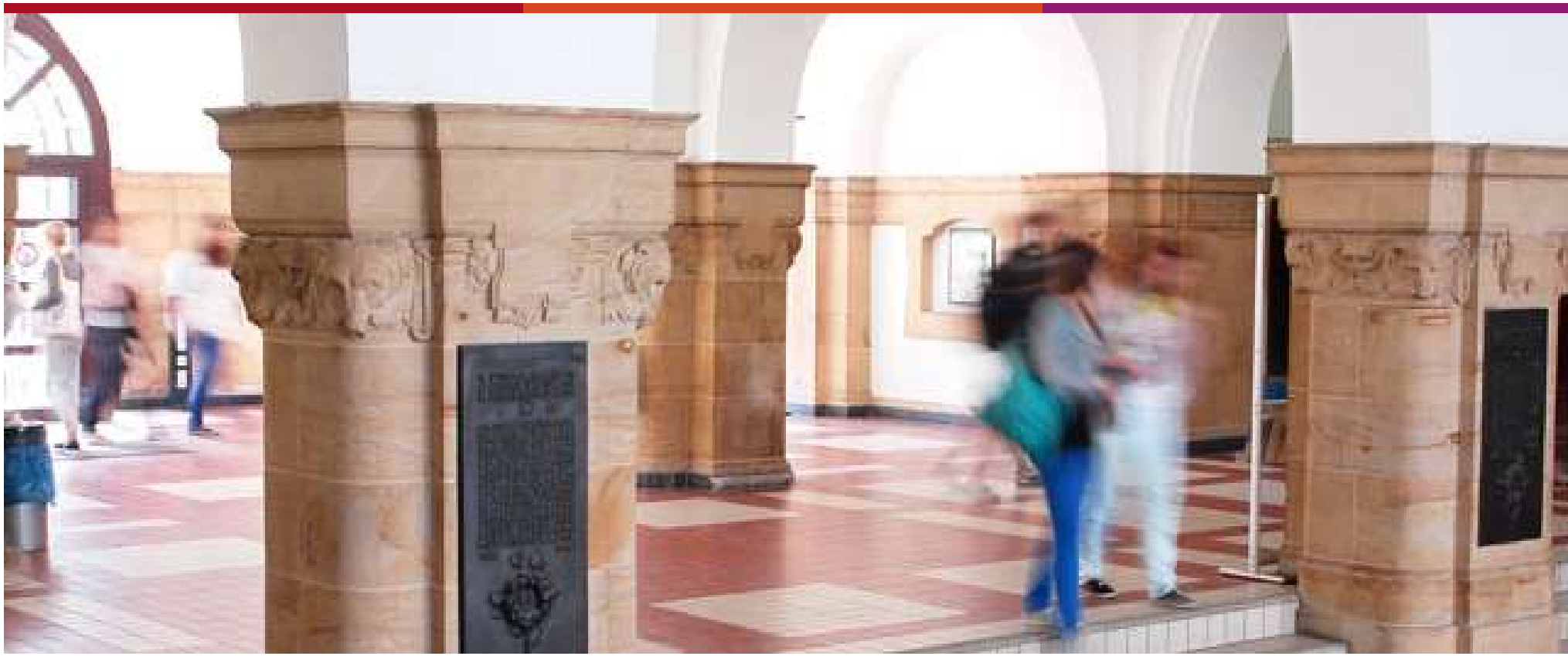


Right to Play

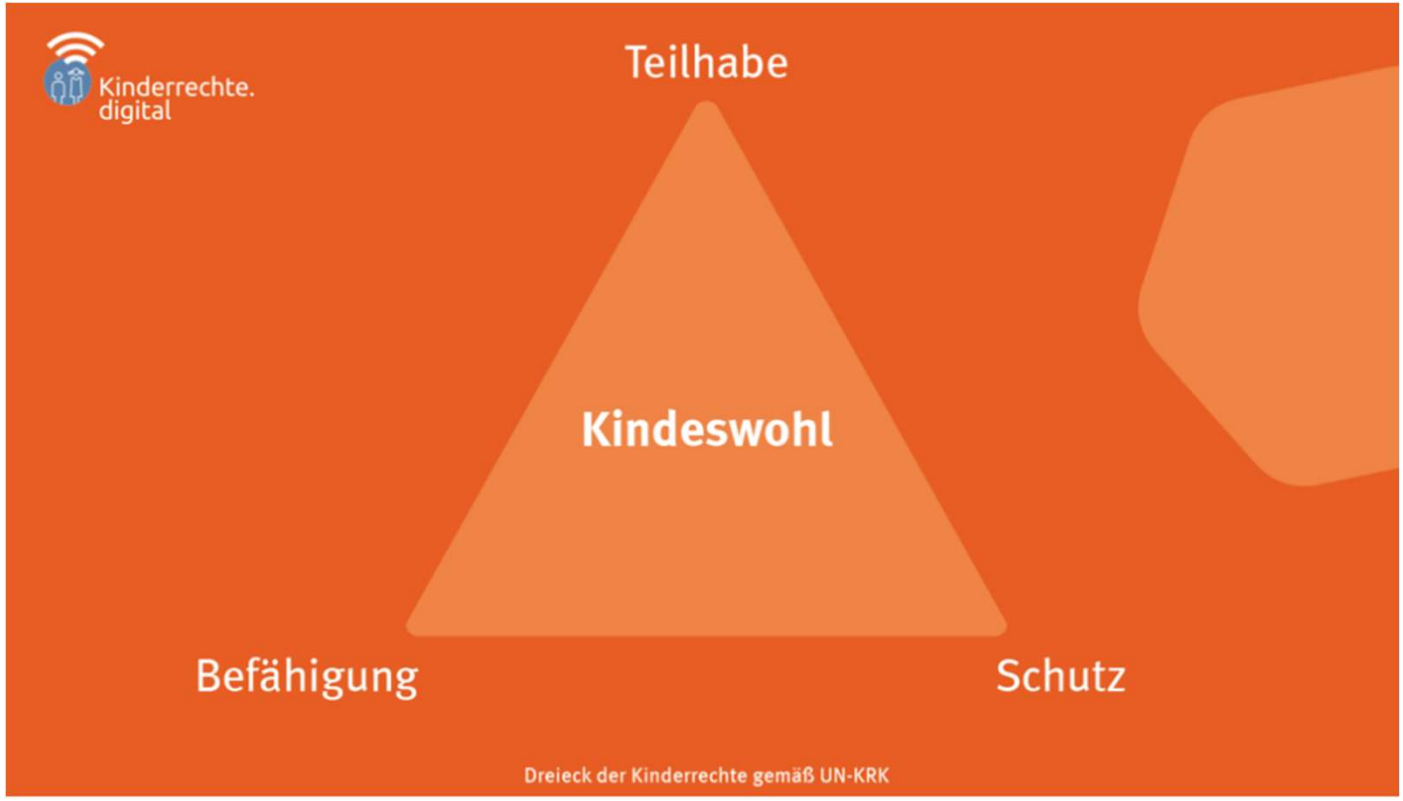
Ein kinderrechtlicher Blick auf Spielen im digitalen Umfeld

Prof. Dr. Friederike Siller
Institut für Medienforschung und Medienpädagogik
Technische Hochschule Köln

Technology
Arts Sciences
TH Köln

I. Die UN-Kinderrechtskonvention, Allgemeine Bemerkung Nr. 25 (2021) über die Rechte von Kindern im digitalen Umfeld

II. Impulse
   - Spieleentwickler*innen
   - Akteure in der Bildung
   - Demokratie und Gesellschaft



Croll, Jutta (2021): Informationelle Selbstbestimmung von Kindern im digitalen Raum. In: Deutsches Kinderhilfswerk. Teilhaben! Kinderrechtliche Potenziale der Digitalisierung. URL: https://dossier.kinderrechte.de/informationelle-selbstbestimmung-von-kindern

Übereinkommen über die Rechte der Kinder, VN-KRK 1989

„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.“

Quelle: https://www.unicef.de/informieren/ueber-uns/fuer-kinderrechte/un-kinderrechtskonvention

United Nations CRC/C/GC/17

Convention on the Rights of the Child

Distr.: General
17 April 2013

Original: English

In der Allgemeinen Bemerkung Nr. 17 wird ausdrücklich auf die Qualitäten des Spiels für die kindliche Entwicklung hingewiesen (Kreativität, Phantasie, Experimentierfreude, Spaß, Spontaneität, Well-Being). Vertragsstaaten sollen die Bedeutung von Spiel für das Lernen, soziale Interaktionen, die kognitive und körperliche Entwicklung und die Persönlichkeitsentwicklung aller Kinder erkennen und unterstützen. Es wird betont, dass ein gleichberechtigter Zugang für alle Kinder zum Internet von zentraler Bedeutung für die Verwirklichung der Rechte nach Artikel 31 ist (GC 17/45).

General co
child to rest, leisure, play, recreat
cultural life and the arts (art. 31)*

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

United Nations CRC/C/GC/25

Convention on the Rights of the Child

Distr.: General
2 March 2021

In der Allgemeinen Bemerkung Nr. 25 wird betont, dass das digitale Umfeld das für das Wohlbefinden und die Entwicklung von Kindern unverzichtbare Recht auf Kultur, Freizeit und Spiel fördert und stärkt. (GC 25/106)

Committee on the Rights of the Child

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

Allgemeine Bemerkung Nr. 25 (2021) über die Rechte der Kinder im digitalen Umfeld vom 02. März 2021, Vereinte Nationen CRC/C/GC/25. Abrufbar unter: https://www.ohchr.org/en/documents/general-comments-and-recommendations/general-comment-no-25-2021-childrens-rights-relation

Quelle: https://5rightsfoundation.com/our-work/childrens-rights/general-comment-no25-posters.html

General Comment 25 (Abs. 106-111)
Es ist von den Vertragsstaaten darauf hinzuwirken, dass:

- die Qualitäten des freien Spiels und der Ansichten der Kinder übers Spielen im digitalen Umfeld anerkannt werden (106),
- die Chancen und Potentiale des freien Spiels in der digitalen Umgebung für Kinder erkannt und berücksichtigt werden (107),
- Beratungs- und Unterstützungsangebote für Fach- und Lehrkräfte, Eltern und Anbieter digitaler Medien bereitgestellt werden (108),
- auf das Gleichgewicht zwischen digitalem und nicht-digitalem Spiel geachtet wird (109),
- Anbieter ihre Dienste nach kinderrechtlichen Designprinzipien entwickeln (110),
- das digitale Spielen ganzheitlich und aus Sicht der Kinderrechte betrachtet wird (111).

General Comment Nr. 25, Absatz 106

„Die beteiligten Kinder aller Altersgruppen berichteten, dass die Beschäftigung mit einer Vielzahl digitaler Produkte und Dienstleistungen ihrer Wahl ihnen Spaß bereitet, ihr Interesse weckt und ihnen Entspannung bietet; sie erklärten sich jedoch besorgt, dass Erwachsene möglicher Weise nicht verstehen, wie wichtig für sie das digitale Spielen und die Möglichkeit, es mit Freunden teilen zu können, sind.“

“Let me play more. I can learn a thing or two while I play videogames.”

Children want adults to recognise the value of digital play for their learning and development, and to respect their evolving capacities to independently balance their right to leisure and play with other rights.

While adults tend to understand and value the educational benefits of children’s digital play, children themselves are most excited about the fun, relaxation and opportunities to socialise with other children afforded them by play in digital spaces. For children, these hedonic aspects of digital play have benefits for their mental health, and thus constitute benefits in and of themselves. As such, children are eager to play online, in all its varied forms. While children are conscious that digital play can supplant their time engaging in physical activities, they told us that the benefits of playing online ultimately outweigh the potential negatives, and that the risks of harm should not prevent them from being encouraged to play online. Indeed, they are calling on their parents and carers to better understand the benefits of digital leisure time; to respect their evolving capacities; and to support them to independently and responsibly balance digital play with their other rights.

Entnommen aus: Third, A and Moody, L (2021). Our rights in the digital world: A report on the children’s consultations to inform UNCRC General Comment 25. (London and Sydney: 5Rights Foundation and Western Sydney University). Abrufbar unter:: https://5rightsfoundation.com/uploads/OurRIghtsinaDigitalWorld-FullReport.pdf

Missversteht unsere Gesellschaft das Spiel von Kindern im digitalen Umfeld?

Vernachlässigt die Gesellschaft generell das Recht der Kinder auf freies Spiel?

Wer sorgt für gute Bedingungen Online, damit Kinder ihr Recht auf Spiel im digitalen Umfeld wahrnehmen können?

Prof. Dr. Friederike Siller
Institut für Medienforschung und Medienpädagogik
Technische Hochschule Köln

Spielentwickler*innen

Akteure in der Bildung

Demokratie und Gesellschaft

Prof. Dr. Friederike Siller
Institut für Medienforschung und Medienpädagogik
Technische Hochschule Köln

Technology
Arts Sciences
TH Köln

Spielentwickler*innen

Prof. Dr. Friederike Siller
Institut für Medienforschung und Medienpädagogik
Technische Hochschule Köln

Technology
Arts Sciences
TH Köln

Freies Spiel

Die UN-Kinderrechtskonvention (UNCRC) definiert Spiel als "jedes Verhalten, jede Aktivität oder jeden Prozess, der von Kindern selbst initiiert, kontrolliert und strukturiert wird.“

12 Merkmale des freien Spiels (nach Livingstone/Pothong 2021)

1. Intrinsisch motiviert: Ich spiele so, weil ich es will.
2. Freiwillig: Ich kann anfangen und aufhören zu spielen, wann ich will.
3. Offenes Ende: Wenn ich so spiele, habe ich die Macht zu erfinden, was als nächstes passiert.
4. Fantasievoll: Ich benutze meine Fantasie, wenn ich so spiele.
5. Anregend: So zu spielen kann eine spannende oder herausfordernde Erfahrung sein.
6. Gefühlsmäßig ansprechend: Ich habe viele verschiedene Gefühle, wenn ich so spiele.
7. Sozial: Ich spreche gerne mit anderen Leuten über diese Art zu spielen.
8. Vielfältig: Menschen können auf unterschiedliche Weise spielen, so wie es ihnen wichtig ist.
9. Risikobereitschaft: Beim Spielen kann ich frech sein oder manchmal auch Regeln brechen, ohne dass man mich direkt ermahnt.
10. Sicherheit: Ich fühle mich sicher beim Spielen.
11. Erfolgserlebnisse: Wenn ich so spiele, fühle ich mich richtig glücklich, weil ich etwas erreicht habe.
12. Immersiv: Wenn ich so spiele, habe ich das Gefühl, in einer anderen Welt zu sein.

Livingstone, S. & Pothong, K. (2021). Playful by Design: A Vision of Free Play in a Digital World. Digital Futures Commission (London: 5Rights Foundation).

12 Merkmale des freien Spiels (nach Livingstone/Pothong 2021)

- **Intrinsisch motiviert:** Ich spiele so, weil ich es will.
- **Freiwillig:** Ich kann anfangen und aufhören zu spielen, wann ich will.
- **Risikobereitschaft:** Beim Spielen kann ich frech sein oder manchmal auch Regeln brechen, ohne dass man mich direkt ermahnt.
- **Sicherheit:** Ich fühle mich sicher beim Spielen.

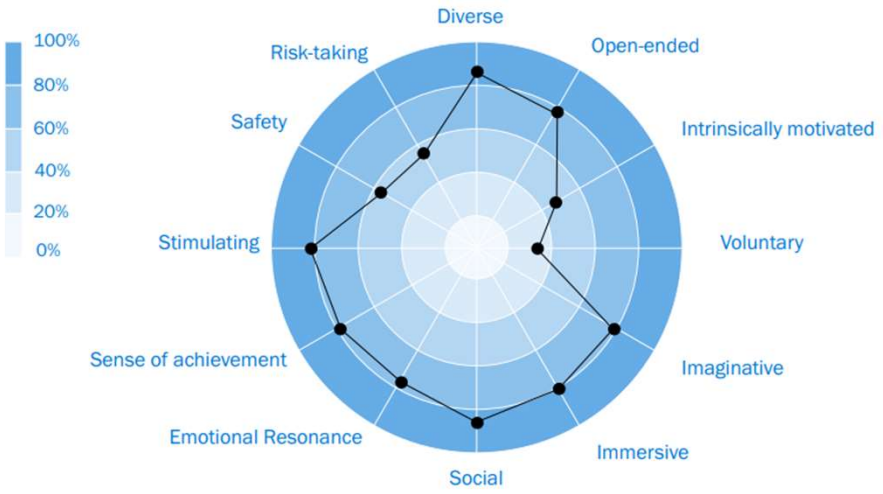


Abbildung: Bewertung der Qualität von Spielen (Minecraft, Fortnite, Roblox u.a.).
N = 1033; 6-17 Jährige, UK (in Prozent)

Entnommen aus: Livingstone, S. & Pothong, K. (2021). Playful by Design: A Vision of Free Play in a Digital World. Digital Futures Commission (London: 5Rights Foundation).

Kinderrechte by Design

- Design und Gestaltung von Spielewelten können die Rechte von Kindern im digitalen Umfeld stärken oder sie einschränken (das Recht auf Spiel, Zugang, Information, Teilhabe, Bildung etc.),
- Anbieter, die ihre Produkte im Kinderumfeld platzieren möchten, sollten daher bereits bei der Produktentwicklung eine Folgeabschätzung aus kinderrechtlicher Sicht vornehmen und die beteiligten Entwickler*innen, Designer*innen, Informatiker*innen etc. für Kinderrechte und Ethik im digitalen Umfeld sensibilisiert werden (Kinderrechte by Design),
- Holistische kinderrechtliche Perspektive einnehmen (Schutz – Befähigung – Teilhabe), z.B. ist für viele Kinder ein sicheres, digitales Umfeld wichtig, um Grenzen austesten und Risiken eingehen zu können/wollen.

z. B.: codevoorkinderrechten.nl; designingforchildrensrights.org

Freies Spiel im kommerziellen Umfeld?

- Kindliches Spielen im digitalen Umfeld ist untrennbar mit kommerziellen Interessen verbunden, ihr Spiel entfaltet sich (meist) in von Unternehmen gestellten Kontexten,
- Analoge Spielräume orientieren sich an Merkmalen der physischen Umwelt (Stadtteile, Kommunen, Verkehrs- und Stadtplanung); ebenso sind Merkmale der digitalen Umwelt relevant (z.B. automatisierte Systeme, Datenökologie).
- Öffentliche Spielräume für Kinder im Digitalen? (wer kümmert sich, wo stehen wir?)

Akteure in der Bildung

Prof. Dr. Friederike Siller
Institut für Medienforschung und Medienpädagogik
Technische Hochschule Köln

Informelles Lernen mit, über und von digitalen Medien

Symbolvideo: Domino Tricks lernen mit Hilfe von Hevesh5 auf YouTube

- Autodidaktische Aneignung
- Peer-gestützte Aneignung
- Tutorials, Influencer*innen auf YouTube etc.

„Bildungsübergänge“ (informell, non-formal, formal)

- Autodidaktik funktioniert für Kinder im Bereich digitale Medien nicht schlecht,
- es gibt an vielen Orten der Freizeitgestaltung im digitalen Umfeld Möglichkeiten für informelles Lernen,
- Informelles, selbstgesteuertes Lernen von Kindern im digitalen Umfeld kann medienpädagogisch gut unterstützt werden (in Communities, peer-gestützt, OER)
- Problem: Oft handelt es sich bei informellen Lernorten um "Parallelräume" zur formalen Bildung, dies gilt besonders bezüglich der digitalen Praktiken und Lebenswelten von SuS,
- Ansatzpunkt: "Bildungsübergänge" zwischen informellen, non-formalen und formalen Lernorten gestalten und Kindern die Möglichkeit geben, ihre informell geprägten (Lern-)Erfahrungen in schulischen Zusammenhängen einzubringen und zu reflektieren,
- mit Blick auf bestehende soziale Ungleichheiten wäre dies eine (überfällige) Bildungs- und Teilhabechance für Kinder, ihre digital geprägten Lern- und Lebenswelten in schulischen Kontexten sichtbar zu machen und sie mit ihrem schulischen Lernen zu verknüpfen.

Demokratie und Gesellschaft

Prof. Dr. Friederike Siller
Institut für Medienforschung und Medienpädagogik
Technische Hochschule Köln

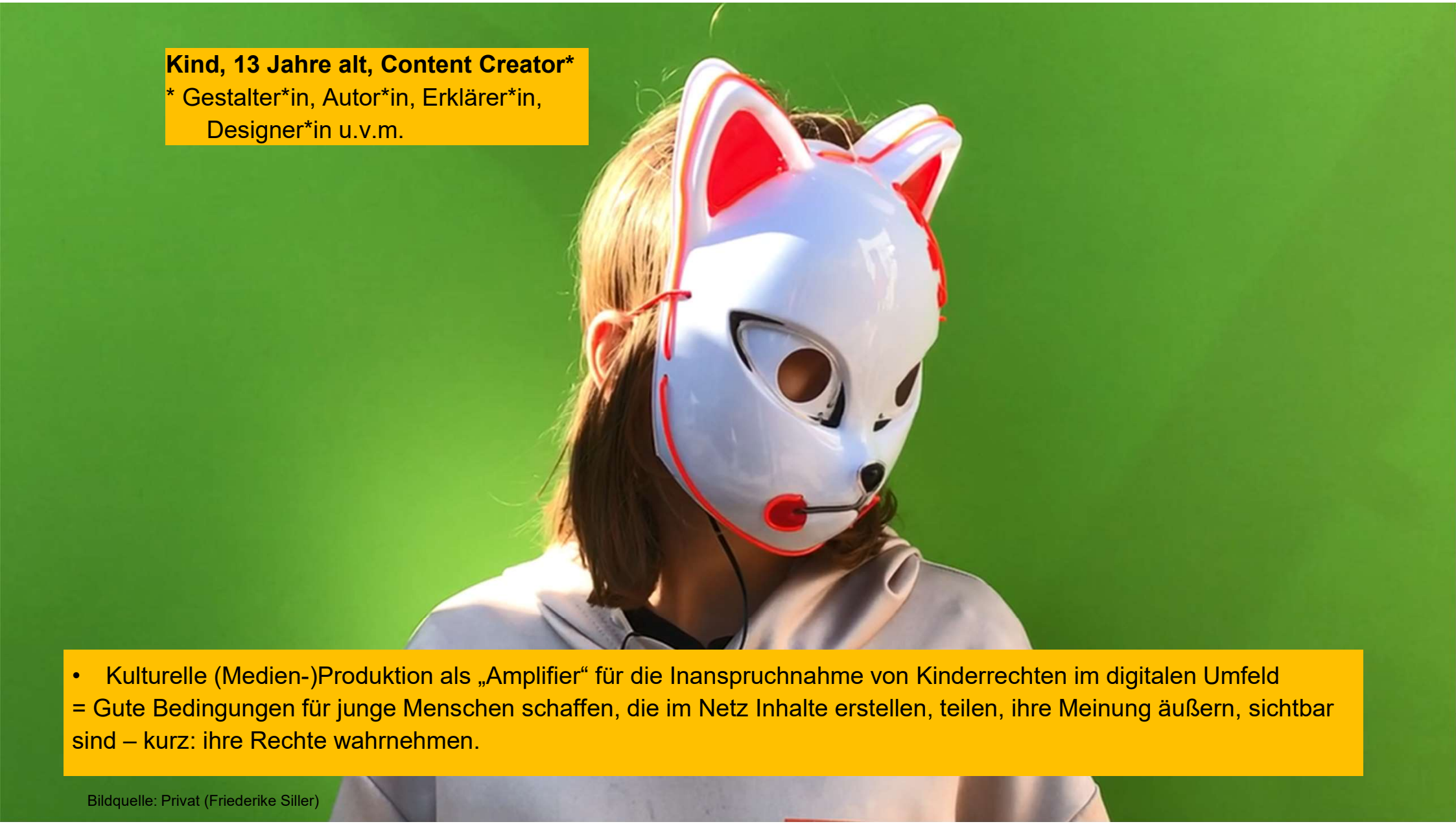
Technology
Arts Sciences
TH Köln

Games und digitale Spiele stellen für Kinder ein fruchtbares Feld

- ✓ für kulturelle Teilhabe
- ✓ für soziale Verbundenheit und Zugehörigkeitsgefühl
- ✓ für Möglichkeiten der Mitwirkung und Mitbestimmung
- ✓ Verantwortungsübernahme (z.B. durch Moderationstätigkeiten
- ✓ um sich auf fremde, neue und unbekannte Situationen einzulassen, aus verschiedenen Blickwinkeln und Perspektiven auf eine Herausforderung zu schauen, Konsequenzen des eigenen Handelns zu erfahren.

„Blaupause“ Games

- Gaming als Abbild von Wünschen, Bedürfnissen der Gesellschaft, im Positiven wie im Negativen,
- selbstinitiierte Kommunikation und weitere digitalen Praktiken junger Menschen in Bezug auf Teilhabe und Beteiligung junger Menschen kann gesellschaftlich und politisch aufgegriffen werden,
- frühzeitig vielfältige kulturelle und politische Teilhabe- und Beteiligungsformen kennenlernen und erproben und so nach und nach Erfahrungen an Beteiligungsprozessen im Netz sammeln,
- und jungen Menschen, wo immer möglich, Verantwortung zu übergeben, um sich und andere im digitalen Umfeld zu unterstützen und zu helfen,
- dabei ist auf gute Teilhabebedingungen zu achten, etwa durch inklusive, einladende und chancen-orientierte digitale Zugänge und Räume für junge Menschen,
- Gesellschaft und Staat sollten ihre Angebote im Bereich der digitalen Beteiligung erweitern und verbessern, und Räume anbieten, in denen Kinder demokratische Teilhabe praktizieren und sich als aktive Gestalter*innen der Demokratie erfahren können.
- außerschulische Angebote, an denen Kinder niedrigschwellig und freiwillig teilnehmen können, sind gute Orte, um dort zu erfahren, wie sie ihre Chancen auf Bildung und Teilhabe im digitalen Raum wahrnehmen können,



Kind, 13 Jahre alt, Content Creator*
* Gestalter*in, Autor*in, Erklärer*in, Designer*in u.v.m.

- Kulturelle (Medien-)Produktion als „Amplifier“ für die Inanspruchnahme von Kinderrechten im digitalen Umfeld

= Gute Bedingungen für junge Menschen schaffen, die im Netz Inhalte erstellen, teilen, ihre Meinung äußern, sichtbar sind – kurz: ihre Rechte wahrnehmen.

Bildquelle: Privat (Friederike Siller)

Literatur

Krappmann, L. (2015). Das freie Spiel der Kinder. Eine Einführung in den Kommentar des UN-Kinderrechtsausschuss zum Rechte des Kindes auf Spiel und kulturelles und künstlerisches Leben (Art. 31 der Kinderrechtskonvention). Abrufbar unter: https://www.recht-auf-spiel.de/images/content/docs/generalcomment/Krappmann_Vortrag_Spiel_DKHW_150115pdf

Grimes, S. (2021). Digital Playgrounds: The Hidden Politics of Children's Online Play Spaces, Virtual Worlds, and Connected Games, Toronto: University of Toronto Press. https://doi.org/10.3138/9781442668195

Hüther, G. und Quarch, Ch. (2016): Rettet das Spiel! Weil Leben mehr als Funktionieren ist. Hanser Verlag (München)

Livingstone, S. & Pothong, K. (2021). Playful by Design: A Vision of Free Play in a Digital World. Digital Futures Commission (London: 5Rights Foundation).

Third, A, Bellerose, D, Dawkins, U, Keltie, E & Pihl, K (2014), Children's Rights in the Digital Age: A Download from Children Around the World, Young and Well Cooperative Research Centre, Melbourne.

Third, A. et al. (2017) Young and Online: Children's Perspectives on Life in the Digital Age (The State of the World's Children 2017 Companion Report). Sydney: Western Sydney University. Abrufbar unter: https://apo.org.au/sites/default/files/resource-files/2017-12/apo-nid139346.pdf

Third, A and Moody, L (2021). Our rights in the digital world: A report on the children's consultations to inform UNCRC General Comment 25. (London and Sydney: 5Rights Foundation and Western Sydney University).