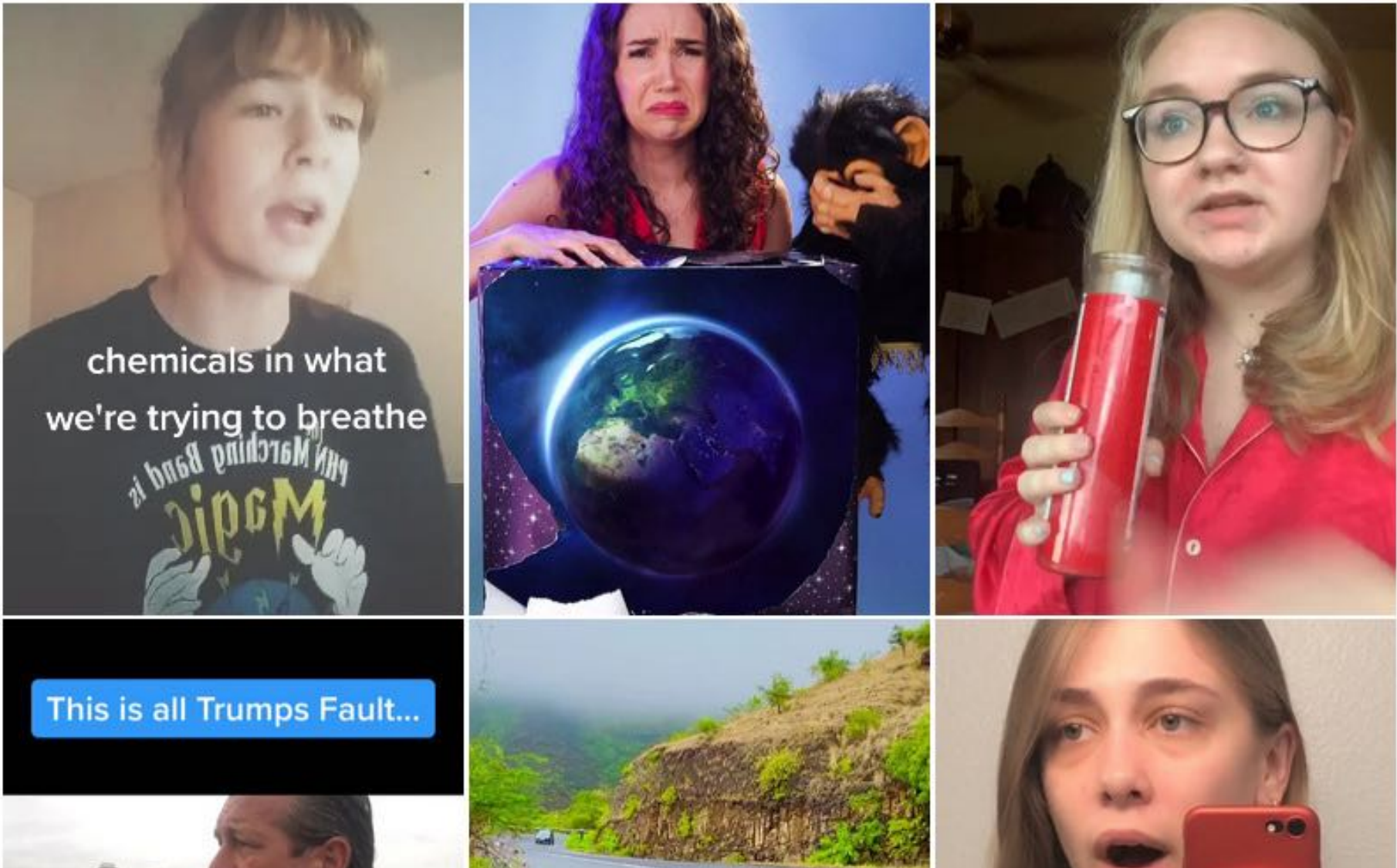
Antisemitismus ist längst Teil der digitalen Popkultur. Doch mitunter ist er leicht zu erkennen und dadurch steigt vor allem die Gefahr für Kinder und Jugendliche in Sozialen Netzwerken unerkannt damit in Kontakt zu kommen. Das vor allem beim israelbezogenen Antisemitismus, der durch die erneute Eskalation im Nahost-Konflikt im Mai 2021 aufblühte. Die Gründe dafür sind vielfältig. Neben ihnen sahen sich Influencer:innen oft einem Positionierungsdruck durch die Erwartungen ihrer Follower ausgesetzt. Ohne hinreichende Kenntnis über den Nahost-Konflikt...



#climatechange

419.8M views

C is for Climate Change...



kulturelle Performanz von Software

„Anstatt Algorithmen utilitaristisch als bloße Hilfsmittel zu behandeln, zielt die Erforschung von Algorithmskulturen auf die Untersuchung bedeutsamer performativer Effekte, welche mit algorithmischen Zugriffen auf die Welt einhergehen: **Was tun Algorithmen, was bringen sie kulturell hervor?** Wie generieren sie Sinn aus ihren Umgebungen und den verschiedenen Kategorien, die Menschen nutzen, um die Algorithmen zu deuten?“ (S. 15)



Cambridge Analytica Used Fashion Taste to Identify Right-Wing Voters

Christopher Wylie, who helped found the voter-profiling firm, said that clothing preferences had been key to helping “Steve Bannon build his insurgency.”



Christopher Wylie at the Business of Fashion conference. Samir Hussein/Getty Images for The Business of Fashion

DOSSIER

Digitale Desinformation



2.5.2019 | Von: Johannes Hillje

Propaganda 4.0 von Europas Rechtspopulisten

Rechtspopulistische Akteure verfolgen häufig eine spezifische Medienstrategie. Online-Kanäle können dabei als Alternativmedien mit erheblicher Reichweite fungieren. Die Wirkmacht dieser Gegenöffentlichkeit entsteht auch durch die gemeinsame Verbreitung bestimmter Narrative.



Benjamin Krämer | Christina Holtz-Bacha [eds.]

Perspectives on Populism and the Media

Avenues for Research

16.08.2019 | 22:58 Uhr

Schulen in China

Totale Überwachung mit Künstlicher Intelligenz

Ning Wang

Umfassende Kontrolle: In der Region Guangzhou werden Schüler demnächst im Fach Künstliche Intelligenz unterrichtet - und gleichzeitig von Kameras überwacht.

Kameras werden die neuen Lehrer in China. Sie studieren die Gesichtsausdrücke der Schüler während des Unterrichts ganz genau – abschreiben oder gar einschlafen wird hier keiner. Offiziell sollen die Daten, die gesammelt werden, Aufschluss darüber geben, ob und wie sich das Lernverhalten verändert. Was für Deutschland undenkbar wäre, ist Teil eines Plans, mithilfe **künstlicher Intelligenz** Chinas Schüler digital zu optimieren. Das Kamerasystem kann erkennen, ob Schüler interessiert sind, traurig, wütend oder gelangweilt. Es ist wie der Videobeweis beim Fußball: Ein Schiedsrichter bekommt nicht alles mit, auch ein Lehrer nicht – aber dank der Kameras soll er seine Schüler umfassender beurteilen können. Die Kontrolle ist künftig umfassend.

[...]

Die menschlichen Lehrer erfahren, was ihre Schüler lesen, was sie in der Kantine essen, wie aufmerksam oder müde sie sind und wie sie sich am Unterricht beteiligen. So hat etwa die Oberschule Nr. 11 in Hangzhou ein „intelligentes Verhaltensmanagementsystem für Klassenräume“ installiert, das die Ausdrücke und Bewegungen der Schüler erfasst und große Datenmengen analysiert. Das System identifiziert die Schüler auch in der Mensa per Gesichtsscan und regelt die Abbuchung des Geldes für das Essen.

Neben der Aufzeichnung schulischer Leistungen liefert die Datenerfassung so noch eine Analyse des Ernährungsverhaltens der Jungen und Mädchen. Eltern bekommen einen Überblick darüber, ob ihre Kinder nur noch Kohlenhydrate essen und Gemüse und Fisch oder Fleisch links liegen lassen, und vor allem, wie häufig sie zu Snacks und zuckerhaltigen Getränken greifen. Das sind Daten, die für die Hersteller von Fertignahrung oder Getränken von Interesse sein können.

Zhang Guanchao, der stellvertretende Rektor der Oberschule, sieht sich in einer Vorreiterrolle und ist stolz darauf, dass seine Schule zu den ersten gehört, die nicht nur Gesichtserkennung in den Schulklassen, in der Mensa und an den Getränkeautomaten einsetzen, sondern auf dem gesamten Schulgelände. Selbst in der Schulbibliothek werden die Bücher schon seit 2017 per Gesichtsscan ausgeliehen. Vonseiten der Eltern gab es jedoch durchaus Kritik, in den sozialen Netzwerken machte sich Unmut

Cope, B., Kalantzis, M., & Searsmith, D. (2021). Artificial Intelligence for Education: Knowledge and Its Assessment in AI-Enabled Learning Ecologies. *Educational Philosophy and Theory*, 53(12), 1229–1245. <https://doi.org/10.1080/00131857.2020.1728732>

Huang, X. (2021). Aims for Cultivating Students' Key Competencies Based on Artificial Intelligence Education in China. *Education and Information Technologies*, 26(5), 5127–5147. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10530-2>

Lameras, P., & Arnab, S. (2021). Power to the Teachers: An Exploratory Review on Artificial Intelligence in Education. *Information*, 13(1), 14. <https://doi.org/10.3390/info13010014>

Park, C. S.-Y., Kim, H., & Lee, S. (2021). Do Less Teaching, Do More Coaching: Toward Critical Thinking for Ethical Applications of Artificial Intelligence. *Journal of Learning and Teaching in Digital Age*, 6(2), 97–100.

„AI in Education“

Dignum, V. (2021). The Role and Challenges of Education for Responsible AI. *London Review of Education*, 19(1). https://eric.ed.gov/?q=artificial+intelligence&ffl=dtSince_2018&pg=4&id=EJ1297679

Holmes, W., Porayska-Pomsta, K., Holstein, K., Sutherland, E., Baker, T., Shum, S. B., Santos, O. C., Rodrigo, M. T., Cukurova, M., Bittencourt, I. I., & Koedinger, K. R. (2021). Ethics of AI in Education: Towards a Community-Wide Framework. *International Journal of Artificial Intelligence in Education*. <https://doi.org/10.1007/s40593-021-00239-1>

Huang, C., Samek, T., & Shiri, A. (2021). AI and Ethics: Ethical and Educational Perspectives for LIS. *Journal of Education for Library and Information Science*, 62(4), 351–365.

Lewis, A., & Stoyanovich, J. (2021). Teaching Responsible Data Science: Charting New Pedagogical Territory. *International Journal of Artificial Intelligence in Education*. <https://doi.org/10.1007/s40593-021-00241-7>

Vincent-Lancrin, S., & van der Vlies, R. (2020). Trustworthy Artificial Intelligence (AI) in Education: Promises and Challenges. *OECD Education Working Papers*, No. 218. In OECD Publishing. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/a6c90fa9-en>

Vinuesa, R., Azizpour, H., Leite, I., Balaam, M., Dignum, V., Domisch, S., Felländer, A., Langhans, S. D., Tegmark, M., & Fuso Nerini, F. (2020). The role of artificial intelligence in achieving the Sustainable Development Goals. *Nature Communications*, 11(1), 233. <https://doi.org/10.1038/s41467-019-14108-y>



Non-humane vs. dialogische Künstliche Intelligenz



Holly Herndon; <https://www.hollyherndon.com/>

„Humankind has accumulated Go knowledge from millions of games played over thousands of years, collectively distilled into patterns, proverbs and books. In the space of a few days, starting tabula rasa, AlphaGo Zero was able to rediscover much of this Go knowledge, as well as novel strategies that provide new insights into the oldest of games“ (Silver 2017, 358).

Silver, D., Schrittwieser, J., Simonyan, K., Antonoglou, I., Huang, A., Guez, A., ... Hassabis, D. (2017). Mastering the game of Go without human knowledge. Nature, 550(7676), 354–359. <https://doi.org/10.1038/nature24270>

„Humankind has accumulated Go knowledge from millions of games played over thousands of years, collectively distilled into patterns, proverbs and books.

In the space of a few days, starting tabula rasa, AlphaGo Zero was able to rediscover much of this Go knowledge, as well as novel strategies that provide new insights into the oldest of games“ (Silver 2017, 358).

Silver, D., Schrittwieser, J., Simonyan, K., Antonoglou, I., Huang, A., Guez, A., ... Hassabis, D. (2017). Mastering the game of Go without human knowledge. Nature, 550(7676), 354–359. <https://doi.org/10.1038/nature24270>

HOME

INTRODUCTION TO
SOCIAL MEDIA AND
SOCIAL MOVEMENTS

ABOUT US

Chapters

#22PushupChallenge

#ALS

#ArabSpring

#BellLetsTalk

#BlackLivesMatter

#ClimateChange

#DeleteUber

#DeleteFacebook

#DREAMers

#FastFashion

#FakeNews

#ISIS

#LGBTQRights

#MAGA

#MarchForOurLives

#MeToo

#NoBanNoWall

#noDAPL

#OccupyWallStreet

<https://moveme.berkeley.edu/>



A Guide to Social Movements & Social Media

ALL

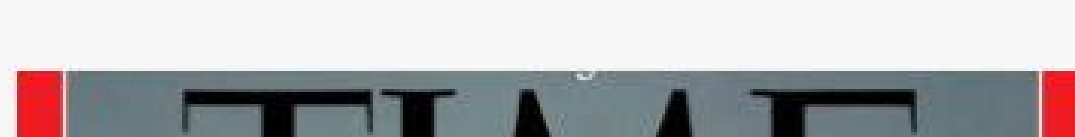




Foto: FridaysForFuture Deutschland - 20190125 Fridays for Future Berlin, CC BY 2.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=78205996>

Rezo

Nicht nur die CDU wird zerstört

Eine staatstragende Partei scheitert am Versuch, angemessen auf die Vorwürfe des YouTubers Rezo zu reagieren. Das kann man lustig finden – aber auch sehr bedrohlich.

Ein Kommentar von **Johannes Schneider**

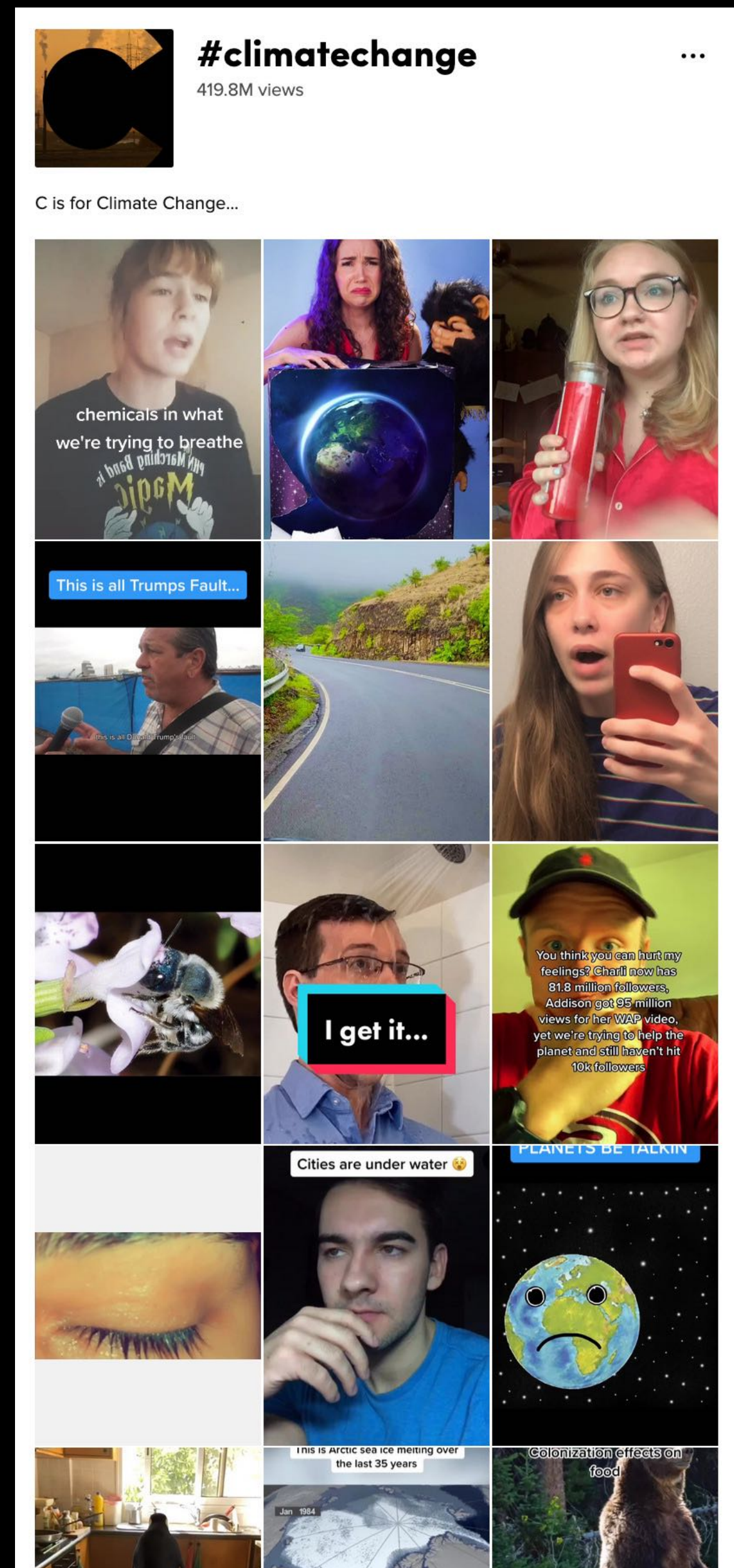
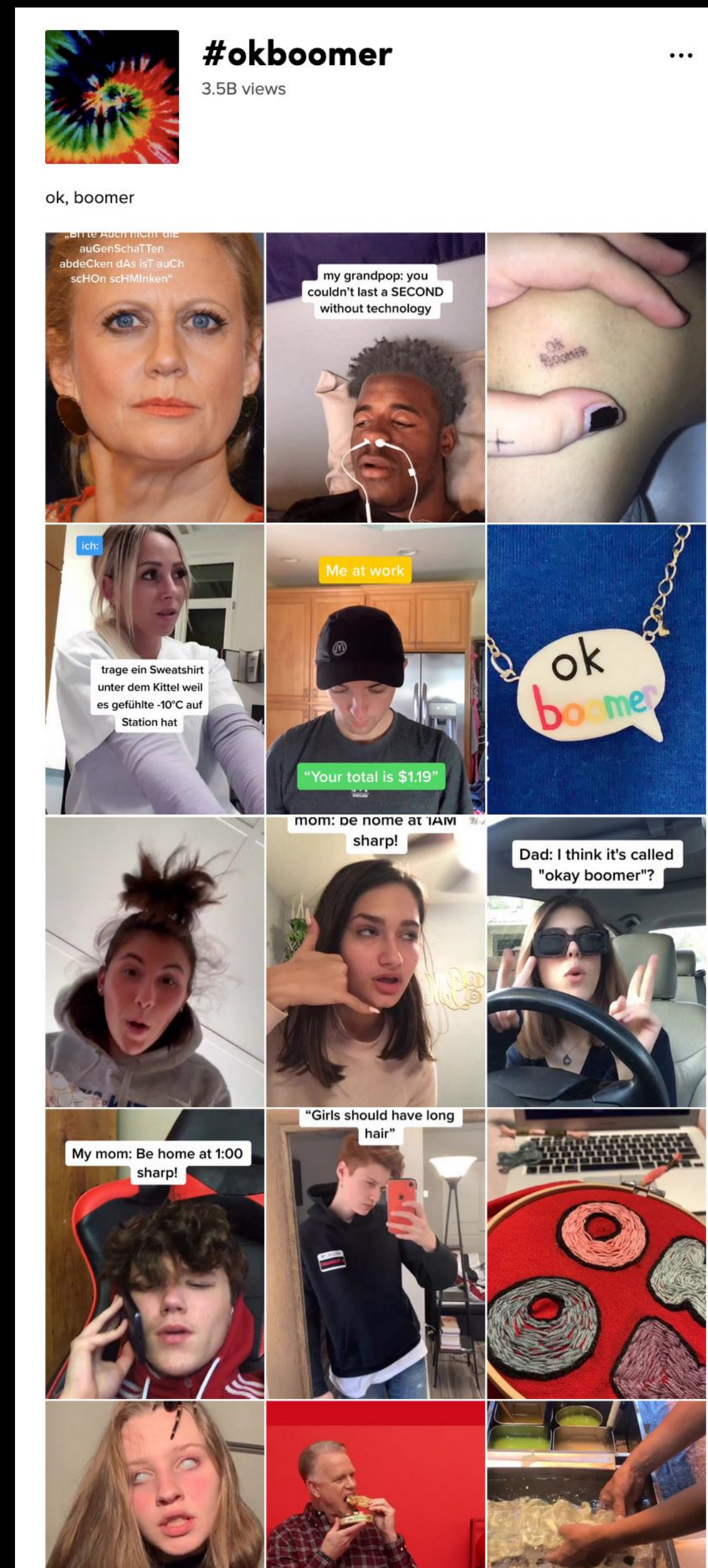
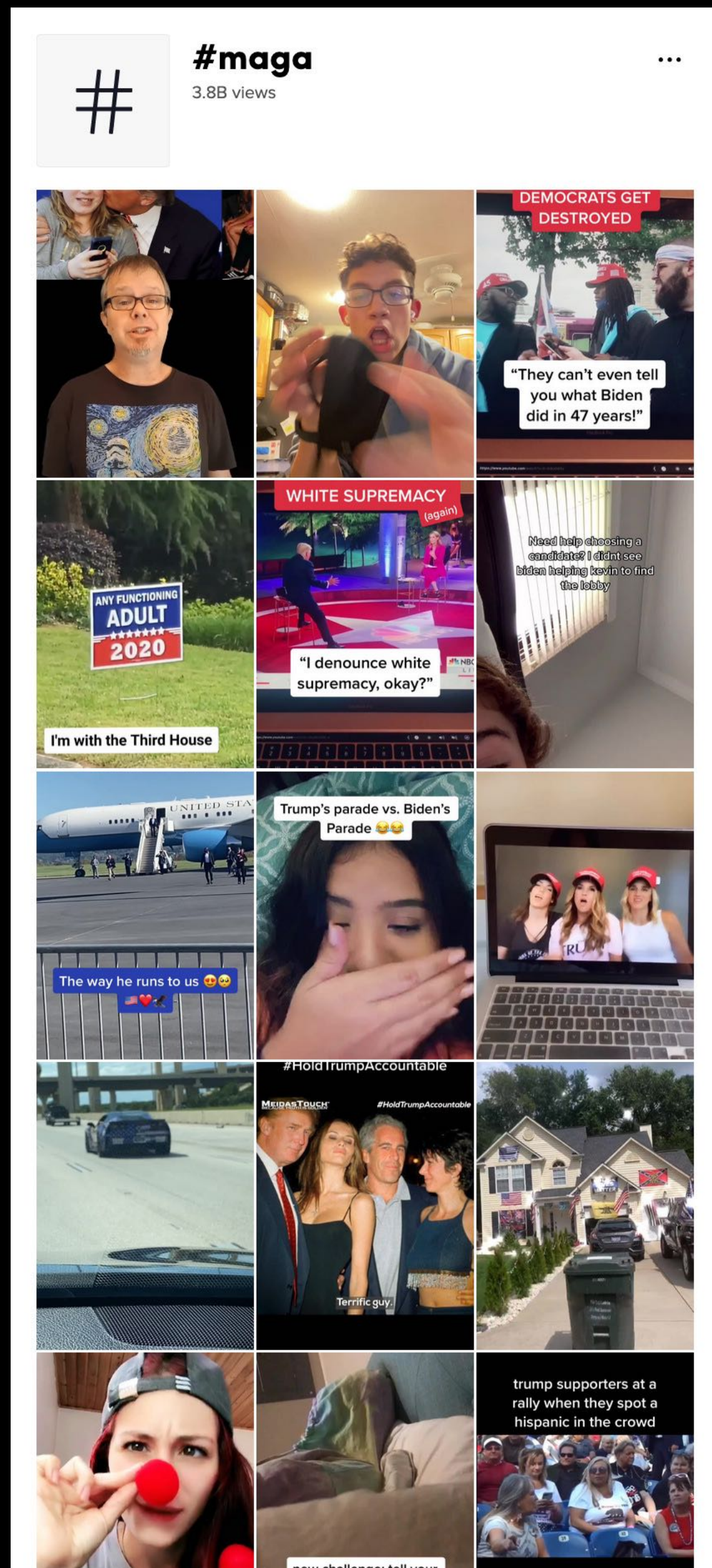
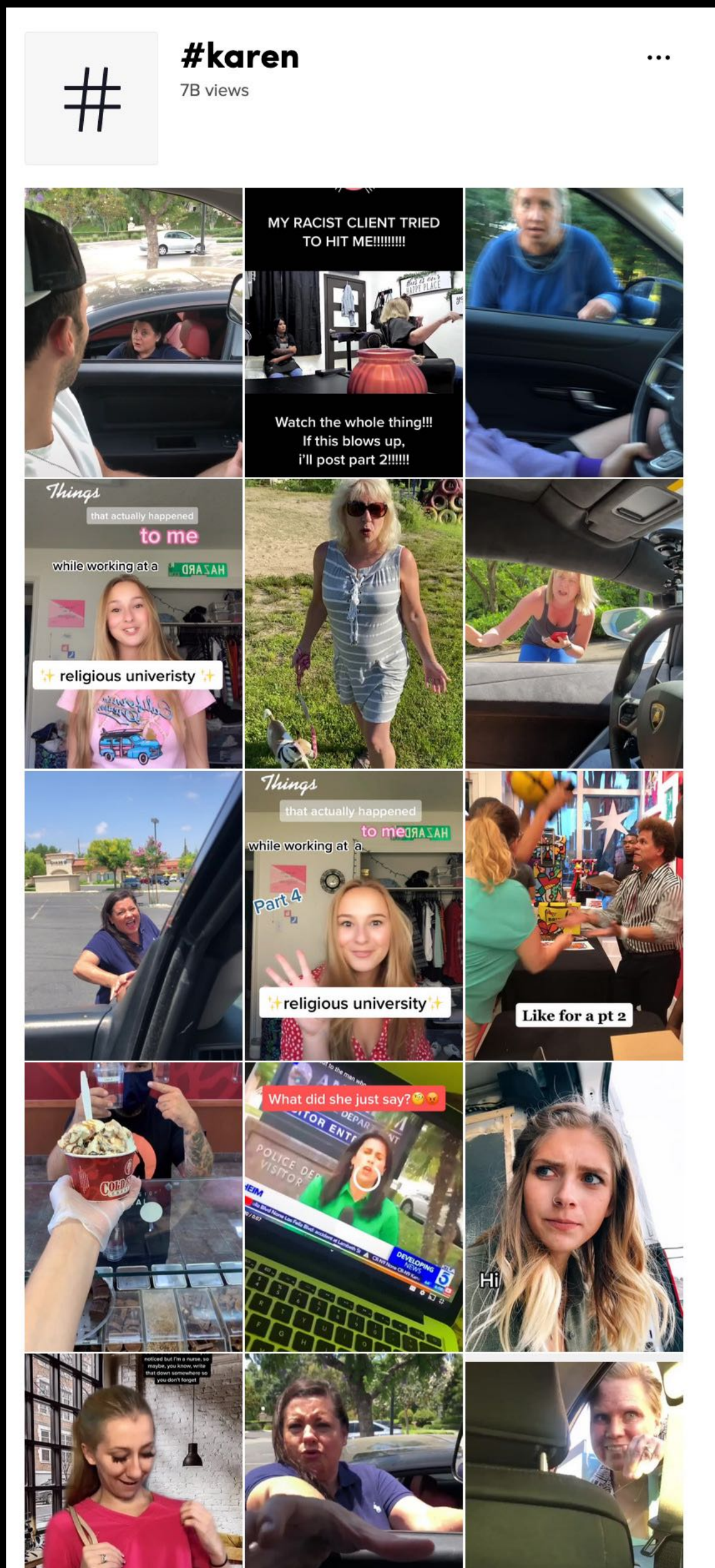
24. Mai 2019, 18:01 Uhr / 2.967 Kommentare /

<https://www.zeit.de/kultur/2019-05/rezo-video-youtuber-cdu-reaktionen-demokratie>

JETZT REICHTS!



<https://www.youtube.com/watch?v=4Y1IZQsyuSQ>



politisch-aktionistische Hashtags auf Tik Tok

#

#disabilitytiktok

1.2B Aufrufe

...

How I Navigate Curbs

spencer2thew...

tell me you're short without actually telling me that you're short.

spencer2thew...

With the right adaptations you can achieve anything

darrenjdouglas

Disculpa x ser tan grosseiro pero Que te paso ...? Que te hizo llegar a esa silla

heydama

Police trying to arrest me

daddy.dess

Accessible Shorts

spencer2thew...

What I've learned from having a disability

daddy.dess

bring this back for no re...

daddy.dess

Balas @cofferr3 terimak...

rinnabulbul

Y'all ever get so hungry...

singlehandedcha...

What happened to my legs...

spencer2thew...

INCLUSIONE È FELICIT...

riccardoaldi

Older multiply oppressed afabs are usually coercively deprived of our sexualities in an ageist society where sexuality is tied to archaic ideas about fertility and beauty.

@therhizome

Hashtag-Körperpolitik

00:00/00:12

#

#corpolivre

628.1M Aufrufe

...

Hochladen

Anmelden

tormato do corpo. Porque amar o proprio corpo e um ato revolucionario! Use a hashtag #CorpoLivre em seus vídeos e navegue por ela pra ver uma rede de pessoas diversas e felizes com seus corpos livres!

alexandrisomos

Quando você odeia a sua imagem por ANOS e finalmente consegue se aceitar e curtir seu corpo do jeito que ele é alexandrisomos

"Você devia ter vergonha de usar biquíni com esse alexandrisomos

Viu que a hashtag #cor...

Bora se amar? #foryou ...

Sério? #foryou #corpoli...

sanzythoo

biancabarroca

alexandrisomos

Essa campanha me rep...

Minha cara de quem vai...

Manda esse vídeo pra s...

megamahluu

todebells

josevbertoldo

#megamorpróprio #cor...

eu nunca: mulheres gor...

#corpolivre #bodypositi...

partyeditxs

josevbertoldo

jubruja

Digitale Kultivierung als Beitrag zu kultureller Resilienz



„Planetary Dissensus“

„[...] das Planetarische ist ein fortlaufender Prozess der Schaffung, Artikulation und Transformation menschlicher Subjekte und kollektiver Lebensräume. Der Globus befindet sich auf unseren Computern, aber **das Planetarische erzwingt eine vielfältige und weitreichende Reihe von Begegnungen mit Medien, Technologie und Wissenschaft, die diese Praktiken neu gestalten könnten.** Das planetarische Werden der Medien ist ein Konzept, das sich mit der Art und Weise befasst, in der der Planet, die Erde und die Umwelt als mediale Projekte dargestellt werden.“

„[...] the planetary is an ongoing process of creating, articulating, and transforming human subjects and collective inhabitations. **The globe is on our computers, but the planetary forces a diverse and sprawling set of encounters with media, technology and science that might remake these practices.** The becoming planetary of media is a concept that addresses the ways in which the planet, Earth, and environments are figured as medial projects.“

Gabrys, J. (2018). Becoming Planetary. E-Flux. <https://www.e-flux.com/architecture/accumulation/217051/becoming-planetary/>
Spivak, G. (2002). Imperatives to re-imagine the planet. Aut Aut, 72–87.

DIALECT



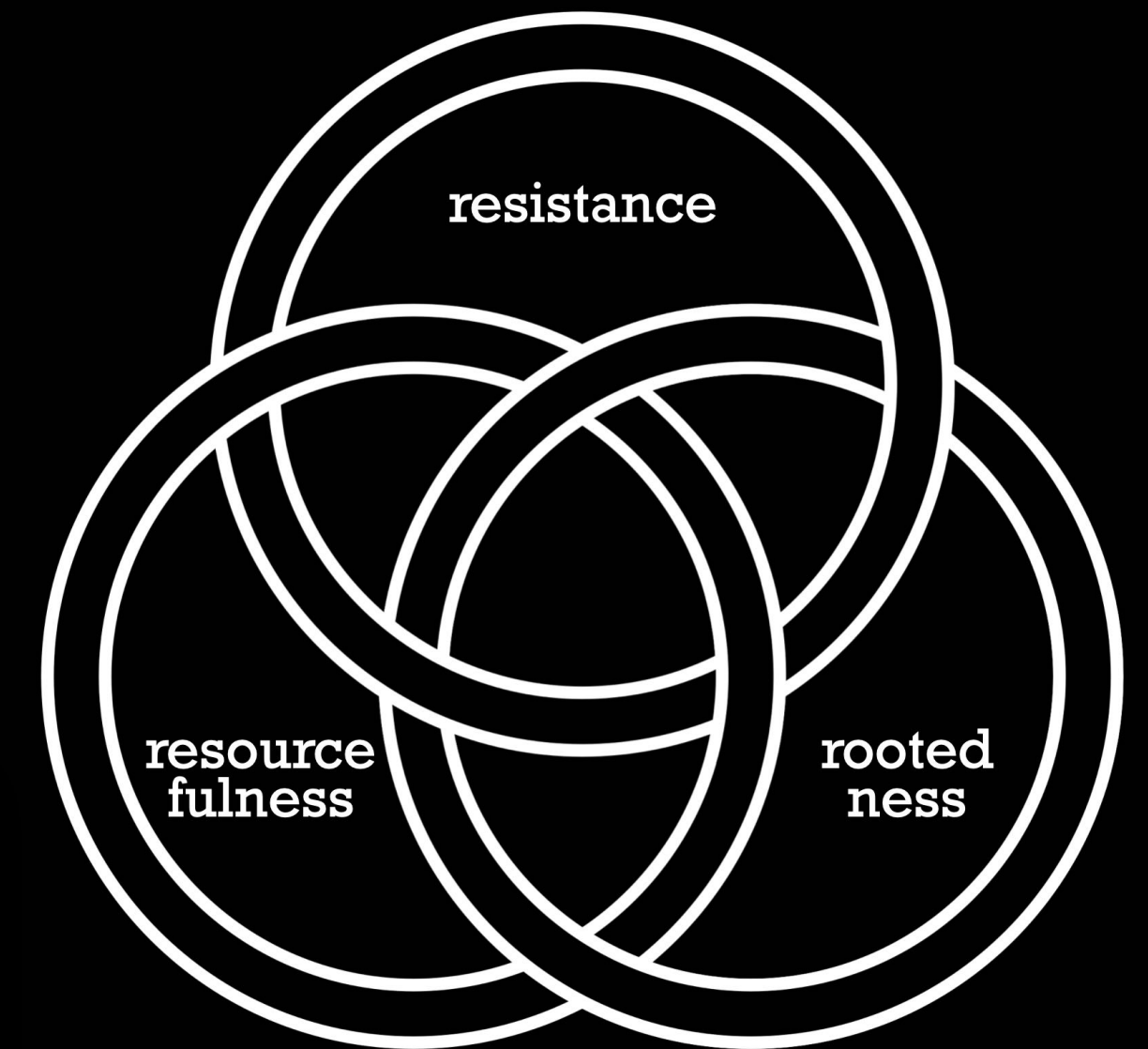
Kathryn Hymes
Hakan Seyalioglu

THIS IS A GAME ABOUT LANGUAGE.

Language tells a story. Woven into the way we speak, we reveal what we care about, where we come from, and who we are. It changes as we change. More than ever, we now stand at a critical juncture. Far beyond the natural pace of change, the world is losing languages at an alarming rate. They are being lost to the mundane everyday pressures of money, violence, social prestige, climate change, and frayed community. As global communication connects us it also risks compromising our cultural core. Right now, almost ten percent of languages on Earth have fewer than ten speakers. In embracing what brings us together, we threaten to erase what makes us special.

What happens when a language is lost? The world takes another step towards sameness and we lose a shade of humanity. This may seem inevitable as we hurtle headlong into the singularity, but it is far from it. In order to fight this future, we must fight to understand it.

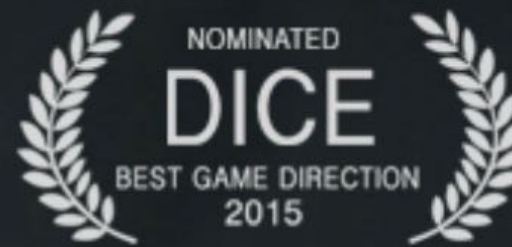
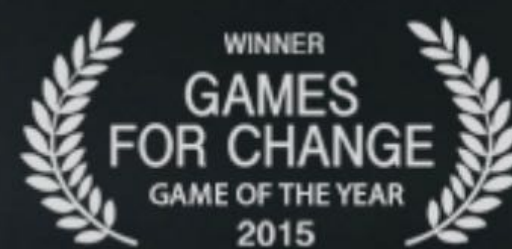
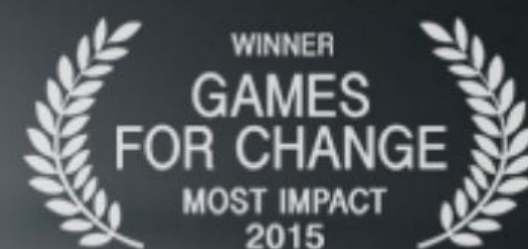
THIS IS A GAME ABOUT LANGUAGE AND HOW IT DIES.



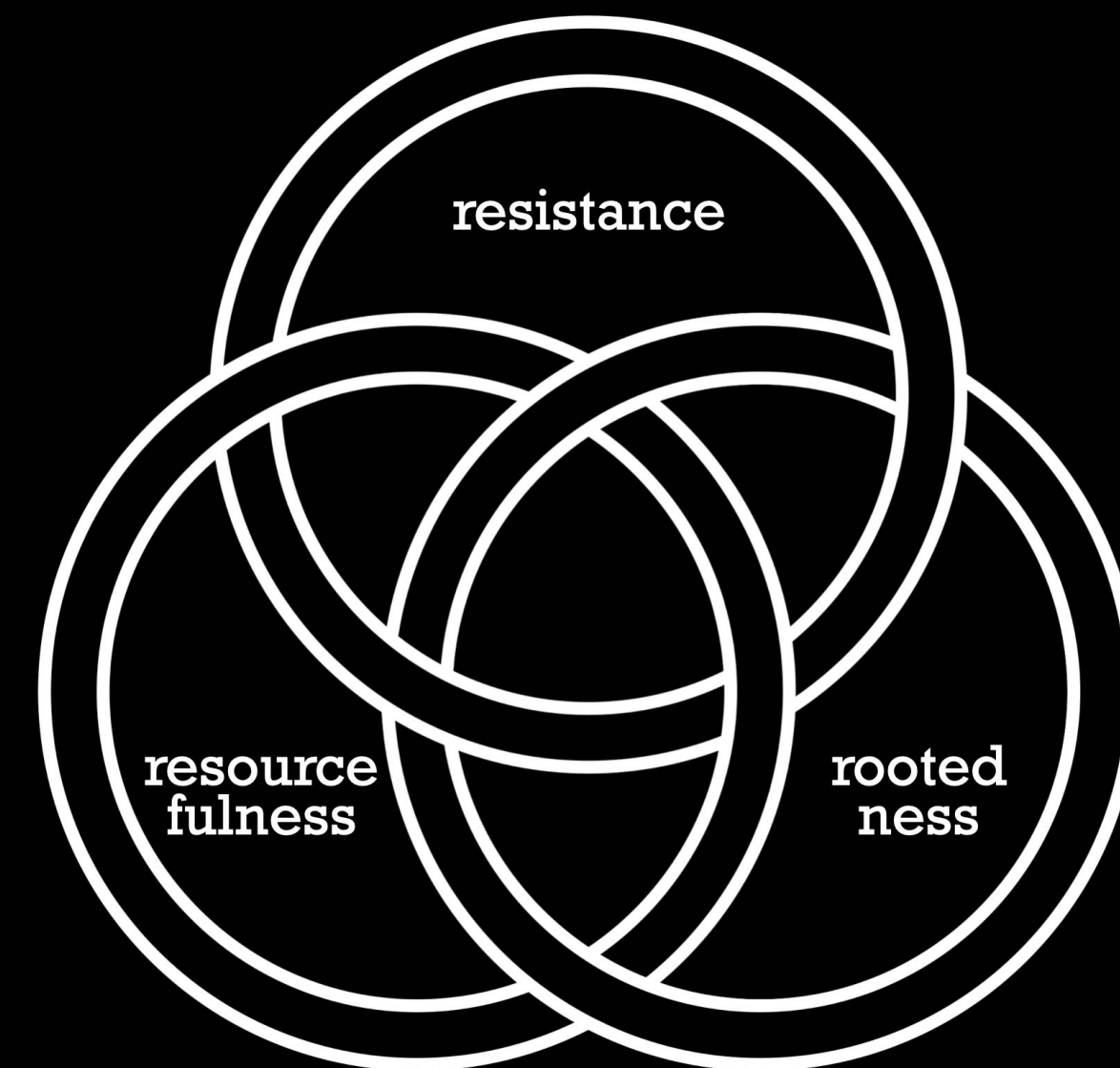
[https://
thornygames.com/
pages/dialect](https://thornygames.com/pages/dialect)

NEVER ALONE

< K I S I M A I N N I T C H U N A >

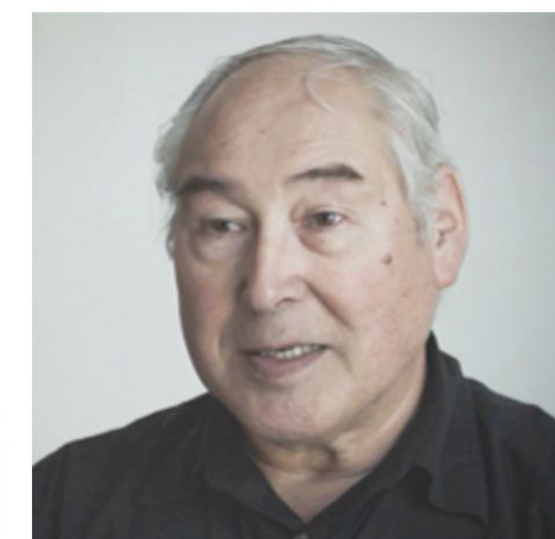
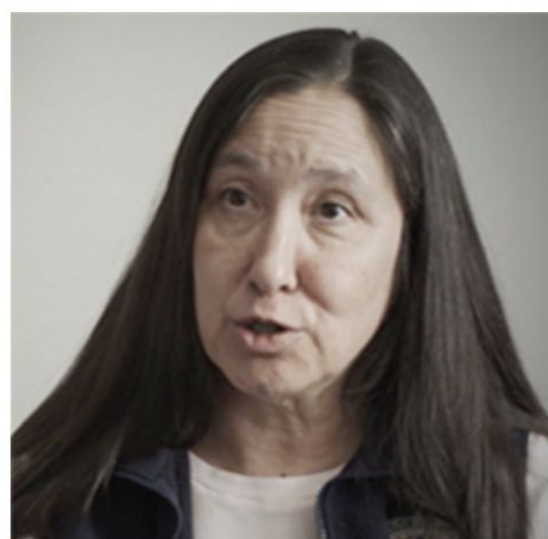


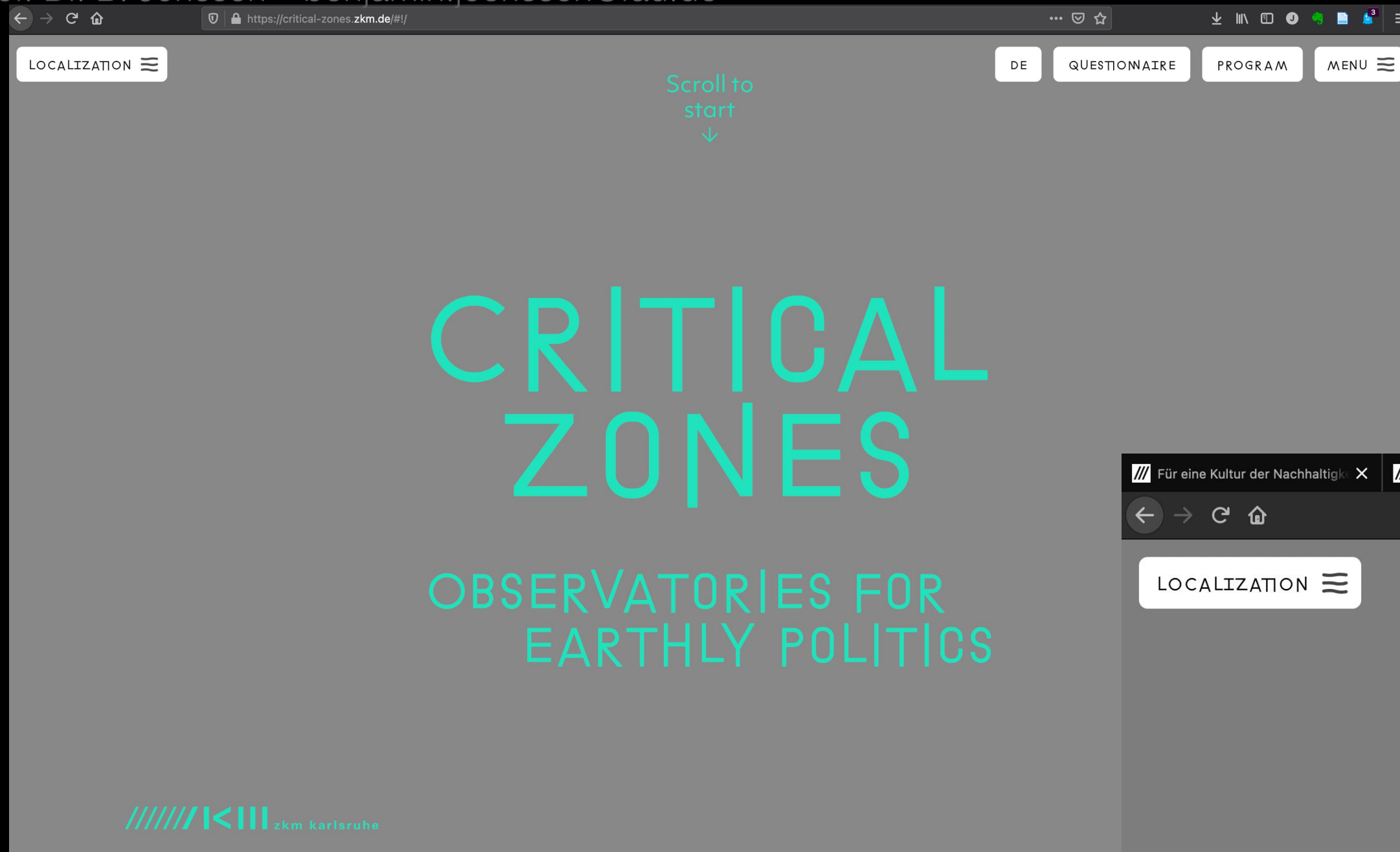
Never Alone (Kisima Ingitchuna) is the first game developed in collaboration with the Iñupiat, an Alaska Native people. Nearly 40 Alaska Native elders, storytellers and community members contributed to the development of the game. Play as a young Iñupiat girl and an arctic fox as they set out to find the source of the eternal blizzard which threatens the survival of everything they have ever known.



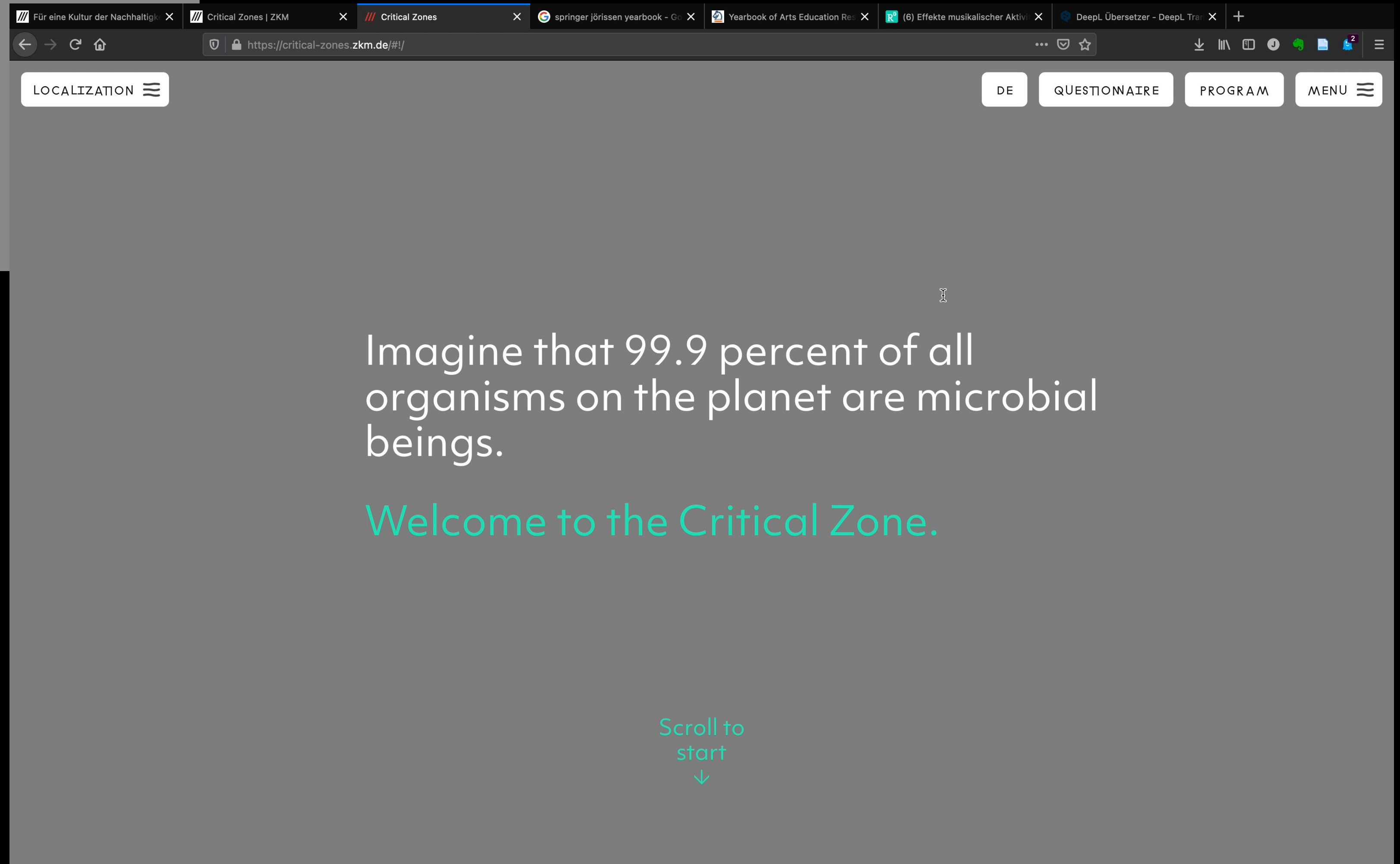
<http://neveralonegame.com>

Never Alone is the product of an uncommon partnership of Alaska Native community members and game developers. Through all stages of development members of both communities met extensively to ensure that all creative and business decisions were appropriate considered and supported the goals of all stakeholders. Throughout the game and in supporting material players will hear directly from members of both communities who were instrumental in shaping the game.





<https://critical-zones.zkm.de>



INTRO ABOUT ARCHIVES

THE SKIN OF RUINS

F. Léaustic

K. Boutin & D. Broner (DVTK)

M. Tamimy (CyberSuper)

The Skin of Ruins is a continuously changing environment. Each time you visit, you will be able to see the changes it undergoes. The future of this universe is uncertain: your interactions may cause this ecosystem to decline and then disappear. You can fly over it without fear of having an impact on it. On the other hand, a simple click can have disastrous consequences on its development. Fortunately, another entity is floating on the surface. If you come into contact with it, it will give you the ability to change shadows into light. Take care of it so that others can benefit from it.

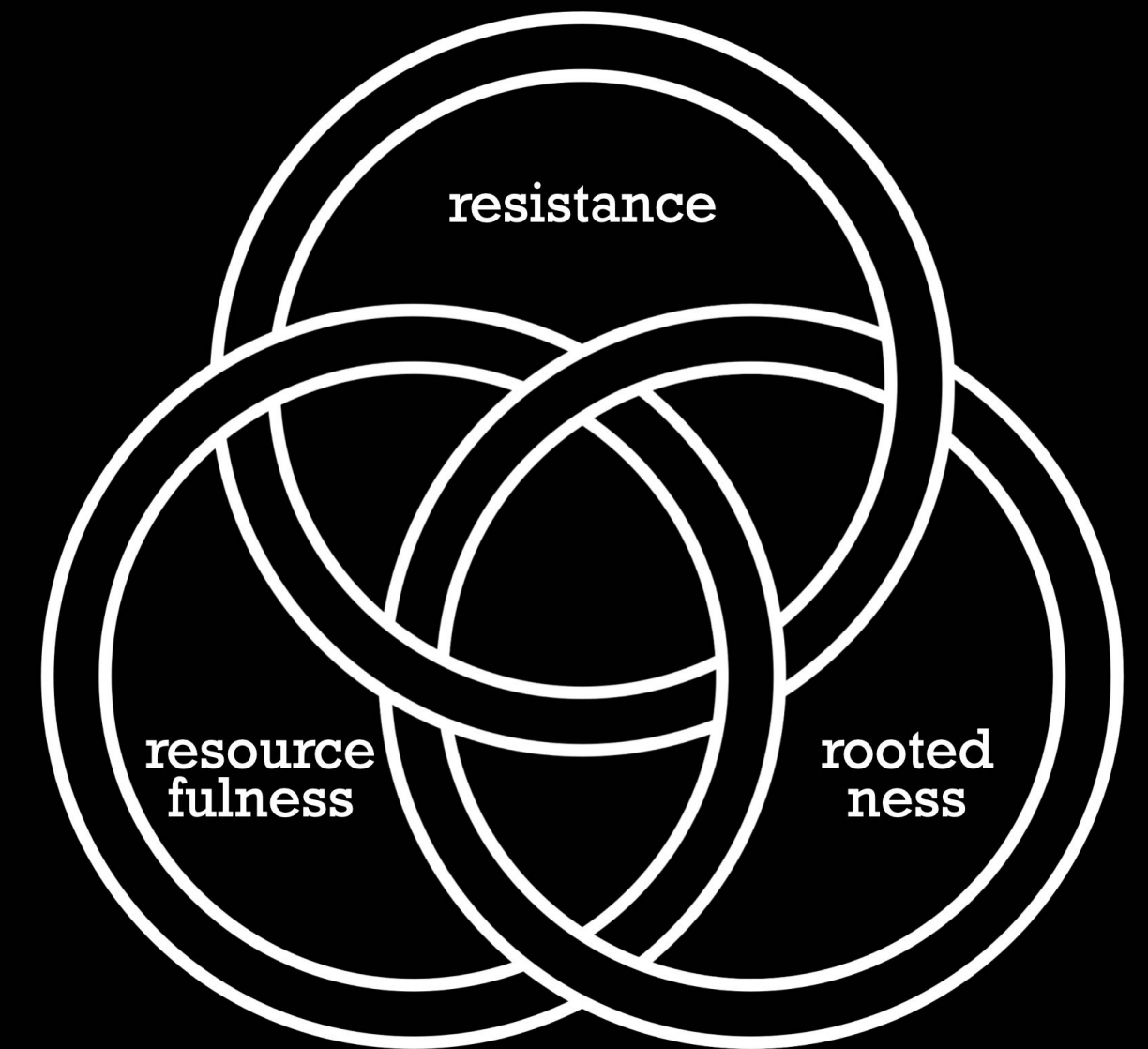
presented at the Nemo Biennial INTRO ABOUT ARCHIVES
Nemo Biennial in 2017, involving phytoplankton, unicellular organisms at the origin of the creation of life.

To create this atypical adventure in which the visitor can take part, this researcher has joined forces with three other artists:
Kim Boutin and David Broner (DVTK) as well as Michaël Tamimy (CyberSuper).

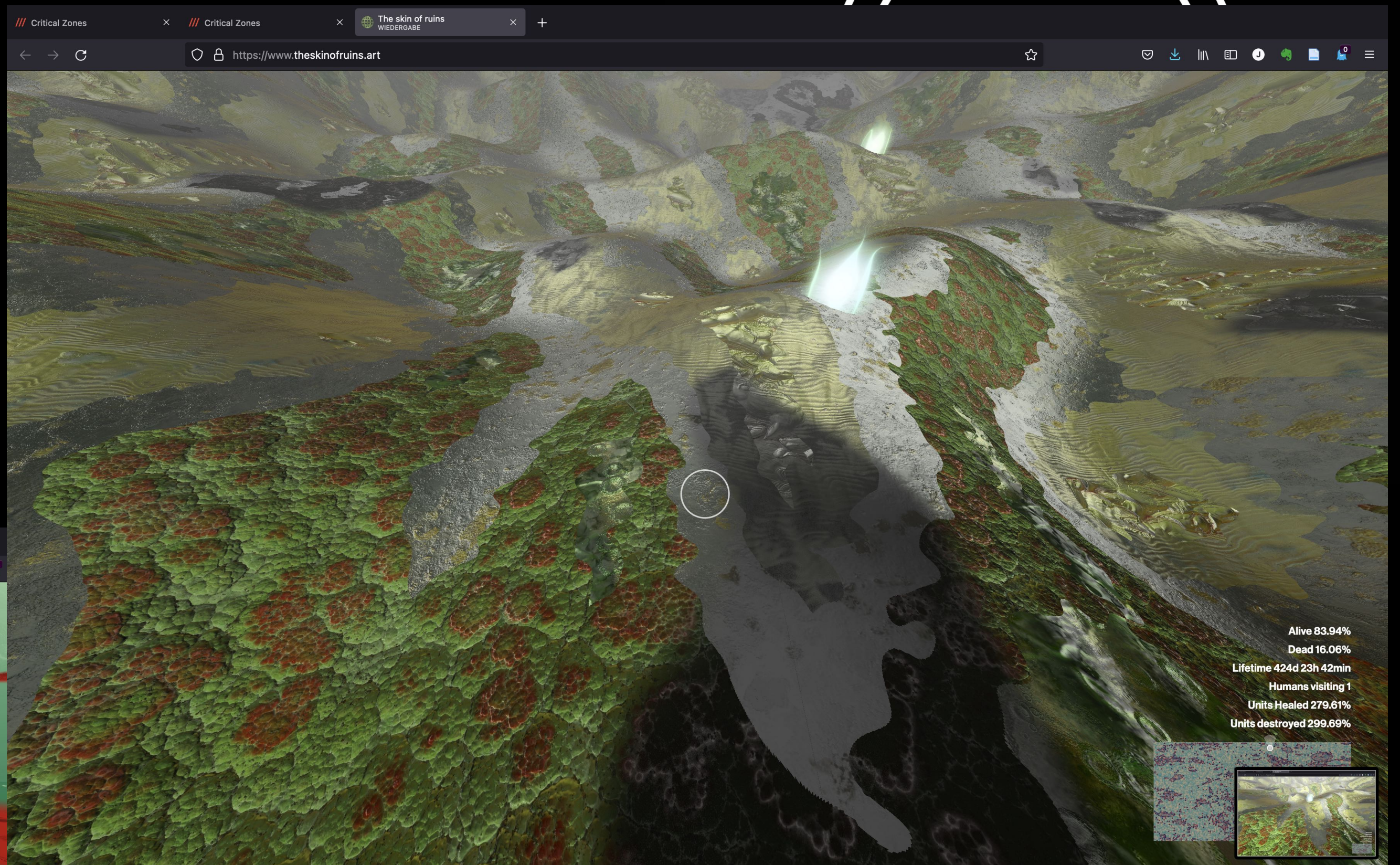
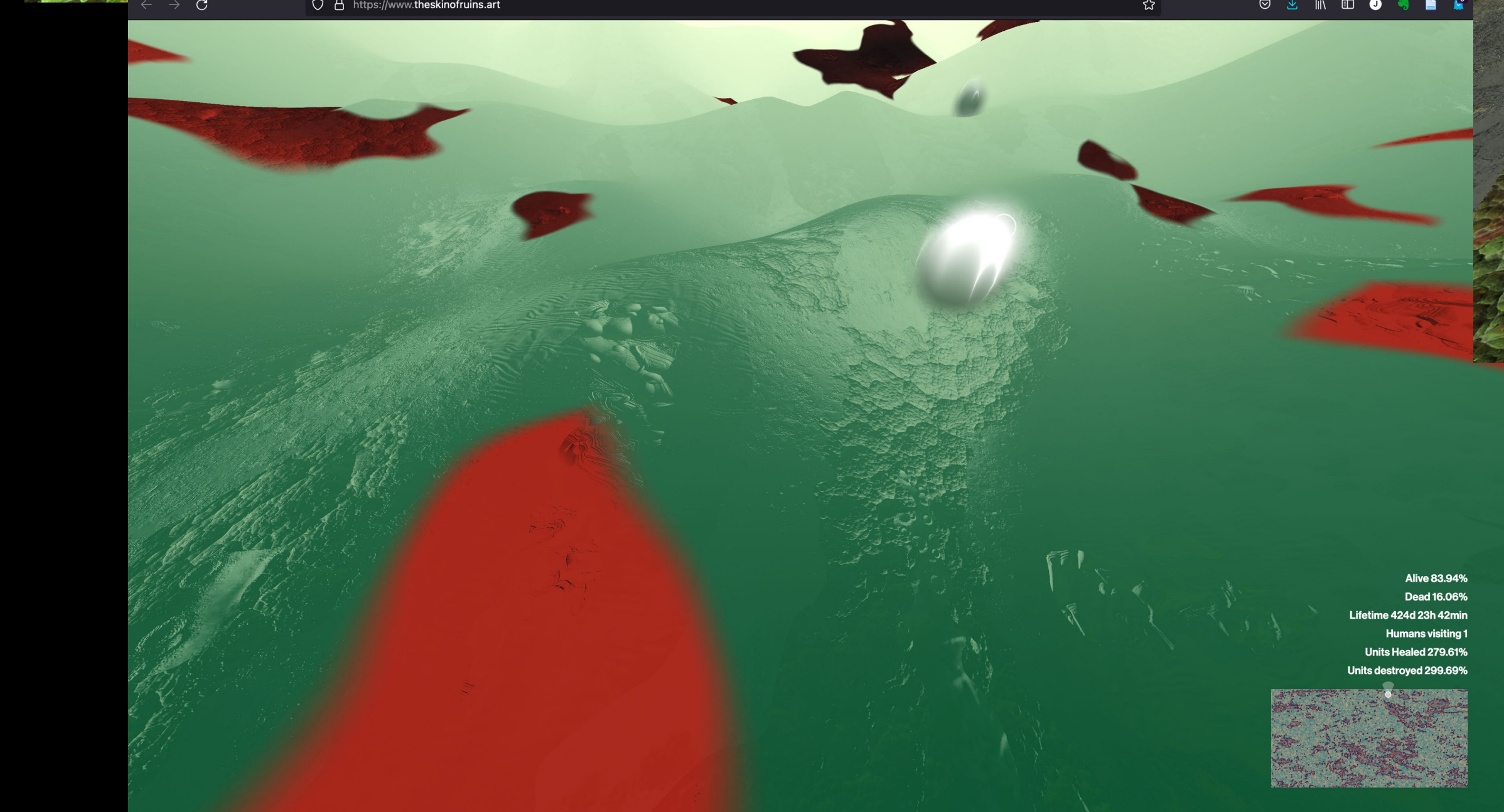
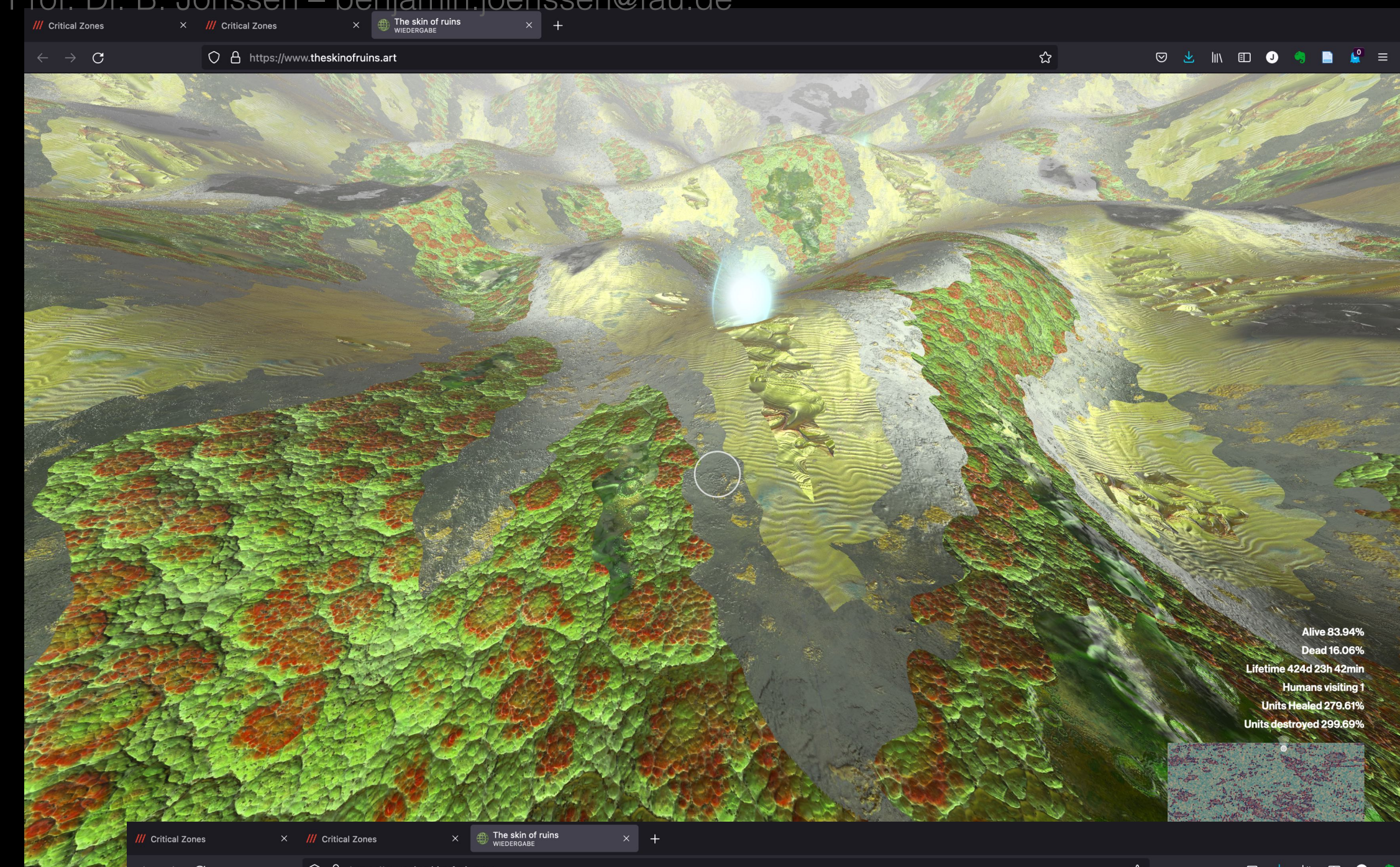
Thanks to an infinite repetition of random cycles on which the visitor can act, the artists bring to this universe one of the fundamental characteristics of the living: none of them has any certainty as to the evolution of this universe after it has been put online. This work, which the four artists wanted alive, seeks to question our vision of the world, meaning that we should escape the impasse of an anthropocentric vision of our relationship to the environment on which we act and vice versa.

This new territory is built on data collected through the study of phytoplankton through successive RUINES exhibitions and on data from the biotechnology laboratory of the Polytechnic University of Madrid, which focuses on the study of the depurative capacities of these algae to purify the air and water they come into contact with.

Partners



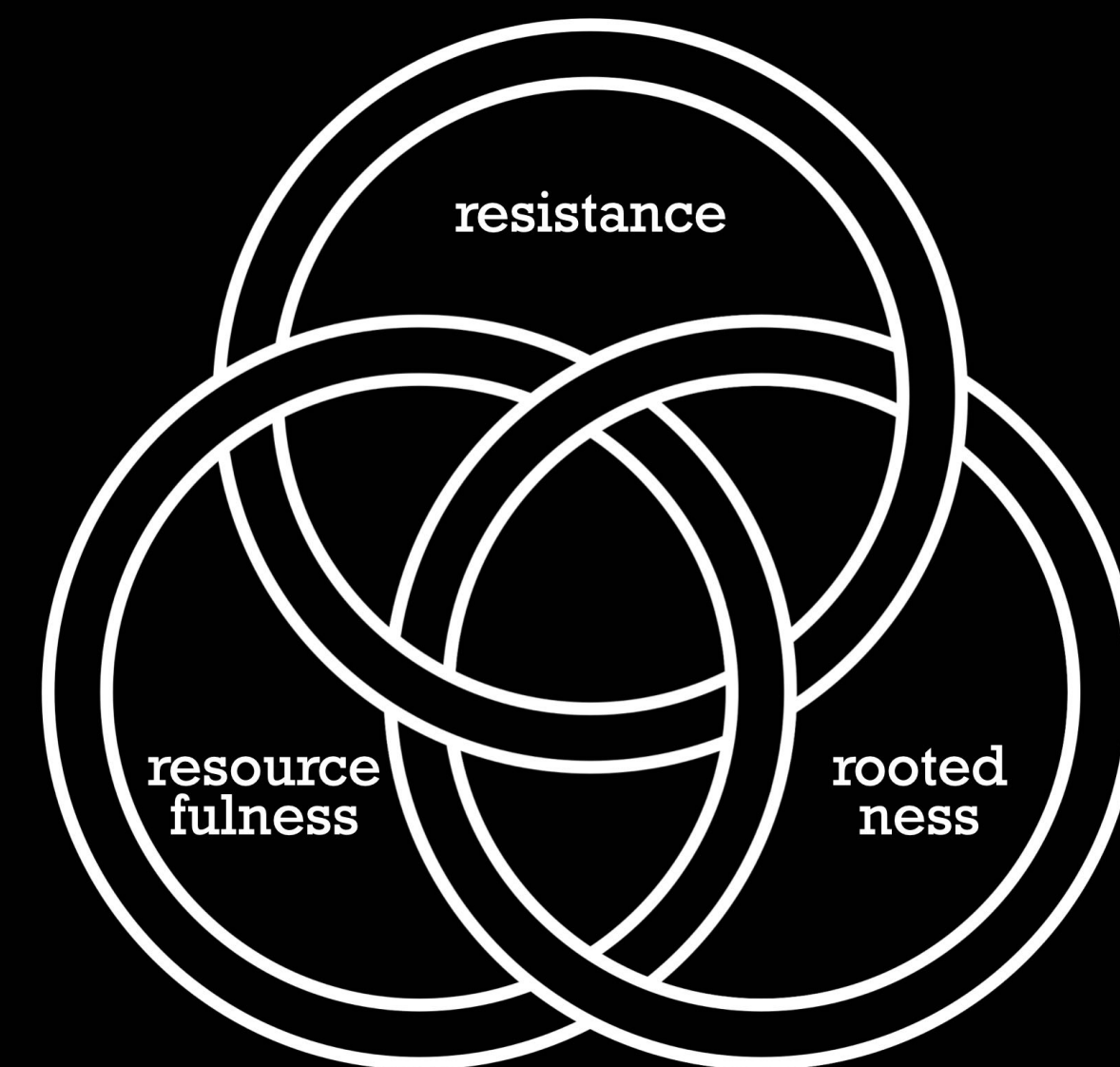
[https://
www.theskin
ofruins.art/](https://www.theskinofruins.art/)



Alive 83.94%
Dead 16.06%
Lifetime 424d 23h 42min
Humans visiting 1
Units Healed 279.61%
Units destroyed 299.69%

Dieses Erkundungsspiel lädt uns dazu ein, die sympoetischen Beziehungen zu erleben, die sich im empfindlichen Moor entfalten. Das Moor ist der ideale Schauplatz, um die fragilen Interdependenzen zwischen Organismen und ihrem Lebensraum zu erspüren. Hier ist jedes Mitglied der Gemeinschaft gleichzeitig Teil der Umgebung jedes anderen Mitglieds und für das Überleben eines Moor-Gebiets als Ganzes notwendig. Das Spiel erprobt den Perspektivwechsel und ermöglicht es uns, verschiedene Arten zu verkörpern, indem sie den Kreaturen begegnen: Pflanzen, Insekten, Vögel, Amphibien, Pilze, Bakterien oder Algen. Auf diese Weise können wir die Hauptregel der Kannibalischen Metaphysik entdecken: Um sich zu verwandeln, muss man gegessen werden.

Das Spiel basiert auf einem Biotopmodell des Augstumalmoores in Litauen, wo der deutsche Botaniker Carl Albert Weber (1856–1931) die weltweit erste wissenschaftliche Studie über Feuchtgebiete durchführte. Die Kreaturen, die im Spiel leben, sind von Webers Zeichnungen inspiriert, aber auch von den wissenschaftlichen Daten, die von BiologInnen gesammelt werden. Das *Deep Listening*, das durch atmosphärische Klänge hervorgerufen wird, lässt EntdeckerInnen in eine metamorphe Welt aus Formen und gesättigten Farben, in der sich das Tempo der Bewegungen mit dem Wechsel verändern. Die Welt des Moores ist ungewiss. Navigation hier nur nach dem Bauchgefühl. Es sollte das menschliche Verlangen nach Produktivität und Wettbewerb aufgeben, um andere Wege zu erkennen.



<https://critical-zones.zkm.de/#!/detail:the-swamp-game>

THE SWAMP GAME, 2020

NOMEDA & GEDIMINAS URBONAS
WITH NIKOLA BOJIĆ, KRISTUPAS SABOLIUS AND INDRE UMBRASAITĖ (MIT CLIMATE VISIONS)

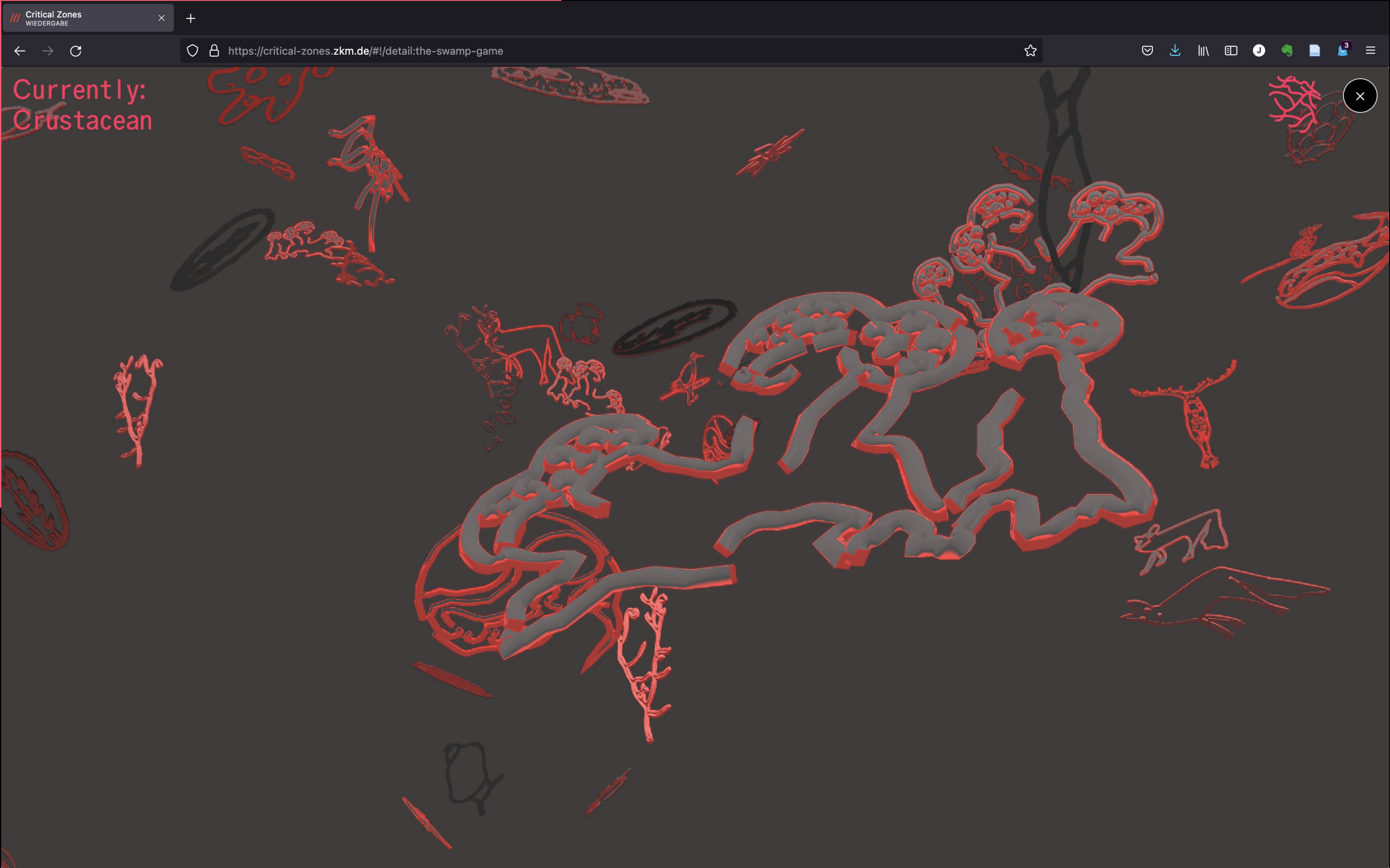
Sektion: We live inside Gaia

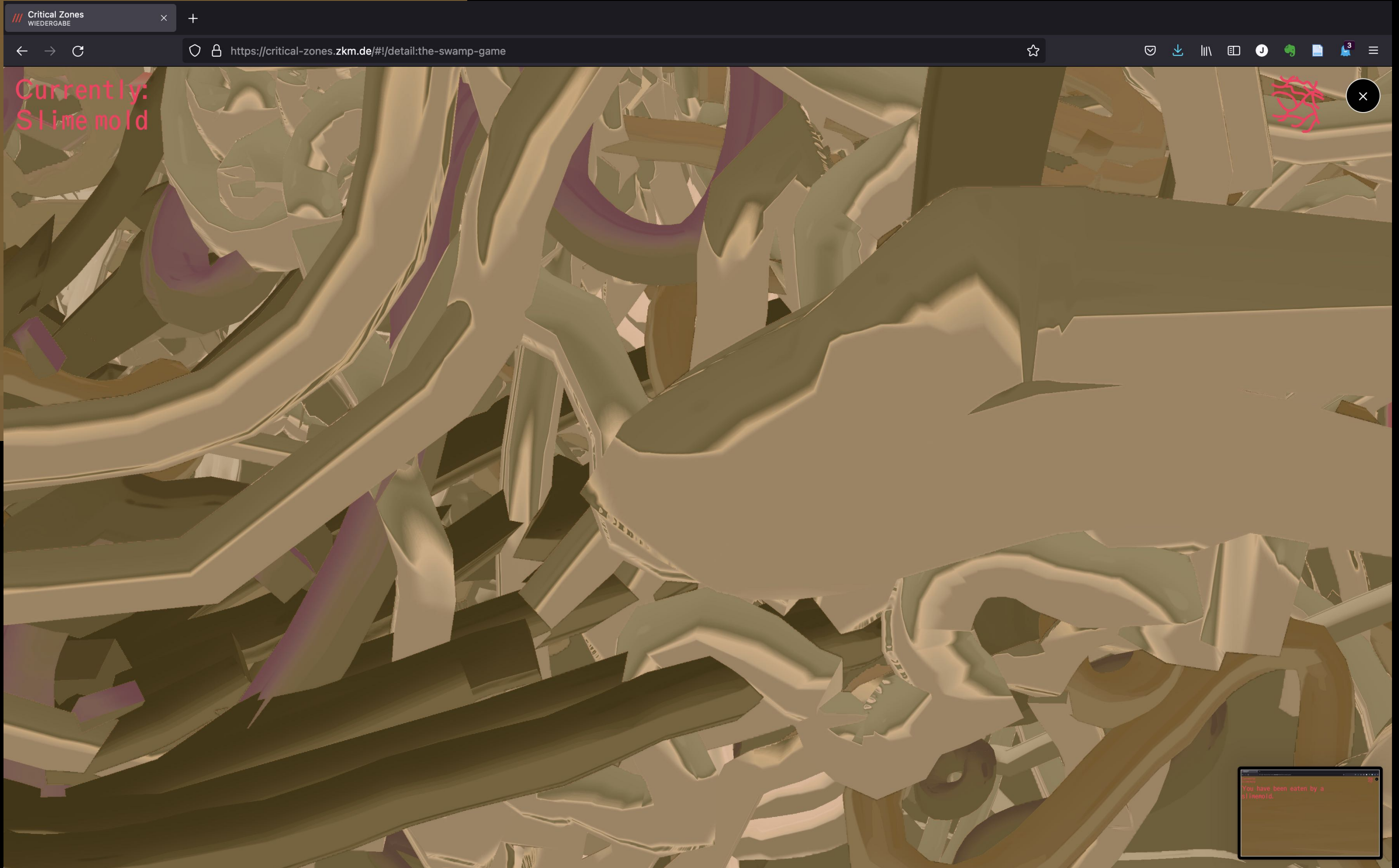
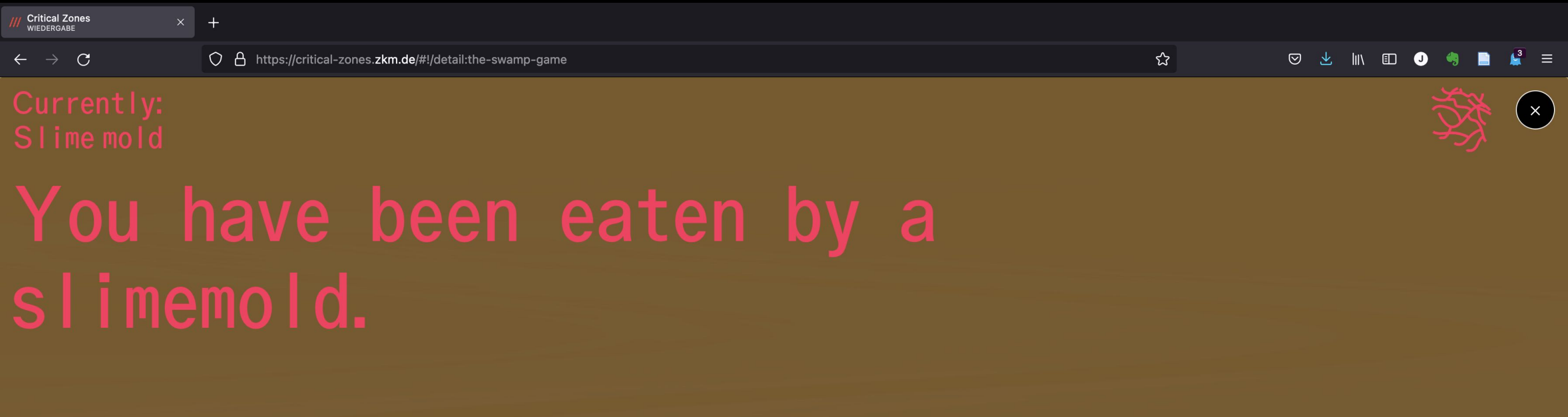
Tags: Beobachtung, Symbiose, Koevolution

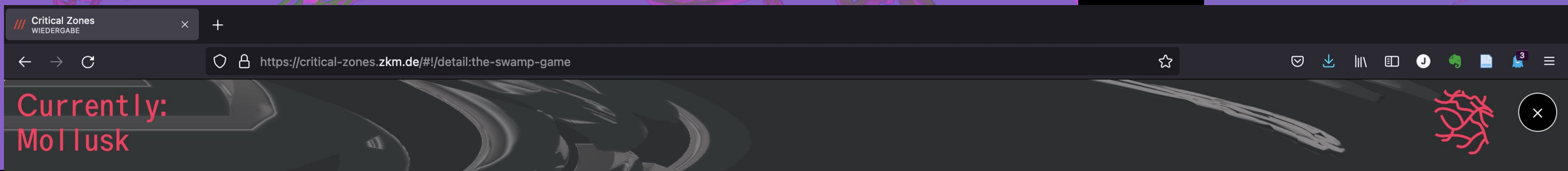
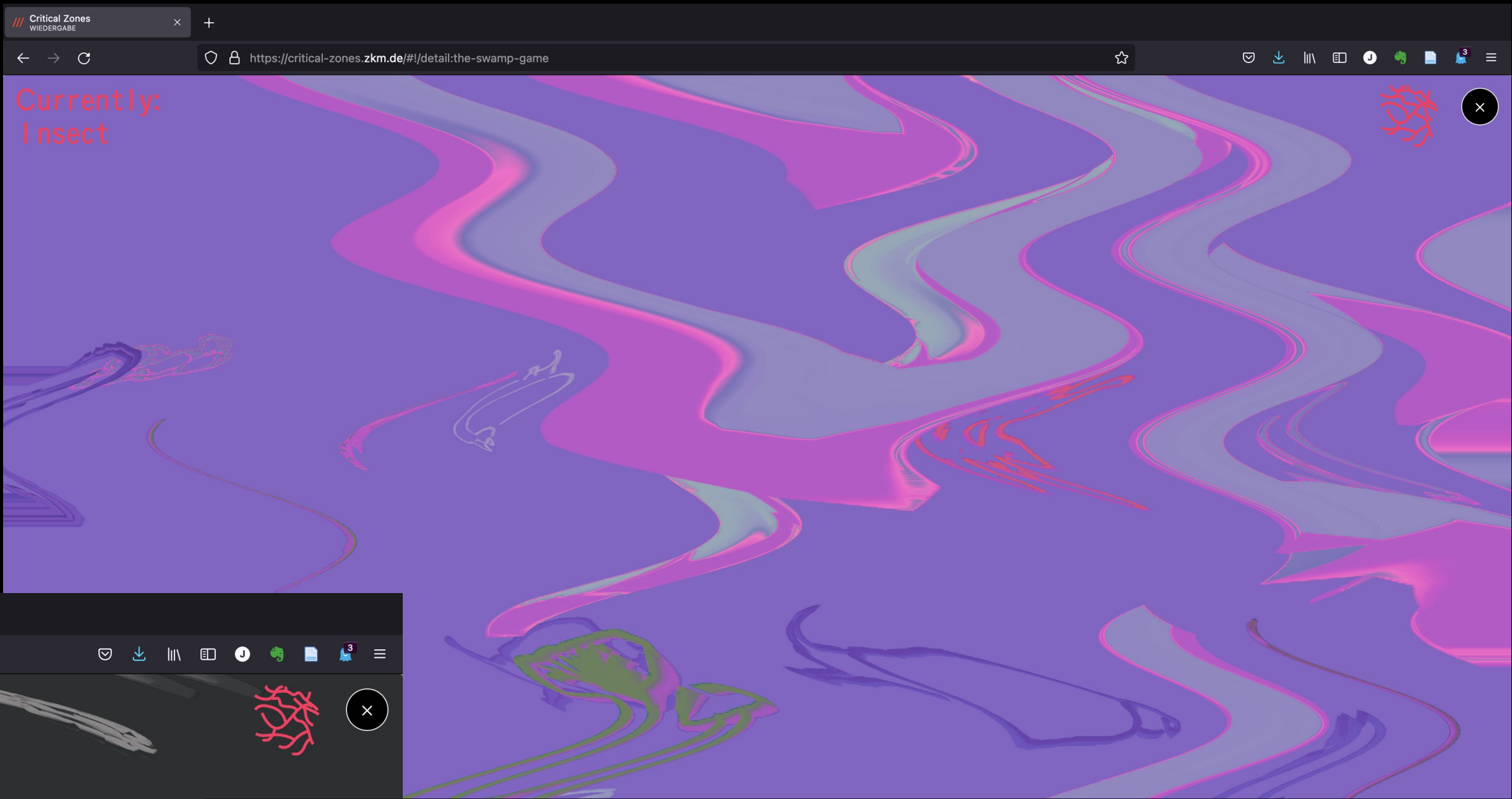
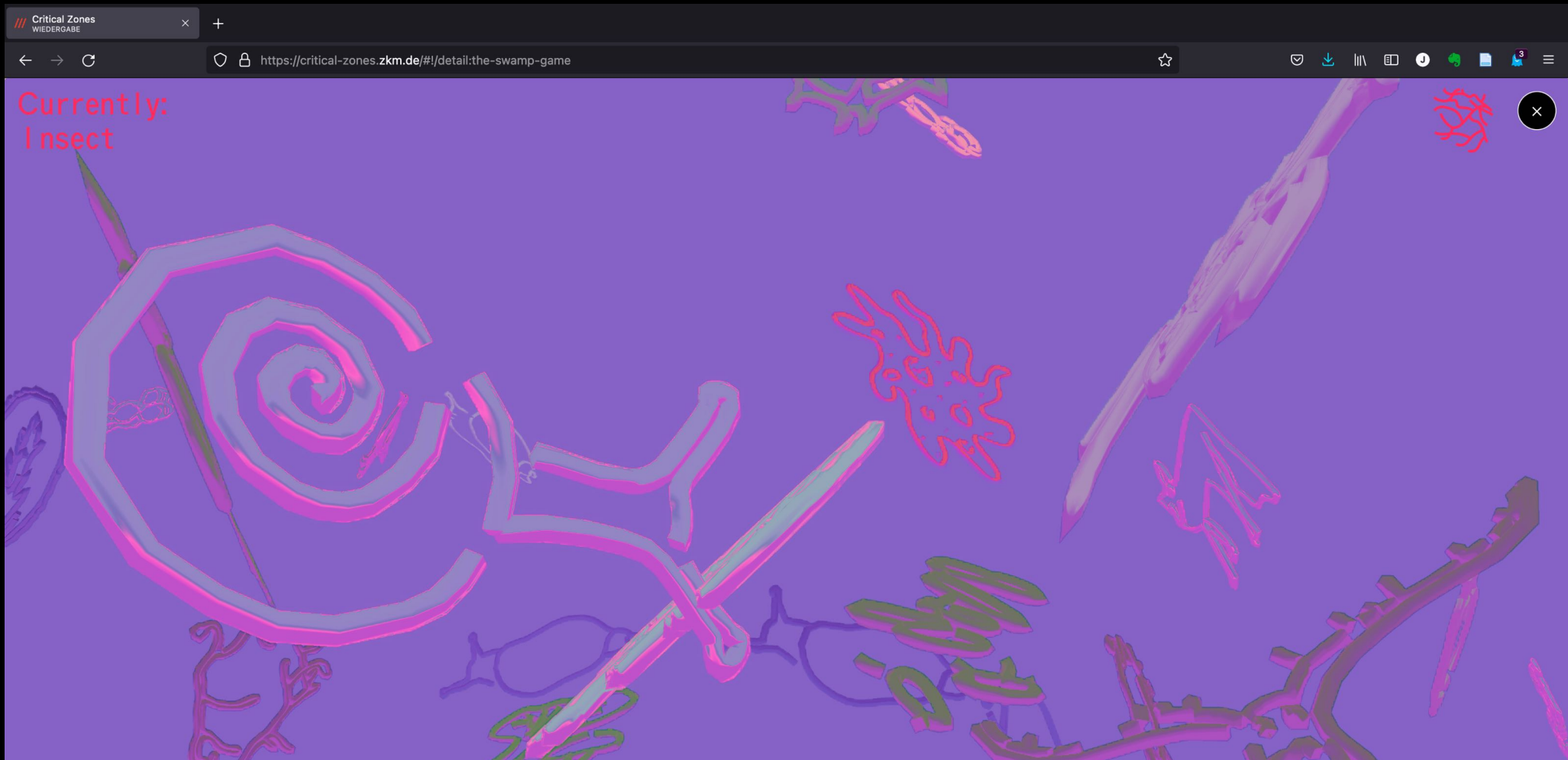
Critical Zones

https://critical-zones.zkm.de/#!/detail:the-swamp-game

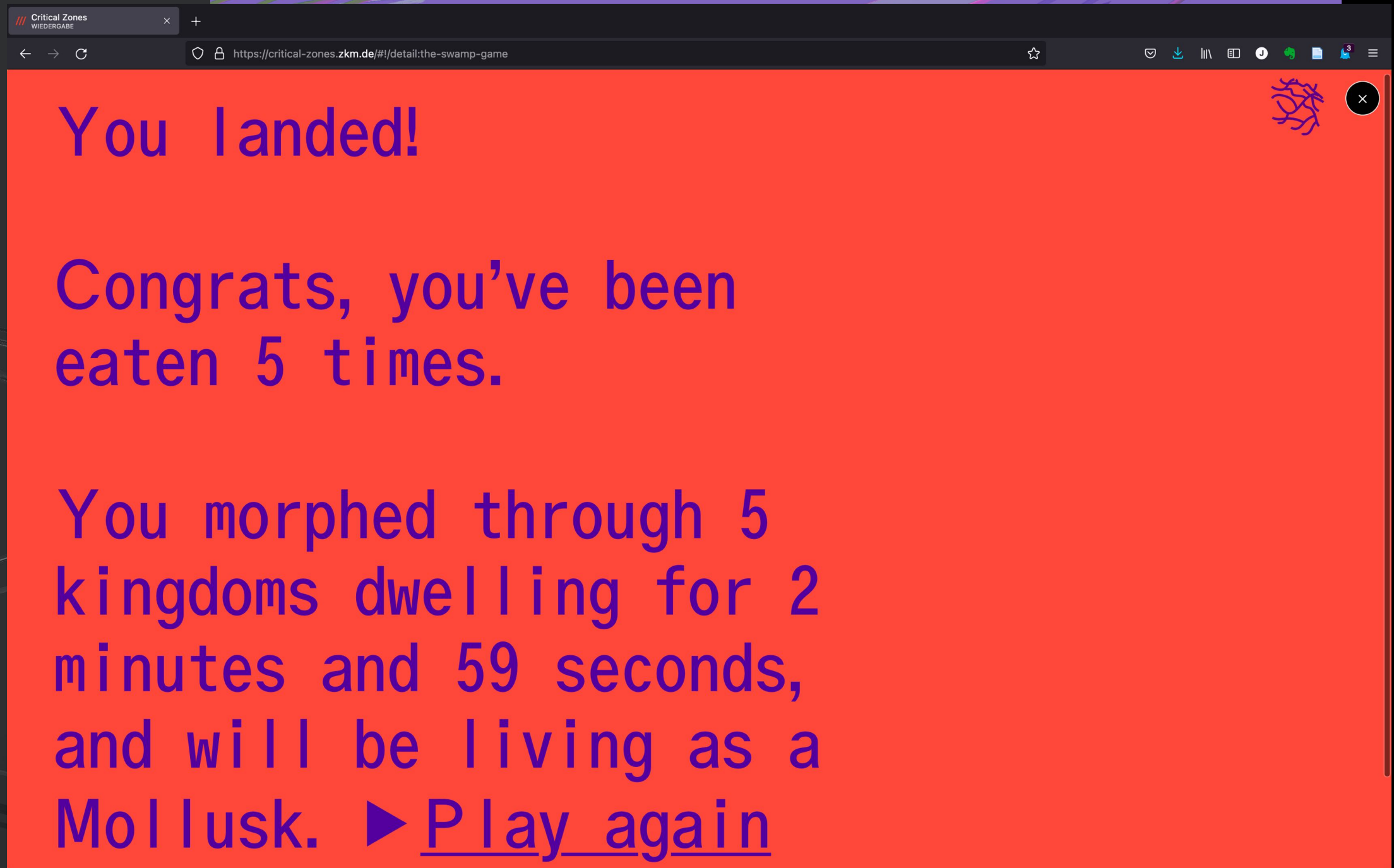
Dive into the Swamp:
Try to be eaten to become a new
species!







You have been eaten by a mollusk.





Friedrich-Alexander-Universität
Erlangen-Nürnberg

Prof. Dr. Benjamin Jörissen

<https://ucace.fau.de>

<https://dikubi.de>



United Nations
Educational, Scientific and
Cultural Organization



• UNESCO Chair in Arts
• and Culture in Education
• Friedrich-Alexander-Universität
• Erlangen-Nürnberg

Vielen Dank!

DGfE-Kongress 2022