

Veröffentlicht auf kubi-online (<https://www.kubi-online.de>)

Teilhabe im Kontext digitaler Spiele: Games und ihr Potenzial für die Umsetzung von Kinderrechten

von **Nina Kiel**

Erscheinungsjahr: 2022 / 2021

Peer Reviewed

Stichwörter:

Games | Digitale Medienbildung | Kinderrechte | digitale Spielkulturen | Kompetenzförderung | interaktive Gestaltungsmöglichkeiten | Teilhabe | Diversität

Abstract

Zwei Drittel aller Jugendlichen spielen Online-Spiele, die ihnen ermöglichen, sich zu erholen, verschiedene Identitäten auszuprobieren oder sich in Communities zu engagieren. Es braucht laut Nina Kiel aber eine ausgrenzungssensible Spielekultur und -branche, damit Kinder und Jugendliche vor Diskriminierung, Mobbing oder Kostenfallen geschützt sind und ihnen die Interaktion in und mit virtuellen Welten bedeutsame Selbstwirksamkeitserfahrungen ermöglicht. Speziell Frauen, Angehörige der LGBTQI*-Communitys und People of Colour erleben bis heute Ausgrenzungsprozesse, die auch Kinderrechte tangieren, so das Recht auf Schutz und Sicherheit und das Grundprinzip der Nichtdiskriminierung. Beides kann im Online-Gaming nicht immer gewährleistet werden, weil es hierfür bis heute an bewährten Methoden mangelt. Eine bedeutsame und noch unterschätzte Rolle bei der Förderung von Fair Play und konstruktiver Kommunikation spielen Influencer*innen, die mit ihren „Let's Plays“ auf YouTube, Twitch-Streams oder durch ihr Auftreten als E-Sport-Stars maßgeblich Einfluss auf ihre oft sehr junge Zielgruppe nehmen können.

Digitale Spiele nehmen einen hohen Stellenwert in der heutigen Medien- und Kulturlandschaft ein. Die Spieleindustrie hat sich zur umsatzstärksten aller Unterhaltungsindustrien entwickelt ([Boksch 2020](#)), Games sind seit mehr als einer Dekade in Deutschland offiziell als Kulturgut anerkannt und gerade aus der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen nicht mehr wegzudenken. Nur acht Prozent der 12- bis 19-Jährigen in Deutschland haben laut [JIM-Studie 2020](#) keinerlei Berührungspunkte mit digitalen Spielen – diesem geringen Anteil stehen 68 Prozent der Jugendlichen gegenüber, die regelmäßig (das heißt: mindestens mehrmals pro Woche) spielen.

Doch obwohl Games, wie immer wieder betont wird, längst „in der Mitte der Gesellschaft angekommen“ sind, ist der um sie geführte Diskurs mitunter einseitig von Risikoabwägung und -prävention geprägt. Im Zentrum stehen hierbei Gewaltdarstellungen in und mögliche Suchtpotenziale von digitalen Spielen, obschon bis heute kein eindeutiger Zusammenhang zwischen fiktiver und realer Gewalt nachgewiesen werden kann ([Przybylski und Weinstein 2019](#)) und auch das Thema Spielesucht unter Wissenschaftler*innen kontrovers diskutiert wird ([van Rooij et al. 2018](#)). Der vorliegende Artikel zeichnet ein differenzierteres Bild und stellt neben kritikwürdigen Aspekten der Spielekultur, speziell im Hinblick auf Kinderrechte im digitalen Raum, auch die zahlreichen Chancen vor, die mit der Nutzung von Games einhergehen können.

Digitale Spiele als Möglichkeitsräume

Spiele ist ein menschliches Grundbedürfnis und laut Artikel 31 der UN-Kinderrechtskonvention ein Kinderrecht, das nicht zuletzt für die selbstbestimmte Aneignung der Welt und die Entfaltung sozialer Kompetenzen von Kindern elementare Bedeutung besitzt. Es ist nur folgerichtig, dieses Recht heutzutage, da Spiel und Freizeit zunehmend im digitalen Raum stattfinden, auch auf Games zu übertragen.



Spiele und Freizeiterleben findet heute auch zunehmend in digitalen Räumen statt. © Nina Kiel

Digitale Spiele können ihren Nutzer*innen vielfältige Möglichkeiten eröffnen, die teilweise an andere Medienformen anknüpfen, mitunter aber auch über sie hinausweisen. Einen großen Reiz am Gaming macht etwa die Option aus, in andere Rollen zu schlüpfen: So geben 68 Prozent der Gamer*innen an, dass sich digitale Spiele hierfür besonders gut eignen, 78 Prozent heben es als positiv hervor, wenn sie das Geschlecht ihrer Spielfigur selbst bestimmen können ([game 2020](#)). Bedingt durch die Interaktivität digitaler Spiele können solche Perspektivwechsel als besonders intensiv und immersiv erlebt werden und junge Menschen um neue Blickwinkel bereichern, gerade wenn Games auf andere Lebensrealitäten verweisen. Die Interaktion in und mit virtuellen Welten ermöglicht darüber hinaus bedeutsame Selbstwirksamkeitserfahrungen, da Kinder die positiven wie negativen Konsequenzen ihres Handelns direkt

erleben. Spiele wie „Minecraft“ – einem nach wie vor bei jüngeren Kindern populären Titel auf dem Markt – bieten Handlungsspielräume für kreatives Experimentieren und können dazu beitragen, Problemlösungskompetenzen zu schärfen.

Doch gespielt wird nicht nur allein in den eigenen vier Wänden: Menschen treffen sich privat oder im öffentlichen Raum – auf kleinen Veranstaltungen ebenso wie großen Messen –, um gemeinsam Games zu genießen und kollaborativ zu spielen oder den Wettbewerb miteinander zu suchen. Über (Voice-)Chats in Multiplayer-Spielen und Plattformen wie Discord ist Spieler*innen heutzutage die Vernetzung mit Gleichgesinnten aus aller Welt möglich. Hervorzuheben ist hierbei nicht nur das gemeinsame Interesse an digitalen Spielen als wichtiges verbindendes Element, sondern auch, dass bestimmte für Diskriminierungserfahrungen relevante Faktoren wie Hautfarben, religiöse Zugehörigkeiten, ästhetische Körperideale und Behinderungen beim Online-Gaming in den Hintergrund treten und so Zugangshürden abgebaut werden können. Gaming-Communities, auch in Form von Foren oder Fanklubs, können ein starkes Zugehörigkeitsgefühl vermitteln und es ihren Mitgliedern ermöglichen, Verantwortung zu übernehmen, etwa wenn sie Moderations- oder Verwaltungsaufgaben nachgehen. Auch Kinder dürfen hier spannende Beteiligungsformen ausprobieren und so Erfahrungen mit digitaler Teilhabe machen.

Wie bedeutsam diese Vernetzungsmöglichkeiten sind, ist seit Beginn der Coronapandemie besonders deutlich geworden: Digitale Spiele ermöglichen es Kindern wie Erwachsenen, sich trotz strenger Kontaktbeschränkungen als Teil einer Gemeinschaft zu fühlen ([Moorstedt 2020](#)) und den Kontakt zu ihren Mitmenschen zu erhalten, wie folgendes Video (<https://www.youtube.com/watch?v=evI5pF5h8CK>) der Clash-of-Realities-Konferenz zeigt.

“Wirst du am Ende das Mädchen bekommen – oder wie eins spielen?”, fragt 1998 ein TV-Spot für das Spiel „The Legend of Zelda: Ocarina of Time (Okarina der Zeit)“.

Während sich im Hinblick auf die Diversität in digitalen Spielwelten insbesondere in den letzten zehn Jahren einiges getan hat und die Akzeptanz dieser Vielfalt unter Spieler*innen zunimmt ([Shi 2019](#)), erleben speziell Frauen, Angehörige der LGBTQI*-Communitys und People of Colour bis heute Ausgrenzungsprozesse ([Banaszczuk 2019](#)), die sich auf verschiedenen Ebenen äußern und dabei auch Kinderrechte tangieren. Diese Prozesse können etwa die Form von höherem Leistungs- und Erwartungsdruck gegenüber Angehörigen marginalisierter Gruppen annehmen, sich aber gleichsam in offener Feindseligkeit durch Cybermobbing und Hatespeech äußern, im nicht-virtuellen wie im virtuellen Raum. Zwar sind bestimmte Anknüpfungspunkte für Diskriminierung im Onlinespiel potenziell weniger sichtbar, doch kann speziell die Stimme Aufschluss über die – insbesondere geschlechtliche – angenommene Identität einer Person geben und als Ziel für Trolling, Trash-talk und Hatespeech dienen. Dieser Umstand berührt unmittelbar das Recht von Kindern auf Schutz und Sicherheit ([Art. 19, UN-KRK](#)) und das Grundprinzip der Nichtdiskriminierung ([Art. 2, UN-KRK](#)), das im Online-Gaming nicht immer gewährleistet werden kann, weil es hierfür bis heute an bewährten Methoden mangelt.

Hier ist insbesondere die Gaming-Branche in die Pflicht zu nehmen, bereits bestehende Möglichkeiten zum Schutz von Spieler*innen zu verbessern und kontinuierlich neue Maßnahmen zu entwickeln, um aktiv Raum für Diversität zu schaffen, anstatt sich nur über öffentlichkeitswirksame Lippenbekenntnisse zu positionieren. Initiativen wie „[Keinen Pixel den Faschisten](#)“ bereiten hierfür den Weg mit ihrer Aufklärungsarbeit über Hatespeech, Ausgrenzungs- und Radikalisierungsprozesse im Gaming-Kontext (

[Smarzoch 2020](#)). Spiele wie „Journey“, „Hearthstone“, „Dark Souls“ und „Magic: The Gathering Arena“ zeigen bereits Möglichkeiten auf, Kommunikation kreativ einzugrenzen, ohne dadurch die Spielerfahrung negativ zu beeinflussen. In diesen Games können die Spieler*innen nur nonverbal – durch Bewegungen im Raum – kommunizieren oder aus einem Repertoire vorgegebener Formulierungen auswählen. Ein weiteres bewährtes Mittel zur Eindämmung toxischer Kommunikation ist positive Verstärkung: Spieler*innen, die sich durch besonders vorbildliches Verhalten hervortun, können sich etwa besondere Titel und seltene Spiel-Gegenstände verdienen oder zu Community-Influencer*innen ernannt und mit Moderationsaufgaben betreut werden.

Safe Spaces: Online und offline

Wenngleich Gaming und speziell das gemeinsame Spielen zunehmend online stattfindet, ist es ebenso wichtig, Maßnahmen zu ergreifen, um für die Sicherheit und das Wohlergehen von Spieler*innen im nicht-virtuellen, öffentlichen Raum zu sorgen. Als Grundlage hierfür kann etwa ein sogenannter „[Code of Conduct](#)“ genutzt werden, eine Liste von Verhaltensregeln, die für alle Teilnehmer*innen einer Veranstaltung verpflichtend sind. Diese Regeln können und müssen stets an die Bedürfnisse einer Community angepasst werden, verweisen aber üblicherweise insbesondere auf diskriminierendes Verhalten und die Konsequenzen solchen Handelns. Unerlässlich ist es, überdies konkrete Ansprechpartner*innen zu nennen, an die sich Betroffene von Diskriminierungserfahrungen oder Mobbing direkt und unkompliziert wenden können.

Eine bedeutsame und aktuell noch unterschätzte Rolle bei der Förderung von Fair Play und konstruktiver Kommunikation spielen Influencer*innen, die mit ihren „Let's Plays“ auf YouTube, Twitch-Streams oder durch ihr Auftreten als E-Sport-Stars maßgeblich Einfluss auf ihre oft sehr junge Zielgruppe nehmen können. Insbesondere wenn Kinder parasoziale Beziehungen zu diesen Gaming-Berühmtheiten aufbauen – ein Gefühl von Freundschaft durch empfundene Nähe zu einer eigentlich fremden Person –, ist viel Potenzial gegeben, um ihnen positives Verhalten vorzuleben. Entscheidend ist hierbei, Fortbildungs- und Sensibilisierungsangebote für Influencer*innen zu schaffen, um sie ihrer Verantwortung gewahr zu machen. Da gerade im Gaming-Bereich viele von ihnen selbst sehr jung sind, mangelt es bisweilen an Selbstreflexion und Medienkompetenz, toxische Prozesse laufen teilweise unbemerkt ab ([Roose 2019](#)). Im professionellen E-Sport wäre denkbar, entsprechende Maßnahmen verpflichtend zu machen – auch, um die Spieler*innen selbst auf Toxizität in der Community vorzubereiten, die insbesondere weiblichen Profis unter anderem in Chats immer wieder entgegenschlägt ([Kiel 2019](#)).

Kompetenzförderung mit digitalen Spielen

Die Spielekultur diverser und einladender zu gestalten ist nicht nur deshalb ein bedeutsames Unterfangen, weil sie eine so große Rolle in der Freizeitgestaltung junger Menschen einnimmt; Games können einen im wörtlichen Sinne spielerischen Zugang zu Technologie ermöglichen und so den Grundstein für wichtige Kompetenzen legen, insbesondere im Hinblick auf Mediennutzung, aber auch MINT-Fächer und -Berufe. Games, sowohl dedizierte Lernspiele als auch Unterhaltungssoftware, bringen das Potenzial mit sich, vielfältige Themen zu eröffnen, vom Leben der Menschen im alten Ägypten über die Produktionsbedingungen von Smartphones bis hin zu Sterbehilfe. Einige dieser Themen stehen im Zentrum der jeweiligen Spiele, andere können gezielt durch didaktische Methoden herausgearbeitet werden, wie etwa im Rahmen des Projekts „Ethik & Games“ der TH Köln, dessen Arbeitsergebnisse unter anderem in Form einer [kostenlosen Broschüre](#) veröffentlicht wurden.

Meg Jayanth stellt 10 Möglichkeiten vor, Spiele diverser zu entwickeln. Video URL:

<https://www.youtube.com/watch?v=FYcW46KHbyQ>

Der Erschließung dieser wichtigen Technologien und Themen stehen jedoch nach wie vor einige Hürden im Weg, die nur durch das Engagement verschiedener Akteure abgetragen werden können. Ein erster wichtiger Schritt ist die Förderung der gesellschaftlichen Akzeptanz digitaler Spiele: Ungeachtet der Popularität des Mediums, dessen ökonomischer Bedeutung und [Anerkennung durch den Deutschen Kulturrat](#), gelten Games in der öffentlichen Wahrnehmung und insbesondere in der Wahrnehmung älterer Menschen bis heute als anspruchslose Unterhaltung und potenziell gefährlicher Zeitvertreib. Eine intensive Auseinandersetzung mit dem Medium im Feuilleton etwa findet kaum statt, zugleich werden alte Debatten um die vermeintlich aggressionssteigernde Wirkung sogenannter „Killerspiele“ ([Hagedorn 2016](#)) immer wieder befeuert und so Vorurteile erhalten, für die es keine empirische Grundlage gibt. Dies zu ändern und zu einer differenzierteren Darstellung der Chancen und Risiken digitaler Spiele beizutragen, ist wichtig, um eine Argumentationsgrundlage für weitere Maßnahmen zu schaffen. Zu diesen sollte eine Medienkompetenzförderung gehören, die ihren Schwerpunkt auf die Inhalte digitaler Spiele und den Umgang damit legt und dabei nicht nur Kinder, sondern gezielt auch Eltern und pädagogische Fachkräfte anspricht. Diese Förderung ist ein integraler Bestandteil des in der UN-Kinderrechtskonvention verbrieften Rechts auf (Medien-)Bildung, die es Kindern möglich machen soll, sich sicher, selbstbestimmt und verantwortungsbewusst in der immer komplexer werdenden Medienwelt bewegen zu können.

Wichtig ist hierbei, Anknüpfungspunkte zu wichtigen Themen wie zum Beispiel Monetarisierung und Datenschutz gezielt zu nutzen, um Kinder umfassend über ihre Rechte und Pflichten im digitalen Raum zu informieren. Verklausuliert formulierte Nutzungsbedingungen, Free-to-Play-Systeme mit optionalen kostenpflichtigen Inhalten oder gezielt genutzte Glücksspielmechanismen, die auch junge Menschen zu realem Geldeinsatz verleiten sollen, müssen ob ihrer Geläufigkeit in kontemporären Games kritisch beleuchtet werden (während 2019 noch acht Prozent der Jugendlichen versehentlich sogenannte „In-App-Käufe“ tätigten, ist dieser Anteil laut JIM-Studie 2020 bereits auf 13 Prozent gestiegen). Solange Spieleentwickler*innen und Publisher nicht selbst Sorge für den Schutz von Kindern und Jugendlichen tragen – was leider aktuell noch die Regel ist –, erscheint es umso wichtiger, die Zielgruppe über die Risiken aufzuklären.

Formale wie informelle Bildungsangebote können einen Raum für die Auseinandersetzung mit solchen Themen und Zugängen insbesondere dort schaffen, wo infrastrukturelle oder gesellschaftliche Probleme diese Zugänge beschränken. Von der langsamen Internetverbindung bis hin zu mangelnden finanziellen Spielräumen für die Anschaffung von Geräten gibt es nach wie vor auch in Deutschland viele Faktoren, die digitale Teilhabe erschweren, obschon die mittlerweile hohe Präsenz von Smartphones in deutschen Haushalten mehr Möglichkeiten der Online-Partizipation schafft. Hier ist insbesondere der Staat gefragt, die Digitalisierung durch weitere Förderprogramme voranzutreiben und auf einen Abbau von Zugangshürden hinzuwirken. Wo möglich, sollten Eltern aktives Interesse am Hobby ihrer Kinder zeigen und auf deren Expertise zurückgreifen. Das hat gleich zwei Vorteile: Erstens fühlen Kinder sich und ihre Interessen ernst genommen, die Eltern-Kind-Beziehung kann gestärkt werden. Zweitens profitieren Eltern von den Kompetenzen der jüngeren Generation und können so sicherstellen, durch den steten und schnellen technologischen Fortschritt nicht abgehängt zu werden.

Zu guter Letzt ist auch die Spieleindustrie erneut in die Pflicht zu nehmen. Sie kann und sollte zur digitalen Teilhabe junger Menschen beitragen, indem sie etwa Workshops für Menschen anbietet, die in der Vergangenheit gezielt aus der Gaming-Kultur ausgegrenzt wurden. Initiativen wie „[Girls Make Games](#)“ zeigen unterrepräsentierten Menschen neue Möglichkeiten auf und kooperieren mit Firmen wie Nintendo, um praxisnahe Angebote vorzustellen, in deren Zentrum neben der Programmierung auch andere Disziplinen stehen, die für die Entwicklung digitaler Spiele von zentraler Bedeutung sind. Diese aktive Einbindung und Förderung von Kindern ist essenziell für einen aufgeklärten, verantwortungsvoll und selbstbestimmt handelnden Gaming-Nachwuchs von Morgen.

Handlungsempfehlungen für eine Stärkung von Kinderrechten

Neben den Schutzrechten müssen bei der Entwicklung und Bewertung von Spielen auch die Potenziale für Erholung, Bildung und Empowerment einfließen. Denn selbstwirksame Erfahrungen und soziale Teilhabe stärken menschenrechtliche und demokratische Grundprinzipien.

Es braucht sensibilisierende medienpädagogische Angebote für Kinder und Jugendliche, Content Creator*innen, Influencer*innen, Eltern, Familien und marginalisierte Gruppen in der Spielecommunity.

Diversität in der Entwicklung und Vermarktung von Spielen zu stärken kann beispielsweise bedeuten, sichere Kommunikations- und Meldewege einzubauen, Spiele zusammen mit marginalisierten Gruppen zu entwickeln oder in der Branche Vorbildfiguren aufzubauen.

Verwendete Literatur

- Ads of the World. 2013.** Touch Both Sides. https://www.adsoftheworld.com/media/print/playstation_touch_both_sides (Zugegriffen: 30. Jan. 2021).
- A MAZE Berlin. 2020.** Code of Conduct. <https://2020.amaze-berlin.de/code-of-conduct/> (Zugegriffen: 29. Jan. 2021).
- Banaszczuk, Yasmina. 2019.** Toxic Gaming. Rassismus, Sexismus und Hate Speech in der Spieleszene. <https://www.bpb.de/apuz/294444/toxic-gaming-rassismus-sexismus-und-hate-speech-in-der-spieleszene> (Zugegriffen: 30. Jan. 2021).
- Boksch, René. 2020.** Videospiele sind die lukrativste Unterhaltungsbranche. <https://de.statista.com/infografik/22414/umsatz-ausgewaehler-sektoren-der-unterhaltungsindustrie> (Zugegriffen: 30. Jan. 2021).
- Bundesministerium für Bildung und Forschung. 2019.** Mit MINT in die Zukunft! Der MINT-Aktionsplan des BMBF. [https://www.bmbf.de/files/MINT-Aktionsplan%20\(2\).pdf](https://www.bmbf.de/files/MINT-Aktionsplan%20(2).pdf) (Zugegriffen: 30. Jan. 2021).
- Bundeszentrale für politische Bildung. 2017.** Was ist Hate Speech? <https://www.bpb.de/252396/was-ist-hate-speech> (Zugegriffen: 30. Jan. 2021).
- Clash of Realities – International Conference on the Art, Technology and Theory of Digital Games. 2020.** (Social, Cultural and Civic) Participation in Virtual Spaces. <https://clashofrealities.com/2020/video/> (Zugegriffen: 30. Jan. 2021).
- Deutscher Kulturrat. 2017.** Kulturgut Computerspiele. <https://www.kulturrat.de/thema/kulturgut-computerspiele/> (Zugegriffen: 30. Jan. 2021).
- Elmezeny, Ahmed. 2020.** Just 1€ to Unlock this Guide! How and Why to Study Free-To-Play Game Cultures. In: Games and Ethics – Theoretical and Empirical Approaches to Ethical Questions in Digital Game Cultures, Hrsg. Maike Groen, Nina Kiel, Angela Tillmann und André Weßel, 113–128. Wiesbaden: Springer VS.
- Elternguide. 2019.** Mein Freund, der Influencer – Kinder und Jugendliche und ihre Beziehung zu Stars. <https://www.elternguide.online/mein-freund-der-influencer-parasoziale-beziehungen-bei-kindern-und-jugendlichen/> (Zugegriffen: 30. Jan. 2021).
- game – Verband der deutschen Games-Branche. 2019.** Hier spielt Vielfalt. <https://hier-spielt-vielfalt.de> (Zugegriffen: 29. Jan. 2021).
- game – Verband der deutschen Games-Branche. 2020.** Infografik Deutscher Games-Markt 2020. <https://www.game.de/marktdaten/infografik-deutscher-games-markt-2020/> (Zugegriffen: 30. Jan. 2021).
- Girls Make Games.** <https://www.girlsmakegames.com> (Zugegriffen: 30. Jan. 2021).

- Hagedorn, Christian. 2016.** Die Spiele sind brutaler geworden. <https://www.zdf.de/dokumentation/zdfinfo-doku/killerspiele-interview-mit-filmautor-christian-schiffer-100.html> (Zugegriffen: 29. Jan. 2021).
- Jayanth, Meg.** 10 Ways to Make your Game More Diverse. <https://www.gdcvault.com/play/1023447/10-Ways-to-Make-Your> (Zugegriffen: 30. Jan. 2021).
- Keinen Pixel den Faschisten.** <https://keinenpixeldenfaschisten.de/> (Zugegriffen: 29. Jan. 2021).
- Kiel, Nina. 2019.** Frauen im E-Sport: Wo stehen wir? <https://www.grimme-game.de/2019/06/26/frauen-im-e-sport-wo-stehen-wir> (Zugegriffen: 30. Jan. 2021).
- Kiel, Nina. 2020.** Diversität. In: Handbuch Gameskultur, Hrsg. Olaf Zimmermann und Felix Falk, 203-207. Berlin: Deutscher Kulturrat.
- Kiel, Nina. 2014.** Gender in Games – Geschlechtsspezifische Rollenbilder in zeitgenössischen Action-Adventures. Hamburg: Verlag Dr. Kovač.
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. 2020.** JIM-Studie 2020. <https://www.mpfs.de/studien/jim-studie/2020> (Zugegriffen: 30. Jan. 2021).
- Moorstedt, Michael. 2020.** Computerspiele in der Pandemie: Wo kapitalistische Waschbären das Sagen haben. <https://www.sueddeutsche.de/digital/animal-crossing-1.5014968> (Zugegriffen: 30. Jan. 2021).
- Przybylski, Andrew K. und Netta Weinstein. 2019.** Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: evidence from a registered report. Royal Society Open Science 6. <https://royalsocietypublishing.org/doi/10.1098/rsos.171474#d3e1023> (Zugegriffen: 09. März 2021).
- Roose, Kevin. 2019.** What Does PewDiePie Really Believe? <https://www.nytimes.com/interactive/2019/10/09/magazine/PewDiePie-interview.html> (Zugegriffen: 29. Jan. 2021).
- Shi, Jenny. 2019.** What Inclusion Means to Players. https://medium.com/@Electronic_Arts/what-inclusion-means-to-players-db4522bdd8a0 (Zugegriffen: 30. Jan. 2021).
- Smarzoch, Raphael. 2020.** Rechtsextreme profitieren von unmoderierten Plattformen. https://www.deutschlandfunk.de/radikalisierung-durch-computerspiele-rechtsextreme.807.de.html?dram:article_id=466275 (Zugegriffen: 29. Jan. 2021).
- Spielraum (TH Köln). 2018.** Digitale Spiele in der Jugendarbeit – Beispiele aus dem Projekt Ethik und Games. https://www.th-koeln.de/hochschule/digitale-spiele-in-der-jugendarbeit--beispiele-aus-dem-projekt-ethik-und-games_53478.php (Zugegriffen: 29. Jan. 2021).
- van Rooij, Antonius J., et al. 2018.** A weak scientific basis for gaming disorder: Let us err on the side of caution. Journal of Behavioral Addictions 7:1-9.
- YouTube. 2006.** Game Commercial – Nintendo 64 – Zelda Ocarina Of Time. <https://youtu.be/evI5pF5h8Ck> (Zugegriffen: 30. Jan. 2021).

Empfohlene Literatur

- Alvarez Igarzábal, Federico, Michael S. Debus und Curtis L. Maughan. 2019.** Violence, Perception, Video Games – New Directions in Game Research. Bielefeld: transcript.
- Arte. 2017/2018.** Art of Gaming. <https://www.arte.tv/de/videos/RC-014296/art-of-gaming/>
- Clash of Realities. 2017.** On the Art, Technology and Theory of Digital Games. Bielefeld: transcript.
- Groen, Maike, Nina Kiel, Angela Tillmann und André Weßel. 2020.** Games and Ethics – Theoretical and Empirical Approaches to Ethical Questions in Digital Game Cultures. Wiesbaden: Springer VS.
- Malkowski, Jennifer und Treaandrea M. Russworm. 2017.** Gaming Representation – Race, Gender, and Sexuality in Video Games. Bloomington: Indiana University Press.
- Zielinski, Wolfgang, Sandra Aßmann, Kai Kaspar und Peter Moermann. 2017.** Spielend lernen! Computerspiele(n) in Schule und Unterricht. Düsseldorf, München: kopaed.
- Zimmermann, Olaf und Felix Falk. 2020.** Handbuch Gameskultur. Berlin: Deutscher Kulturrat.

Anmerkungen

Dieser Beitrag von Nina Kiel zu „Teilhabe im Kontext digitaler Spiele. Games und ihr Potenzial für die Umsetzung von Kinderrechten“ erschien 2021 in: *Teilhaben! Kinderrechtliche Potenziale der Digitalisierung. Online-Dossier*, Hrsg. Deutsches Kinderhilfswerk. <https://dossier.kinderrechte.de/teilhabe-im-kontext-digitaler-spiele> (Zugegriffen: 15.11.2021). Die Wissensplattform KULTURELLE BILDUNG ONLINE dankt dem Deutschen Kinderhilfswerk für die Rechte der Veröffentlichung auf www.kubi-online.de.

Zitieren

Gerne dürfen Sie aus diesem Artikel zitieren. Folgende Angaben sind zusammenhängend mit dem Zitat zu nennen:

Nina Kiel (2022 / 2021): Teilhabe im Kontext digitaler Spiele: Games und ihr Potenzial für die Umsetzung von Kinderrechten. In:
KULTURELLE BILDUNG ONLINE:

<https://www.kubi-online.de/artikel/teilhabe-kontext-digitaler-spiele-games-potenzial-umsetzung-kinderrechten>

(letzter Zugriff am 18.09.2022)

Veröffentlichen

Dieser Text – also ausgenommen sind Bilder und Grafiken – wird (sofern nicht anders gekennzeichnet) unter Creative Commons Lizenz cc-by-nc-nd (Namensnennung, nicht-kommerziell, keine Bearbeitung) veröffentlicht. CC-Lizenzvertrag:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/de/legalcode>