

Publikationen, Vorträge, Workshops, Moderationen und mehr

André Weßel, Stand: März 2020

Buch- und Zeitschriftenbeiträge
im Druck
Tillmann, A., & Weßel, A. (im Druck). <i>Offene Kinder- und Jugendarbeit in mediatisierten Lebenswelten</i> . In: Deinet, U., Schwanenflügel, L. v., Schwerthelm, M., Sturzenhecker, B. (Hg.). Handbuch Offene Kinder- und Jugendarbeit. 5. Aufl. Wiesbaden: Springer VS.
Sleegers, J., & Weßel, A. (im Druck). <i>Mit digitalen Medien arbeiten</i> . In: Deinet, U., Schwanenflügel, L. v., Schwerthelm, M., Sturzenhecker, B. (Hg.). Handbuch Offene Kinder- und Jugendarbeit. 5. Aufl. Wiesbaden: Springer VS.
2019
Weßel, A. (2019): <i>Sinnvolle Beschäftigung oder wert(e)loser Zeitvertreib? Potenziale digitaler Spiele für Medienbildung und Werterziehung in digitalen Gesellschaften</i> . In: Köberer, N., Prinzing, M., Stapf, I. (Hg.). Aufwachsen mit Medien. Zur Ethik mediatisierter Kindheit und Jugend. Dokumentation der Jahrestagung der Fachgruppe Kommunikations- und Medienethik der Deutschen Gesellschaft für Publizistik und Kommunikationswissenschaft.
2018
Tillmann, A., & Weßel, A. (2018). <i>Das digitale Spiel als raum-zeitlicher Ermöglichungsraum für Bildungsprozesse</i> . In: Bastian, J., Fromme, J., Pietraß, M., Rummeler, K. (Hg.). Jahrbuch Medienpädagogik 13. Digitaler Raum – digitale Zeit. Form und Veränderung grundlegender Kategorien von Erfahrung und ihre Bedeutung für die Medienpädagogik. Wiesbaden: Springer VS. S. 111-132.
2017
Weßel, A. (2017). <i>This Moral of Mine. Reflecting Ethical Decision-Making with Digital Games</i> . In: Clash of Realities (Hg.). Clash of Realities 2015/16. On the Art, Technology and Theory of Digital Games. Proceedings of the 6th and 7th Conference. Bielefeld: transcript. S. 267-290.
Groen, M., & Weßel, A. (2017): <i>The Good, the Bad, and the Inbetween. Using Digital Games for Ethics Education</i> . In: Clash of Realities (Hg.): Clash of Realities 2015/16. On the Art, Technology and Theory of Digital Games. Proceedings of the 6th and 7th Conference. Bielefeld: transcript. S. 323-338.
Gühnemann D., & Weßel, A. (2017). <i>“This Action Will Have Consequences” – Moralische Reflexion am Beispiel von Life is Strange und This War of Mine</i> . In: Zielinski, W., Aßmann, S., Kaspar, K., Moormann, P. (Hg.). Spielend lernen! Computerspiele(n) in Schule und Unterricht. Schriftenreihe zur digitalen Gesellschaft NRW, Band 5. München: kopaed. S. 75-84.
2016
Weßel, A. (2016). <i>Ethik und Games. Möglichkeiten digitaler Spiele zur Reflexion moralischen Handelns</i> . In: merz Wissenschaft, 60, 05/2016. S. 123-134.

Broschüren
2018
<i>Digitale Spiele in der Jugendarbeit. Beispiele aus dem Projekt „Ethik und Games“.</i> Spielraum (TH Köln), Köln, 2018.
2017
<i>Digitale Spiele in der Schule. Praxisbeispiele für den Unterricht.</i> Stiftung Digitale Spielekultur / Spielraum (TH Köln), Berlin, 2017.

Graue Literatur
2019
Haine, M., Röttgen, J., & Weßel, A. (2019). Abschlussbericht zum Projekt „Wohnen im Sozialraum“. Ein Projekt der Aktion Mensch, durchgeführt von miteinander leben e.V., Köln. Laufzeit: 02/2016 bis 02/2019.
2018
Kiel, N., Slegers, J., Tillmann, A., & Weßel, A. (2018). Abschlussbericht zum Projekt „Ethik und Games“. Ein Projekt von Spielraum, Institut für Medienforschung und Medienpädagogik, TH Köln, gefördert vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, der Bundeszentrale für politische Bildung und des Ministeriums für Kinder, Familie, Flüchtlinge und Integration des Landes NRW, Laufzeit: 11/2015 bis 03/2018

Vorträge
2020
Weßel, A. (2020). <i>Digitale Teilhabe junger Menschen in Einrichtungen der stationären Erziehungshilfe.</i> Medienpädagogisches Forschungskolloquium der Universität zu Köln und der TH Köln, Köln [29.11.2019].
2019
Weßel, A. (2019, eingeladen). <i>Macht Zocken nun dümmer oder klüger? Zu den Bildungspotenzialen digitaler Spiele.</i> Next Level – Festival for Games, Zeche Zollverein, Essen [29.11.2019].
Weßel, A. (2019, eingeladen). <i>Digitale Medien in jugendlichen Lebenswelten in Heimen – Fragen, Perspektiven und ethische Aspekte am Beispiel der Smartphone-Nutzung.</i> Eröffnungsvortrag auf dem Fachtag Smartphone-Nutzung des VPK-Landesverbands NRW, Dortmund [25.11.2019]
Weßel, A. (2019, eingeladen). <i>Beim Zocken abgezockt? Wie junge Menschen den (finanziellen) Herausforderungen digitaler Spielewelten begegnen und wie wir es pädagogisch bewerten.</i> Eröffnungsvortrag im Rahmen der Fortbildung für Lehr- und pädagogische Fachkräfte ‚Alles was Recht ist XVI: Alles was kostet! Pädagogischer Umgang und rechtliche Herausforderungen mit digitalen Kostenfallen‘ des niedersächsischen Landesjugendamts für Soziales, Jugend und Familie, Wolfenbüttel [19.11.2019].
Weßel A. (2019, eingeladen). <i>Let 'em Play and/or Keep 'em Safe? Ethical Aspects of Digital (Online)</i>

Gaming. 12. Internationale Konferenz ‚Keeping Children and Young People Safe Online‘ von klicksafe und saferinternet.pl, Warschau [17.09.2019].

Weßel, A. (2019). *DigiPäd 24/7: Digitalisierung in Heimen und Internaten*. Forschungsforum, TH Köln, Köln [13.06.2019].

Groen, M., & Weßel, A. (2019): *Das qualitative Medientagebuch. Zur Untersuchungspraxis mobilen Medienhandelns*. Medienpädagogisches Forschungskolloquium der Universität zu Köln und der TH Köln, Köln [22.05.2019].

2018

Weßel, A. (2018). *Spielraum für Ethik und Games: Neue Wege der Medienbildung*. Medienpädagogische Netzwerktagung „Ethik und Games“, TH Köln, Köln [23.03.2018]

Weßel, A. (2018). Ethik und Games. Eine kritische Betrachtung der Bildungspotenziale digitaler Spiele und ihrer Möglichkeiten zur Reflexion moralischen Handelns. Jahrestagung „Aufwachsen in digitalen Gesellschaften. Zur Ethik mediatisierter Kindheit und Jugend“ der Fachgruppe Kommunikations- und Medienethik der DGPK zusammen mit dem Netzwerk Medienethik, Hochschule für Philosophie, München [23.02.2018].

Weßel, A. (2018). Spielen verbindet. Inklusiv Medienbildung mit digitalen Spielen. Barcamp Bildung inklusiv, TH Köln, Köln [22.01.2018].

2017

Weßel, A. (2017). *Spielen verbindet. Inklusiv Medienbildung mit digitalen Spielen*. Barcamp „Camp NIMM – Netzwerk Inklusion mit Medien“, Düsseldorf [14.09.2017].

Kiel, N., & Weßel, A. (2017). *Möglichkeiten digitaler Spiele zur Reflexion moralischen Handelns*. Medienpädagogische Netzwerktagung „Digitale Spielräume im Wandel: Trends, Themen, Technologien“, TH Köln, Köln [13.06.2017].

Weßel, A. (2017). Digitale(s) Spiele(n) in Bildungskontexten. Eröffnungsvortrag beim Expert*innen-Workshop „Bildungspotenziale digitaler Spiele für Jugendliche“, TH Köln, Köln [25.04.2017].

Workshops

2019

Weßel, A. (2019). *Lego® Level Up*. Workshop für Schülerinnen und Schüler der Sekundarstufe I im Rahmen des Forschungsprojekts „Literalität des Spiel(en)s: Vermittlung von Medienkompetenz im Bereich analoger, digitaler und hybrider Spiele“ der Universität zu Köln und der TH Köln, Next Level – Festival for Games, Zeche Zollverein, Essen [29.11.2019].

Weßel, A. (2019). *Lego® Level Up*. Workshop für Schülerinnen und Schüler der Primar- und Sekundarstufe I im Rahmen des Forschungsprojekts „Literalität des Spiel(en)s: Vermittlung von Medienkompetenz im Bereich analoger, digitaler und hybrider Spiele“ der Universität zu Köln und der TH Köln, Stadtteilbibliothek Kalk, Köln [18.10.2019].

Weßel, A. (2019). *Fortnite – Potenziale und Herausforderungen eines jugendkulturellen Phänomens*. Workshop im Rahmen der Lehrkräftefortbildung „Schule und Games“ der GMK beim gamescom congress 2019, Köln [21.08.2019].

Weßel, A. (2019). *Lego® Level Up*. Workshop für Schülerinnen und Schüler der Primar- und Sekun-

darstufe I im Rahmen des Forschungsprojekts „Literalität des Spiel(en)s: Vermittlung von Medienkompetenz im Bereich analoger, digitaler und hybrider Spiele“ der Universität zu Köln und der TH Köln beim Projekt für Kunstvermittlung und digitale Bildung „Akademie der Avantgarde“, NRW-Forum, Düsseldorf [11.05.2019].

Weßel, A. (2019). *Lego® Level Up*. Zweitägiger Workshop für Schülerinnen und Schüler der Primar- und Sekundarstufe I im Rahmen des Forschungsprojekts „Literalität des Spiel(en)s: Vermittlung von Medienkompetenz im Bereich analoger, digitaler und hybrider Spiele“ der Universität zu Köln und der TH Köln, Stadtteilbibliothek Kalk, Köln [26./27.04.2019].

Weßel, A. (2019). *Wir gehen zur Europa-Wahl 2019!* Workshop im Rahmen des Weiterbildungsprogramms der Lebenshilfe Nordrhein-Westfalen, Erftstadt [05.04.2019]

2018

Weßel, A. (2018). *Fake News spielerisch erkennen*. Workshop der Fachgruppe Inklusive Medienbildung im Rahmen des GMK-Forums 2018, Universität Bremen [17.11.2018].

Weßel, A. (2018). *Ethik und Games – Digitale Spiele und moralisches Handeln im Kontext Sozialer Arbeit*. Zwei Workshops im Rahmen des Fachtags Jugendhilfe@Digitalisierung2018 der Evangelischen Jugendhilfe Wichernhaus, Essen [25.10.2018].

Weßel, A. (2018). *Computer- und Internet-Workshop*. Fünftägiger Workshop für die St.-Augustinus-Behindertenhilfe und die Erzdiözese Köln bei der Europäischen Woche der Begegnung für Menschen mit und ohne Behinderung, Bergisch Gladbach [08.-12.10.2018].

Weßel, A. (2018). *Digitalisierung im Unterricht der Fächer Sozialwissenschaften und Soziologie*. Fortbildungsworkshop für Lehrkräfte von der Stiftung Digitale Spielekultur und der Berliner Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Wissenschaft, Berlin [05.09.2018].

Poerschke, D., & Weßel, A. (2018). *Politik und Gesellschaft in digitalen Spielen*. Workshop im Rahmen der Lehrkräftefortbildung „Schule und Games“ der GMK beim gamescom congress, Köln [22.08.2018].

Sleegers, J., & Weßel, A. (2018). *Ethik und Games – Digitale Spiele und moralisches Handeln im Kontext Sozialer Arbeit*. Fortbildungsworkshop der GMK für Lehr- und pädagogische Fachkräfte, Bielefeld [11.06.2018].

Sleegers, J., & Weßel, A. (2018). *Ethik und Games – Digitale Spiele und moralisches Handeln im Kontext Sozialer Arbeit*. Fortbildungsworkshop der GMK für Lehr- und pädagogische Fachkräfte, Minden [28.05.2018].

Weßel, A. (2018). *Ich bin neu im Werkstatt-Rat – Was ist meine Aufgabe?* Seminar im Rahmen des Weiterbildungsprogramms der Lebenshilfe Nordrhein-Westfalen, Nordeifelwerkstätten, Zülpich [09.-11.04.2018].

2017

Weßel, A. (2017). *Ethik und Games ...denn digitale Spiele können mehr als nur Entertainment*. Next Level – Festival for Games, NRW-Forum, Düsseldorf [09.11.2017].

Weßel, A. (2017). *Ethik und Games. Möglichkeiten digitaler Spiele zur Reflexion moralischen Handelns in Bildungskontexten*. Workshop im Rahmen der Lehrkräftefortbildung „Schule und Games“ der GMK beim gamescom congress, Köln [23.08.2017].

Weßel, A. (2017). *Medienpädagogische Methoden auf dem Prüfstand*. Medienpädagogische Netz-

werktagung „Digitale Spielräume im Wandel: Trends, Themen, Technologien“, TH Köln, Köln [13.06.2017].

Weßel, A. (2017). *Ethik mal anders. Digitale Spiele und moralisches Handeln im Unterricht*. Workshop im Rahmen der 13. iMedia: Lernen und Leben im digitalen Wandel. Mainz [30.05.2017].

2017

Rustler, A., & Weßel, A. (2017). *Deutschland wählt den Bundes-Tag – Ich wähle mit!* Seminar im Rahmen des Weiterbildungsprogramms der Lebenshilfe Nordrhein-Westfalen, Hückeswagen [11.-13.09.2017].

Rustler, A., & Weßel, A. (2017). *Nordrhein-Westfalen wählt den Landtag – Wir wählen mit!* Seminar im Rahmen des Weiterbildungsprogramms der Lebenshilfe Nordrhein-Westfalen, Ruppichterorth [01.-03.05.2017].

2013

Weßel, A. (2013). *Wir wählen Inklusion! Nicht übereinander, sondern miteinander reden*. Workshop zur Vorbereitung einer inklusiven Wahlveranstaltung der Lebenshilfe Hamm, Hamm [24./25.08.2013].

Kuratorentätigkeit

2018

Kiel, N., Slegers, J., & Weßel, A. (2018). *Digitale Spieleausstellung auf dem Museumsmeilenfest 2018*. Bundeskunsthalle, Bonn [31.05.-03.06.2018].

Tillmann, A., & Weßel, A. (2018). *Inclusive Worlds of Games*. Media Education Summit auf der „Clash of Realities – 9th International Conference on the Art, Technology and Theory of Digital Games“, Köln [13.11.2018].

2017

Tillmann, A., & Weßel, A. (2017). *Ethics Beyond Games – Policy, Economy, Society*. Media Education/Media Ethics Summit auf der „Clash of Realities – 8th International Conference on the Art, Technology and Theory of Digital Games“, Köln [07.11.2017].

2016

Tillmann, A., & Weßel, A. (2016). *Digital games as Social Environments*. Media Education/Media Ethics Summit auf der „Clash of Realities – 7th International Conference on the Art, Technology and Theory of Digital Games“, Köln [15.11.2016].

2015

Slegers, J., Tillmann, A., & Weßel, A. (2015). *Ethics in Digital Games*. Media Education/Media Ethics Summit auf der „Clash of Realities – 6th International Conference on the Art, Technology and Theory of Digital Games“, Köln [03.11.2015].

2014

Kaminski, W., & Weßel, A. (2014). *Medienpädagogischer Summit*. Clash of Realities – 5. interdisziplinäre Konferenz zur Entwicklung, Wissenschaft und gesellschaftlichen Wahrnehmung digitaler Spiele, Köln [07./08.05.2014].

Moderationen
2018
Weßel, A. (2018). <i>Games und Inklusion</i> . Englischsprachige Moderation im Rahmen des GMK-Forums 2018, Universität Bremen [17.11.2018].
Weßel, A. (2018). <i>Inclusive Worlds of Games</i> . Media Education Summit auf der „Clash of Realities – 7 th International Conference on the Art, Technology and Theory of Digital Games“, Köln [13.11.2018].
Weßel, A. (2018). <i>Assassin’s Creed Origins – Ein Blockbusterspiel für die Schule? Meet and Greet mit Maxime Durand (Ubisoft)</i> . Moderation und Interview im Rahmen der Lehrkräftefortbildung „Schule und Games“ der GMK beim gamescom congress, Köln [22.08.2018].
Weßel, A. (2017). <i>Fachtag Ehrenamt</i> . Weiterbildungsveranstaltung von miteinander leben e.V. und der Diakonie Michaelshoven, Köln [07.06.2018].
2017
Kiel, N., & Weßel, A. (2017). <i>Ethics Beyond Games – Policy, Economy, Society</i> . Media Education/Media Ethics Summit auf der „Clash of Realities – 8 th International Conference on the Art, Technology and Theory of Digital Games“, Köln [07.11.2017].
2016
Weßel, A. (2016). <i>Digital games as Social Environments</i> . Media Education/Media Ethics Summit auf der „Clash of Realities – 7 th International Conference on the Art, Technology and Theory of Digital Games“, Köln [15.11.2016].
2013
Weßel, A., & Wortmann, A. (2013). <i>Wir wählen Inklusion! Nicht übereinander, sondern miteinander reden</i> . Inklusive Wahlveranstaltung der Lebenshilfe Hamm, Hamm [26.08.2013].

Panels & Expertengespräche
2017
Panel „Im Rederausch: ‚Gender/Spiele‘“. Ausstellung „Im Spielrausch. Von Königinnen, Pixelmonstern und Drachentöttern“, 19.08.2017-04.02.2018, eine Kooperation Museums für Angewandte Kunst Köln (MAKK) und des Instituts für Medienkultur und Theater der Universität zu Köln, MAKK [06.12.2017].
Panel „Computerspiele und Werteerziehung“. Internationale Tagung „Kulturgut Computerspiel...“ des Computerspielmuseums Berlin, Rotes Rathaus, Berlin [15.09.2017].
2016
Expertengespräch zur Expertise „Soziales Handeln in digitalen Spielen“ von Prof. Dr. Manuela Pietraß, Universität der Bundeswehr München, im Rahmen der Fachtagung „virtuell – vernetzt – mobil. Digitale Spiele in der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen“ des Forums Medienpädagogik, Bayerische Landeszentrale für neue Medien, München [10.11.2016].