

Recht auf Spiel

Qualität(en) von analogen und digitalen Spielräumen in einer digitalen Kultur

GMK Forum

18. November 2021

Sebastian Ring, JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis
Claudia Neumann und Cornelia Jonas, Deutsches Kinderhilfswerk e.V.

Fragestellung für heute:

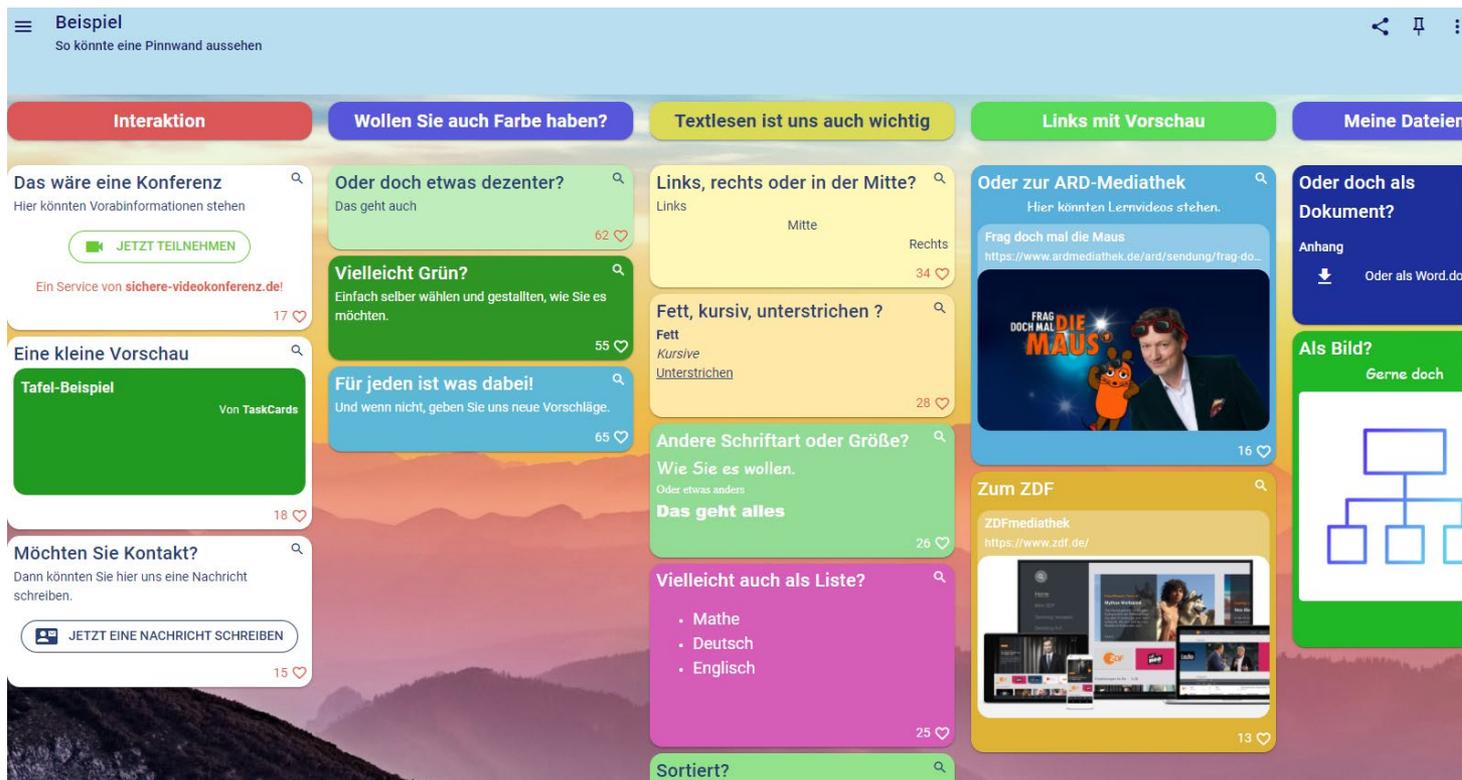
Welche **Qualitäten** bringen digitale und analoge Spielräume für das Kinder- und Jugendspiel mit, insbesondere für die Rechte auf Teilhabe und Förderung von Kindern und Jugendlichen?

Agenda

- Kinderrechtliche Grundlage - das Recht auf Spiel
- Qualitäten analoger und digitaler Spielräume
 - Wert und Bedeutung des Spiels
 - Stellenwert im Alltag
 - Merkmale des Spiels
- Digitale Spielekultur
- Abschluss: Was braucht es, damit sich die Qualitäten entfalten können?

Sammlung im Padlet

Link: <https://padlet.com/medienzentrummuc/gmk2021>



Beispiel
So könnte eine Pinnwand aussehen

Interaktion

Das wäre eine Konferenz
Hier könnten Vorabinformationen stehen
JETZT TEILNEHMEN
Ein Service von [sichere-video-konferenz.de!](#) 17

Eine kleine Vorschau
Tafel-Beispiel
Von TaskCards 18

Möchten Sie Kontakt?
Dann könnten Sie hier uns eine Nachricht schreiben.
JETZT EINE NACHRICHT SCHREIBEN 15

Wollen Sie auch Farbe haben?

Oder doch etwas dezenter?
Das geht auch 62

Vielleicht Grün?
Einfach selber wählen und gestalten, wie Sie es möchten. 55

Für jeden ist was dabei!
Und wenn nicht, geben Sie uns neue Vorschläge. 65

Textlesen ist uns auch wichtig

Links, rechts oder in der Mitte?
Links
Mitte
Rechts 34

Fett, kursiv, unterstrichen ?
Fett
Kursive
Unterstrichen 28

Andere Schriftart oder Größe?
Wie Sie es wollen.
Oder etwas anders
Das geht alles 26

Vielleicht auch als Liste?
• Mathe
• Deutsch
• Englisch 25

Sortiert?

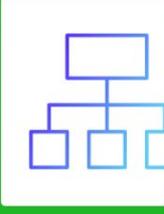
Links mit Vorschau

Oder zur ARD-Mediathek
Hier könnten Lernvideos stehen.
Frag doch mal die Maus
<https://www.ardmediathek.de/ard/sendung/frag-do...>
 16

Zum ZDF
ZDFmediathek
<https://www.zdf.de/>
 13

Meine Dateien

Oder doch als Dokument?
Anhang
Oder als Word.doc

Als Bild?
Gerne doch


I. Kinderrechtliche Grundlage: Art. 31 UN-Kinderrechtskonvention

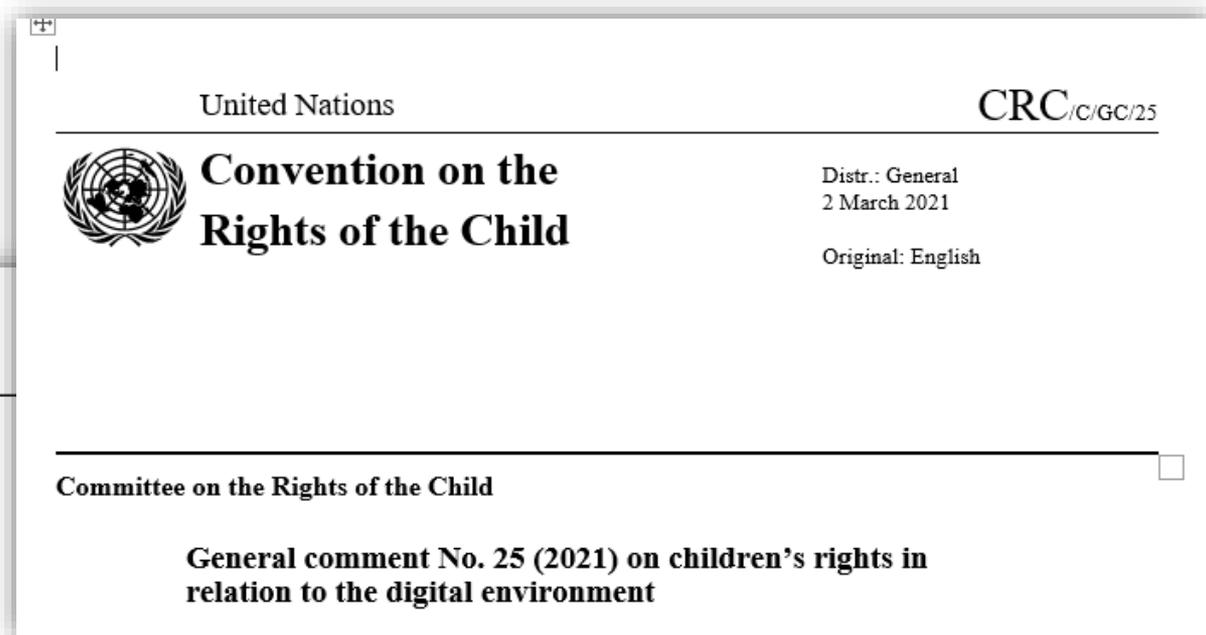
Artikel 31 [Beteiligung an Freizeit, kulturellem und künstlerischem Leben, staatliche Förderung]

- (1) Die Vertragsstaaten erkennen das Recht des Kindes auf Ruhe und Freizeit an, auf Spiel und altersgemäße aktive Erholung sowie auf freie Teilnahme am kulturellen und künstlerischen Leben.
- (2) Die Vertragsstaaten achten und fördern das Recht des Kindes auf volle Beteiligung am kulturellen und künstlerischen Leben und fördern die Bereitstellung geeigneter und gleicher Möglichkeiten für die kulturelle und künstlerische Betätigung sowie für aktive Erholung und Freizeitbeschäftigung.

Artikel 31 – kinderfreundliche Version

- Wir brauchen Platz und Zeit für Spiel, Freizeit und aktive Erholung
- Spielen hilft uns, sicher, gesund und glücklich zu sein
- Die Regierungen MÜSSEN geeignete Wege und Mittel finden, mehr Zeit für Spiel zu ermöglichen
- Wir müssen die Möglichkeit haben, unsere eigene Kultur zu erforschen und zu verstehen
- Wir sollten in kulturellen und künstlerischen Aktivitäten beteiligt und in der Lage sein, Museen, Feste, Theater, Konzerte und Bibliotheken zu besuchen
- Die Regierungen sollen dafür Sorge tragen, dass niemand von uns ausgeschlossen wird
- Wenn Regierungen das alles ernst nehmen, werden unsere Leben glücklicher und gesünder sein

Kinderrechtliche Grundlage: Allgemeine Bemerkungen



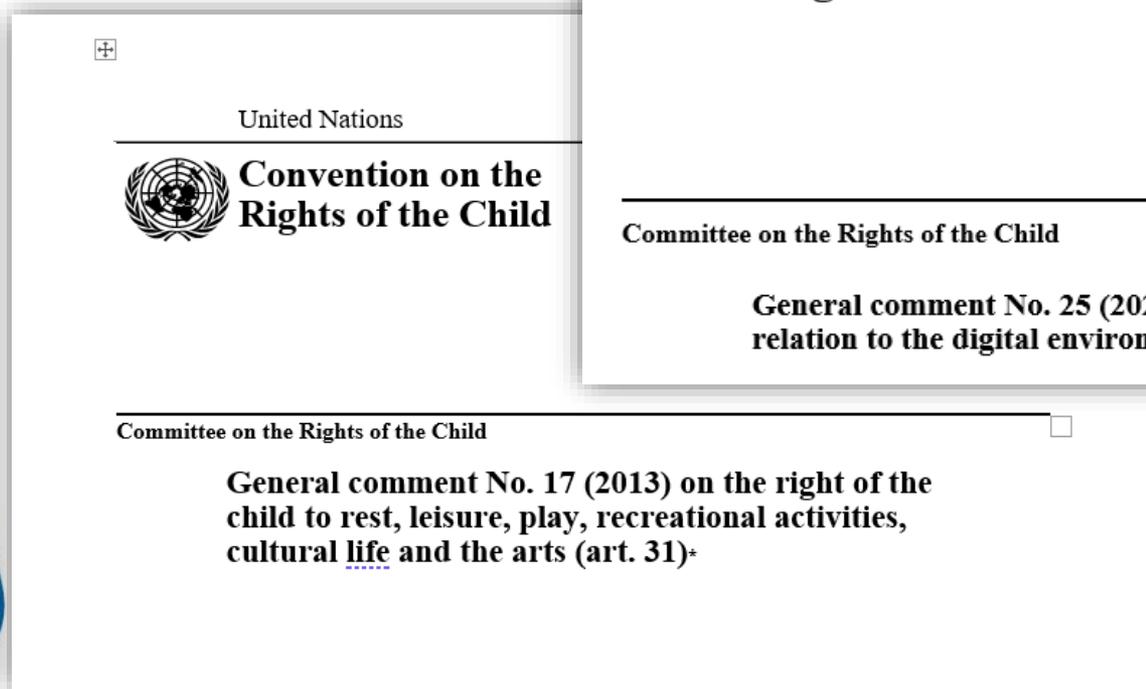
United Nations CRC/C/GC/25

 **Convention on the Rights of the Child**

Distr.: General
2 March 2021
Original: English

Committee on the Rights of the Child

General comment No. 25 (2021) on children's rights in relation to the digital environment



United Nations

 **Convention on the Rights of the Child**

Committee on the Rights of the Child

General comment No. 17 (2013) on the right of the child to rest, leisure, play, recreational activities, cultural life and the arts (art. 31)*

General Comment Nr. 17

- Spiel, Erholung und kulturelle Teilhabe sind somit als wesentliche Grundbedürfnisse und Grundrechte eines jeden Kindes zu sehen und sind frei von jeglichen erzieherischen, privilegierten oder instrumentellen Zwecken anzunehmen und zu ermöglichen.
- Die eigene selbstbestimmte Spielgestaltung des Kindes ist dabei in den Vordergrund zu stellen.
- Das Kind ist als vollwertige Persönlichkeit zu betrachten, mit individuellen Fähigkeiten und Bedürfnissen.
- Es gilt defizitäre Ansätze in Gesellschaft, Bildung, Politik und Medien aufzudecken und die Eigenständigkeiten des Kindes zu stärken und zu fördern.



United Nations

CRC/C/GC/17



**Convention on the
Rights of the Child**

Distr.: General
17 April 2013

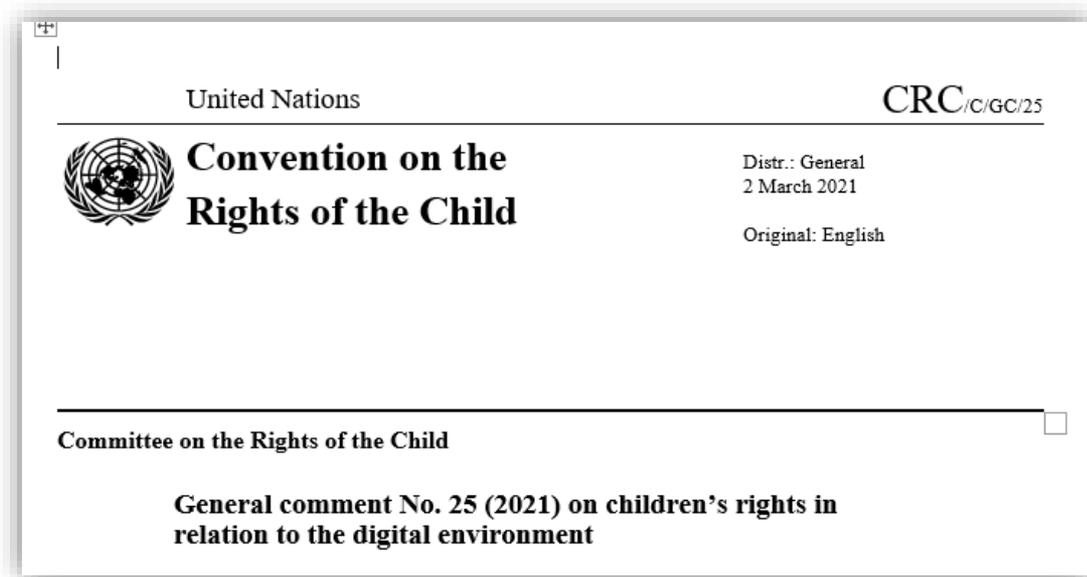
Original: English

Committee on the Rights of the Child

**General comment No. 17 (2013) on the right of the
child to rest, leisure, play, recreational activities,
cultural life and the arts (art. 31)***

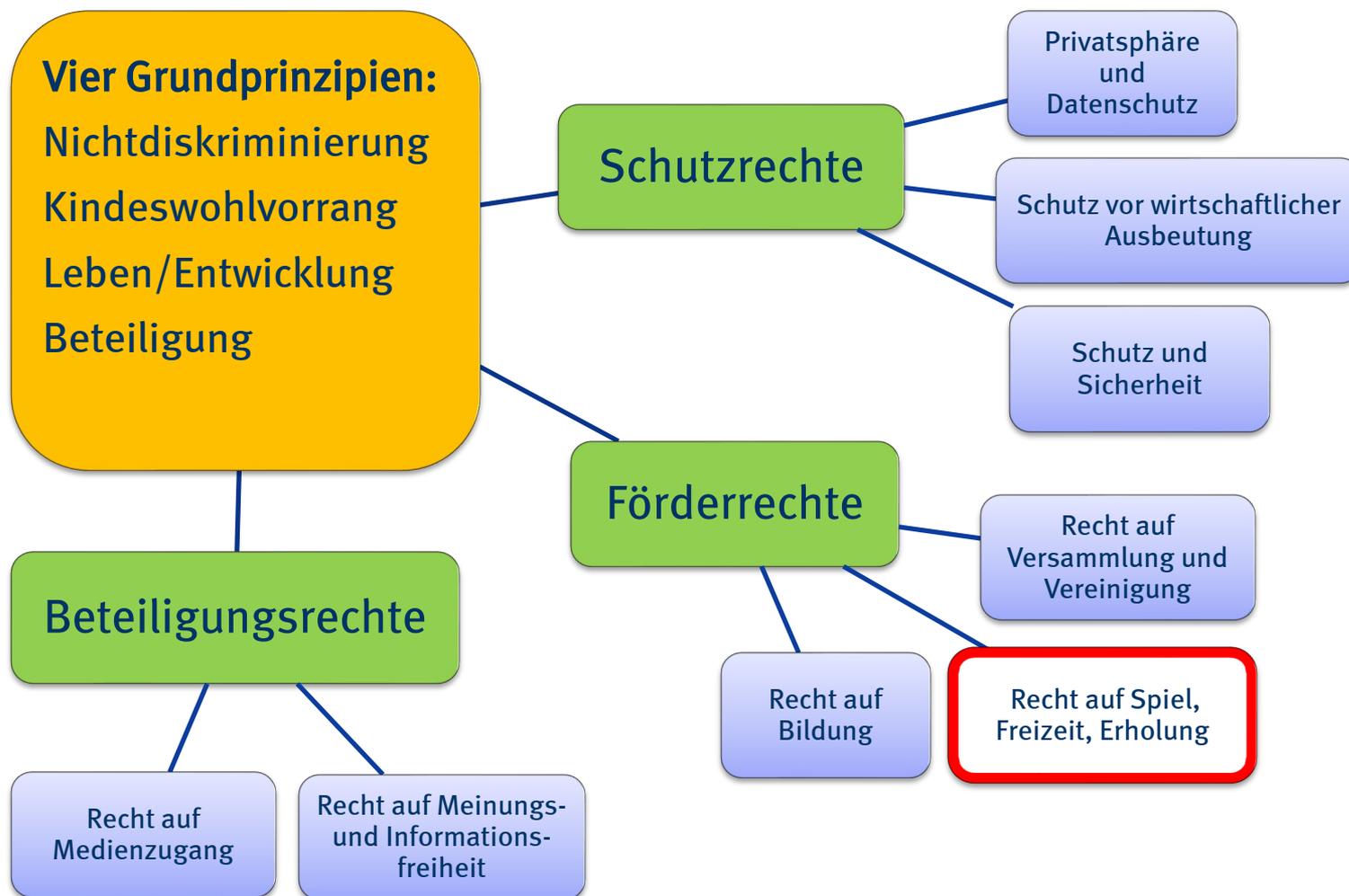
“Children are also at the forefront in using digital platforms and virtual worlds to establish new means of communication and social networks, through which different cultural environments and artistic forms are being forged.” (12)

Das Recht auf Spiel im digitalen Raum



“The digital environment was not originally designed for children, yet it plays a significant role in children’s lives.” (Abs. 12)

Das Recht auf Spiel in der digitalen Umgebung



General Comment No. 25 zum Recht auf Spiel (XI. B)

- Digitales Spiel fördert Entwicklung und Wohlbefinden, Kinder erleben Freude, Interesse, Erholung durch digitale Freizeitaktivitäten → GC 17
- Chancen: Erlernen sozialer Fähigkeiten, Unterstützung beim Lernen/Ausdruck, Förderung (kultureller) Identitäten und des kulturellen Erbes sowie kreativer Aktivitäten, Ermöglichung von Teilhabe am kulturellen Online-Leben → Zugehörigkeit, kulturelle Verortung
- Positiv ist es, wenn Kinder diese Chancen nutzen können, dafür soll der Staat allen Beteiligten Richtlinien geben
- Eltern nehmen Kinder im Spielinteresse tw. Nicht wahr
- Es soll attraktive Alternativen vor Ort geben
- Problematisch: „gambling-like-designs“ oder „misleading advertising“, außerdem Interaktionsrisiken wie Grooming oder Rekrutierung für Kriege via Chats
- Lösungen: Alterskennzeichnung, Zertifikate, staatliche Regularien z. B. für „Kinderrechte by design“, Teilhabefördernde Innovationen etc.

II. Qualitäten digitaler und analoger Spielräume

„Das Recht auf Spiel ist der erste Anspruch eines Kindes auf die Gemeinschaft. Spiel ist Ausbildung der Natur für das Leben.“

„Keine Gemeinschaft kann dieses Recht verletzen, ohne dabei bleibende Schäden für die Köpfe und Körper der Bürger anzurichten.“

David Lloyd George, britischer Politiker

II. Qualitäten digitaler und analoger Spielräume

- a. Wert und Bedeutung des Spiels
- b. Stellenwert von Spiel im Alltag
- c. Merkmale von (gutem) Spiel
- d. Was können Kinder mithilfe von Spiel erreichen? Wie können sie durch Spiel teilhaben?

Link: <https://padlet.com/medienzentrummuc/gmk2021>

a. Wert und Bedeutung des Spiels

- Stärkt die Handlungsfähigkeit als Subjekt
- Lässt Erfahrungen sammeln
- Hilft beim Aufbau eines Soziallebens
- Lässt Erproben, Entdecken und Experimentieren
- Verhilft zum eigenständigen und unabhängigen Steuern der eigenen Handlungen
- Verhilft beim Ausbilden der eigenen Identität
- Verhilft zum Finden des Platzes im sozialen Leben

a. Wert und Bedeutung des Spiels ... und in Hinblick auf digitales Spiel

- Stärkt die Handlungsfähigkeit als Subjekt
- Lässt Erfahrungen sammeln
- Hilft beim Aufbau eines Soziallebens
- Lässt Erproben, Entdecken und Experimentieren
- Verhilft zum eigenständigen und unabhängigen Steuern der eigenen Handlungen
- Verhilft beim Ausbilden der eigenen Identität
- Verhilft zum Finden des Platzes im sozialen Leben
- In digitalen Kommunikations-kontexten
- Lässt Erfahrungen sammeln
- Online vernetzt
- In virtuellen Räumen und digitalen Kommunikationsumgebungen
- Erlaubt das Erfinden und Ausgestalten von Rollen und soziale Interaktion
- Erleben und Gestalten von Rollen
- In einer digitalen Kultur

b. Stellenwert von Spiel im Alltag

- Ein möglichst freies, selbstbestimmtes und naturnahes Spiel ist von hoher Bedeutung für ein gesundes Aufwachsen
- Kinder brauchen nicht viel Anregung zum Spielen
- Kinder brauchen ausreichend Raum & Zeit, um ihrem natürlichen Spieltrieb nachzugehen
- Gerade jüngere Kinder brauchen hierfür Spielmöglichkeiten, die möglichst viele Qualitätsmerkmale aufweisen

b. Stellenwert digitalen Spielens im Alltag

2-5 Jahre (miniKIM-Studie 2020)

- Erste Spielerfahrungen mit digitalen Spielen im Alter von 3,3 Jahren
- Vor allem Handy- und Smartphonespiele, z. B. Super Mario (15%)

6-13 Jahre (KIM-Studie 2020)

- Knapp zwei Drittel spielen regelmäßig (60 Prozent)
- Smartphonespiele (je älter, desto mehr) und Konsolenspiele (eher genutzt von Jungen): FIFA, Minecraft, Sims, Super Mario

b. Stellenwert von digitalen Spielen im Alltag

12-18 Jahre (JIM-Studie 2020)

- Fester Bestandteil: 68 Prozent spielen regelmäßig
- Etwas mehr Jungen als Mädchen
- Smartphonespiele (50% nutzen diese regelmäßig, eher Mädchen), 28% nutzen Konsolenspiele (eher Jungen, die auch eher PC zum Spielen nutzen)
- Ca. 2 Stunden am Werktag für alle digitalen Spieleaktivitäten, 3 Stunden am Wochenende

c. Merkmale von (gutem) Spiel

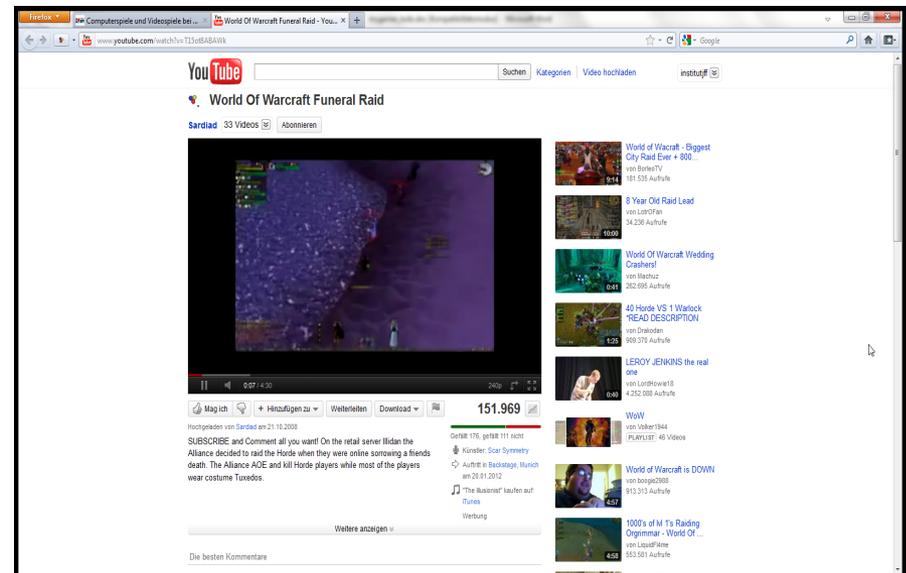
- Gestaltbarkeit
- Eigenständigkeit
- Selbstbestimmtheit
- Veränderbarkeit
- Ergebnisoffenheit
- Mitbestimmung
- Interaktionsmöglichkeiten (Kommunikative Ebene)
- Kontextoffenheit
-

d. Was können Kinder mithilfe von analogem Spiel erreichen? Wie können sie durch analoges Spiel teilhaben?

- Die Welt in all ihren Gesetzmäßigkeiten erleben
- Ein Körpergefühl entwickeln
- Risikokompetenz entwickeln
- Der Fantasie Raum geben
- Soziale Kompetenzen erwerben
- Spielend Grenzen überwinden
- Sich den Aktionsraum aneignen
- Den eigenen Aktionsraum mitgestalten

d. Und digital?

- Die Welt in all ihren (sozialen) Gesetzmäßigkeiten erleben



d. Und digital?

- Die Welt in all ihren Gesetzmäßigkeiten erleben
- Ein Körpergefühl entwickeln



d. Und digital?

- Die Welt in all ihren Gesetzmäßigkeiten erleben
- Ein Körpergefühl entwickeln
- Risikokompetenz entwickeln



d. Und digital?

- Die Welt in all ihren Gesetzmäßigkeiten erleben
- Ein Körpergefühl entwickeln
- Risikokompetenz entwickeln
- Der Fantasie Raum geben



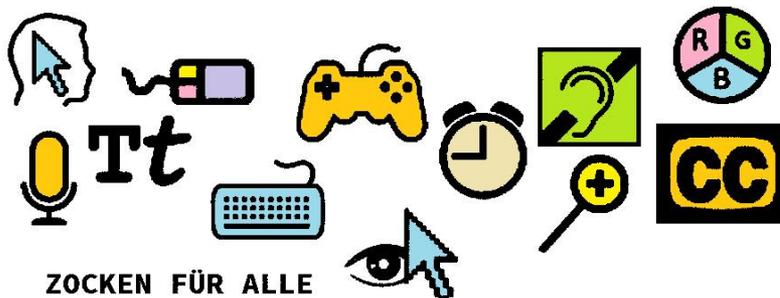
d. Und digital?

- Die Welt in all ihren Gesetzmäßigkeiten erleben
- Ein Körpergefühl entwickeln
- Risikokompetenz entwickeln
- Der Fantasie Raum geben
- Soziale Kompetenzen erwerben



d. Und digital?

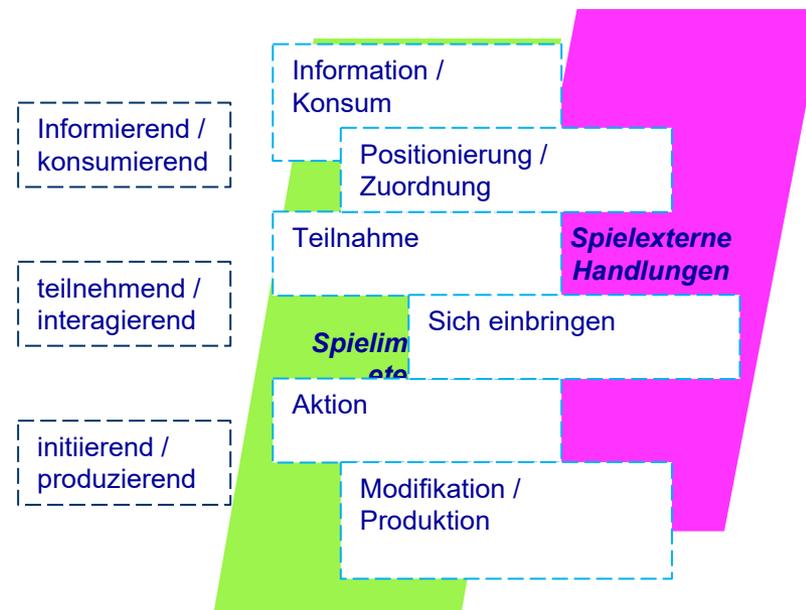
- Die Welt in all ihren Gesetzmäßigkeiten erleben
- Ein Körpergefühl entwickeln
- Risikokompetenz entwickeln
- Der Fantasie Raum geben
- Soziale Kompetenzen erwerben
- Spielend Grenzen überwinden



d. Und digital?

- Die Welt in all ihren Gesetzmäßigkeiten erleben
- Ein Körpergefühl entwickeln
- Risikokompetenz entwickeln
- Der Fantasie Raum geben
- Soziale Kompetenzen erwerben
- Spielend Grenzen überwinden
- Sich den Aktionsraum aneignen
- Den eigenen Aktionsraum mitgestalten

- Partizipation in digitalen Spielwelten
 - Stufenmodell Beranek/Ring 2016



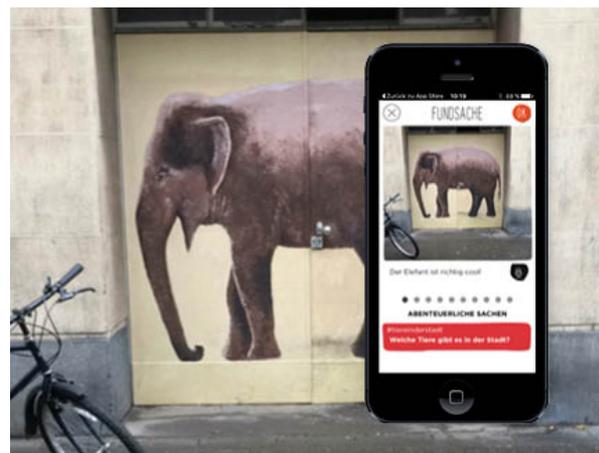
Stufenmodell der Partizipation in digitalen Spielwelten (Ring, Beranek 2016)

Beispiele Spielekultur

Minecraft



#stadtsache



- Verknüpfung analoger und digitaler Welten
- Spielerischer Zugang zu komplexen Planungsprozessen
- Kein Kinderspiel – sondern spielerisches Tool

Quelle: https://www.nuernberg.de/internet/digitales_nuernberg/gebgoeson.html

Deutsches Kinderhilfswerk e.V. – www.dkhw.de

Quelle: <https://stadtsache.de/app.php>

JFF – Institut für Medienpädagogik – www.jff.de

Beispiele Spielkultur

Interaktiver Erlebnis-Spielplatz



Frage: Spiel
oder
spielerische
Wissensvermi
ttlung?



<https://www.stadtwerke-menden.de/de/Das-Unternehmen/Wir-fuer-Menden/Interaktiver-Erlebnis-Spielplatz/>

Digitale Transformation: Kommunikative Rahmung von Spiel

- Digitale Kommunikationskultur im öffentlichen Raum
 - Selbstpräsentation, Zuordnung (insbesondere im Jugendalter)
 - Gemeinschaft und Vernetzung
 - Zugänge zu Information und Kommunikation
 - Smart City als Spielraum

Digitale Transformation: Kommunikative Kontexte von Spiel

- Digitale Spielwelten: mehr als nur Spielen
 - Digitale Spiele als Objekte und Handlungsräume
 - Spielendengemeinschaften (Clans, Gilden)
 - Digitale Kommunikationskultur (Let's Play, Livestreaming, E-Sport)

Kinderstimmen

- Junge, 5 Jahre: „unser Kindergarten ist unsere Arbeit.“
- Mädchen, 14: Für kleinere Kinder gibt's eigentlich noch genug Spielplätze, für Jugendliche gibt es nur das Freizeitzentrum, ansonsten treffen wir uns daheim mit Freunden oder wir fahren halt in die Stadt!
- Mädchen, 12 Jahre: Der Schulhof ist eigentlich nur zubetoniert. Das stört uns aber nicht so sehr, weil wir die Pausen eh meist dafür nutzen, zu lernen.
- Mädchen, 15 Jahre: Meist verbringe ich meine Freizeit aber allein (Lesen, Rummeln, Fernsehen), meine Freunde wohnen zu weit weg (ich wohne außerhalb).
- 4 Mädchen, 10-15: Wir sind auf der Ganztagschule, das bedeutet bis zu 10 Stunden Arbeit, wir haben keine Freizeit!

Kinderstimmen

- Mädchen, 12 Jahre: Mit dem Nachbarskind treffe ich mich im Garten. In meinem Dorf wünsche ich mir mehr Freizeitmöglichkeiten wie eine Skatebahn. Aber die Gemeinde hat kein Geld, man gewöhnt sich dran!
- Junge, 10 Jahre: Das Recht auf Spiel bedeutet, dass man auch mal Zeit für sich hat, nicht nur die ganze Zeit üben, auch mal abschalten.
- Junge, 10 Jahre: 15 Minuten Pause sind zu kurz und der Jugendraum ist immer voll.
- Mädchen, 15 Jahre: Ich empfinde nichts mehr als Freizeit. So richtig abschalten kann man gar nicht, weil man immer schon überlegt, was man noch alles am nächsten Tag zu tun hat.
- Junge, 10 Jahre: Ich hab schon mal Freizeit, aber meist erst abends.

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Sebastian Ring, JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis
Claudia Neumann und Cornelia Jonas, Deutsches Kinderhilfswerk e.V.

Informationen und Materialien

- 5Rights Foundation (2021): Unsere Rechte in der digitalen Welt.
https://www.dkhw.de/fileadmin/Redaktion/1_Unsere_Arbeit/1_Schwerpunkte/2_Kinderrechte/2.14_Koordinierungsstelle_Kinderrechte/2.14.1_Kinderrechte_in_der_digitalen_Welt/UNCRC_SummaryReport_German_01.pdf
- CRC (2021): General Comment No.25 (2021) on children's rights in relation to the digital environment.
https://www.dkhw.de/fileadmin/Redaktion/1_Unsere_Arbeit/1_Schwerpunkte/2_Kinderrechte/2.14_Koordinierungsstelle_Kinderrechte/2.14.1_Kinderrechte_in_der_digitalen_Welt/CRC-C-GC-25.pdf
- Deutsche Übersetzungen aller General Comments:
<https://kinderrechtekommentare.de/2021/10/17/allgemeine-bemerkung-25/> (Verfügbar ab 19.11., 8 Uhr)
- JIM Studie 2020: <https://www.mpfs.de/studien/jim-studie/2020/>
- KIM Studie 2020: https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2020/KIM-Studie2020_WEB_final.pdf
- miniKIM Studie 2020:
https://www.mpfs.de/fileadmin/user_upload/lfk_miniKIM_2020_211020_WEB_barrierefrei.pdf
- Informationen zum GC Nr. 17: <https://www.recht-auf-spiel.de/recht-auf-spiel/general-comment>