

PUBLIKATIONEN, VORTRÄGE, WORKSHOPS ETC. (STAND Feb. 2020)

Patrick Maisenhölder, M. A.

Aufsätze

- Brosow, Frank / Maisenhölder, Patrick (2020): Forschungsbericht: Empirische Studie zur Ermittlung fachdidaktischer Kerninhalte und -kompetenzen im Lehramtsstudium Philosophie/Ethik. In: Zeitschrift für Didaktik der Philosophie und Ethik 2/2020. (Im Druck)
- 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 05.02.2020).
- 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 / Zurschmitten, 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 Conference, 11th-13th November 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 Conference, 11th-13th November 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: 05.02.2020).

- 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/etcpres/80> (Zuletzt 05.02.2020).
- Maisenhölder, Patrick (2018): The Dark Side of Producers – 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 Conference, 16th-18th November 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: vvh Verlag. 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: 05.02.2020).

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: 05.02.2020).
- 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: 05.02.2020).
- 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: 05.02.2020).
- 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: 05.02.2020).

Vorträge, national und international

- „The Unexamined Course is not Worth Giving – The Benefits of Empirical Research for Teacher Training Curriculum Design“; Vorgetragen mit Dr. 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 Dr. 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 Prodigy – 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 Prof. Dr. 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 Dr. Nina Köberer und Prof. Dr. 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 der Kindertageseinrichtung Theodor-Haug-Straße in Ludwigsburg am 05.02.2020.
- „Digitale Medien in der Kita“; Workshop für Mitarbeiter 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=xZ3yWXk3aTw#t=56m19s> (Zuletzt: 05.02.2020).