

10.03.2022

1 Streifzug durch die Welt der digitalen Spiele

2 22A3401-03

3 Veranstaltungsreihe „Hands On Games!“ | Start am 22.**4 März | Anmeldung unter vhs-os.de**

5

6 In den letzten zwei Jahren schränkte die Corona-Pandemie per-
7 sönliche Treffen und Aktivitäten stark ein. Zeitgleich stiegen die
8 Nutzungszahlen von Computer- und Videospiele an. Sie bie-
9 ten Unterhaltung und Entspannung - und können sogar alterna-
10 tive Begegnungs- und Kommunikationsräume schaffen. Viele
11 Games sind massenkulturelle Phänomene geworden. Was ge-
12 nau macht sie aus? Was sind die „Spielregeln“ in der Gaming-
13 Szene? Und wie können Games Bildung vermitteln?

14

15 In einer dreiteiligen Veranstaltungsreihe laden die VHS Osnab-
16 rück und die LAG Jugend & Film Niedersachsen zu einem
17 Streifzug durch die Welt der digitalen Spiele ein. Unter dem
18 Motto „Hands On Games!“ können die Teilnehmenden sich
19 über digitale Spiele und die sie umgebende Kultur informieren –
20 und dabei auch selbst mitspielen. Die drei Termine sind einzeln
21 zum Eintrittspreis von jeweils 10 Euro buchbar. Für den ersten
22 Termin am Dienstag, 22. März sind Anmeldungen bis zum 18.
23 März möglich.

Medien-Kontakt:

Doris Schowe | Volkshochschule der Stadt Osnabrück GmbH | Bergstraße 8 | 49076 Osnabrück
Tel.: 05 41 / 323 – 21 99 | Fax: 05 41 / 323 – 43 47 | E-Mail: schowe@vhs-os.de

Bei inhaltlichen Fragen:

Katrin Hettlich | Tel.: 05 41 / 323 –22 85 | E-Mail: hettlich@vhs-os.de

24 „Namen wir Fortnite oder Minecraft hat vielleicht jede und jeder
25 schon mal gehört – aber einen echten Einblick haben nur dieje-
26 nigen, die sich innerhalb der Gaming-Szene bewegen. Daher
27 sprechen wir in der neuen Reihe nicht nur über Spiele, sondern
28 lassen sie von den Teilnehmenden auch selbst spielen“ erklärt
29 Katrin Hettlich, Programmbereichsleiterin der VHS, den praxis-
30 nahmen Ansatz der neuen Reihe. Und Stefan Berendes von
31 der LAG Jugend & Film Niedersachsen ergänzt: „Und wir be-
32 trachten die Games nicht solitär, sondern auch im Kontext der
33 neuen Medienwelt, die die Games umgibt und ergänzt: E-Sport,
34 Streaming und Cosplay gehören heute ebenso zur Gaming-Kul-
35 tur wie die Spiele selbst.“

36

37 Die Termine und Inhalte:

38 **Dienstag, 22. März, 18 bis 21 Uhr**

39 Überblick über digitale Games und Gaming-Kultur und Auspro-
40 bieren ausgewählter Spiele: Es wird ein Mix aus populären
41 Spielen und visuell, spielerisch oder erzählerisch besonders
42 reizvollen Titeln vorgestellt.

43

44 **Dienstag, 19. April, 18 bis 21 Uhr**

45 Potenziale digitaler Spiele für den Bereich der politischen Bil-
46 dung: Wie lassen sich Games nutzen, um ernste Themen zu
47 behandeln und politische und kulturelle Bildung zu vermitteln?

48

49 **Dienstag, 16. Juni, 18 bis 21 Uhr**

50 Interaktive Geschichten und Games selbstgemacht: Gezeigt
51 werden einfache Werkzeuge, mit denen sich eigene Bilderge-
52 schichten, Textadventures oder andere digitale Games entwi-
53 ckeln lassen.

54

55 Veranstaltungsort: Haus der Volkshochschule, Bergstr. 8, Vor-
56 tragssaal, Anmeldungen bei der VHS Osnabrück unter 0541 /
57 323-2243 oder auf www.vhs-os.de.