

PUBLIKATIONEN, VORTRÄGE, WORKSHOPS ETC. (STAND Juli 2022)

Patrick Maisenhölder, M. A.

Aufsätze

- Maisenhölder, Patrick (2022): Wo ist der Haken? – Die Darstellung von NS-Symbolik in den Wolfenstein-Spielen aus medienethischer Perspektive. In: Brandenburg, Aurelia / Inderst, Thomas / Wagner, Pascal (Hrsg.): “Eva, auf Wiedersehen!” – Zur Geschichte, Verhandlung und Einordnung der Wolfenstein-Spielereihe. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch. S. 225-240.
- Hartmann, Lynn / Maisenhölder, Patrick (2022): Ethik-, Medien- und Politikdidaktik im Gespräch – Über den Nutzen der TRAP-Mind-Theory und digitaler Medien für die inklusive politische Bildung. In: Marci-Boehncke, Gudrun / Rath, Matthias / Delere, Malte / Höfer, Hanna (Hrsg.): Medien – Demokratie – Bildung. Wiesbaden: Springer VS. S. 171-189.
- Rath, Matthias / Maisenhölder, Patrick / Hartmann, Lynn (2021): Capabilities and Fairness – An Ethical Corona-Country-Report for Post-Pandemic Digitalization in German Higher Education. In: Proceedings of ICERI 2021. S. 6473-6480.
- Rath, Matthias / Maisenhölder, Patrick (2021): Digitalisierung als Capability und Fairness. Ausblicke auf eine Postcorona-Lehre. In: Ludwigsburger Beiträge Zur Medienpädagogik, 21, 1–20. <https://doi.org/10.21240/lbzm/21/02>.

Wieder publiziert als: Rath, Matthias / Maisenhölder, Patrick (2022): Digitalisierung als Capability und Fairness. Ausblicke auf eine Postcorona-Lehre. In: Knaus, Thomas / Junge, Thorsten / Merz, Olga (Hrsg.): Lehren aus der Lehre in Zeiten von Corona – Mediendidaktische Impulse für Schulen und Hochschulen. München: kopaed.. S. 25-44.
- Römer, Maja / Maisenhölder, Patrick (2021): From Intuition to Philosophizing – Using VR Games for Moral Dilemma Discourses in Philosophical-Ethical Learning Contexts. In: Proceedings of ICERI 2021. S. 3002-3009.
- Maisenhölder, Patrick / Zöllmer, Katharina (2021): „We all make decisions we regret“ – Philosophieren mit *Life is Strange*. In: Ethik & Unterricht 3/2021. S. 33-36.
- Brosow, Frank / Maisenhölder, Patrick (2021): Ermittlung fachdidaktischer Kerninhalte und -kompetenzen im Lehramtsstudium Philosophie/Ethik. Forschungsbericht zur empirischen KOALA-Studie. In: Zeitschrift für Didaktik der Philosophie und Ethik 2/2021. S. 108-115.
- Maisenhölder, Lena-Marie / Maisenhölder, Patrick (2020): Spiel mir das Spiel vom Code – Über die Möglichkeiten der Nutzung digitaler Spiele in informatischen Bildungskontexten. In: DoLiMette 1/2020. URL: <https://eldorado.tu-dortmund.de/handle/2003/39823> (Zuletzt: 01.07.2022).
- Maisenhölder, Patrick / Hermann, Samuel / Stoppe, Valentin / Yazbeck, Daniel (2020): With a little help of my tutors – A case study on the important role of tutors for good e-learning experiences of students. In: Proceedings of ICERI 2020. S. 526-532.
- Maisenhölder, Patrick (2020): Using the Findings of Cognitive Psychology in Academic Philosophical Learning Contexts: Some Examples. In: Journal of Didactics of Philosophy 4 (2), S. 71-81. URL: www.philosophie.ch/jdph (Zuletzt: 01.07.2022).

- Maisenhölder, Patrick (2019): Die notwendige Verknüpfung von Medienpädagogik und Medienethik. In: Medien: Wissen – Können – Wollen: Matthias Rath zum 60. Geburtstag. Herausgegeben von Höfer-Lück, Hanna / Delere, Malte / Vogel, Tatjana. S. 21-23. URL: <https://eldorado.tu-dortmund.de/bitstream/2003/38466/1/Festschrift%20Professor%20Dr.%20Dr.%20Matthias%20Rath.pdf> (Zuletzt: 01.07.2022).
- Brosow, Frank / Maisenhölder, Patrick (2019): Der „Alleszermalmer“. Zur dominanten Rolle Kants für das Philosophieverständnis an deutschsprachigen Hochschulen. In: Kant-Studien. Philosophische Zeitschrift der Kant-Gesellschaft. Band 110. Heft 4. S. 618-621.
- Brosow, Frank / Maisenhölder, Patrick (2019): Forschungsbericht: Empirische Studie zur Ermittlung philosophisch-ethischer Kerninhalte im Lehramtsstudium. In: Zeitschrift für Didaktik der Philosophie und Ethik 4/2019. S. 90-97.
- Haffelder, Maximilian / Maisenhölder, Patrick (2019): Digitale Selbstgeißelung? Oder: Warum SpielerInnen *Souls*-like Spiele spielen. In: Inderst, Rudolf Thomas / Wagner, Pascal / Zurschmitt, Christof (Hrsg.): Prepare to Die. Interdisziplinäre Perspektiven auf *Demon's Souls*, *Dark Souls* und *Bloodbourne*. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch. S. 33-48.
- Maisenhölder, Patrick / Seng, Leonie (2019): The Serious Side of Science Fiction – On The Usage of Medial Depictions of Artificial Intelligence For Ethical Reflection Using Detroit: Become Human as an Example. In: Proceedings of ICERI 2019. S. 3321-3327.
- Brosow, Frank / Maisenhölder, Patrick (2019): The Unexamined Course is not Worth Giving – The Benefits of Empirical Research for Teacher Training Curriculum Design. In: Proceedings of ICERI 2019. S. 4045-4053.
- Maisenhölder, Patrick (2019): Goal reached! Die Übernahme von Quantifizierungs- und Belohnungssystemen digitaler Spiele in Nichtspielkontexte. In: Klager, Christian (Hrsg.): Die Zukunft im Spiel. Wie Spielen unsere Welt verändert. Göttingen: Cuvillier Verlag. S. 141-162.
- Maisenhölder, Patrick (2019): Die medienethische Perspektive auf digitale Spiele in den Lebenswelten Heranwachsender. In: Stapf, Ingrid / Prinzing, Marlis / Köberer, Nina (Hrsg.): Aufwachsen mit Medien. Zur Ethik mediatisierter Kindheit und Jugend. S. 157-169.
- Maisenhölder, Patrick (2018): Philosophieren lernen mit digitalen Spielen – Die Nutzung digitaler Spiele zur Vermittlung philosophisch-ethischer Inhalte und Kompetenzen am Beispiel des Kontraktualismus und Minecraft. In: Junge, Thorsten / Schumacher, Claudia (Hrsg.): Digitale Spiele im Diskurs. URL: www.medien-imdiskurs.de (Zuletzt: 01.07.2022).
- Maisenhölder, Patrick (2018): Why should I play to win if I can pay to win? - Economic inequality and its influence on the experience of non-digital games. In: Fay, Ira (Hrsg.): Well Played, Vol. 7, No. 1. Pittsburgh, PA: Carnegie Mellon University: ETC Press. S. 60-83. URL: <http://repository.cmu.edu/etcpress/80> (Zuletzt: 01.07.2022).
- Maisenhölder, Patrick (2018): The Dark Side of Prodisusage – Concentration and Death Camps as User-Generated Content for the Game Prison Architect from the Perspective of Media Ethics and Media Pedagogy. In: Proceedings of INTED 2018 Conference, 5th-7th March 2018, S. 6560-6570.
- Maisenhölder, Patrick / Rath, Matthias (2017): Minecraft and Morals – The Possibilities and Limits of the Usage of Digital Games in Educational and Learning Contexts using the Example of Teaching Media Ethics in Secondary Education with Minecraft. In: Proceedings of ICERI 2017. S. 8282-8292.

- Köberer, Nina / Maisenhölder, Patrick / Rath, Matthias (2016): „Either way, the choice is always yours“ – Der homo narrans und ethisch-moralische Entscheidungssituationen in digitalen Spielen. In: Ascher, Franziska u.a. (Hrsg.): „I'll remember this“ – Inszenierung und Bedeutung von Entscheidungen im Computerspiel. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch. S. 193-214.
- Köberer, Nina / Maisenhölder, Patrick / Rath, Matthias (2014): It is a man's world... but it will be nothing without a woman or a girl! Weibliche Charaktere in digitalen Spielen – medienethische Reflexionen am Beispiel von *The Last of Us*. In: E-Journal PAIDIA für Advanced Game Studies. Sonderausgabe zum Thema „Gender in Games und Gaming“. URL: <http://www.paidia.de/it-is-a-mans-world-but-it-will-be-nothingwithout-a-woman-or-a-girl/> (Zuletzt: 01.07.2022).

Online-Poster und empirische Studienergebnisse

- Brosow, Frank / Maisenhölder, Patrick: „Empirical Study Concerning Philosophical/Ethical Core Contents in Teacher Training“ URL: <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.13562.13762/1> (Zuletzt: 01.07.2022).
- Brosow, Frank / Maisenhölder, Patrick: „Ergebnisse der Expertenbefragung zu fachwissenschaftlichen Kerninhalten des Studiums der Philosophie und Ethik“ URL: <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.23620.27527> (Zuletzt: 01.07.2022).
- Brosow, Frank / Maisenhölder, Patrick: „Empirische Studie zur Ermittlung philosophisch-ethischer Kerninhalte im Lehramtsstudium“ URL: <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.32017.07529> (Zuletzt: 01.07.2022).
- Brosow, Frank / Maisenhölder, Patrick: „Empirische Studie zur Ermittlung fachdidaktischer Kerninhalte im Lehramtsstudium Philosophie/Ethik“ URL: <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.15239.85922> (Zuletzt: 01.07.2022).

Vorträge, national und international

- „Erinnerungskultur und digitale Spiele – Potentiale und Probleme“; Online-Vortrag mit Workshop im Rahmen des Kooperationsseminars *Geschichte erzählen: Wie "kalte" Erinnerung "heiß" wird* von Gudrun Marci-Boehnecke (TU Dortmund) und Matthias Rath (PH Ludwigsburg) am 03.06.2022.
- „Politik- und Ethikdidaktik im Austausch – Wie digitale Spiele im Ethikunterricht genutzt werden können und was daran für die Politikdidaktik interessant ist“; Online-Vortrag im Rahmen des Online-Workshops Demokratie zwischen Spiel und Game. Leitmetaphern und Praktiken demokratischer Coopetition an der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg und der Universität Stuttgart am 27.11.2021.
- „Capabilities and Fairness – An Ethical Corona-Country-Report for Post-Pandemic Digitalization in German Higher Education“; Online-Videovortrag mit Matthias Rath und Lynn Hartmann im Rahmen der ICERI 2021 Conference in Sevilla, Spanien vom 08.11.2021-09.11.2021.
- „From Intuition to Philosophizing – Using VR Games for Moral Dilemma Discourses in Philosophical-Ethical Learning Contexts“; Online-Videovortrag mit Maja Römer im Rahmen der ICERI 2021 Conference in Sevilla, Spanien vom 08.11.2021-09.11.2021.

- „Da muss es doch einen Haken geben! Die Darstellung von NS-Symbolen in digitalen Spielen aus medienethischer Perspektive.“; Online vorgetragen an der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg im Rahmen des Seminars *Medienethik und die empirischen Wissenschaften: Bezüge und Differenzen* von Inga Tappe am 13.07.2021.
- „Die Nutzung digitaler Medien in der Ausbildung von Philosophie- und Ethiklehrkräften zur Schulung wissenschaftlicher Kompetenzen“; Online vorgetragen im Rahmen der 4. Internationalen Tagung der Philosophiedidaktik zum Thema ‚Reflexion und Handlung – Schlüsselkategorien der Philosophiedidaktik im Konflikt?‘ an der Universität Münster am 03.07.2021.
- „Einführung in die Medienethik am Beispiel einer medienethischen Fragestellung im Bereich digitaler Spiele“; Online vorgetragen im Rahmen einer Ringvorlesung zum Studium Generale der Hochschule für öffentliche Verwaltung und Finanzen Ludwigsburg am 07.06.2021.
- „Wer sind wir und wenn ja, wie viele? – Über die Nutzung der TRAP-Mind-Theory zur inklusiven politischen Bildung“; Online vorgetragen mit Lynn Hartmann im Rahmen der IMEC-Tagung 2021 zum Thema ‚Medien – Demokratie – Bildung: Normative Vermittlungsprozesse und Diversität in mediatisierten Gesellschaften‘ an der Technischen Universität Dortmund am 21.01.2021.
- „With a little help of my tutors – A case study on the important role of tutors for good e-learning experiences of students“; Online-Videovortrag im Rahmen der ICERI 2020 Conference in Sevilla, Spanien vom 09.11.2020-11.11.2020.
- „The Unexamined Course is not Worth Giving – The Benefits of Empirical Research for Teacher Training Curriculum Design“; Vorgetragen mit Frank Brosow im Rahmen der ICERI 2019 Conference in Sevilla, Spanien am 12.11.2019.
- „The Serious Side of Science Fiction – On The Usage of Medial Depictions of Artificial Intelligence For Ethical Reflection Using Detroit: Become Human as an Example“; Vorgetragen im Rahmen der ICERI 2019 Conference in Sevilla, Spanien am 11.11.2019.
- „>Where is my TRAP-Mind?< – Ein Erfahrungsbericht über die Nutzung der TRAP-Mind-Matrix in Sekundarstufe I und II“; Vorgetragen im Rahmen der Summer School 2019 zum Thema ‚Philosophieren mit Kindern‘ an der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg am 16.08.2019.
- „Medienethik – Was ist das eigentlich?“; Vorgetragen im Rahmen des Workshops ‚Analyse komplexer medizinethischer Probleme am Beispiel der medialen Perspektive auf Sterbehilfe und Mensch-Maschine-Interaktion‘ der Universität Marburg im Kleinwalsertal, Österreich am 08.04.2019.
- „Vorstellung einer empirischen Studie zur Ermittlung philosophisch-ethischer sowie fachdidaktischer Kerninhalte im Lehramtsstudium“; Vorgetragen mit Frank Brosow im Rahmen der Forschungswerkstatt zur Tagung ‚Wo bleibt die Philosophie im Philosophieunterricht?‘ an der Universität Köln am 29.06.2018.
- „The Dark Side of Prodosage – Concentration and Death Camps as User-Generated Content for the Game Prison Architect from the Perspective of Media Ethics and Media Pedagogy“; Vorgetragen im Rahmen der INTED 2018 Conference in Valencia, Spanien am 06.03.2018.
- „Die Voraussetzungen, Umsetzungsmöglichkeiten und Probleme der möglichen Nutzungsweisen digitaler Spiele in (medien-)pädagogischen Kontexten am Beispiel des Ethikunterrichts“; Vorgetragen im Rahmen der Tagung des Netzwerks Medienethik 2018 in München am 23.02.2018.

- „Minecraft and Morals – The Possibilities and Limits of the Usage of Digital Games in Educational and Learning Contexts using the Example of Teaching Media Ethics in Secondary Education with Minecraft“; Vorgetragen im Rahmen der ICERI 2017 Conference in Sevilla, Spanien am 18.11.2017.
- „Minecraft und Moral – Die Nutzung von digitalen Spielen im Unterricht“; Vorgetragen an der Technischen Universität Dortmund im Rahmen des Seminars *Einführung in die Kinder- und Jugendliteratur und Medien* von Gudrun Marci-Boehncke am 13.07.2016.
- It's all about the values... But how and by whom do they come into play in digital games?; Vorgetragen mit Nina Köberer und Matthias Rath im Rahmen des ECREA Digital Culture and Communication Workshops in Salzburg, Österreich am 26.11.2015.

Fortbildungen und Workshops

- „Digitale Medien in der Kita“; Workshop für Mitarbeiter_Innen der Kindertageseinrichtung Wieselweg in Ludwigsburg am 04.03.2020.
- „Digitale Medien in der Kita“; Workshop für Mitarbeiter_Innen der Kindertageseinrichtung Theodor-Haug-Straße in Ludwigsburg am 05.02.2020.
- „Analyse komplexer medizinethischer Probleme am Beispiel der medialen Perspektive auf Sterbehilfe und Mensch-Maschine-Interaktion“; Workshop für Medizinstudent_Innen der Universität Marburg. Durchgeführt mit Gerd Richter, Carola Seifart und Martin Koch vom 08.04.2019 bis zum 12.04.2019.
- „Digitale Medien in der Kita“; Workshop für Mitarbeiter_Innen von Kindertageseinrichtungen in Ludwigsburg. Durchgeführt mit Judith Robinson und Gabriela Feiert am 03.04.2019 und 04.04.2019.

Weiteres

- Talkgast zum Thema *Digitale Spiele und Gewalt* in der Live-Projektsendung *WASD - die eSports Show* an der Hochschule der Medien Stuttgart am 28.01.2020. URL zum Video: <https://www.youtube.com/watch?v=FC4zFPUFD-k#t=29m23s> (Zuletzt: 01.07.2022).