

# DAS RECHT DER KINDER AUF SPIEL - NEUE HERAUSFORDERUNGEN IM DIGITALEN ZEITALTER

SUZANA KRALJIĆ

University of Maribor, Faculty of Law, Maribor, Slowenien  
suzana.kraljic@um.si

Das Recht auf Spiel wird ausdrücklich in Artikel 31 KRK geregelt. Es handelt sich um das Recht, das häufig vergessen, übersehen oder Kindern verweigert wird. Insbesondere werden Kinder aus marginalisierten Gruppen (z. B. Invalide, Mädchen, ethnische Minderheiten) dieses Rechts beraubt. Das Kind kann sein Recht auf Spiel im nichtdigitalen und digitalen Umfeld geltend machen. Insbesondere Letzteres griff wesentlich auch ins Leben der Kinder ein. Ausgehend von Artikel 31 KRK haben die Staaten einerseits die Verpflichtung, den Kindern die Möglichkeit zum Spielen zu gewährleisten, während sie andererseits die Verpflichtung haben, ein sicheres Umfeld für das Kinderspiel auch im digitalen Umfeld zu schaffen.

DOI  
[https://doi.org/  
10.18690/um.pf.4.2024.4](https://doi.org/10.18690/um.pf.4.2024.4)

ISBN  
978-961-286-855-0

Schlüsselwörter:

UN-  
Kinderrechtskonvention,  
freies Spiel,  
Kreativität,  
Erholung,  
digitales Umfeld



University of Maribor Press

DOI  
[https://doi.org/  
10.18690/um.pf.4.2024.4](https://doi.org/10.18690/um.pf.4.2024.4)

ISBN  
978-961-286-855-0

**Keywords:**

UN Convention on the  
Rights of the Child  
free play  
creativity  
recreation,  
digital environment

# THE RIGHT OF CHILDREN TO PLAY - NEW CHALLENGES IN THE DIGITAL AGE

SUZANA KRALJIĆ

University of Maribor, Faculty of Law, Maribor, Slovenia  
[suzana.kraljic@um.si](mailto:suzana.kraljic@um.si)

The right to play is expressly regulated in Article 31 of the Convention on the Rights of the Child (CRC). It is a right that is often forgotten, overlooked, or denied to children. In particular, children from marginalized groups (such as those with disabilities, girls, and ethnic minorities) are deprived of this right. The child can assert their right to play in both non-digital and digital environments. Especially the latter significantly impacts children's lives. Based on Article 31 of the CRC, states have, on the one hand, the obligation to ensure children have the opportunity to play. On the other hand, they have the obligation to create a safe environment for children's play, including in the digital environment.



Univerzitetna založba  
Univerze v Mariboru

# PRAVICA OTROKA DO IGRE – NOVI IZZIVI V DIGITALNEM OKOLJU

SUZANA KRALJIĆ

Univerza v Mariboru, Pravna fakulteta, Maribor, Slovenija  
suzana.kraljic@um.si

Pravica do igre je izrecno urejena v 31. členu KOP. To je pravica, ki je pogosto pozabljena, spregledana ali odvzeta otrokom. Zlasti otroci iz marginaliziranih skupin (npr. invalidi, deklice, etnične manjšine) so mnogokrat prikrajšani za to pravico. Otroci lahko uveljavljajo svojo pravico do igre v nedigitalnih in digitalnih okoljih. Zlasti slednje ima tudi pomemben vpliv na življenje otrok. Na podlagi 31. člena KOP so države po eni strani dolžne otrokom zagotoviti možnost igre, po drugi strani pa so dolžne ustvariti varno okolje za igro otrok, tudi v digitalnem okolju.

DOI  
[https://doi.org/  
10.18690/um.pf.4.2024.4](https://doi.org/10.18690/um.pf.4.2024.4)

ISBN  
978-961-286-855-0

**Ključne besede:**  
Konvencija ZN o  
otrokovih pravicah  
prosta igra  
kreativnost  
počitek,  
digitalno okolje



University of Maribor Press

*Erziehe die Kinder nicht mit Gewalt und Strenge zum Lernen, sondern leite sie durch das, was  
ihren Geist amüsiert.*

*Not by force shall the children learn, but through play.*

*(Plato)*

## 1 Einleitung<sup>1</sup>

Mit der Verabschiedung des Übereinkommens über die Rechte des Kindes<sup>2</sup> oder kurz Kinderrechtskonvention (im Folgenden als KRK) haben die Vereinten Nationen (im Folgenden als UNO) 1989 einen wichtigen Schritt in Richtung der Anerkennung der Kinderrechte im Völkerrecht gemacht. Die KRK hat heute 196 Mitgliedstaaten und stellt die fundamentale völkerrechtliche Verpflichtung zur Berücksichtigung der Grundrechte von Kindern dar. Die Vereinigten Staaten von Amerika (im Folgenden als USA – United States of America) sind der einzige Staat, der nicht KRK-Mitgliedstaat ist. Die USA haben zwar 1995 die KRK unterzeichnet, haben sie aber niemals ratifiziert. Das bedeutet, dass die USA die in der KRK beinhalteten Rechte unterstützen, aber nicht rechtlich an ihre Respektierung gebunden sind (Rico & Janot, 2021, S. 280).

Die KRK besteht aus 54 Artikeln, die voneinander abhängig, verbunden und unteilbar sind, und wird durch drei Fakultativprotokolle ergänzt und konkretisiert:

- a) Fakultativprotokoll betreffend die Beteiligung von Kindern an bewaffneten Konflikten (2000);
- b) Fakultativprotokoll betreffend den Verkauf von Kindern, die Kinderprostitution und die Kinderpornografie (2000);
- c) Fakultativprotokoll betreffend eines Mitteilungsverfahrens (2011).

Heute stellt die KRK ein wichtiges internationales Abkommen dar, der sich vollkommendem Schutz von Kindern und ihren Rechten widmet, die in verschiedenen Lebensbereichen des Kindes (z. B. Bildung, Gesundheit, Justiz usw.)

---

<sup>1</sup> Ins Deutsche übersetzt von Maden Kraljić, email: druzina.kraljic@gmail.com

<sup>2</sup> Die Kinderrechtskonvention wurde von der Generalversammlung der Vereinten Nationen am 20. November 1989 mit der Resolution Nr. 44/25 verabschiedet; Uradni list (Gesetzblatt) SFRJ – Mednarodne pogodbe (Internationale Abkommen) Nr. 15/90, Akt über die Notifizierung der Nachfolge von Übereinkommen der Vereinten Nationen und Übereinkommen der Internationalen Atomenergiebehörde, bekanntgemacht in Uradni list RS – Mednarodne pogodbe Nr. 9/92.

erkennbar, sichtbar und auch an der Umsetzung beteiligt sind). Damit Kinderrechte sinnvoll sind, reicht es nicht aus, dass der Staat die KRK annimmt oder gar ratifiziert, sondern er muss sie auch in der Praxis umsetzen (Rico & Janot, 2021, S. 280). Daher können wir die Tatsache nicht ignorieren, dass viele Kinder auf der ganzen Welt (sowie in unserem Land) zahlreiche Verletzungen der ihnen durch die Kinderrechtskonvention garantierten Rechte erleiden.

Die Bedeutung des Spiels für Kinder wurde bereits 30 Jahre vor der Verabschiedung des KRK anerkannt, wie in der Erklärung über die Rechte der Kinder von 1959 in Absatz 3 dargelegt. Artikel 7 legt fest, dass das Kind alle Möglichkeiten zum Spielen und zur Unterhaltung haben muss, die auf dieselben Ziele wie Bildung abzielen müssen. Gesellschaft und Behörden müssen sich dafür einsetzen, die Wahrnehmung dieses Kinderrechts zu fördern. Mit dem Ziel, das Recht von Kindern auf Spiel zu schützen, zu bewahren und zu fördern, wurde 1961 die internationale Nichtregierungsorganisation International Play Association (im Folgenden als IPA) gegründet. Im Jahr 1989 hat die KRK dieses in Artikel 31 explizit niedergeschriebene Recht des Kindes weiter gestärkt und damit wesentlich zu seiner raschen Entwicklung, Etablierung und Anerkennung beigetragen. Im Jahr 2014 verabschiedete die IPA die Erklärung zur Bedeutung des Spiels (englisch *Declaration on the Importance of Play*) und betonte zusätzlich die Bedeutung des Spielens in der modernen Zeit für alle Kinder.

## 2 Das Kind und das Recht auf Spiel

Schon im antiken Griechenland war das Spiel (griech. „*paidia*“) untrennbar mit Kindern (griech. „*paides*“) verbunden. Sowohl Kinder als auch Spiel erlangten in der klassischen Zeit zwischen 500 und 300 v. Chr. eine größere kulturelle Bedeutung als die Alphabetisierung und damit die Bildung (griech. „*Paideia*“). Als antiker Denker erkannte Platon, dass das Spielen die Entwicklung von Kindern als Erwachsene beeinflusst. Er schlug vor, das Spiel für soziale Zwecke zu regeln (D'Angour, 2013, S. 293).

Das Spiel und seine Hauptvertreter (Kinder) wurden viele Jahre lang mit Sorge betrachtet. Spielen wird als Zeitverschwendung beschrieben und betrachtet, als etwas, das man tut, wenn man nicht arbeitet, und als leichtfertiges und marginales Verhalten. Infolgedessen (und das ist leider vielerorts auch heute noch der Fall)

wurde das Spielen in Schulen, Wohngebieten und am Arbeitsplatz weniger gut gewährleistet, da es als Geld-, Platz- und Personalverschwendung angesehen wurde (Hughes, 1990, S. 59).

Eine in Thailand durchgeführte Umfrage ergab, dass sich die meisten thailändischen Eltern der Bedeutung des Spielens für Kinder nicht bewusst sind. Weil Eltern möchten, dass ihre Kinder Unterricht haben und mit Gleichaltrigen um einen Platz an renommierten Universitäten konkurrieren, um einen gut bezahlten Job zu bekommen. Ihrer Meinung nach ist das Spiel Zeitverschwendung und nicht der richtige Weg zur Zeitoptimierung. Sie glauben, dass Lernen der richtige Weg, Zeit zu verwalten, weil es das Wissen verbessert. Von Kindern wird auch erwartet, dass sie ihrer Familie helfen. Daher ist es wichtig, dass sie eine gute Ausbildung erhalten, was beispielsweise als Schlüssel zu einem gut bezahlten Job erachtet wird (IPA, 2010, S. 15).

Auch eine japanische Umfrage ergab eine negative Einstellung gegenüber dem Spiel. Dies hat jedoch einen anderen Grund. In Japan wird das Spielen von Kindern im öffentlichen Raum der Gemeinschaft oft als unerwünscht und unwillkommen angesehen. Deshalb möchten Eltern nicht, dass ihre Kinder von ihren Nachbarn als Unruhestifter abgestempelt werden und lassen ihre Kinder lieber in geschlossenen Räumen (IPA, 2010, S. 28).

Auch die British Psychological Society berichtete in den Ergebnissen ihrer Forschung, dass die Spielmenge im Vergleich zur Vergangenheit zurückgegangen sei und dass Spielen als Belohnung oder der Verlust eines Spiels als Strafe angesehen werde (Waters-Davies, 2022, S. 17). In manchen Gemeinschaften kann das Spielen negativ gesehen werden und Erwachsene schränken es sogar ein (z. B. in einer Umgebung oder Gesellschaft, in der Kinder viele familiäre, häusliche oder berufliche Verpflichtungen haben) (Cowan, 2020, S. 17).

Trotz der erwähnten negativen Ansichten über das Spiel können wir die Tatsache nicht ignorieren, dass das Spiel heute als der wahrscheinlich effektivste, umfassendste und angemessenste Lernprozess gilt, den Kinder erhalten können. Das Spiel kann nicht mit Zeitverschwendung gleichgesetzt werden. Deshalb ist Spielen für uns alle sehr wichtig, insbesondere aber für Kinder, die aufgrund von Armut, Überfüllung, Umweltverschmutzung oder familiären oder kulturellen

Zwängen kaum oder gar keinen Zugang zu geeigneten Spielumgebungen haben (Hughes, 1990, S. 59).

## **2.1 Das Spiel als Grundrecht des Kindes**

Fronczek schrieb (2009, S. 28), dass Spielen ein Schlüsselfaktor für das Wohlbefinden von Kindern sei. Daher können und dürfen wir das Spiel nicht als Luxus betrachten oder es von der Verwirklichung anderer Rechte abhängig machen. Hughes (1990, S. 58) warnte bereits 1990, dass das Recht der Kinder auf Spiel als „vergessenes Recht“ von Kindern gelte. Kindern fehlt oft die Zeit, der Raum und die Ressourcen, um so zu spielen, wie sie es wollen oder brauchen. Oftmals sind sie auch „Opfer“ unerreichter Kindheitsziele und Wünsche ihrer Eltern, die sie nun durch ihre Kinder auf Kosten ihrer Kinder erreichen wollen. Letzteres äußert sich insbesondere in der Missachtung und dem Verzicht auf das Spielrecht, um ein höheres Ziel der Eltern zu erreichen (mehr dazu s. Kraljić, 2014).

Das Spielrecht hat auch einen wirtschaftlichen, sozialen und kulturellen Charakter. Durch das Spiel lernen Kinder, sich an der Gemeinschaft zu beteiligen und die Regeln und Wertesysteme der Gesellschaft, in der sie leben und lernen, zu akzeptieren (Mrnjajus, 2014, S. 218). Das Recht auf Spielen sollte nicht als Luxusrecht angesehen werden, sondern als Grundrecht eines Kindes wahrgenommen werden, das es bereits in der Kindheit (Lott, 2022, S. 757) von großer Bedeutung ist, aber auch später, wo das Kind zu einem erwachsenen Menschen wird. Kinder beginnen ihr Leben als völlig abhängige Wesen, die auf Erwachsene, die sie erziehen und anleiten müssen, um unabhängig zu werden, angewiesen sind. Dennoch sind Kinder nicht Eigentum ihrer Eltern oder des Staates, sondern haben den gleichen Status als Mitglieder der Menschheitsfamilie (UNICEF, o. D.). Spielen spielt eine wichtige Rolle in ihrer Entwicklung. Was ein Kind spielerisch lernt, kann ihm auch im späteren Familienalltag (z. B. beim Spielen mit Babys), privat (z. B. Spiele mit geografischem oder Kochinhalt) oder im Berufsleben (z. B. beim Spielen mit der Kinderkasse) von Nutzen sein.

Die KRK bildet keine Rechthierarchie. Alle darin dargelegten Rechte müssen stets im Interesse des Kindeswohls ausgeübt werden und kein Recht darf durch eine negative Auslegung des Kindeswohls gefährdet werden (Committee on the Rights of the Children, 2013a, S. 3). Das in Artikel 31 KRK definierte Recht des Kindes auf

Spiel muss daher als eigenständiges Recht verstanden und behandelt werden. Es ist ein Recht, das für die weitere Entwicklung des Kindes von entscheidender Bedeutung ist.

Artikel 31 KRK erkennt das Recht jedes Kindes auf Spiel, Ruhe, Freizeit, Erholungsaktivitäten und freie und uneingeschränkte Teilnahme am kulturellen und künstlerischen Leben an<sup>3</sup>:

*»(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.«*

Auch das Spiel der Kinder ist die primäre Form der Teilnahme. Durch das Spiel lernen Kinder die Regeln des sozialen Lebens und soziale Normen kennen und werden sich ihrer Verbindung zu Erwachsenen in ihrer Gemeinschaft bewusst (Mrnjaus, 2014, S. 220). Das Spielen von Kindern hat seine eigene Kultur, die sich von der der Erwachsenen unterscheidet und auf die Erwachsene möglicherweise nur schwer zugreifen oder sie verstehen können (Cowan, 2020, S. 15). Ein Spiel einer Generation unterscheidet sich normalerweise von einem Spiel einer anderen Generation. Die vorherige Generation versteht das Spiel der nächsten Generation oft nicht. Sie betrachten es mit ihren eigenen Augen, ihrer eigenen Wahrnehmung und ihrem eigenen Verständnis und haben oft kein Verständnis für das Spiel der nächsten Generation. Erwachsene definierten viele Spiele sogar als gefährlich, unangemessen und sogar tabu (z. B. Spiele im Zusammenhang mit Spielzeug in Form von Waffen, Spiele im Zusammenhang mit Tod und Sterben ...). Allerdings darf nicht außer Acht gelassen werden, dass Kinderspiele (Kinder im Alter von 4 bis 6 Jahren) häufig mit Ereignissen (z. B. Naturkatastrophen, Kriege, COVID-19, Tod in der Familie) verbunden sind, die sich entweder direkt oder indirekt auf ihr Alltagsleben auswirken (Cowan, 2020, S. 16). So reflektierten Kinder nach Katastrophen wie den Bombenanschlägen vom 11. September 2001 in den USA und die Erdbeben in Neuseeland auch über die Themen der Spiele, die mit ihren

---

<sup>3</sup> Für den Bedarf dieses Beitrags wird nur das Recht auf Spiel behandelt und analysiert, während das Recht auf Ruhe und Freizeit, das zwar eng mit dem Spiel verbunden ist, sowie das Recht auf Teilhabe am kulturellen und künstlerischen Leben nicht Teil des vorliegenden Beitrags sein werden.



Erfahrungen mit diesen Ereignissen in Zusammenhang standen (Cowan, 2020, S. 16 und 25).<sup>4</sup> Während des Spiels erleben oder wiedererleben Kinder auch verschiedene Emotionen, darunter Frustration, Entschlossenheit, Leistung, Enttäuschung und Selbstvertrauen, und durch das Spielen können sie lernen, diese Emotionen zu kontrollieren (The British Psychological Society, o. D., S. 2). Durch das Spiel erwerben Kinder auch den sog. emotionalen Kompetenzen (englisch *emotional literacy*) (Lott, 2022, S. 770).

## 2.2 Verpflichtungen der Staaten

Aus Artikel 31 KRK ergibt sich daher, dass die Vertragsstaaten verpflichtet sind, das Spielrecht des Kindes anzuerkennen. Die Staaten haben die Pflicht, sicherzustellen, dass Kinder die Möglichkeit haben, an verschiedenen kulturellen, Freizeit- und künstlerischen Aktivitäten zu spielen und teilzunehmen. Es wird jedoch nicht festgelegt, wie die Länder dies tun sollen. So wird das Kinderrecht auf Spiel im slowenischen Familiengesetz<sup>5</sup> (im Folgenden als FG) nirgends ausdrücklich erwähnt.

Trotz der Tatsache, dass jedes Kind das Recht auf Spiel besitzt, gibt es Gruppen, in denen die Gefahr besteht, dass Kinder in diesen Gruppen dieses Recht nicht erlangen oder nicht verwirklichen können. Zu diesen gefährdeten Gruppen zählen z.B. Mädchen, in Armut lebende Kinder, Kinder mit besonderen Bedürfnissen und Kinder aus autochthonen oder indigenen oder Minderheitengemeinschaften (Committee on the Rights of the Child, 2013b, S. 15-16).

Durch Artikel 31 beauftragt die KRK die Vertragsstaaten, die relevanten Schlüsseldienste und -agenturen zu identifizieren, die für das Spiel der Kinder verantwortlich sind. Diese Dienste sollen Pläne entwickeln, die Spielmöglichkeiten für Kinder jeden Alters und jeder Fähigkeit umfassen. Letzteres ist besonders wichtig, um die Möglichkeit zu gewährleisten, unter schwierigen Bedingungen zu spielen, aufgrund derer Kinder in Bezug auf das Spielen oder den Zugang zum Spiel eingeschränkt sein können (z. B. Krieg, Naturkatastrophen) (Bernard von Leer Foundation, 2009, S. 26).

---

<sup>4</sup> Auch Sigmund Freud sah die Bedeutung des Spiels, insbesondere wenn Kinder negative Erlebnisse im wahren Leben erlebt haben: »Wir sehen, dass Kinder in ihrem Spiel alles wiederholen, was auf sie einen großen Eindruck im wahren Leben macht, sodass sie dadurch die Kraft des Einflusses mindern und sozusagen selbst Herren der Situation werden.«

<sup>5</sup> Družinski zakonik (Familiengesetz) (FG): Uradni list RS, Nr. 15/17, 21/18 – ZNOrg, 22/19, 67/19 – ZMatR-C, 200/20 – ZOOMTVI, 94/22 – Entsch. VerfG, 94/22 – Entsch. VerfG, 5/23.

### **2.3 Mehrwert durch den General Comment No. 17 (Allgemeiner Kommentar)**

Trotz der Tatsache, dass Artikel 31 der KRK im Jahr 1989 das Recht eines Kindes auf Spielen anerkannte, erhielt (und tut?) dieses Recht einen eher stiefmütterlichen Ansatz. In diesem Jahr jährt sich der wichtige Schritt des UN-Ausschusses für die Rechte des Kindes (im Folgenden als UNCRC<sup>6</sup>) im Februar 2013 zum 10. Mal. Damals wurde der Allgemeine Kommentar zu Artikel 31 KRK verabschiedet. Die allgemeinen Kommentare, die das UNCRC zu den Artikeln der KRK akzeptiert, sollen ein besseres Verständnis der KRK unterstützen. Die allgemeinen Kommentare sollen den Menschen helfen zu verstehen, wie das UNCRC in der Praxis funktioniert und wie politische Änderungen dazu beitragen können, dass mehr Kinder ihre Rechte wahrnehmen. Hierbei handelt es sich um offizielle Stellungnahmen, die die Bedeutung eines ausgewählten Aspekts der Kinderrechte, der näher erläutert oder hervorgehoben werden muss, näher erläutern (Play for Wales, 2022, S. 6).

Vor elf Jahren, im Februar 2013, verabschiedete die UNCHR den Allgemeinen Kommentar Nr. 17 zu den Rechten aus Artikel 31 KRK, in dem betont wird, dass die in Artikel 31 KRK zum Ausdruck gebrachten Rechte zusammenhängen und, obwohl sie sich häufig überschneiden und bereichern, unterschiedliche Merkmale aufweisen (Committee on the Rights of the Children, 2013b, S. 4).

Allgemeiner Kommentar Nr. 17 erklärt damit Regierungen und anderen auf der ganzen Welt die Bedeutung und Wichtigkeit der in Artikel 31 KRK hervorgehobenen Rechte und betont, dass jedes Kind die Rechte aus Artikel 31 KRK genießen können muss, unabhängig davon, wo es lebt, aus welchem kulturellen Umfeld sie stammen oder welchen Elternstatus es hat (Play for Wales, 2022, S. 6).

---

<sup>6</sup> UN-Ausschuss für die Rechte des Kindes = United Nations Committee on the Rights of the Child = UNCRC.

### **2.3.1 Warum ist das Spiel für Kinder wichtig?**

Obwohl Artikel 31 KRK das Spielrecht ausdrücklich verankert, ergibt sich aus Artikel 31 KRK nicht, was ein „Spiel“ überhaupt ist. Es besteht kein Zweifel, dass das Spiel vor allem mit Kindern in Verbindung gebracht wird. Aber das Spiel hat sich im Laufe der Geschichte verändert. Heutzutage gibt es unzählige verschiedene Spiele (z. B. mit einem Ball, Karten, Deduktionsspiele), daher ist es nicht verwunderlich, dass wir keine universelle Definition des Spielens haben. Deshalb ist der Allgemeine Kommentar Nr. 17 KRK<sup>7</sup>, der das Spiel definiert, umso willkommener.

Kinderspiel ist somit jedes Verhalten, jede Aktivität oder jeder Prozess, der von Kindern selbst initiiert, kontrolliert und strukturiert wird. Das Spiel findet statt, wann und wo immer sich die Gelegenheit bietet. Eltern und andere Erwachsene (z. B. Erziehungsberechtigte) können dabei helfen, die Umgebung zu schaffen, in der das Spiel stattfindet, das Spiel selbst ist jedoch nicht erforderlich. Es basiert auf intrinsischer Motivation und erfolgt um seiner selbst willen, nicht als Mittel zum Zweck. Spielen beinhaltet die Ausübung von Unabhängigkeit, körperlicher, geistiger oder emotionaler Aktivität und kann unendliche körperliche und intellektuelle Auswirkungen haben und in Gruppen oder einzeln durchgeführt werden (IPA, 2014, S. 3). Spielformen verändern und passen sich im Laufe der Kindheit an. Die Schlüsselmerkmale des Spiels sind Spaß, Unsicherheit, Herausforderung, Flexibilität und Unproduktivität. Zusammen tragen diese Faktoren zum Spaß am Spiel und damit auch zum Anreiz bei, das Spiel weiterzuspielen. Obwohl das Spiel oft als unwichtig angesehen wird, bekräftigt die UNCRC, dass das Spiel eine grundlegende und wesentliche Dimension der Kindheitsfreude und ein wesentlicher Bestandteil der körperlichen, sozialen, kognitiven, emotionalen und spirituellen Entwicklung ist (Committee on the Rights of the Child, 2013b, S. 5-6).

Der Allgemeine Kommentar Nr. 17 definiert das Spiel als vom Kind initiiertes, kontrolliertes und strukturiertes Verhalten, das optional ist, von internen Motivationen angetrieben wird und kein Mittel zum Zweck ist und die Schlüsselmerkmale Spaß, Unsicherheit, Herausforderung, Flexibilität und Nichtproduktivität aufweist (Committee on the Rights of the Child, 2013b, S. 5-6).

---

<sup>7</sup> Englisch *General comment No. 17 (2013) on the right of the child to rest, leisure, play, recreational activities, cultural life and the arts (art. 31)*. CRC/C/GC/17.

Laut Richard-Elsner fördern Spiel und Unterhaltung Kreativität, Vorstellungskraft, Selbstvertrauen, Selbstwirksamkeit sowie kognitive und emotionale Stärke. Im Spiel verhandeln Kinder, lösen Konflikte, treffen Entscheidungen, lernen ihre soziale Stellung in der Welt zu gestalten und schließen Freundschaften (Richard-Elsner, 2013, S. 4).

Wie bereits erwähnt, ist Spielen für die Entwicklung eines Kindes von entscheidender Bedeutung, da es zu seinem kognitiven, körperlichen, sozialen und emotionalen Wohlbefinden beiträgt. Mit Hilfe und durch das Spiel entwickelt das Kind seine sozialen Kompetenzen, indem es Verständnis, Austausch, Kommunikation, Verhandlung usw. lernt und erlernt. Das Spiel ermöglicht es dem Kind, bewusste und unbewusste Erfahrungen über seine eigenen Gefühle gegenüber seinem Leben und den Dingen, die um es herum geschehen, auszudrücken. Eltern können ihre Beziehungen zu ihren Kindern erheblich verbessern, indem sie lernen, mit ihnen zu spielen (Bibaleze.si, 2022).

Die Verwirklichung des Rechts eines Kindes auf Spiel verschafft dem Einzelnen auch Zugang zu künftigem Wohlstand, indem es ihm die Fähigkeiten vermittelt, die er für den Erfolg in der Arbeitswelt benötigt. Durch die Entwicklung divergenten und konvergenten Denkens erhalten Kinder Zugang zu den Ressourcen, die sie für die Schaffung zukünftiger Güter und Dienstleistungen benötigen. Das Spiel ermöglicht Kindern eine eigenständige und würdevolle Teilhabe an der Wirtschaft. Der wirtschaftliche Charakter des Rechts auf Spiel ist daher klar, da das Recht auf Spiel für die Entwicklung von Fähigkeiten und Ressourcen notwendig ist, die für den Zugang zu Wohlstand erforderlich sind, und für die Entwicklung von Wissen und Fähigkeiten, die für eine aktive Tätigkeit auf dem Arbeitsmarkt erforderlich sind (Lott, 2022, S. 767).

Das Spiel kann die Aufmerksamkeit, Hemmung und Impulskontrolle eines Kindes verbessern. Das Spiel fördert außerdem Unabhängigkeit und Selbstvertrauen. Das freie Spiel ist besonders wichtig, da es den Kindern ermöglicht, beim Spielen allein ein Gefühl der Unabhängigkeit zu entwickeln und ihre Identität, Fähigkeiten und Persönlichkeit zu entdecken (Lott, 2022, S. 771). Durch das Spielen entwickeln Kinder auch Mechanismen, die es ihnen ermöglichen, sich vollständig zu entwickeln und zu überleben (Mrnjaus, 2014, S. 220).

Auch wenn der positive Nutzen des Spielens für das Kind sowohl aus kurz- als auch aus mittelfristiger und langfristiger Sicht hervorgehoben wird, darf nicht übersehen werden, dass bestimmte Spielweisen auch negative Auswirkungen auf das Kind haben können Konsequenzen, die sich in den drei genannten zeitlichen Aspekten auch negativ auswirken können. Wir haben bereits mehrfach erwähnt, dass das Spiel spontan stattfindet, dass die Methode und die Regeln vom Kind erstellt werden, aus Sicht des Kindes kann eine bestimmte Aktion jedoch ein Spiel darstellen, aus allgemeiner sozialer Sicht jedoch z Handlungen können als schädlich, manche sogar als kriminell eingestuft werden.

### 2.3.2 Das freie Spiel

Es ist zu unterscheiden zwischen dem sogenannten „freien Spiel“ (English *free play*), was häufig zur Abgrenzung zu organisierten Freizeit- und Lernaktivitäten verwendet wird, die natürlich eine ebenso wichtige Rolle in der kindlichen Entwicklung spielen. Die Merkmale des freien Spiels sind Kontrolle, Unsicherheit, Flexibilität, Neuheit und Unproduktivität und damit diejenigen, die ein hohes Maß an Freude und gleichzeitig einen Anreiz zum Weiterspielen schaffen (Bernard von Leer Foundation, 2009, S. 25). Sluss (2005) definiert freies oder unstrukturiertes Spiel als jede freiwillige Aktivität eines Kindes, die ihm Zufriedenheit bringt und von dem Kind unabhängig von der Anleitung eines Erwachsenen ausgeführt wird. Freispiel zeichnet sich auch dadurch aus, dass das Kind sich nicht auf das Ergebnis der Aktivität, sondern auf die Aktivität selbst konzentriert.

Das freie Spiel ist daher für Kinder sehr wichtig, da es die kognitive, soziale, emotionale und körperliche Entwicklung des Kindes beeinflusst (Loudoun, Boyle & Larsson-Lund, 2022, S. 1). Es ist auch wichtig, weil es Kreativität, Vorstellungskraft und Fähigkeiten zur Problemlösung fördert, für Bildung und Lernen sowie für die Förderung von Gesundheit und Wohlbefinden (Cowan, 2020, S. 6). Besonders deutlich wird die Bedeutung des Spiels für das Lernen. Spielerisches Lernen stellt eine der effektivsten Methoden dar, Wissen zu erwerben und zu festigen. Dies kann jedoch nicht mit freiem Spiel gleichgesetzt werden, da das Kind in diesem Fall unter kontrollierten Umständen, nach bestimmten Regeln und mit dem Ziel spielt, die von Erwachsenen gesetzten Ziele zu erreichen. Der Schlüssel zum freien Spiel ist die Freiheit des Kindes (Varuška Živa, o. D.). Erwachsene können dazu beitragen, eine Umgebung zu schaffen, in der freies Spiel stattfindet, das Spiel selbst sollte jedoch

nicht verpflichtend sein, sondern sich an der inneren Motivation des Kindes orientieren. Das Kind sollte das Spiel aus eigener Initiative und autonom spielen und nicht als Mittel zum Zweck (IPA, 2014, S. 3).

Auch wenn das freie Spielen von Kindern gefördert wird, darf nicht außer Acht gelassen werden, dass viele kostenlose Spiele für Kinder auch Regeln haben und dass das Spielen nach den Regeln ein wichtiger Aspekt des Spiels ist (IPA, 2010, S. 10). Der Schlüssel hier ist, dass die Schöpfer der Regeln die Kinder selbst sind. Kinder ändern und ergänzen sie oft spontan (z. B. Alterszusammensetzung der Gruppe). Dadurch werden die Anpassungs- und Gestaltungsfähigkeit des Kindes sowie die Wahrnehmung und Akzeptanz sozialer Unterschiede weiterentwickelt (z. B. Einbeziehung eines behinderten Kindes in das Spiel).

Heute hat sich die Sicht auf das Kinderspiel stark verändert. Eltern glauben zwar, dass Kinder das Recht haben zu spielen, aber sie sind in der Regel diejenigen, die beurteilen, was für das Kind angemessen und vor allem ungefährlich ist. Vor allem aus Sicherheitsgründen schränken Eltern das freie Spiel ihrer Kinder ein, konditionieren es und passen es so an, wie sie es für sicher und vorteilhaft für Kinder halten. Sie bewerten dies aus ihrer eigenen Perspektive und nicht aus der des Kindes. So war und ist z.B. das Klettern auf Bäume für Kinder sehr reizvoll. Aber, heute haben die Eltern die Wahl und Kontrolle über das Spiel übernommen. So kommt es häufig vor, dass Eltern einerseits der Meinung sind, dass das vom Kind gewählte Spiel nicht sicher, pädagogisch und nützlich genug ist und dass es sich andererseits schmutzig macht, wenn es ein ungeeignetes Kind als Partner wählt... Eltern betrachten dies alles aus ihrer eigenen Perspektive und geben dem Kind somit nicht einmal die Möglichkeit, die Spielregeln zu wählen, zu kontrollieren und zu bestimmen.

Andererseits werden die Freizeit und das Spiel der Kinder zunehmend mit Lernen und nicht mehr mit der Freude am Spiel selbst in Verbindung gebracht. Das Spielen von Kindern ist nämlich institutionalisiert und findet zunehmend in spezialisierten Zentren statt (Mrnjaus, 2004, S. 227), die ansonsten speziell eingerichtet sind und enorme Möglichkeiten für Kinder bieten. Allerdings verlagert sich dieses Spiel häufig von der Natur in „geschlossene (kommerzielle) Räume“, wo es wiederum den von Erwachsenen festgelegten Regeln unterliegt (z. B. bestimmte Spiele sind altersbeschränkt; kein „Austoben“, kein lautes Reden ...). Damit ist das Spiel der

Kinder nicht mehr frei, sondern wird zumindest teilweise wieder von Erwachsenen organisiert, geleitet und kontrolliert.

## 2.4 Wales und Schottland – Beispiel guter Praxis

Das UNCRC ermutigt Länder, den Grundsatz der Spielsuffizienz (englisch *principle of play sufficiency*) zu übernehmen. Die Verwirklichung dieses Grundsatzes hängt von der Fähigkeit der Kommunen ab, die zeitlichen, räumlichen und psychologischen Voraussetzungen für das Spielen von Kindern zu schaffen. Um dies sicherzustellen, sind jedoch Änderungen in der nationalen und lokalen Regierung, in den örtlichen Gemeinschaftspraktiken und in von Erwachsenen geführten Institutionen sowie in unseren eigenen Häusern erforderlich, um Umgebungen zu schaffen, die das angeborene Spielverhalten von Kindern stärker unterstützen und berücksichtigen (Waters-Davies, 2022, S. 21; Ludicology, 2019).

Der Grundsatz der Suffizienz des Spiels sollte die lokalen Behörden auf einem Weg leiten, auf dem sie sich zunehmend auf Möglichkeiten konzentrieren, wie Erwachsene (sowohl in ihrer beruflichen Rolle als auch im täglichen Kontakt mit Kindern) eine fürsorglichere Rolle übernehmen können, welche die Bedeutung dessen, dass Kinder finden in ihrer unmittelbaren Umgebung Zeit und Raum zum Spielen finden, anerkennt. Dieses Prinzip verlangt von Erwachsenen, mehr Aufmerksamkeit auf die vielfältigen Möglichkeiten zu richten, auf denen Erwachsene und Kinder bei der gemeinsamen Gestaltung der Spielbedingungen direkt und aus der Ferne miteinander verbunden sind (Ludicology, 2019).

Im Jahr 2002 veröffentlichte die walisische Regierung die weltweit erste nationale Spielrichtlinie. Die Richtlinie basierte auf dem Grundsatz, dass alle Kinder das Recht haben, zu spielen. Es spiegelt das Engagement der Regierung wider, sicherzustellen, dass Kinder und ihre Bedürfnisse im Mittelpunkt der politischen Entscheidungsfindung stehen. Wales war damit das erste Land der Welt, das Gesetze zum Spielrecht von Kindern einführte. Der Gesetzgeber verpflichtet die lokalen Behörden, angemessene Spielmöglichkeiten für Kinder in Wales zu prüfen und sicherzustellen. Dies hat Wales mit der Children and Families (Wales) Measure 2010 getan, in der in Kapitel 2 (Spiel und Partizipation) Artikel 11 „Spielmöglichkeiten“

definiert.<sup>8</sup> Der oben genannte Artikel verpflichtet die örtlichen Behörden zu prüfen, ob in ihrem Gebiet ausreichende Spielmöglichkeiten für Kinder vorhanden sind. Die Verordnung, die dies festlegt, kann Folgendes umfassen: i) eine Beschreibung der Aspekte, die bei der Beurteilung der Angemessenheit zu berücksichtigen sind; ii) das Datum, bis zu dem die erste Beurteilung erfolgen muss; iii) Häufigkeit der Beurteilung; iv) Methode zur Überprüfung der Noten; v) Veröffentlichung der Noten (Absatz 2 von Artikel 11). Die Kommune muss daher in ihrem Bereich ausreichend Spielmöglichkeiten für Kinder bereitstellen, soweit dies unter Berücksichtigung der Beurteilung (Absatz 3 von Artikel 11) vernünftigerweise möglich ist. Die Kommunalbehörde muss außerdem Informationen über Spielmöglichkeiten für Kinder in ihrem Gebiet veröffentlichen und die veröffentlichten Informationen auch aktualisieren (Artikel 11 Absatz 4). Bei der Wahrnehmung ihrer Aufgaben muss die Kommune auch die Bedürfnisse behinderter Kinder und die Bedürfnisse von Kindern unterschiedlichen Alters berücksichtigen. Dabei ist es notwendig, sowohl qualitative als auch quantitative Möglichkeiten des Spiels sicherzustellen (Absatz 5 von Artikel 11).

Schottland hat 2013 die „Scotland's National Play Strategy“ (Folgendes als Strategy) verabschiedet, die einen wichtigen politischen Rahmen für die Förderung des Rechts von Kindern auf Spielen bietet. Die Strategy bietet lokalen Behörden und Gemeinden Leitlinien zur Schaffung, Sicherung und Aufrechterhaltung des Zugangs von Kindern zu Spielräumen und Spielmöglichkeiten. Die Strategie verlangt von den lokalen Behörden, den Spielangebotsbedarf in ihren Gebieten regelmäßig zu bewerten und entsprechende Spielpläne zu erstellen. Stellen Sie ausreichend Spielgeräte für Kinder in ihren Gemeinden sowie sichere und zugängliche Orte zum Spielen bereit.

---

<sup>8</sup> So: »11. Local authority duties in respect of play opportunities for children (1) A local authority must assess the sufficiency of play opportunities in its area for children in accordance with regulations. (2) Regulations may include provision about— (a) the matters to be taken into account in assessing sufficiency; (b) the date by which a first assessment is to be carried out; (c) frequency of assessments; (d) review of assessments; (e) publication of assessments. (3) A local authority must secure sufficient play opportunities in its area for children, so far as reasonably practicable, having regard to its assessment under subsection (1). (4) A local authority must— (a) publish information about play opportunities in the authority's area for children, and (b) keep the information published up to date. (5) In performing its duties under this section, a local authority must have regard (among other things)— (a) to the needs of children who are disabled persons (within the meaning of section 1 of the Disability Discrimination Act 1995 (c. 50)); (b) to the needs of children of different ages. (6) In this section— “play” includes any recreational activity; “sufficient”, in relation to play opportunities, means sufficient having regard to quantity and quality.«



Wenn Schottland und Wales ein Beispiel für gute Praxis sein können, was lokale Behörden tun können, um die Verwirklichung und Achtung des Rechts eines Kindes auf Spielen sicherzustellen, können wir daraus schließen, dass wir in Slowenien (zumindest in einigen Gemeinden) noch weit davon entfernt sind. Das Problem der Verwirklichung dieses Kinderrechts zeigt sich vor allem im städtischen Umfeld, wo es vielerorts an geeigneten Spielplätzen für Kinder, geeigneten Spielen für verschiedene Altersgruppen usw. mangelt. Maribor kann sicherlich zu solchen Städten gezählt werden, wo in den letzten Jahren spürbare Fortschritte gemacht wurden, ist aber immer noch weit davon entfernt, als zweitgrößte Stadt des Landes als Stadt definiert zu werden, die genügend Möglichkeiten und angemessene Spielflächen und Spielplätze für Kinder jeden Alters bietet, insbesondere für solche mit besonderen Bedürfnissen.

### **3 Recht auf Spiel und das digitale Umfeld**

Heutzutage verbringen Kinder aus verschiedenen Gründen viel Zeit online. Zu dieser Zeit gehört auch das Spiele spielen, mit Freunden und Verwandten kommunizieren, moderne Musik und andere Trends verfolgen, digitales Marketing verfolgen und sich verschiedene Formen von Daten beschaffen. Hier kann die digitale Umgebung eine schnelle Quelle für bestimmte Informationen sein, die für die Schule benötigt werden. Andererseits ist die digitale Umgebung fast ein Raum, der nur schwer vollständig kontrolliert werden kann, insbesondere im Hinblick auf die Gefahren, die für Kinder lauern können (z. B. unangemessene Inhalte, Anonymität, Pornografie, Gewalt unter Gleichaltrigen, finanzielle Fallen ...).

Die Digitalisierung hat alle Bereiche unseres Privat- und Geschäftslebens durchdrungen. Daher ist es nicht verwunderlich, dass auch der Bereich Spiele, Gaming und Spielzeug unter den Einfluss der Digitalisierung geraten ist. Spiele, beispielsweise Videospiele, die digital auf Konsolen, Computern oder mobilen Geräten, einschließlich mobiler Telefone, gespielt werden, sind zur neuen dominanten Kulturform des 21. Jahrhunderts geworden (Sefton-Green, o. D.).

Der Zugang zur digitalen Umgebung und ihre Nutzung sind wichtig für die Verwirklichung der Rechte und Grundfreiheiten von Kindern, für ihre Inklusion, Bildung und Zusammenarbeit sowie für die Aufrechterhaltung familiärer und sozialer Beziehungen. Wenn Kinder keinen Zugang zur digitalen Umgebung haben

oder dieser Zugang aufgrund schlechter Konnektivität eingeschränkt ist, kann dies ihre Fähigkeit beeinträchtigen, ihre Menschenrechte vollständig auszuüben (Council of Europe, 2018, S. 13).

Das Recht auf Spiel erstreckt sich heute auch auf das digitale Umfeld (Livingstone & Pothong, 2021a, S. 16). 2021 wurde der Allgemeine Kommentar Nr. 25 über das digitale Umfeld,<sup>9</sup> der auch das Recht auf Spiel im digitalen Umfeld adressierte und dabei sechs Arten der Förderung des Spiels von Kindern im digitalen Umfeld hervorhob, verfasst:

- a) das Schätzen der Merkmale des freien Spiels und die Meinung der Kinder über ihr Spiel (Absatz 106);
- b) das Erkennen der Vorteile des freien Spiels im digitalen Umfeld (Absatz 107);
- c) die Vertragsstaaten sollten Fachkräfte, Eltern und Erziehungsberechtigte regulieren, entwickeln und Leitlinien bereitstellen und gegebenenfalls mit Anbietern digitaler Dienste zusammenarbeiten, um sicherzustellen, dass digitale Technologien und Dienste, die für Kinder gedacht sind, von ihnen genutzt werden oder Kinder in ihrer Freizeit betreffen, konzipiert und erweitert werden und so genutzt werden, dass die Möglichkeiten der Kinder für Kultur, Erholung und Spiel verbessert werden. Dazu kann die Förderung von Innovationen beim digitalen Spielen und damit verbundenen Aktivitäten gehören, die die Unabhängigkeit, persönliche Entwicklung und den Spaß der Kinder unterstützen (Allgemeiner Kommentar Nr. 25, Absatz 108);
- d) die Sorge für ein Gleichgewicht zwischen digitalem und nicht-digitalem Spiel (Absatz 109);
- e) die Förderung der "Verspieltheit bereits im Ansatz" und die Verringerung des "Risikos bereits im Ansatz" (Absatz 110);
- f) das Stellen des digitalen Spiels in den Rahmen der Kinderrechte (Absatz 111).

---

<sup>9</sup> Committee on the Rights of the Child (2021). *General comment No. 25 (2021) on children's rights in relation to the digital environment*. CRC/C/GC/25. Retrieved from: [www.ohchr.org/en/documents/general-comments-and-recommendations/general-comment-no-25-2021-childrens-rights-relation](http://www.ohchr.org/en/documents/general-comments-and-recommendations/general-comment-no-25-2021-childrens-rights-relation) (21. Juli 2023).

Mit dem Begriff digitales Umfeld ist nicht nur das Internet gemeint. Das digitale Umfeld umfasst das Zusammenspiel des sich entwickelnden Spektrums vernetzter digitaler Dienste (Inhalte, Software und Anwendungen) kommerzieller, öffentlicher und anderer Anbieter. Dazu gehören alle Computer- und digital vernetzten Technologien und Dienste, die oft als IKT bezeichnet werden, das Internet, das World Wide Web, mobile Geräte und Netzwerke, das Web, Anwendungen, Social-Media-Plattformen, elektronische Datenbanken, Big Data, das Internet der Dinge, Dienste der Informationsgesellschaft, das Medienumfeld, Online-Spiele und alle Entwicklungen, die den Zugang zum digitalen Umfeld ermöglichen (Stiftung Digitale Chancen, 2023). Eine ähnliche Definition des digitalen Umfelds wird auch für die eigenen Bedürfnisse durch die vom Europarat im Jahr 2018 verabschiedeten Leitlinien gegeben, die die Kinderrechte im digitalen Umfeld beachten, schützen und erfüllen müssen:

»das "digitale Umfeld" umfasst die Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT), einschließlich dem Internet, den mobilen und verbundenen Technologien und Geräten sowie digitalen Netzwerken, Datensammlungen, Inhalten und Diensten.« (Council of Europe, 2018, S. 12).

Darüber hinaus bieten digitale Technologien durch das freie Spiel viele Möglichkeiten für die kindliche Entwicklung, Identitätsbildung, Fantasie und Geselligkeit. Livingstone & Pothong (2022, S. 485) stellen fest, dass das freie Spiel von Kindern heute sowohl in digitalen als auch nicht-digitalen Umgebungen bedroht ist. Drei Schlüsselfaktoren beeinflussen das Spiel in jedem Kontext:

- a) die Menschen (entweder die Eltern, Unbekannte, Lehrer, andere Spieler, auch die Schöpfer von Politiken, Vermarkter, Dienstanbieter);
- b) die Produkte (wie Spielzeug, Gegenstände, Anwendungen, kulturelle Artefakte sowie auch Plattformen und Netzwerkinfrastrukturen im digitalen Umfeld);
- c) und Orte (wo das Spiel stattfindet, einschließlich der physischen und virtuellen Räume, daheim, in der Schule, im Einkaufszentrum, im Spiel Minecraft, auf Zoom) (Livingston & Pothong, 2022, S. 487).

Die digitale Umgebung fördert das Recht der Kinder auf Spiel, das für ihr Wohlbefinden und ihre Entwicklung von wesentlicher Bedeutung ist. Kinder jeden Alters berichteten, dass sie Freude, Interesse und Entspannung durch die Nutzung

einer breiten Palette digitaler Produkte und Dienstleistungen ihrer Wahl verspüren, befürchten jedoch, dass Erwachsene die Bedeutung des digitalen Spielens und die Art und Weise, wie es mit Freunden geteilt werden kann, möglicherweise nicht verstehen (Allgemeiner Kommentar Nr. 25, Absatz 106; siehe auch Livingstone & Pothong, 2021b). Allerdings können Kinder durch die Freizeit, die sie im digitalen Umfeld verbringen, Risiken und dem Entstehen von Schäden ausgesetzt sein, die sich z. mit versteckter Werbung oder mit sehr überzeugenden oder sogar glücksspielähnlichen Designelementen (Allgemeiner Kommentar Nr. 25, Absatz 119; Doek, 2021, S. 351).

Digitale Kultur-, Freizeit- und Spielformen sollen Kinder unterstützen und fördern sowie die vielfältigen Identitäten der Kinder, insbesondere ihre kulturellen Identitäten, Sprachen und ihr Erbe, widerspiegeln und fördern. Sie können die sozialen Fähigkeiten, das Lernen, den Ausdruck von Kindern, kreative Aktivitäten wie Musik und Kunst sowie ein Zugehörigkeitsgefühl und eine gemeinsame Kultur fördern (Allgemeiner Kommentar Nr. 25, Abs. 116). Die Teilnahme am kulturellen Leben im Internet trägt zu Kreativität, Identität, sozialem Zusammenhalt und kultureller Vielfalt bei. Die Vertragsstaaten sollten daher sicherstellen, dass Kinder die Möglichkeit haben, ihre Freizeit zu nutzen, um mit Informations- und Kommunikationstechnologien zu experimentieren, sich online auszudrücken und am kulturellen Leben teilzunehmen (Allgemeiner Kommentar Nr. 25, Abs. 107).

Interessante Ergebnisse wurden in einer britischen Umfrage gefunden, bei der jugendliche Befragte dachten, sie seien zu alt, um offline zu spielen. Dabei identifizierten sie sich mit dem digitalen Spielen, schlossen aber auch Aktivitäten ein, die ihnen offline, also in einer nicht-digitalen Umgebung, möglicherweise kindisch vorkommen. So dachten sie beispielsweise, dass Verstecken zu spielen oder so zu tun wäre kindisch, aber sie spielten in einer digitalen Spielumgebung, in der es beim Inhalt des Spiels um Verstecken ging (Livingston & Pothong, 2022, S. 490). Sie fanden daher heraus, dass die Freuden des Versteckspiels oder des Rollenspiels in neuen Formen fortbestehen und immer noch das Bedürfnis nach Unterhaltung, Experimentieren, Identitätsbildung und Entscheidungsfreiheit befriedigen, wenn auch auf eine Weise, die den Normen von Gleichaltrigen und den verfügbaren Ressourcen entspricht (Bird & Edwards, 2015). Letztere wechselten daher in die digitale Umgebung und passten sich den digitalen Herausforderungen an, die Kinder annahmen.

Wie bereits erwähnt, hat die Digitalisierung alle Bereiche unseres Lebens durchdrungen. Digitale Inhalte sind heute aus dem Privat- und Geschäftsleben nicht mehr wegzudenken. Wenn wir uns auf die positiven Aspekte der Digitalisierung konzentrieren, können wir sie auch im Spielbereich finden. Digitale Technologien sind für die Entwicklung von Kindern wichtig geworden, da ihre Präsenz im Privat- und Geschäftsleben erst in Zukunft zu erwarten ist. Die Kinder von heute werden bereits im Zeitalter digitaler Technologien geboren. Sie sind sog. Digital Natives. Es darf nicht außer Acht gelassen werden, dass sich die Schwelle zum Eintritt in die „digitale Welt“ fast schon in die sehr frühe Kindheit verschoben hat. Digitale Spiele begleiten Kinder schon bevor sie z.B. Sie gehen oder sprechen selbstständig. Digitale Technologien spielen bei ihrer Entwicklung bereits heute eine äußerst wichtige Rolle. Sie treffen sie zu Hause, in der Schule, im Verkehr, im Gesundheitswesen ... Die Kinder von heute, zumindest in unserem sozialen Umfeld, wachsen und entwickeln sich gemeinsam mit der Digitalisierung.

Vorteile von Spielen, die im digitalen Umfeld stattfinden, können sein:

- a) Spiele im digitalen Umfeld können sehr schnell neuen Trends folgen und sich an verschiedene (z. B. gesellschaftliche) Veränderungen anpassen (z. B. folgt das digitale Fußballspiel FIFA jedes Jahr neuen Konstellationen in Fußballvereinen mit einer neuen Version);
- b) Spiele im digitalen Umfeld ermöglichen das Spielen oder die Kommunikation trotz der geografischen Entfernung der Spieler;
- c) das Spielen von Spielen im digitalen Umfeld ermöglicht die Pflege oder den Aufbau neuer Freundschaften (Loudoun, Boyle & Larsson-Lund, 2022, S. 11), was sich, während der COVID-19-Pandemie als besonders wichtig erwiesen hat;
- d) durch digitale Spiele ist es möglich, Kinder aus anderen Ländern oder Städten kennenzulernen, was im wirklichen Leben ziemlich schwierig oder sogar unmöglich wäre;
- e) digitale Spiele (z. B. Sandbox-Spiele (z. B. Sim-City, Roblox, Fortnite, Minecraft) ermöglichen viel Kreativität und Fantasie, da Spieler ihre eigene virtuelle Welt, ihren eigenen Avatar, ihr eigenes Haus und ihre eigenen Autos erschaffen können. Auch klassische Spiele können in der digitalen Welt gespielt werden (z. B. Verstecken);

- f) auch für Bildungszwecke und als Form der Wissensvermittlung haben sich digitale Spiele als willkommen erwiesen, da Kinder sie mit weniger Widerstand akzeptieren als klassische Lernformen, z.B. aus Büchern (Loudoun, Boyle & Larsson-Lund, 2022, S. 10).

Jedenfalls werden mit Spielen im digitalen Umfeld auch bestimmte negative Gesichtspunkte in Verbindung gebracht:

- a) sie werden mit Sucht in Verbindung gebracht;
- b) sie verursachen Probleme im Bereich der geistigen Gesundheit (z. B. die *Facebook-Depression*);
- c) die körperlichen Aktivitäten der Kinder lassen nach (z. B. Sitzen, Fettleibigkeit) (Loudoun, Boyle & Larsson-Lund, 2022, S. 10; Richard-Elsner, 2013, S. 5);
- d) auch finanzielle Gefahren lauern auf die Kinder – das Weiterkommen im Spiel kann mit der Bezahlung von 'Spielgeld' bedingt werden (z. B. Juwelen, Münzen, ...), dass man nur durch die Bezahlung mit richtigem Geld erwerben kann;
- e) durch bestimmte Online-Spiele können Kinder auch aggressiver Werbung für bestimmte Produkte ausgesetzt sein, sei es für Kinder oder Erwachsene, wie auch das sog. '*freemium*'<sup>10</sup> (Doek, 2021, S. 351);
- f) Auch das Spielen in einer digitalen Umgebung kann feindselig oder gefährlich sein, da das Kind unangemessenen Inhalten ausgesetzt sein kann (Livingstone & Pothong, 2022, S. 496). Darüber hinaus ermöglicht die digitale Umgebung ein höheres Maß an Anonymität oder bietet die Möglichkeit für falsche Identitäten und damit verbundene verschiedene Formen von „Cyber-Gewalt“ (z. B. *grooming*, *sexting*, *happy slapping*, *cyberstalking*, *scapegoating*).

Die Freizeit von Kindern im digitalen Umfeld kann gefährdet sein, beispielsweise durch undurchsichtige oder irreführende Werbung oder sehr ansprechende oder spielerische Gestaltungsmerkmale. Die Vertragsstaaten sollten sicherstellen, dass

---

<sup>10</sup> Das Wort '*freemium*' entspringt der englischen Sprache und stellt die Kombination der Worte »*free*« (frei) und »*premium*« (Prämie) dar. Freemium stellt das Geschäftsmodell dar, das insbesondere im Internet auftaucht, wobei z. B. die grundlegenden Funktionen kostenlos sind, während für die fortgeschrittenen Funktionen bezahlt werden muss. Damit werden die Benutzer, in unserem Fall die Kinder, dazu gedrängt, virtuelle Gegenstände oder Funktionalitäten zu kaufen (Gu, Kannan & Ma, 2018, S. 10; Doek, 2021, S. 351; Van der Hof et al., 2020, S. 845).

Unternehmen Kinder nicht durch den Einsatz dieser oder anderer Techniken ins Visier nehmen, die darauf abzielen, Geschäftsinteressen gegenüber denen von Kindern zu begünstigen, indem sie Datenschutz-, Privatsphären- und Sicherheitsansätze und andere Regulierungsmaßnahmen einführen oder anwenden (Allgemeiner Kommentar Nr. 25, Punkt 110). Im digitalen Umfeld werden Kinder von frühester Kindheit an mit modernen Werbe- und Marketingtechniken vertraut gemacht. Da die Fähigkeit von Kindern, fundierte kommerzielle Entscheidungen zu treffen, geringer ist als die von Erwachsenen, sind sie daher stärker verschiedenen Marketingmanipulationen ausgesetzt (z. B. dem Ausblenden von Werbung in Spielen oder der Ermutigung von Kindern zum Spielen oder Kaufen von Produkten). Die moderne Kommerzialisierung wirkt sich auch negativ auf die Beziehung zwischen Eltern und Kindern aus und kann den ungesunden Lebensstil von Kindern verschärfen und gesundheitliche Probleme verursachen (Doek, 2021, S. 351).

Die Vertragsstaaten sollten sicherstellen, dass die Förderung von Möglichkeiten für Kultur, Freizeit und Spiel im digitalen Umfeld mit der Bereitstellung attraktiver Alternativen an den physischen Orten, an denen Kinder leben, in Einklang steht. Vor allem in der frühen Kindheit erwerben Kinder Sprache, Koordination, soziale Fähigkeiten und emotionale Intelligenz vor allem durch Spielen, zu dem auch körperliche Bewegung und der direkte Kontakt mit anderen Menschen gehören. Für ältere Kinder können Spiel und Erholung, die körperliche Aktivität, Mannschaftssportarten und andere Freizeitaktivitäten im Freien umfassen, der Gesundheit sowie den funktionellen und sozialen Fähigkeiten zugutekommen (Allgemeiner Kommentar Nr. 25, Absatz 109). Einige der aufgeführten Vorteile stellen sich sofort ein, während andere sich im Laufe der Zeit entwickeln. Die Vorteile des Spielens hängen ebenfalls miteinander zusammen, nämlich dass Spiele sowohl mit ihrem intrinsischen Wert (Spaß, Freude und Freiheit) als auch mit ihrem instrumentellen Wert (Lernen und Entwicklung) zusammenhängen (The British Psychological Society, o. D., S. 2).

Die Vertragsstaaten oder Unternehmen können Richtlinien, Alterseinstufungen, Kennzeichnungen oder Zertifizierungen in Bezug auf bestimmte Formen des digitalen Spielens und der Freizeitgestaltung bereitstellen, um die Sicherheit und Privatsphäre von Kindern zu gewährleisten. Die genannten Einschränkungen sollten jedoch nicht so formuliert werden, dass sie den Zugang von Kindern zur gesamten

digitalen Umgebung einschränken oder ihre Möglichkeiten zur Freizeitgestaltung oder andere Rechte beeinträchtigen (Allgemeiner Kommentar Nr. 25, Punkt 111).

Gemäß Artikel 31 der Zivilprozessordnung sind die Staaten verpflichtet, das Recht des Kindes auf Spiel anzuerkennen und die Spielmöglichkeit sicherzustellen. Selbstverständlich erstreckt sich diese Verpflichtung auch auf das digitale Umfeld. Allerdings ist es schwieriger, das Recht eines Kindes auf Spiel in einer digitalen Umgebung sicherzustellen als in einer nicht-digitalen Umgebung. Um das Recht auf Spiel im digitalen Umfeld zu verwirklichen, sollten die Länder geeignete Maßnahmen ergreifen, um sicherzustellen, dass alle Kinder angemessenen, erschwinglichen und sicheren Zugang zu Geräten, Konnektivität, Diensten und Inhalten haben, die speziell für Kinder bestimmt sind (Council of Europe, 2018, S. 14). Am besten wäre es natürlich, wenn dies im Kreise der Familie und im privaten Bereich gewährleistet werden könnte. Da dies jedoch nicht immer möglich ist, was sich auch während der COVID-19-Pandemie als problematisch erwiesen hat (sowie beispielsweise in Zeiten und Gebieten mit Krieg oder anderen bewaffneten Konflikten, Armut, ländlichen Gebieten usw.) Allerdings würden die Staaten dies zumindest im öffentlichen Raum sicherstellen – insbesondere in Bildungseinrichtungen und anderen Einrichtungen, die sich um Kinder kümmern. Die Staaten werden insbesondere aufgefordert, besondere Maßnahmen für Kinder in prekären Situationen zu ergreifen. Dies sind insbesondere: i) behinderte Kinder; ii) Kinder, die in Pflegefamilien leben; iii) Kinder, denen die Freiheit entzogen wurde oder deren Eltern ihrer Freiheit entzogen wurden; iv) Kinder im Kontext internationaler Migration; v) Kinder auf der Straße und vi) Kinder in ländlichen Gemeinden (Council of Europe, 2018, S. 14).

Die Staaten sind außerdem verpflichtet, Maßnahmen zu ergreifen, um die Entwicklung digitaler Kompetenzen zu fördern<sup>11</sup>, einschließlich der Medien- und Informationskompetenzen, sowie der Ausbildung über die digitale Staatsangehörigkeit.<sup>12</sup> Mit solchen Anreizen soll versucht werden sicherzustellen, dass Kinder einerseits über bestmögliche Kompetenzen zur Integration in die

---

<sup>11</sup> Die digitalen Kompetenzen sind Schlüsselkompetenzen des lebenslangen Lernens, welche die sichere und kritische Anwendung von Technologien der Informationsgesellschaft bei der Arbeit, in der Freizeit und bei der Verständigung einschließt. Sie wird von den grundlegenden IKT-Kenntnissen unterstützt: die Verwendung von Computern für das Suchen, bewerten, Speichern, Herstellen, Darstellen und den Austausch von Informationen sowie die Verständigung und Zusammenarbeit in gemeinschaftlichen Internetnetzwerken (Portal OSV, o. D.).

<sup>12</sup> Die digitale Staatsangehörigkeit kann als »Recht auf Teilnahme an der Gesellschaft im Internet« bezeichnet werden (Pangrazio & Sefton-Green, 2021).



digitale Umwelt verfügen und andererseits die damit verbundenen Risiken beherrschen und bewältigen können (z. B. *Sexting, Grooming...*). Die Vermittlung digitaler Kompetenzen sollte von den frühesten Jahren an in den Lehrplan der Grundschule integriert werden und dabei die Entwicklungsfähigkeiten der Kinder berücksichtigen (Council of Europe, 2018, S. 18). Letzteres ist in Slowenien leider immer noch unzureichend in die Lehrpläne der Schulen integriert.

#### 4 **Schlussgedanken**

Ungeachtet der Tatsache, dass das Spielen Menschen und Kinder fast von Anfang an begleitet und die KRK 1989 das Recht auf Spielen ausdrücklich als ein grundlegendes Kinderrecht bezeichnet hat, können wir daraus schließen, dass es eines der Kinderrechte ist, nämlich auf der einerseits das am wenigsten bekannte und verstandene Recht und andererseits das am wenigsten anerkannte oder am häufigsten geleugnete, unterschätzte und ignorierte Recht. All dies führt zu unbeabsichtigten oder vorsätzlichen Verletzungen der Rechte dieses Kindes. Es wird von Eltern, Schulen, Ländern usw. missachtet. Wichtige Interessengruppen sind sich der Bedeutung des „freien Spiels“ nicht ausreichend bewusst. Heutzutage spielen Kinder, aber ihr Spiel ist oft auf die gewünschten Ziele ausgerichtet (z. B. die Verbesserung des Schulerfolgs), ist zeitlich festgelegt (z. B. nach dem Lernen), Erwachsene passen die Spielregeln an (z. B., wenn Sie nicht so spielen möchten), das, spielen Sie auf keinen Fall). Das Spielen von Kindern ist oft voller Einschränkungen, die mit verschiedenen Ängsten und Drohungen seitens der Eltern verbunden sind (z. B. achten Sie darauf, nicht zu fallen; achten Sie darauf, sich nicht schmutzig zu machen; wenn Sie nicht fleißig sind, werden Sie nicht spielen; Ihr Freund ist nicht der beste Freund dafür). Spiel; ...). Selbst Spielplätze, insbesondere in Städten, bieten wenig Raum für die Entwicklung kindlicher Spiele, insbesondere für ältere Kinder. Daher ist es nicht verwunderlich, dass Kinder heutzutage den Kontakt zum freien Spiel verlieren, was besonders in Slowenien zu beobachten ist. Dadurch wird absichtlich oder unabsichtlich in das Recht des Kindes auf Spiel eingegriffen.

Heutzutage greifen Kinder häufig auf Spiele im digitalen Umfeld zurück. Leider werden sie oft von ihren Eltern selbst in diese Welt geführt, was bereits bei kleinen Kindern sichtbar ist. Diese Spielwelt ist für Eltern zunächst einfacher zu erreichen und zu verwalten. Was sich natürlich ändern kann, wenn man erwachsen wird, wo

in der digitalen Welt das Angebot an Spielen nahezu endlos ist – jeder kann finden, was ihn interessiert (z. B. Musik, Tanz, Filme, Spiele, ...). In der digitalen Welt der Spiele können 'Zuflucht' und 'Erfolg' auch von Kindern gefunden und erreicht werden, die dazu in der realen Welt möglicherweise nicht in der Lage sind oder aufgrund gesetzlicher Beschränkungen für sie nicht zugänglich sind (z. B. ein zwölfjähriges Kind nimmt an Wettbewerben im Autofahren teil oder ist Mitglied einer Fußballmannschaft, die es liebt).

Zusammenfassend lässt sich sagen: Staaten sollten bestrebt sein, ihre ihnen durch Artikel 31 der KRK auferlegten Verpflichtungen sowohl in der digitalen als auch in der nicht-digitalen Welt zu erfüllen. In einer nicht-digitalen Welt soll die Möglichkeit des Spielens jedem Kind, auch unter Berücksichtigung seines Alters, nähergebracht und zugänglich gemacht werden. Insbesondere gilt es, die Verwirklichung des Rechts auf Spiel für Kinder aus Randgruppen (z. B. Kinder mit besonderen Bedürfnissen) sowie für Kinder sicherzustellen, deren Möglichkeiten zum Spielen, insbesondere zum Freispiel, durch verschiedene Ereignisse) eingeschränkt sind (z. B. Familientragödien, Naturkatastrophen, Kriege). Für letztere ist das Spiel besonders wichtig, um mit den Ereignissen umzugehen, die sie miterlebt haben. Insbesondere werden die Länder aufgefordert, die Sicherheit, den Schutz und die Würde von Kindern bei der Ausübung des Rechts auf Spiel im digitalen Umfeld zu gewährleisten. Letzteres ist ein hervorragender Ausgangspunkt für verschiedene Missbräuche und Verletzungen anderer Kinderrechte. Staaten sollten geeignete Maßnahmen zur Kontrolle des digitalen Umfelds vorsehen, diese sollten jedoch nicht so sein, dass Kinder vollständig unterdrückt oder unmöglich gemacht werden, am digitalen Umfeld teilzunehmen. Das digitale Umfeld ist das Umfeld, in dem Kinder gemeinsam spielen, und mit zunehmendem Erwachsenwerden nehmen die Eingriffe in dieses Umfeld zu, sei es privat oder beruflich. Die Digitalisierung hat alle Bereiche unseres Lebens durchdrungen. Eine angemessene Herangehensweise an das „digitale Spiel“ kann ein hervorragender Ausgangspunkt für die Bereiche Bildung, Gesundheit, Kommunikation, usw. sein. Länder, darunter Slowenien, sollten so schnell wie möglich mit der digitalen Kompetenz beginnen, da ein professioneller, objektiver und neutraler Ansatz äußerst wichtig ist. Auf diese Weise kann das Kind sicherer ins digitale Umfeld gelangen und sein Recht, darin zu spielen, auch wahrnehmen. Sowohl in nicht-digitalen als auch in digitalen Umfeldern sollten Kinder und nicht Erwachsene die Schöpfer des freien Spiels sein. Damit wird ein

großer Schritt in die Richtung getan, dass dieses Kinderrecht nicht länger ein vergessenes Recht bleibt.

### Acknowledgment

Die Forschungsarbeit für diesen Beitrag wurde im Rahmen des Central European Professors' Network durchgeführt, koordiniert von der Central European Academy (CEA).

### Referenzen

- Bernard von Leer Foundation (2009). Realising the rights of young children: progress and challenges. *Early Childhood Matters*, 113. The Hague: Bernard van Leer Foundation.
- Bird, J., & Edwards, S. (2015). Children learning to use technologies through play: A digital play framework. *British Journal of Educational Technology*, Vol. 46(6), S. 1149–1160.
- Bibaleze.si (2022). *Tako se otroci naučijo veščin, ki so bistvene za življenje*. Retrieved from: <https://www.bibaleze.si/malcek/vzgoja-in-vrtec/poznate-eno-temeljnih-otrokovih-pravic.html> (27. Juli 2023).
- Children and Families (Wales) Measure 2010. Retrieved from: <https://www.legislation.gov.uk/mwa/2010/1/contents> (20. Juli 2023).
- Committee on the Rights of the Child (2013a). *General comment No. 14 (2013) on the right of the child to have his or her best interests taken as a primary consideration (art. 3, para. 1)*. CRC/C/GC/14. Retrieved from: [https://www.ohchr.org/english/bodies/crc/docs/gc/crc\\_c\\_gc\\_14\\_eng.pdf](https://www.ohchr.org/english/bodies/crc/docs/gc/crc_c_gc_14_eng.pdf) (20. Juli 2023).
- Committee on the Rights of the Child (2013b). *General comment No. 17 (2013) on the right of the child to rest, leisure, play, recreational activities, cultural life and the arts (art. 31)*. CRC/C/GC/17. Retrieved from: <https://www.refworld.org/docid/51ef9bcc4.html> (20. Juli 2023).
- Committee on the Rights of the Child (2021). *General comment No. 25 (2021) on children's rights in relation to the digital environment*. CRC/C/GC/25. Retrieved from: <https://www.ohchr.org/en/documents/general-comments-and-recommendations/general-comment-no-25-2021-childrens-rights-relation> (21. Juli 2023).
- Council of Europe (2018). *Guidelines to respect, protect and fulfil the rights of the child in the digital environment Recommendation CM/Rec(2018)7 of the Committee of Ministers*. Strasbourg: Council of Europe.
- Cowan, K. (2020). *A Panorama of Play – A Literature Review*. Digital Futures Commission. London: 5Rights Foundation.
- Deklaration über die Rechte der Kinder, Retrieved from: <https://www.humanium.org/de/erklarung-der-rechte-des-kindes-1959/> (7. August 2023).
- Doek, J. (2021). The right of the child to play with special attention to COVID-19 and the digital world. *International Journal of Play*, Vol. 10(4), S. 344–354. Retrieved from: <https://www.tandfonline.com/doi/epdf/10.1080/21594937.2021.2005401?needAccess=true&role=button> (3. August 2023).
- D'Angour, A. (2013). Plato and Play Taking Education Seriously in Ancient Greece. *American Journal of Play*, Vol. 5(3), S. 293–307.
- Družinski zakonik (Familiengesetz) (FG): Uradni list RS, Nr. 15/17, 21/18 – ZNOrg, 22/19, 67/19 – ZMatR-C, 200/20 – ZOOMTIV, 94/22 – Entsch. VerfG, 94/22 – Entsch. VerfG, 5/23.
- Fronczek, V. (2009). Article 31: a 'Forgotten Article of the UNCRC'. *Early Childhood Matters*, November 2009, S. 24–28.
- Gu, X., Kannan, P. K., & Ma, L. (2018). Selling the Premium in Freemium. *Journal of Marketing*, 82(6), S. 10–27. Retrieved from: <https://www.jstor.org/stable/26973033> (27. Juli 2023).

- Hughes, B. (1990). Children's play - a forgotten right. *Environment and Urbanization*, Vol. 2(2), S. 58–64. doi: <https://doi.org/10.1177/095624789000200207>. Retrieved from: <https://journals.sagepub.com/doi/epdf/10.1177/095624789000200207> (20. Juli 2023).
- International Play Association (IPA) (2010). *Promoting the Child's Right to Play: IPA Global Consultations on Children's Right to Play Report*. Faringdon: IPA.
- International Play Association (IPA) (2014). *Declaration on the Importance of Play*. Retrieved from: [http://ipaworld.org/wp-content/uploads/2015/05/IPA\\_Declaration-FINAL.pdf](http://ipaworld.org/wp-content/uploads/2015/05/IPA_Declaration-FINAL.pdf) (19. Juli 2023).
- Konvencija o otrokovih pravicah - sprejeta na Generalni skupščini Združenih narodov 20. novembra 1989 z resolucijo št. 44/25; Uradni list SFRJ – MP Nr. 15/90, Akt o notifikaciji nasledstva glede konvencij Organizacije združenih narodov in konvencij, sprejetih v mednarodni agenciji za atomsko energijo objavljen v Uradnem listu RS – MP, Nr. 9/92.
- Kraljić, S. (2014). Nadstarševstvo ali quo vadis sodobno starševstvo. In: Žnidaršič Skubic, V. (ur.). *Zbornik v čast Karla Zupančiča: družinsko in dedno pravo pred izživi prihodnosti: zbornik znanstvenih razprav v čast 80. rojstnega dne zaslužnega profesorja dr. Karla Zupančiča* (S. 129–155). Ljubljana: Pravna fakulteta.
- Livingstone, S. & Pothong, K. (2021a). *Playful by Design: A Vision of Free Play in a Digital World*. Digital Futures Commission. London: 5Rights Foundation.
- Livingstone, S. & Pothong, K. (2021b). *The child's right to play in a digital world: what does this mean and how can we realise it?* Retrieved from: <https://digitalfuturescommission.org.uk/blog/the-childs-right-to-play-in-a-digital-world-what-does-this-mean-and-how-can-we-realise-it/> (20. Juli 2023).
- Livingstone, S. & Pothong, K. (2022). Imaginative play in digital environments: designing social and creative opportunities for identity formation. *Information, Communication & Society*, Vol. 25:4, S. 485–501. doi: 10.1080/1369118X.2022.2046128
- Lott, N. (2022). Establishing the Right to Play as an Economic, a Social and a Cultural Right. *The International Journal of Children's Rights*, Vol. 30, S. 755–784.
- Loudoun, F. M, Boyle, B. & Larsson-Lund, M. (2022). Children's experiences of play in digital spaces: A scoping review. *PLoS ONE* 17(8), e0272630. doi: 10.1371/journal.pone.0272630
- Ludicology (2019). *The Concept of Play Sufficiency*. Retrieved from: <https://ludicology.com/store-room/the-concept-of-play-sufficiency/> (18. Juli 2023).
- Mrnjaus, K. (2014). The Child's Right to Play?!. *Croatian Journal of Education*, Vol. 16, S. 217–233.
- Pangrazio, L., & Sefton-Green, J. (2021). Digital Rights, Digital Citizenship and Digital Literacy: What's the Difference?. *Journal of New Approaches in Educational Research*, 10(1), S. 15–27. doi: 10.7821/naer.2021.1.616.
- Play for Wales (2022). *Celebrating the anniversary of General Comment no. 17*, Winter 2022, S. 6–7.
- Portal OSV (o. D.). *Digitalna pismenost*. Retrieved from: <https://www.portalosv.si/digitalna-pismenost/> (8. August 2023).
- Richard-Elsner, C. (2013). Recht auf Spiel. *Unerzogen*, 2/13, S. 6–9.
- Rico, P.A. & Janot, B.J. (2021). Children's Right to Play and Its Implementation: A Comparative, International Perspective. *Journal of New Approaches in Educational Research*, 10(2), S. 279–294. doi: 10.7821/naer.2021.7.665
- Sefton-Green, J. (o. D.). *6. Play and learning in the digital age*. Retrieved from: <https://www.oecd-ilibrary.org/sites/79d4c173-en/index.html?itemId=/content/component/79d4c173-en> (3 August 2023).
- Sluss, D. J. (2005). *Supporting play: birth through age eight*. Clifton Park, NY: Thomson Delmar Learning. Stiftung Digitale Chancen (2023). *Child Protection and Children's Rights in the Digital World*. Retrieved from: <https://childrens-rights.digital/einstieg/index.cfm> (3. August 2023).
- The British Psychological Society (n.d.). *DECP Position Paper - Children's right to play*. Retrieved from: <https://www.infocoonline.es/pdf/Childrens-right-to-play.pdf> (18. Juli 2023).
- The Scottish Government (2013). *Scotland's National Play Strategy*. Retrieved from: <https://www.gov.scot/binaries/content/documents/govscot/publications/strategy->

- plan/2013/10/play-strategy-scotland-action-plan/documents/00437132-pdf/00437132-pdf/govscot%3Adocument/00437132.pdf (8. August 2023).
- UNICEF (n.d.). *Child rights and why they matter - Every right, for every child*. Retrieved from: <https://www.unicef.org/child-rights-convention/child-rights-why-they-matter> (19. Juli 2023).
- Van der Hof, S., Lievens, E., Milkaite, I., Verdoodt, V., Hannema, T. & Liefwaard, T. (2020). The Child's Right to Protection against Economic Exploitation in the Digital World. *The International Journal of Children's Rights* 28, S. 833–859.
- Varuška Živa (o. D.). *Prosta igra in njene koristi*. Retrieved from: <https://www.varuska-ziva.si/prosta-igra-in-njene-koristi/> (27. Juli 2023).
- Waters-Davies, J. (2022). Children's Right to Play. In: Waters-Davies, J. (ed.), *Introduction to Play*. Sage Publications.

