Spielen verbindet – auch digital!

Forderungen zum Weltspieltag 2026

Spielen ist für Kinder ein grundlegendes Bedürfnis und ein zentraler Weg, mit Gleichaltrigen in Kontakt zu kommen, um sich auszutauschen und soziale Regeln auszuhandeln. Spielräume sind dynamisch und haben sich in den letzten Jahrhunderten ständig verändert. Neben analogen Spielräumen sind digitale Räume dazugekommen, die zum Spielen einladen, neue Welten eröffnen und die ursprünglichen Spielräume erweitern. Kinder wollen auch diese Spielumgebungen erobern und haben zudem laut Art. 31 sowie Art. 17 der UN-Kinderrechtskonvention ein Recht darauf.

Gleichzeitig werden Spielräume in der analogen Welt, in den direkten Sozialräumen von Kindern und Jugendlichen, zunehmend zugunsten des Autoverkehrs und der Nachverdichtung verdrängt. Dadurch weichen Kinder verstärkt in digitale Räume aus, die durch ihre hohe Verfügbarkeit an Attraktivität gewinnen. Anstatt das Erleben beider Welten zu stärken und Verbindungen zu schaffen, erfahren Kinder und Jugendliche ihren Alltag mehr und mehr in getrennten Welten, die kaum miteinander vereinbar erscheinen.

Digitale Medien gehören heute selbstverständlich zum Alltag von Kindern und Jugendlichen. Trotzdem werden digitale und analoge Erfahrungswelten oft noch nicht sinnvoll miteinander verbunden. Kinder sollen überall sicher und frei spielen können – auch im digitalen Raum. Dafür brauchen sie die Möglichkeit, digitale Welten gemeinsam und kompetent zu entdecken und mit ihren Erfahrungen aus dem analogen Leben zu verknüpfen. Deshalb fordern wir zum Weltspieltag am 11.06.2026:

1. **Verbindliche Medienbildung entlang der gesamten Bildungskette!**
   - ➔ Medienbildung inkl. Gaming muss entlang der gesamten Bildungskette (Kind, Eltern, Lehrkräfte und Jugendarbeit) verankert werden. Kinder brauchen kompetente Ansprechpersonen, die unterstützend an ihrer Seite sind, um eigene Medienkompetenz zu entwickeln und sich sicher in der digitalen Welt bewegen zu können. Eltern bieten dabei meist die erste Anlaufstelle, Schule ermöglicht es, Kinder in der Breite zu erreichen und außerschulische Angebote können zusätzliche Unterstützungsbedarfe abdecken. Ein besonderer Fokus muss hierbei auf Angeboten liegen, die gezielt Verbindungen zwischen analogem und digitalem Raum schaffen (z.B. Blended Play), sodass Kinder und Jugendliche ganzheitlich in ihrer Persönlichkeitsentwicklung gestärkt werden.

2. **Anerkennung von Gaming als legitimer Teil von Kinder- und Jugendkulturen**
   ➔ Gaming ist längst ein zentraler Bestandteil der Lebenswelt junger Menschen und schafft wichtige Anknüpfungspunkte zwischen digitalen und analogen Räumen, um Kinder und Jugendliche mit ihren individuellen Bedürfnissen zu erreichen. Eine politische Anerkennung als legitime Jugendkultur nimmt die Medienerfahrungen junger Menschen ernst und ermöglicht eine wirksamere Medienbildung, stärkt kulturelle Teilhabe und bezieht die soziale und kreative Bedeutung digitaler Spiele ein.

3. **Beteiligung von Kindern und Jugendlichen bei der Entwicklung von Regeln und Plattformstandards!**
   ➔ Der General Comment No. 25 verpflichtet Staaten dazu, sicherzustellen, dass Unternehmen die Kinderrechte auch im digitalen Raum achten. Art. 12 der UN-Kinderrechtskonvention ist daher unbedingt zu berücksichtigen, damit Kinder ihre Teilhaberechte wahrnehmen und digitale Welten mitgestalten können. Kinder und Jugendliche sollen verbindlich an den Governance-Systemen digitaler Plattformen beteiligt werden. Dies gilt insbesondere für die Entwicklung und Überarbeitung von Community-Guidelines sowie für die Risikobewertung von Spielelementen unter Berücksichtigung des Kinder- und Jugendmedienschutzes. „Child Rights by Design" sollte zudem gelebt werden, um die Berücksichtigung der Perspektiven von Kindern und Jugendlichen schon während der Entwicklung zu gewährleisten sowie eine kindgerechte Ausgestaltung und sichere Nutzung zu garantieren.

4. **Digitale Spiele kindgerecht gestalten!**
   ➔ Der Staat muss sicherstellen, dass alle Kinder Zugang zu **kindgerechten** digitalen Spielen haben, indem er ihre Entwicklung gezielt finanziert und sie über kommerzielle Plattformen, öffentliche Bildungsplattformen, Schulen und Bibliotheken zugänglich macht. Kindgerechte Games beinhalten u.a. eine altersgerechte Gestaltung („Safety By Design"), kindgerechte Inhalte und Aufbereitung, Schutz vor manipulativen Techniken und Nutzungsrisiken (z. B. Dark Patterns, exzessive Monetarisierung, Belohnungssysteme) sowie Transparenz über Spielemechaniken.

5. **Ausnahmeregelungen einführen, um medienpädagogische Arbeit zu ermöglichen!**
   ➔ Die Bewertung der Nutzungsrisiken als Teil der angepassten Altersfreigaben durch die JuSchG Novelle von 2021 stellt die offene Kinder- und Jugendarbeit vor erhebliche Herausforderungen beim Einsatz digitaler Spiele mit Nutzungsrisken für jüngere Jugendliche. Eine medienpädagogische Begleitung von Kindern und Jugendlichen und damit das Erlernen eines kritischen und kompetenten Umgangs mit einzelnen Funktionen muss im Rahmen der Kinder- und Jugendarbeit weiterhin möglich sein. Ansonsten werden unzählige Kinder, die die Spiele faktisch in ihrem Alltag nutzen, mit den Herausforderungen allein gelassen. Es bedarf pädagogischer Ausnahmenregelungen für den gezielten Einsatz von Spielen mit Nutzungsrisiken, um auch junge Kinder und Jugendliche in ihrer Lebenswelt

zu erreichen und medienbildend zu begleiten, ohne dabei die Maßgaben des JuSchG auszuhöhlen.

6. **Barrierefreiheits-Standards bei der Entwicklung digitaler Spiele!**
   - ➔ Für einen gleichberechtigten Zugang und soziale Teilhabe von Kindern und Jugendlichen mit Behinderung brauchen Games eine standardisierte, differenzierte und transparente Kennzeichnung von Barrierefreiheit. Gleichzeitig braucht es verbindliche Mindeststandards: Plattformen und Publisher müssen verpflichtet werden, Barrierefreiheit als Teil des Entwicklungsprozesses aktiv mitzudenken. Menschen mit Behinderungen müssen als Expert*innen in Entwicklung, Förderentscheidungen und politische Prozesse einbezogen werden – strukturell und von Anfang an, nicht als nachträgliche Qualitätskontrolle.