

Faszination Gaming – Einblicke in digitale Spielwelten

Computerspiele sind längst kein Nischenhobby mehr - sie prägen Kultur, Gesellschaft und Technik gleichermaßen. Doch was steckt eigentlich hinter der Faszination „Gaming“? Welche Chancen und Risiken bringen digitale Spiele mit sich, und warum begeistern sie Menschen jeden Alters weltweit?

In dieser Online-Vortragsreihe geben Expert*innen Einblicke in die Welt der digitalen Spiele. Jeder Abend behandelt einen anderen Aspekt rund um digitale Spielwelten: Geschichte und Entwicklung des Gamings, beliebte Genres und Plattformen - von Konsolen bis Mobile Games, kulturelle Bedeutung und künstlerische Dimension von Games, aber auch Herausforderungen, wie z. B. Suchtprävention, Jugendschutz und Inklusion.

Die Reihe richtet sich an alle, die die Welt der digitalen Spiele kennenlernen und besser verstehen möchten - ob als Eltern, Interessierte oder selbst als Spieler*innen.

Für die Vorträge sind keine Vorkenntnisse erforderlich.

Diese Vortragsreihe ist eine Kooperation der Volkshochschulen Bielefeld, Essen, Monheim am Rhein, Mönchengladbach und Rheinberg und findet anlässlich des Digitaltags 2026 statt.

Alle Online-Vorträge sind kostenlos.

Anmeldungen sind über die Webseiten aller beteiligten Volkshochschulen möglich.



Eine Kooperation von:



T. 0521 51-2222

vhs-bielefeld.de

**VOLKHOCHSCHULE
HOCHMUNSTER
SCHULE**

T. 02161 256400

vhs-mg.de



T. 02173 9514123

vhs.monheim.de



T. 02843 907400

vhs-rheinberg.de



T. 0201 8843100

vhs-essen.de

**Digitaltag
2026**

gaming



**ONLINE-VORTRAGSREIHE
22.06. – 26.06.26**

Von Pac-Man bis E-Sport

Überblick über die Welt der digitalen Spiele

Digitale Spiele sind längst fester Bestandteil unserer Alltagskultur – vom Smartphone-Spiel zwischendurch bis hin zu internationalen E-Sport-Turnieren. Doch was genau macht „Gaming“ aus, warum übt es eine so große Faszination aus, und wie hat sich die Spielwelt in den letzten Jahrzehnten entwickelt?

Franz Philipp Dubberke beschäftigt sich seit vielen Jahren mit digitaler Spielkultur. Er arbeitet als freiberuflicher Medienpädagoge und vermittelt praxisnah, warum Gaming mehr ist als bloße Unterhaltung. Mit seinem Vortrag eröffnet er die Reihe, gibt einen verständlichen Überblick über das Phänomen Gaming: von der Geschichte der Computerspiele über zentrale Genres und Spielmechaniken bis hin zu aktuellen gesellschaftlichen Diskussionen.

Franz Philipp Dubberke

Mo, 22.06.2026, 18:00–19:00 Uhr

online | Moderation: VHS Bielefeld

Gamedesign und Storytelling

Einblicke in die Arbeit einer Gamedesignerin

Wie entstehen eigentlich spannende Spiele, die Wissen vermitteln und Geschichten lebendig machen? Anne Sauer von Playing History aus Berlin ist Gamedesignerin und Medienpädagogin. In ihrem Online-Vortrag gibt sie Einblicke in die Welt des Gamedesigns und Storytellings. Anhand konkreter Projekte zeigt sie, wie Spiele entwickelt werden, welche Rolle Erzählstrukturen dabei spielen und wie digitale Formate genutzt werden können, um Geschichte erlebbar zu machen.

Anne Sauer

Di, 23.06.2026, 18:00–19:00 Uhr

online | Moderation: VHS Rheinberg

Virtuelle Abenteuer, reale Folgen

Herausforderungen und Risiken in digitalen Spielwelten

Digitale Spiele faszinieren Millionen von Menschen und ziehen viele fast täglich in ihren Bann. Sie machen Spaß, verbinden Menschen und eröffnen neue Welten. Gleichzeitig stellen sie Nutzer*innen vor einige Herausforderungen, etwa übermäßiges Spielen, unangenehme Kontakte oder manipulative Strategien im Spieldesign. In diesem Vortrag erhalten Sie einen leicht verständlichen Überblick über mögliche Risiken in digitalen Spielen und Tipps, wie Sie auf problematische Inhalte reagieren können.

Eva-Lotte Heine ist seit 2012 Medienpädagogin bei femina vita, Mädchenhaus Herford e.V. Außerdem ist sie freiberufliche Referentin für die Landesanstalt für Medien (LfM NRW) und für die Medienwerkstatt Minden-Lübbecke e.V.

Eva-Lotte Heine

Mi, 24.06.2026, 18:00–19:00 Uhr

online | Moderation: VHS Mönchengladbach

Jugendschutz im Gaming

Warum eine Altersfreigabe so wichtig ist

Wie bekommen digitale Spiele die farbigen Alterskennzeichen? Wie entstehen diese Bewertungen, und warum sind sie so wichtig? An diesem Abend gibt die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) einen Einblick in ihre Arbeit. Dabei erfahren Sie, wie Games geprüft werden, welche Kriterien für die Altersfreigaben eine Rolle spielen und welchen Beitrag die USK zum Jugendschutz in Deutschland leistet.

Maurice Matthieu ist Medienwissenschaftler mit langjähriger Erfahrung als Spielesichter und ist Referent für Mitglieder und Kommunikation bei der USK.

Maurice Matthieu

Do, 25.06.2026, 18:00–19:00 Uhr

online | Moderation: VHS Essen

Games und Gaming zum Beruf machen

Dein Starter Pack

Mit digitalen Spielen sein Geld verdienen – entweder als Entwickler*in oder in der Vermarktung, als Gaming Content Creator oder fernab des Entertainments; die Möglichkeiten sind ebenso zahlreich wie vielseitig.

In diesem Online-Vortrag werden Berufsbilder und die zugehörigen Wege aufgezeigt, wie sich Interessierte ihre Nische im internationalen Milliardenmarkt der Games finden können. Erfahren Sie auch, welche Aspekte mit dem Berufswunsch E-Sports-Profi verbunden sind und warum die Entscheidung, Gaming professionell auszuüben, auch Chancen mit sich bringen kann.

Alex Ziska, ist Hochschuldozent für Games-Business, Games-Unternehmer sowie Spieleentwickler, sorgt für Orientierung und zeigt auf, dass es nicht illusorisch ist, mit Games und Gaming Geld zu verdienen.

Alex Ziska

Fr, 26.06.2026, 18:00–19:00 Uhr

online | Moderation: VHS Mohnheim



LOADING