

## **Medienethik**

**Hrsg: Alexander König**

### **basis**

Alexander König

**Zum Begriff der Medienethik. Theorien für die Praxis**

Lorena Jaume-Palasi

**Digitale Grundrechte? Eine Kritik in zehn Punkten**

Matthias Rath

**„Cool, oder?“ Viralität als ethische Chance und Herausforderung**

### **souverän im Netz**

Ulf Frank Kerber

**Die Macht der Bilder. Visuelle Kompetenz im Umgang mit politischer Propaganda im Internet**

Stefan Leibfarth

**Ein dunkler Ort? Vom Darknet und seinen Funktionen**

### **social media**

Philippe Wampfler

**Verantwortungsvoll kommunizieren. Soziale Netzwerke in ethischen (und schulischen) Zusammenhängen**

Silke Knabenschuh

**Entblößung, Mobbing, Straftat? Wie umgehen mit Sexting unter Jugendlichen?**

Nora Fritzsche

**#VielfaltstattEinfalt. Zum Umgang mit Hass im Netz**

[www.amadeu-antonio-stiftung.de](http://www.amadeu-antonio-stiftung.de)

<https://no-hate-speech.de>

[www.hass-im-netz.info](http://www.hass-im-netz.info)

[www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de)

[www.ufuq.de](http://www.ufuq.de)

Projekte gegen Hass im Netz

## **werbung**

Nina Köberer

**Jugendliche als Wirtschaftsfaktor. Die Vermessung der digitalen Welt aus werbeethischer Perspektive**

René Scheppeler

**Unterrichtsmaterial auf Abwegen. Werbung und Lobbyismus in der Schule**

## **daten**

Jürgen Geuter

**Zusammen, was (nicht) zusammengehört. Big Data und die Ethik des Algorithmus**

Matthias Andrasch

**Was kopiert werden kann, wird kopiert! Zum Umgang mit der Vervielfältigung von Daten**

## **Games**

Daniel Zils

**Ernsthaft? Serious Games im Unterricht**

Nina Kiel, Jürgen Slegers und André Weßel im Gespräch mit Alexander König

**„Games holen Jugendliche da ab, wo sie stehen“. Nina Kiel, Jürgen Slegers und André Weßel über ihr Projekt „Ethik und Games“ an der TH Köln**

[https://www.th-koeln.de/angewandte-sozialwissenschaften/ethik-und-games\\_29971.php](https://www.th-koeln.de/angewandte-sozialwissenschaften/ethik-und-games_29971.php)

<http://spielraum.web.th-koeln.de/>

Projekte von Kiel, Slegers und Weßel an der TH Köln

<https://digitale-spielewelten.de/>

Online-Kompetenzplattform für Medienpädagogik in der digitalen Spieleskultur

Alexander König

**Die Medienethik in einem Handbuch**

<http://www.springer.com/de/book/9783476025579>

Link zum besprochenen Titel.