

Digitale Spiele und postdigitales Erfahrungswissen von Kindern – Zwischen Menü und Flow, Arbeit und Konsum

Anna Carnap und Martin Brämer

Zusammenfassung

Wie reden Kinder über digitale Spiele? Welches postdigitale Erfahrungswissen dokumentiert sich in ihrer Rede? Mit einer transaktionalen Forschungsperspektive auf Gruppendiskussionen mit Grundschulkindern über das Spiel *Subway Surfers* und die Spieleplattform *Roblox* wird der Frage nachgegangen, wie die Eigenlogiken der Spiele – etwa die komplexe Menüführung bei gleichzeitig sehr überschaubaren Spielfunktionen; der unendliche *Run* bei gleichzeitig körperlichem Stillstand – die Redepaxen der Kinder prägen. Während die Kinder ehrgeizig und leidenschaftlich spielen, kommt es, so unsere Reflexion, zur Einübung bestimmter Subjektpositionen: Die der konsumorientierten Arbeiter*in und/oder Plattformnutzer*in.

Schlüsselbegriffe: ● *Kindheitsforschung* ● *Kultur der Digitalität* ● *Dokumentarische Methode* ● *Transaktionale Perspektive* ● *Subjektivierung* ● *Positionierung* ● *Digitale Spiele* ● *Subway Surfers* ● *Roblox*

Einleitung

Das Spiel wurde aus anthropologischer Sicht schon vor der alltäglich gewordenen Digitalisierung¹ als ein *postdigitales* Geschehen beschrieben, d.h. als eine lustvolle Überschreitung von Zeit-, Körper- und Raumkonstellationen, die gleichzeitig spektakulär wie selbstverständlich ist (vgl. für den Begriff des *spielerischen* Post-/Digitalen Jörissen 2008, S. 278 f.; Donner 2021, S. 190; Macgilchrist et al. 2024, S. 14). Beim Spielen wird der*die „Einzelne Teil eines umfangreichen Netzes von Beziehungen“, das „ihn mit anderen Spielern [verbindet], mit Zuschauern, mit früheren und zukünftigen Spielen. [...] In Spielen vollzieht sich eine Ausweitung in andere Welten; fremde Horizonte und Strukturen werden sichtbar.“ (Wulf 2005, S. 20 f.) Insbesondere das Kinderspiel, so Ursula Stenger (2005), „bedeutet, eine bildhafte Wirklichkeit entstehen

¹ Mit der *Alltäglichwerdung der Digitalisierung* sind hier die 2010er-Jahre gemeint; seit dieser Zeit verfügt in Deutschland fast jeder Haushalt über einen Computer (vgl. Destatis 2018).

zu lassen, sich darin zu bewegen und sich von daher zu verstehen. Im Spiel erst bildet sich die Wirklichkeit als sinnvoll erlebte.“ (ebd. S. 246) Hat das (Kinder-)Spiel – mutig formuliert – den *postdigitalen Zustand* (vgl. Cramer 2015; Jörissen 2017) vorweggenommen? Oder ist es – sozusagen *andersherum* – zu einer umfassenden „Ludifizierung des Sozialen durch Digitale Räume“ (vgl. Holze/Verständig 2014) gekommen? Ist also weniger das Kinderspiel als postdigital *avant la lettre*, netzwerkartig und transgressiv, zu beschreiben und vielmehr die postdigitale soziale Wirklichkeit als eine spielförmige? So oder so, wir sind noch mittendrin, den „umgestülpte[n] Cyberspace“ (Meyer 2014), die tiefgreifende Mediatisierung (Hepp 2019), die gesellschaftlichen Transformationsprozesse, für die die Digitalisierung einen Ausdruck darstellt (vgl. Wolf/Thiersch 2021, S. 17) sowie eine „besondere Form der Veränderung der Grundlagen von Erfahrung und Welterkenntnis“ (Pietraß/Zirfas 2024, S. i), zu verstehen. Im Vergleich zur post-/digitalen Jugendkultur (vgl. exemplarisch Boyd 2014; Schreiber/Kramer 2016; Literat/Kligler-Vilenchik 2019; Jörissen/Schröder/Carnap 2020; Flasche/Carnap 2021; Müller/Tischer/Thumel 2025) und digitalen Spielkultur (vgl. exemplarisch Corneliusen/Rettberg 2008; Fromme et al. 2008; Swertz/Wagner 2010; Holze/Verständig 2014; Ackermann 2017; Wehren 2020; Biermann/Verständig 2022) ist die digitale Kinder-Spielkultur noch recht wenig beforscht (Ausnahmen: Fromme/Jörissen/Unger 2000; Buckingham 2012; Ostritsch 2020). In dem umfangreichen Sammelband „Digitale Kindheiten“ (Wiesemann et al. 2020) gibt es bspw. keinen Beitrag, der sich explizit mit dem kindlichen Spiel auf und mit digitalen (End-)Geräten bzw. Plattformen befasst.

Wie reden also Kinder über ihr digitales Spiel? Wie ist die Kinder-Rede *über ihr Spiel* strukturell von der Logik des Spiels und, weiterführend, von der Digitalkultur geprägt? Auch wenn das vorliegende Themenheft *nicht* der Frage folgt, „was Spiel *ist*, sondern wie die Rede *über* Spiel zu fassen ist“ (Kulcke/Junge 2024, H. i. O.), wendet der Beitrag die Annahme, „dass sich Spiele nur in ihrem Gebrauch erschließen und Erläuterungen und Erklärungen nur Hilfsmittel sind“ (Wulf 2005, S. 19 mit Bezug auf Wittgenstein 1960) dahingehend, dass die Rede über ein Spiel vor allem *über ihren Gegenstand* verständlich wird, also über das je spezifische Artefakt, dem die Rede gewidmet ist und das die Rede gleichsam (mit-)anleitet. Es handelt sich also um eine transaktionale Wendung, die davon ausgeht, dass Praxis – Redepraxis, Spielpraxis – immer eine „be-dingte“ Praxis ist (Nohl 2012, S. 227).

Während uns die Kinderrede über ihr Spiel methodisch einen Zugang zu dem relational gefassten Akteur*innen-Aktanten-Gefüge bietet, bietet uns die kritische Kindheitsforschung einen forschungsethischen Zugang zur „Frage nach der Perspektive des Kindes“ (Beck/Deckert-Peaceman/Scholz 2022), zu der, mit Heike Deckert-Peaceman (2022) gesprochen, das Ansinnen gehört, „Kindern eine Stimme [zu] geben, [zu] versuchen ihre Welt zu verstehen, ihren Emanzipationsprozess [zu] fördern [...]“ (Deckert-Peaceman 2022, S. 47 f.) Diesem Ansinnen stellt Deckert-Peaceman mit Verweis auf Martha Muchow (o. D.) „bei aller Problematik der Advokation durch erwachsene Experten“ (ebd.) einen „normativen Anspruch“ (ebd.) an die Seite: das Einstehen für das Kind und seine *demokratische* Zukunft (vgl. ebd.). Der vorliegende Beitrag stellt sich dieser Dialektik in der Weise, wie Forschung und Diskussion aufeinander bezogen sind: Wir streben einerseits an, der kindlichen Spiel-Begeisterung Rechnung zu tragen, indem wir ihrem Begehren empirisch nachspüren, also *ihre* Spielauswahl im Rahmen einer transaktionalen Artefaktanalyse (vgl. Nohl 2014, 2018) zu *unserer* machen. Anschließend

diskutieren wir die Ergebnisse der Analyse macht- und kapitalismuskritisch, also normativ, mit Blick auf die Zukunft der Kinder (und unsere Gegenwart) dahingehend, als dass wir überlegen, welche je spezifischen Zugewinne das Spiel bereithält, die der schulisch geprägte Alltag der Kinder vielleicht vermissen lässt (vgl. Brämer/Carnap 2024, S. 340). Mit dieser Perspektive schließen wir an den Blickwinkel der US-amerikanischen Spieledesignerin Jane McGonigal (2011) an (ohne ihre anthropologischen Setzungen zu übernehmen): „The truth is this: in today’s society, computer and video games are fulfilling *genuine human needs* [...]. Games are providing rewards that reality is not. They are teaching and inspiring and engaging us in ways that reality is not. They are bringing us together in ways that reality is not.“ (McGonigal 2011, S. 4, H. i. O., zit. nach Holze/Verständig 2014, S. 135)

2. Die Analyseeinstellung auf Praxis, Artefakt, Akteur*innen

Das Gruppendiskussionsverfahren der Dokumentarischen Methode (vgl. Bohnsack 1989; Loos/Schäffer 2001; Nentwig-Gesemann 2002) bietet einen erprobten, systematischen Zugang zu impliziten und expliziten Handlungswissensbeständen der Beforschten, wobei insbesondere das implizite Wissen an *geteilte*, d.h. nicht rein individuell oder situativ gefasste, vielmehr milieuspezifische Erfahrungsräume anschließt (vgl. Loos/Schäffer 2001, S. 30; Bohnsack 2017, S. 63 ff.). Dieses konjunktive, implizite Wissen um die gemeinsame Hervorbringung von Praxis wird dokumentarisch *Orientierungswissen* genannt.

Die transaktionale Forschungsperspektive im Anschluss an Arnd-Michael Nohl (2014, 2016, 2018) erweitert den dokumentarischen Analyserahmen für die in den Erfahrungsraum involvierten, je relevant gesetzten Dinge. Ausgangspunkt ist die Erkenntnis, dass der habituierte Erfahrungsraum von einer „vollständige[n] Transaktion der Elemente mit ihrer Umwelt“ (Nohl 2016, S. 395 mit Verweis auf Mead 1987) geprägt ist, also von einem erfahrungsmäßigen Einssein von Welt und Selbst. Die methodische Herausforderung besteht darin, die implizite Eigenlogik (das Spezifische) der Praxis, an der Menschen *und* Dinge teilhaben und die für beide selbstverständlich ist, herauszuarbeiten und benennen zu können. Beide methodischen Zugänge – die dokumentarische und transaktionale – insistieren darauf,

„Praktiken jenseits ihrer öffentlichen, gesellschaftlichen und institutionalisierten Bedeutung zu rekonstruieren, also insbesondere davon auszugehen, dass sie nicht von vorneherein klar zu benennen sind. Vielmehr muss in der Interpretation erst rekonstruiert werden, welche Bedeutungen in und mit diesen Praktiken als „selbst-referentielle Systeme“ [...] entstehen und was dies mit den Beteiligten zu tun hat.“ (Nohl 2018, S. 43 mit Verweis auf Bohnsack 2009, S. 27)

Wie Benjamin Jörissen (2015) in Auseinandersetzung mit Nohls transaktionaler Forschungsperspektive herausstellt, ist das Zusammenspiel von Design und Nutzung aber nicht nur dinglich-bedingt, sondern auch diskursiv-machtvoll-bedingt, also durch einen über das jeweilige Ding hinausgehenden Machtraum. Der qua Design eingeschriebene *ideale* Handlungs- und Zukunftsentwurf belohnt die *richtige* Anwendung, indem das Ding seiner*ihre Nutzer*in Handlungsmacht verleiht:

„Design stellt damit auch jeweils Angebote bereit, auf bestimmte Weise zum Nutzer eines Dinges zu *werden*. Praktiken im Umgang mit Dingen, die sich als ‚Nutzung‘ verstehen, sind auch Praktiken des Selbst, die den ‚Nutzer‘ [...] als eine Weise des Selbstverständnisses überhaupt erst hervorbringen.“ (Jörissen 2015, S. 226 f., H. i. O.)

Unsere empirische Untersuchung greift diese theoretischen Vorannahmen auf, indem sie zwei komplementäre Analyseperspektiven aufeinander bezieht: Zum einen richtet sich der Fokus auf das Orientierungswissen der Kinder; zum anderen auf die von den Kindern verwendeten Spiele-Apps *Subway Surfers* und *Roblox*². Ziel ist es, die gewonnenen Erkenntnisse beider Ebenen so zueinander in Beziehung zu setzen, dass ein Verständnis der Transaktion zwischen kindlichem Handeln, digitalem Medium und Machtraum möglich ist. Welches postdigitale Orientierungswissen leitet die Rede–Spiel–Praxis der beforschten Kinder an? Welche Spezifika kennzeichnen die je erlangten (und angestrebten) Subjektpositionen der Spieler*innen?

Um uns der Beantwortung dieser Fragen zu nähern, betrachten wir einen Materialkorpus von zwei von den Forschenden durchgeführten Gruppendiskussionen mit je zwei Kindern im Alter von acht bis neun Jahren, die sich am Ende der dritten Klassenstufe befinden. Die Kinder stammen aus urbanen sowie stadtnahen Regionen und sind jeweils eng befreundet. Das eine Freund*innenpaar kann weiblich gelesen werden (selbstgewählte Pseudonyme: Josy und Jenny), das andere männlich (von den Forscher*innen gewählte Pseudonyme: John und Johnny). Die Diskussionen wurden vor dem Hintergrund von acht weiteren Gruppendiskussionen, die im Sommersemester 2023 von Studierenden erhoben und im Seminarkontext gemeinsam ausgewertet wurden, komparativ analysiert und können, wenngleich nur sehr vorsichtig, als *typisch* für Großstadt-Grundschulkindern dieser Spiel-Generationenkohorte beschrieben werden, zumal die von den Kindern jeweils relevant gesetzten Spiele das Ranking der meist-gespielten Spiele (mit-)anführen (mehr dazu, siehe unten).

In der nachfolgenden Interpretation ausgewählter Gruppendiskussionspassagen rekonstruieren wir die Rede(Spiel)Praxis der Kinder (3) mit dem Ziel, die Sinnhaftigkeit der Praxis *aus dem empirischen Material heraus* verstehend nachzuvollziehen, d.h. auf eine diskursive Einordnung der Ergebnisse wird im Sinne der *Selbstreferenzialität von Praxis* vorerst verzichtet (vgl. Bohnsack 2017, S. 44). Der sequenziellen Darstellung geschuldet, ist in diesem Abschnitt das Spiel noch eingeklammert: „Rede(Spiel)Praxis“ – erst im erweiterten Zugriff auf das Material erfolgt der Fokus auf die in der Praxis relevant gesetzten Spiele mit einer Artefaktanalyse (4) und schließlich der transaktionalen Zusammenschau (5) *mit* kritischer Einordnung der Ergebnisse seitens der Autor*innen.

Das Fazit stellt genau genommen ein *Zwischenfazit* dar, da uns bisher kein empirischer Maximalvergleich vorliegt, etwa eine Gruppendiskussion mit Kindern derselben Generation, die ein anderes, nicht-digitales Spiel intensiv spielen. So harren die Ergebnisse noch ihrer empirischen Differenzierung, bieten aber einen – nicht nur methodischen, so unsere Hoffnung – fruchtbaren Auftakt transaktionaler Spiel-Forschung.

² Im Gegensatz zu *Subway Surfers* ist *Roblox* eine Online-Plattform und ein sogenanntes Game-Creation-System (Roblox Corporation, 2023). Die Plattform umfasst sowohl eine Entwicklungs-Engine zur Erstellung eigener Spiele als auch Millionen unterschiedlicher, von Nutzer*innen geschaffener Games.

3. Die Rede(Spiel)Praxis

3.1 Das Spiel beginnt am Bahnhof – Gruppendiskussion Josy, Jenny und Subway Surfers

Die folgende Passage entstand zu Beginn der Gruppendiskussion, nachdem die Kinder auf unseren Eingangsimpuls hin verschiedene digitale Medien auf einem Bild benannt hatten. An die dabei erwähnten, von den Kindern so genannten „Handyspiele“ knüpft der Interviewer (männlich) mit einer weiterführenden Frage an:

I: Könnt ihr da noch nen bisschen mehr erzählen? (.) Was habt ihr so für Erfahrungen mit Spielen, Handyspielen gemacht?

Josy: Also ich spiel auf meinem Handy meistens nur mit meinen Freunden Zappel-Zappel ((Subway-Surfer)). Also dis is sone kleine Figur (.) und du musst dann so auf Bahnhöfen spielen und ganz viele ähm Münzen einsammeln. (.) Bis dann. (.) Wenn ich mit meinem Peter, mit meinen Freunden wie Peter und so draußen bin und kleine Pause brauche und die U-Bahn gerade kurz nicht kommt. (.) Weil ich so eine Station kurz fahren wollten. Und und die U-Bahn gerade nicht kommt. Dann setzen wir uns kurz auf die Bank und spielen kurz vielleicht eins zwei Runden. (4) Und das Spiel (Zappel-Zappel) ähm (.) macht machts nicht langweilig.

Die Entscheidung für das Spielen von *Subway Surfers* – von Josy als „Zappel-Zappel“ bezeichnet³ – ist für sie an bestimmte Bedingungen bzw. Umstände geknüpft. *Erstens* an Gemeinschaftlichkeit: Das Spiel wird „nur mit meinen Freunden“ gespielt. *Zweitens*, sozusagen gegenläufig zur ersten Bedingung, dient es Josy als Rückzugsoption aus dem sozialen Umfeld (Josy: wenn ich eine "kleine Pause brauche"). *Drittens* ist das Spiel an die Überbrückung von Wartezeiten geknüpft: Zum Beispiel, wenn „die U-Bahn gerade nicht kommt“. Ob Josy mit der Nennung dieser Bedingungen betont, dass sie das Spiel seltener spielt als andere Spiele oder ob sie es seltener spielt als von anderen vielleicht angenommen, bleibt offen. Das Spiel scheint als kurzweiliger *Lückenfüller* zu fungieren, als eine Gelegenheit, die sich spontan ergibt, ohne dass dem Spiel selbst eine besondere Bedeutung zugeschrieben wird. Es ist nicht ihr Lieblingsspiel und es wird sich nicht gezielt mit Freund*innen verabredet, um eben dieses Spiel zu spielen. Vielmehr ist es beiläufig in ihren Alltag integriert⁴ und – Josys vorläufiges Fazit – „machts [damit] nicht langweilig“.

3.2 Das Spiel beginnt im Bett – Gruppendiskussion John, Johnny und ein Endlosläuferspiel (wahrscheinlich Subway Surfers)

Zum Zeitpunkt des Interviews, mittags in den Schulferien und Johnny hat bei John übernachtet, haben die Kinder schon fünf Stunden gespielt. Die Interviewerin (weiblich) ist beeindruckt: „Wo::ah (.) erzähl(t), w-wie fängst dis an? Von Anfang bis Ende würde ich dis gerne

³ Unter Rückgriff auf Muchow und Muchow (2012 [1935], S. 116 ff.) ließe sich der Ausdruck „Zappel-Zappel“ auch als Verkörperung einer leiblich-affektiven Spielhaltung interpretieren. Muchow und Muchow betonen die Bedeutung von Körperbewegung als Voraussetzung für kindliches Spiel sowie als zentral für deren Wahrnehmung von Welt. „Zappel-Zappel“ verweist somit nicht nur auf eine spiel-homologe motorische Unruhe (siehe unten), sondern signalisiert auch eine Form der performativen Aneignung digitaler Spielräume (vgl. Brämer/Carnap 2024).

⁴ Diese beiläufige Nutzung verweist auf eine Normalisierung digitaler Medienpraktiken im Alltag; ein zentrales Merkmal postdigitaler Sozialisation (vgl. Jörissen/Schröder/Carnap 2020, S. 61).

hören.“ Daraufhin erläutern sie, wie das Spiel *Subway Surfers* funktioniert, das sie zur Zeit viel spielen. Später erzählen sie von ihren Lieblingsspielen. Das „aller Lieblingsspiel“ von John ist *Roblox*, bei dem es „über 20.000“ Spiele gibt, was „sehr geil“ ist. Auf *Roblox* stehen laut Aussagen der Jungen zwar auch „Ballerspiele“ – wie Fortnite, das Lieblingsspiel von Johnny, das er nicht spielen darf – zur Verfügung, aber es gibt auf *Roblox* auch „richtig coole Spiele“, bei denen man „selber ne Obby bauen kann“, also einen Parcours, bei dem „man über Sachen springen“ muss. In der anschließenden Gesprächspause kommt die Interviewerin auf die Frage zurück, wie das Spiel der Kinder anfängt.

I: Ich wollte noch so (.) dachte noch, wie war das denn sozusagen? Wer von euch hat die Idee oder wie macht ihr denn (und) wie macht ihr das?

John: Also ich wach auf. //I: Ja.// Wart kurz ab. Mhm. Sieh, dass Johnny noch nicht wach ist. // I: Mhm.// Nimm das iPad. Warte bis er wach is. (.) Ähm, wenn der wach ist, dann fangen wir an beide zusammen zu spielen.

Johnny: Er spielt immer schon vor mir. Weil er (ist) immer vor mir wach.

John: Ich bin immer um sechs Uhr wach. Um sechs Uhr kann ich schon rumrennen.

Auch bei John und Johnny ist – ähnlich wie bei Josy und Jenny – die Entscheidung *für* das Spiel eingebettet in eine Warte-Situation, die es erfordern würde, *Nichts* zu tun: John liegt wach im Bett, es ist 6 Uhr morgens, sein Freund schläft noch. Eine weitere Gemeinsamkeit zu Josys und Jennys Erzählung ist, dass das Spielsetting von Gemeinschaftlichkeit *und* alleinigem Tun geprägt ist. John spielt alleine, aber nur, weil der Freund noch nicht wach ist. Sobald Johnny wach ist, „fangen wir an beide zusammen zu spielen.“ Wie sich das Zusammen-Spiel ereignet, wird in der nächsten Interview-Passage deutlich.

3.3 Rede(Spiel)Praxis „in der Luft haben wir uns“ – John, Johnny und Subway Surfers

Am Anfang der folgenden Passage unterhält sich vornehmlich John mit der Interviewerin, während Johnny spielt, bis sie sich „in der Luft“ das Gerät in die Hände geben und die Interviewerin schließlich von Johnny unterhalten bzw. verabschiedet wird, während John spielt. Der *Run* ist nur einmal unterbrochen, als Johnny die Figur falsch („zu früh“) bewegt, was beide mit „nei:::n!“ quittieren. In der Lauf-Unterbrechung bekommen sie eine Überraschungs-Box („300 Münzen!“), anschließend geht das Spiel weiter, auch noch, als die Interviewerin sich verabschiedet.

John: Subway Surfers ist halt ein unendlich langes Spiel. Also, du rennst halt bis du stirbst.

Johnny: du kannst nie äh nie (1)

I: Pause machen

Johnny: Ja

John: ja, man kann Subway Surfers eigentlich nicht verlieren und auch nicht gewinnen.

((An dieser Stelle ist Johnnys Run zu Ende))

Johnny: nei:::n! Ich bin zu früh:::

John: °nei:::n° ((Seufz))

((Sie haben eine "Box" bekommen. Die Box wird der Interviewerin gezeigt.))

Johnny: guck, jetzt das. Das ist die Box. (1)

[...]

Johnny: und jetzt. Auf. (.) Wir haben 300 Münzen!

((Johnny spielt weiter, obwohl John "dran" ist))

Johnny: °ich will hier hoch.°

John: jetzt bin ich dran.

Johnny: ja, ok, warte, John gleich darfst du (.) jetzt jetzt. ab jetzt! Schnell! An die Seite!

John: @Scheiße!@

((Johnny übergibt John beim Spiel – während des Rennens – das iPad und obwohl es erst nicht so aussieht, klappt der fliegende Wechsel))

John: °in der Luft haben wir uns°

I: °@(.).@°

Johnny: da ist ein Frogga, John!

John: den sammel ich nicht ein. doch ich sammel ihn ein.

Johnny: °boah ey° (.) ((Musik aus dem Spiel ist zu hören))

I: ok (.) na gut. ich glaube

John: (°den hätte ich sammeln könn=n°)

I: ich muss jetzt.

John: good bye

I: good bye (machen)

((Musik aus dem Spiel ist zu hören)) (2)

Johnny: das spielen wir halt sehr oft.

Die Unendlichkeit des Spiels, die zu Beginn der Sequenz verbal relevant gesetzt wird („Subway Surfers ist halt ein unendlich langes Spiel.“), wiederholt sich in der Performanz: es ist immer *noch etwas* zu tun, die nächste Hürde zu nehmen („ich will hier hoch.“), das nächste Sammelobjekt einzufangen („da ist ein Frogga, John!“), kein Ende in Sicht. Und falls der *Run* – aus Versehen – doch mal endet, bleibt spannend, wie viele Münzen man bekommt („und jetzt. Auf. (.) Wir haben 300 Münzen!“).

Die Unendlichkeit des Spiels, die die Proposition bestimmt, verschiebt sich in der Konklusion zu einer Reflexion auf die eigene Spielpraxis: „das spielen wir halt sehr oft.“ Unendlich ist das Spiel, das wir sehr oft spielen.

3.4 Rede(Spiel)Praxis „kurz mein Job gemacht“ – Josy, Jenny und Roblox

In beiden Gruppendiskussionen wird neben *Subway Surfers* auch die Spieleplattform *Roblox* relevant gesetzt. In der folgenden Sequenz aus der Diskussion mit Josy und Jenny geht es erst um ein sogenanntes „Bobby Slime Spiel“, das wir nicht identifizieren konnten und später um Roblox, das „Rot-Blau-Team“ genannt wird. Komparativ interessant ist hier, dass, wie bei John und Johnny, die besondere Spiel-Zeit-Erfahrung im Zusammenhang mit dem Geld-Verdienen thematisch wird.

Josy: Ich habe nur kurz in meinem Bobby Slime Spiel auf, bei meinem Papa auf der X-Box mal gespielt. Ich habe nen bisschen Geld verdient, um das zu holen können, als Outfit. Ich habe es glaube zehn oder acht Runden kurz das mein Job gemacht. Und da war fast so ne ganze, oder drei Stunden vorbei. Ich dann so (.) he. ha. ((deutlich höher gesprochen als sonst)) (3) Also paar Minuten ist fast ne ganze Stunde. Das geht richtig schnell vorbei. (.) Man sagt, weil man immer bei den Eltern bitte noch fünf, fünf (.) Minuten @(1)@.

Jenny: Ähmm also wenn ich mit Josy spiel' geht auch die Zeit vorbei. Einmal ging es uns so ähm. Josy und ich wollten grad so das Spiel beginnen (.) mit dem Rot-Blau-Team [Roblox] ähm, aber dann musste ich schon los.

Das Spiel wird als Arbeitstätigkeit gerahmt: Josy hat „kurz“ ihren „Job“ gemacht und „nen bisschen Geld verdient“. Die Zeit vergeht dabei „richtig schnell“. Geldverdienen erscheint mühelos und kurzweilig. Implizit zeigt sich in Josys uneindeutiger Formulierung, „ein bisschen Geld verdient“ zu haben, damit sie sich ein „Outfit“ „holen“ kann, ein postdigitaler Monetarisierungsaspekt. Ob es sich bei ihrem „Job“ um einen Echtgeld- oder In-Game-Transfer handelt und ob dieser Job digital oder analog stattfindet, geht aus ihrer Rede nicht hervor. Für die Kinder ist eine Unterscheidung in digital und analog nicht relevant. Viel beeindruckender ist für sie die Zeiterfahrung: obwohl sie gerade erst angefangen haben zu spielen, ist die Spielzeit schon wieder vorbei (Jenny: „dann musste ich schon los“).

4. Subway Surfers und Roblox in der komparativen Artefaktanalyse

In einer ersten, kommunikativ-verallgemeinerten Betrachtung können sowohl *Subway Surfers* als auch *Roblox* als hochgradig erfolgreiche Mobile-Apps beschrieben werden. Beide Anwendungen werden von Statista.com im Jahr 2024 unter den meist heruntergeladenen kostenlosen Spiele-Apps weltweit gelistet: *Roblox* führt mit 219 Millionen Downloads das Ranking an, während *Subway Surfers* mit 177 Millionen Downloads Platz drei belegt (Statista, 2025). Beide Apps sind jeweils Knotenpunkte einer *Franchise*, die sich über Werbung, In-App-Käufe und markenstrategische Expansion finanziert (Sybo Games 2023; Roblox Corporation 2023). Die Funktionsweise beider Apps unterscheidet sich trotz vergleichbarer Marktdominanz grundlegend: Während *Subway Surfers* (entwickelt 2012) ein klassisches Endlosläuferspiel darstellt, handelt es sich bei *Roblox* (2006 entwickelt) um eine Online-Plattform und ein sog. Game-Creation-System, d.h. um eine einfache Engine zum Herstellen von Computerspielen (Sybo Games 2023; Roblox Corporation 2023).

4.1 Analyse des User-Interface

Öffnet man die App *Subway Surfers*, überlagert sich die Smartphone-Menüstruktur mit der der Spielwelt. Eine animierte Figur sprüht Graffiti auf einen Waggon – eine Szene, die gerahmt wird vom Interface des Menüs, als würde man die Szene durch die Smartphonekamera sehen. Die übliche Uhrzeit-Anzeige des Smartphones wird durch den Punktestand im Spiel ersetzt, app-interne Widgets signalisieren mit rot markierten Zahlen unerledigte Aufgaben: *Du hast sechs ungelesene Nachrichten – bitte öffnen und lesen*. Das augmentierte Interface-Design überträgt vertraute Anzeigen- und Aufforderungsmechanismen von Smartphonebetriebssystemen in die Logik des Spiels.

Beim Öffnen der Plattform *Roblox* wird man in ein komplexes, zunächst unüberschaubares Skript eingebunden: Ein Pop-Up-Element, das die eigentliche Menüstruktur überlagert, erscheint auf dem Bildschirm – „Mit Freunden macht Roblox extra Spaß! Verbinde dich mit Freunden, die du bereits kennst oder schließe neue Freundschaften“. Die Form des Pop-Up-Elements ist einem typischen Design von User-Interfaces entlehnt und fordert als sogenannte Systemmeldung *dringlich* dazu auf, bestimmte Handlungen auszuführen oder das entsprechende Element durch Berühren des X-Symbols zu schließen (mit ggf. negativen Folgen). Die Menüoberfläche ist bei *Roblox* ein nahezu endloser Strom von Spielangeboten, präsentiert in einer Kachelstruktur, die sich fortlaufend aktualisiert, also in Bewegung ist (*Nichts verpassen!*). Die Kacheln – genauer: Thumbnails – folgen einer Content-Plattform typischen Ästhetik, bekannt von z. B. YouTube. Sind Thumbnails ursprünglich dafür gedacht gewesen, die Menge der zu verarbeitenden Daten zu reduzieren, funktionieren diese heutzutage eher im Sinne einer Aufmerksamkeits- und Werbelogik (Seobility 2024). Sie versprechen Orientierung in der Fülle der Inhalte und markieren bestimmte Zugehörigkeiten bspw. in Form von Spielgenres. Die von den Kindern in den Gruppendiskussionen beschriebenen „Obbies“ (Hindernisparcours) sind im Rahmen der Angebotsstruktur bzw. Thumbnails gut als solche (wieder-)erkennbar: Regenbogenfarben dominieren, schwebende Plattformen und endlose Himmelslandschaften. Direkt unter den Thumbnails platziert: eine Bewertungsskala mit Daumen-Symbolen, die für kollektive Zustimmung oder Ablehnung stehen.

Während sich das Menü von *Subway Surfers* als erweiterte Oberfläche des Smartphones inszeniert und die Spieler*in selbst – sozusagen mit ihrem Smartphone in der Hand – in die Narration und Spiellogik mit hineingenommen wird, fungiert das *Roblox*-Menü mit seiner Thumbnail-Logik als Gatekeeper hin zu einer plattformübergreifenden, digitalen Spielkultur: *Roblox* ist nicht *ein* Spiel, sondern ein algorithmisch kuratierter Spiele-Markt. Beide Interfaces schließen somit an bewährte digitale Erscheinungsweisen und Routinen an.

4.2 Analyse der Spielablaufs

Sobald das Spiel *Subway Surfers* gestartet wird, weicht das statische Interface einer dynamischen Szene: Eine Spielfigur rennt auf Gleisen (Rennen ist der Default-Modus bzw. die Grundeinstellung, die Figur rennt *automatisch*), verfolgt von einem Polizisten mit Hund, während der*die Spieler*in – aus einer Third-Person-Perspektive – die Kontrolle übernimmt. Die Herausforderung besteht darin, Hindernisse zu überwinden, Zügen auszuweichen und so lange wie möglich in Bewegung zu bleiben. Je weiter die Spielfigur rennt, desto mehr Münzen und andere Dinge sammelt sie ein. Belohnungen sind im gesamten Spiel omnipräsent und vielfältig: Blaue und gelbe Sterne, Schlüssel, Geheimkisten, tägliche Gratis-Geschenke, Spezialangebote im Shop usw. Belohnungen können erspielt und gekauft werden. Virtuelle Währungen verunklaren die Relation zwischen In-Game-Währung und Echtgeld. Pakete wie etwa das „Miss Mia-Paket“ bieten nicht nur einen alternativen Spielfigur-Skin, sondern auch 25 Schlüssel, 50 Boards und 95.000 Münzen für 5,49 Euro.

Aufgrund der Komplexität der Plattformlogik und der Fülle an Spielen wird die Analyse des Spielablaufs bei *Roblox* auf das von den Kindern in beiden Gruppendiskussionen relevant gesetzte Spiel „*Obstacle Run (Obby Easy)*“ reduziert. *Obbys* gelten als typisches plattformspezifisches Genre auf *Roblox* und ähnliche Spiele werden demnach häufig aufgefunden und genutzt

(das Spiel „Einfaches Obby“ wurde allein bereits 1,5 Mrd. mal besucht, vgl. Roblox Corporation 2025). Sobald dieses Spiel in *Roblox* gestartet wird, findet sich der*die Spieler*in unmittelbar in einer Welt wieder, die auch von anderen Avataren bevölkert ist, aber dennoch seltsam leer wirkt. Kein Gruß, keine Interaktion. Das Ziel des Spiels besteht darin, einen Hindernisparcours zu überwinden, inklusive Wendeltreppen, Tunnel und Rutschpassagen. Bestimmte rote Wände oder Blöcke sind *tabu* – Berührung bedeutet sofortigen Neuanfang. Im Gegensatz zu *Subway Surfers* gibt es hier keinen Game-Over-Screen. Die Spielerfigur *stirbt* nicht, sondern wird – ohne Übergangsritual – zurückgesetzt. Am unteren Bildschirmrand werden zusätzliche Symbole angezeigt, z. B. ein Greifhaken, ein Radio, farbige Buttons, die aber nicht verfügbar sind, sondern Kaufaufforderungen darstellen. Wer nicht über genügend „Robux“ verfügt, erhält die Mitteilung: „Nicht genügend Robux, Greifhaken 400 Robux (ca. 5,99€)“. Auch der Spiel-Raum ist durchzogen von kommerziellen Setzungen, z. B. steht an jedem Checkpoint eine Werbetafel von Walmart. Bestimmte Level können nur mit gekauften Items passiert werden, d.h. Fortschritt und Weiterkommen sind an Ausgaben geknüpft.

Nutzer*innen sind gleichzeitig Entwickler*innen, d.h. sie können für *Roblox* Spiele erstellen, Preise festlegen, Regeln gestalten, Interaktionsmöglichkeiten definieren usw., d.h. sie sind damit Teil des Systems, das zwischen spielerischer Kreativität und kommerzieller Plattformökonomie oszilliert.

Während *Subway Surfers* durch intransparente Währungen, temporäre Seasons und Glücksspiel-Lootboxen strukturiert und gleichsam unübersichtlich ist, stellt sich bei *Roblox* eine ähnliche Verquickung von Wirtschaftlichkeit und Unübersichtlichkeit dadurch ein, dass die Grenzen zwischen Spiel, sozialer Zugehörigkeit und wirtschaftlichen Interessen verschwimmen. Mehr noch als bei *Subway Surfers* ist Gewinnen hier mit sozialer Einbindung und performativer Präsenz innerhalb des Plattformgefüges verknüpft. Indem typische Spielrhythmen wie etwa das „Game Over“ entfallen, kommt es zu dem Eindruck einer Atemlosigkeit und Endlosigkeit, die an den Kurzvideo-Flow auf TikTok erinnert. Bei TikTok werden bspw. Atempausen oder Szenenwechsel algorithmisch optimiert durch sog. *Jump-Cuts* gekürzt, durch Schnitte ohne nachvollziehbaren Szenenwechsel (vgl. Bender/Wulff o. D.). Hierdurch kommt es zu einer Beschleunigung und Verdichtung der medialen Zeitstruktur, wie sie sich auch in der Darlegung der Kinder im Rahmen der Gruppendiskussionen zeigt. Die Spielhandlung ist potenziell endlos, die Nutzer*innen befinden sich in einer permanenten Einbindung, sei es durch Entscheidungen, Mikrotransaktionen oder soziale Vernetzungen. *Roblox* kann insofern als eine Art *Plattformspiel* beschrieben werden.

5. Transaktionale Zusammenschau

Für die transaktionale Zusammenschau haben wir ausgehend von den Spielen drei unterschiedlich widersprüchliche Komplexitäten herausgearbeitet, die die Spiele charakterisieren, also ihren Eigensinn markieren (vgl. zum Verhältnis von Eigensinn und Über-/Gegensätzlichkeit: Bohnsack 2009: 36 f.; zum Verhältnis von Bild- und Dinganalyse Nohl 2016, S. 43 f.). Diese haben wir in einer zweiten Interpretationsschleife für die Rekonstruktion der hybriden Eigenlogik der Spielrede genutzt. Insgesamt ist die Rekonstruktion von Orientierungswissen auf das Herausarbeiten von Homologien gerichtet, da sich in ihnen die Musterhaftigkeit der gemeinsamen, be-dingten Weisen der Herstellung von Praxis anzeigt (vgl. Bohnsack 2017, S. 80).

Die subjektivierungskritische Interpretation (5.3) fragt schließlich nach den möglichen Subjektpositionen an der digitalen „Schnittstelle“ von Mensch und Design-Ding (vgl. Carnap/Flasche 2024, S. 137 mit Verweis auf Nassehi 2019).

5.1 Komplexität: Menüführung versus Spielweise

Auf der Ebene der Menüoberfläche präsentieren die Spiele ein komplexes und unübersichtliches System aus Tasks, Skins, Thumbnails, Rankings, In-Game-Währungen usw. Gleichzeitig und dagegen bleibt die eigentliche Spielweise, die Spielmechanik und Strategie, in beiden analysierten Spielen relativ reduziert: Rennen, Ducken, Springen und Ausweichen; parallel dazu Einsammeln. Die Handlungsoptionen und Auswahlanforderungen an die Spieler*innen sind insofern gegensätzlich, als dass sie sich im Menü mit unzähligen Möglichkeiten auseinandersetzen (müssen), während das eigentliche Spielgeschehen vergleichsweise eindeutig vorgegeben ist.

Diese Eigenlogik der Artefakte zeigt sich an verschiedenen Stellen in den Gruppendiskussionen wieder. Reden die Kinder *über* das Spiel, so werden die Menüs und deren Fülle an Informationen („über 20.000“ Spiele zur Auswahl bei *Roblox*) sowie die in der Logik des Menüs bedeutsamen Items („da ist ein *Frogga John!*“ bei *Subway Surfers*) explizit hervorgehoben, wohingegen das Spielgeschehen selbst eher knapp und präzise kommentiert wird (John: „den sammel ich nicht ein. doch ich sammel ihn ein.“) oder distanziert, *philosophisch*, verallgemeinert (John: „*Subway Surfers* ist halt ein unendlich langes Spiel. also, du rennst halt bis du stirbst. [...] man kann *Subway Surfers* eigentlich nicht verlieren und auch nicht gewinnen“). Der Gegensatz lässt sich (auch) mit der *Natur der Sache* begründen, denn das Menü beschäftigt sich mit Sag- und Zählbarem und ist entsprechend leichter in die ebenfalls sagbare Rede übertragbar, wohingegen sich das (Spiel-)Tun eben nicht im Register des Sag- und Zählbaren ereignet, weswegen davon auch anders erzählt wird; aber – so unsere Analyse – die *überbordende* Komplexität des Menüs und die *überschaubaren* Spieloptionen verdrehen gerade die Sachlichkeit von Zahl und Sprache (Menü) einerseits und dem performativen Überschuss (des Spiels) andererseits. Diese Über-/Gegensätzlichkeit zeigt sich in der Rede-Spiel-Praxis der Kinder diskursorganisatorisch, also in der Struktur ihrer Redepraxis – d.h. inkorporiert, verinnerlicht – in den komplexen narrativen Rahmungen einerseits, die aus Forscher*innenperspektive teilweise schwer zu verstehen sind und durch die man erzählerisch erstmal *hindurch* muss (wie durch das Menü), und den – im Kontrast dazu – knappen, deutlichen Handlungsvollzügen (Rennen, Einsammeln).

Josy: Ich habe nur kurz in meinem Bobby Slime Spiel auf, bei meinem Papa auf der X-Box mal gespielt. Ich habe nen bisschen Geld verdient, um das zu holen können, als Outfit. Ich habe es glaube zehn oder acht Runden kurz das mein Job gemacht. Und da war fast so ne ganze, oder 3 Stunden vorbei.

Die Spiel-Handlung ereignet sich in den „zehn oder acht Runden“, in denen Josy „kurz ihren Job gemacht“ hat; dieses eher einfache *Rundendrehen* ist gerahmt von der – vergleichsweise komplexen – Menü- (und Hardware-) Erzählung, bei der Bobby Slime, X-Box, Geld verdienen, ein Outfit holen und das Zählen der Runden eine (schwer nachvollziehbare) Rolle spielen.

5.2 Komplexität: Digitale Bewegung versus physische Immobilität

Die Spiele inszenieren eine Welt unendlicher Bewegung: Die Spielfiguren rennen und springen immer weiter, unermüdlich – Stillstand ist quasi nicht erlaubt bzw. nur als widersinniges Verhalten möglich. Die Simulation physischer Dauer-Aktivität steht in direktem Gegensatz zur Körperlichkeit der Spieler*innen: sie sitzen selbst unbewegt mit dem Smartphone oder Tablet in der Hand etwa auf dem Sofa. Bemerkenswert wird diese sicherlich nicht neue Erkenntnis der spielerisch-möglichen Gleichzeitigkeit und Überschreitung körperlicher und topografischer Grenzen (siehe Einleitung mit Verweis auf Wulf 2005 und Sprenger 2005, vgl. auch Brämer/Carnap 2024, S. 339) erst bei genauerer Betrachtung: *Subway Surfers* erlaubt durch das visuelle Game-Over-Ritual (in schneller Abfolge Szene 1: die Spielfigur ist eingeklemmt zwischen Zug und Polizist, Szene 2: der Polizist hebt die Spielfigur am Fuß hoch, Szene 3: zurück auf Start, die Spielfigur rennt) noch ein wenig Zeit für die Erfahrung des Scheiterns. Die *Obbys* auf *Roblox* dagegen setzen auf permanentes Weiterspiel: Wird eine rote Wand berührt, geht es ohne Unterbrechung direkt zurück auf Start (sozusagen ohne Szene 1 und 2 direkt zu Szene 3). Damit steigert das hier gespielte Spiel auf *Roblox* die für Endlosläufer-Spiele namensgebende Unendlichkeit hin zu einer *pausenlosen* Unendlichkeit.

Diese Dauerschleife aus Bewegung *und* Stillstand begegnet uns in der Spiel–Rede homolog in der Weise, wie Erzählfluss und Ereignis parallel zueinander liegen bzw. wie davon berichtet wird: „Also ich wach auf. Wart kurz ab. Mhm. Sieh, dass Johnny noch nicht wach ist. Nimm das iPad. Warte bis er wach is.“ Die Wahrnehmung der Situation, ihre Kommentierung als auch die erzählte Handlung – die Entscheidung, sich das iPad zu nehmen und parallel zur *Bett-ruhe* ein Jump’n’Run Spiel zu spielen – liegen trotz relativ abgehackter Erzählung *irgendwie geschmeidig* parallel zueinander; die Erzählung legt sich wie ein Spiel-/Film, wie eine Art Oberflächenbehandlung auf die Realität, auf die Körper, die im Bett liegen. Auch die Interview- und Spielsituation ist von dieser Dauerschleife aus Bewegung und Stillstand geprägt: Die Kinder spielen, philosophieren über das Spiel, kommentieren das Spielgeschehen, verlieren, spielen weiter, wechseln das Gerät und damit ihre jeweilige Spiel- und Sprecherposition, verabschieden die Interviewerin, spielen weiter und konkludieren die Erzählung; alles parallel zueinander, während gleichzeitig pausenlos *nichts* passiert, die Kinder sitzen ruhig auf dem Sofa oder liegen im Bett und haben das Tablet in der Hand.⁵ In ähnlicher Weise fügt sich das Spiel *Subway Surfers* in das Erleben von Josy bzw. verhält sich Josys Erzählung in ähnlicher Weise zu ihrer Spielpraxis: „Wenn ich [...] mit meinen Freunden wie Peter und so draußen bin und kleine Pause brauche und die U-Bahn gerade kurz nicht kommt. (.) Weil ich so eine Station kurz fahren wollten. [...] Dann setzen wir uns kurz auf die Bank und spielen kurz vielleicht eins zwei Runden.“ Josy ist gleichzeitig mit Freunden unterwegs und braucht eine Pause von ihnen; sie warten auf die U-Bahn, aber diese kommt nicht; das Spiel *puffert* etwaige Diskrepanzen und Unterbrechungen erlebnismäßig ab, indem es parallel zum Ereignis einen andauernden Erlebnisstrom einzieht.

⁵ Vom Spielfluss aus gesehen gibt es eine Pause, als Johnny etwas „zu früh“ macht und eine Box mit 300 Münzen erhält, aber die Unterbrechung wird genutzt, um mir die Box zu zeigen, gleichzeitig ist die Unterbrechung von Vorfreude auf den unbekanntem Inhalt der Box geprägt und dann geht es auch schon weiter. Das gefühlte Aktivitätsniveau und aktive Gefühlsniveau bleiben gleich.

5.3 Komplexität: Spiel-Erzählung zwischen Vorder- und Hinterbühne

Auf der narrativen Vorderbühne erzählt *Subway Surfers* von urbaner Rebellion: Eine Figur sprüht Graffiti auf einen Zug, wird von einem Polizisten verfolgt, die Figur flüchtet – ein Narrativ, das sich an Codes der Hip-Hop- und Gangster-Kultur anlehnt. Auf der Vorderbühne kommt es zu einer Art spielerischer Grenzüberschreitung, ein Ausprobieren von Lebensentwürfen jenseits gesellschaftlicher Normen, das – wie im Märchen – mit Gold belohnt wird. Gleichzeitig und im Widerspruch dazu, ist das Ziel des Spiels, unermüdlich zu rennen und Münzen einzusammeln. Statt eines Abenteuers in der urbanen Subkultur oder eines lustvoll-koketten Entkommens gesellschaftlicher Erwartungen (Normen), prozessiert sich das Spiel als Einübung in eine repetitive Arbeit, in der Erfolg und Handlungsoptionen durch Akkumulation von Kapital (hier: Münzen, Sterne, Schlüssel usw.) erfolgt. Die Ökonomie des Sammelns folgt dem Muster vieler Mobile- und Browser Spiele: Vordergründig belohnt werden Geschicklichkeit, vielleicht auch Cleverness oder Kreativität; hintergründig ist die Spielaktivität eintönig, es geht darum, fleißig (dauerhaft) dasselbe zu tun. Tatsächlich profitiert davon vor allem der Spiele-Betreiber bzw. das Unternehmen von der andauernden Spielpraxis sowie von der Bereitschaft der Spieler*innen, sich (aus Langeweile heraus) Werbung anzuschauen oder Geld auszugeben, um komplexitätssteigernde Levels oder Tools freizuschalten.

Roblox dagegen inszeniert auf der Vorderbühne keine kohärente Erzählung, sondern präsentiert sich als offenes Spielfeld unzähliger, fragmentierter Mini-Spielwelten, die in erster Linie als Orte des gemeinsamen Spiels fungieren (sollen). Die Spieler*innen können und sollen nicht nur konsumieren, sondern auch Freund*innen finden und vor allem selbst gestalten, z. B. Avatare bauen, Spiele entwickeln und virtuelle Räume entwerfen. Die Möglichkeiten zur Mitgestaltung scheinen zunächst demokratisch, emanzipatorisch, fast schon bildungsförderlich. Doch auch hier zeigt sich auf der Hinterbühne eine andere Zielstellung: Eine algorithmisch intransparente und unhintergehbare Plattformökonomie steuert die Sichtbarkeit, Reichweite und den Erfolg der Nutzer*innen. Parallel ist das Spiel von einem Währungssystem durchzogen. Wer keine Robux investiert, muss die Plattform mit eingeschränkten Funktionen nutzen – während die Kaufanreize permanent am unteren Bildschirmrand glitzern und locken. Im Vergleich zu *Subway Surfers* fungiert *Roblox* als Meta-Spiel: Es organisiert die Regeln, Sichtbarkeitsmechanismen und ökonomischen Prozesse *hinter* den Spielen. Die scheinbar anarchische Vielfalt von *Roblox* verschleiert die strukturierte Marktlogik, in der nicht das einzelne Spiel, sondern die Plattform als Ganzes verschiedene Geldströme aggregiert.

Diese dritte Komplexität operiert auf Seiten des Artefakts weniger auf einer praxeologischen Ebene, die in der Struktur der Logik der Praxis der Kinder ihren Widerhall finden könnte, als auf einer machtvoll-diskursiven Ebene von Subjektpositionen und der praktischen Einübung in ebendiese über den Modus der Normalisierung und Begehrensregulierung (Butler 1995, S. 38). Insofern gilt es, stärker thematisch-diskursive Relationen zu den Gruppendiskussionen herzustellen. Hier fällt die Begeisterung für Geldmassen („Wir haben 300 Münzen!“) und hohe Summen („20.000 Spiele“, was „sehr geil ist“) auf, für Kauf- und damit auch Ausdrucksmöglichkeiten („Ich habe nen bisschen Geld verdient, um das zu holen können, als Outfit.“) sowie gleichzeitig eine Normalisierung monotonen Arbeitens sowie der Bereitschaft für *ein Mehr* an Komplexität Tauschgeschäfte einzugehen. So ließe sich schließlich weiter deuten, dass mit den

Endlosläufer-Spielen in die diskursive *Wahrheit* (vgl. Foucault 1977; Traue 2013) und „(dis)affective communities“ (vgl. Prieto-Blanco 2018) eingeübt wird, im Sinne von: Wer reich werden und ein abwechslungsreiches Leben will, muss dafür etwas tun, nämlich (endlos) Zeit und Geld (re-)investieren. Im Spiel vergeht Zeit zum Glück sehr schnell und Geld verdient sich (bis zu einem gewissen Grad) mühelos.

Es zeigt sich hier eine Homologie auf gesellschaftlicher Ebene: Während in Deutschland mehrheitlich nicht diejenigen wohlhabend sind, die besonders viel arbeiten, sondern die, die besonders viel erben (vgl. Niehues/Stockhausen 2020, 2024; Linartas 2025), bleibt das „Leistungsparadigma“ (Ricken/Reh 2018) – gerade auch in der und durch die Institution *Schule* – wirkmächtig:

„Leistung gilt gemeinhin als Resultat oder Prozess der besonderen Anstrengung eines Individuums, welches bemüht ist, das, was allgemein und intersubjektiv als Leistung anerkannt ist, zu erfüllen []. Das Individuum weiß sich dabei in der Regel im Wettbewerb um bessere oder schlechtere Leistung befindlich. Kinder lernen spätestens in den ersten Jahren ihrer Schulzeit diese Regeln kennen. Die Anerkennbarkeit von bestimmten Tätigkeiten (und entsprechende Nicht-Anerkennung von anderen Tätigkeiten) als Leistung hängt zusammen mit dem Wert, dem der Tätigkeit und ihren Resultaten dem Allgemeinwohl oder der Gesellschaft beigemessen wird [].“ (Dietrich 2020, S. 69 mit Verweis auf Neckel 2001, Heid 2012, Schimank 2018)

Im digitalen (Plattform-)Spiel werden Kinder zu Nutzer*innen, indem sie bestimmte „Outfits“ und Gegenstände im Spiel haben *wollen* und bereit sind, dafür kurz ihren „Job“ zu machen, Werbung zu konsumieren und Zeit zu investieren. Auf *Roblox* erfolgt zudem eine Einübung in das Plattform-Nutzer*innen-Subjekt, das bereit ist, sich den scheinbar willkürlichen, undurchsichtigen Bedingungen der Plattform zu unterwerfen, um selbst Content zur Verfügung zu stellen und *gesehen* zu werden, ein erfolgreicher, kreativer *Jemand* zu sein (vgl. Carnap/Flasche 2020, S. 57 f.).

6. Fazit

Durch die Kinder-Rede über ihr Spiel und entlang der rekonstruierten Eigenlogiken der digitalen Spiele konnte gezeigt werden, wie der habituierte Erfahrungsraum des digitalen Kinderspiels ein bestimmtes, von den Kindern verinnerlichtes Orientierungswissen hervorbringt. Wenngleich das Jump'n'Run-Flow-Erleben durch die komplexen Anforderungsstrukturen der Menüführung widersprüchlich gerahmt ist (5.1), legt sich das Spiel dennoch (willkommen) als eine Art Dauerschleife über die Unebenheiten des kindlichen Alltags (5.2). Dabei kommt es – so die kritische Abschlussreflexion – zu einer affektiven Einübung in die Arbeits- und Konsumwelt sowie in die plattformspezifische Sichtbarkeitslogik (5.3), wobei diese (anscheinend) weniger für die beforschten Kinder als für die Autor*innen des Beitrags ein Problem darstellen.

Literatur

- Ackermann, Judith (2017): Das Phänomen Let's Play – Entstehung und wissenschaftliche Bedeutung eines Remedialisierungsprozesses. In: Ackermann, Judith (Hrsg.): Phänomen Let's Play-Video: Ursprünge, Ästhetik, Aneignung und die Faszination aufgezeichneter Computerspielhandlungen. Wiesbaden: Springer VS, S. 1–15
- Beck, Gertrud/Deckert-Peaceman, Heike/Scholz, Gerold (2022): Perspektiven des Kindes – Eine Analyse. Opladen, Berlin und Toronto: Barbara Budrich.
- Bender, Theo/Wulff, Hans Jürgen (a.D.): Jump Cuts. In: Lexikon der Filmbegriffe. Universität Kiel. <http://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/j:jumpcut-217>.
- Biermann, Ralf/Verständig, Dan (2022): Medienbildung im Spiel? Lern- und Bildungsprozesse innerhalb digitaler Spielkulturen: Ein Walkthrough. MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung, 50, S. 199–232.
- Bohnsack, Ralf (1989): Generation, Milieu und Geschlecht: Erkenntnisse aus Gruppendiskussionen mit Jugendlichen. Opladen: Budrich.
- Bohnsack, Ralf (2009): Qualitative Analyse von Bild- und Videomaterial. Opladen und Farmington Hills: Barbara Budrich.
- Bohnsack, Ralf (2017): Die praxeologische Wissenssoziologie. Berlin: UTB.
- Boyd, Dana (2014): It's Complicated: The Social Lives of Networked Teens. New Haven und London: Yale University Press.
- Brämer, Martin/Carnap, Anna (2024): Digitale Kinderkulturen in der Grundschule: Subway-Surfing in postdigitalen Räumen. In: Flügel, Alexandra et al. (Hrsg.): Grundschulforschung meets Kindheitsforschung reloaded. Bad Heilbrunn: Verlag Julius Klinkhardt, S. 333–342.
- Buckingham, David (2012): Child's Play? Kritische Überlegungen zu Kindheit, Medien, Lernen und Spiel. <http://davidbuckingham.net/wp-content/uploads/2015/04/play.pdf>.
- Butler, Judith (1995): Körper von Gewicht. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Carnap, Anna/Flasche, Viktoria (2024): Körper und Kacheln: Zur Un-/Möglichkeit von Konjunktivität an der Zoom-Schnittstelle. In: MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung, 61, S. 157–178.
- Corneliussen, Hilde G./Rettberg, Jill Walker (2008): Digitale Kultur, Spiel und Identität: Eine Analyse von World of Warcraft. Cambridge, MA: MIT Press.
- Cramer, Florian (2015): Was bedeutet „Post-digital“? A Peer-Reviewed Journal About. <http://www.aprja.net/?p=1318>.
- Deckert-Peaceman, Heike (2022): Die Zukunft der Kinder als gesellschaftlicher Verhandlungsraum: Ein Beitrag zur Kindheitsforschung in Anlehnung an die kritische Erziehungswissenschaft. In: Beck, Gertrud/Deckert-Peaceman, Heike/Scholz, Gerold (Hrsg.): Zur Frage nach der Perspektive des Kindes. Opladen, Berlin und Toronto: Barbara Budrich, S. 29–50.
- Dietrich, Cornelia (2020): Sorge und Leistung. In: Dietrich, Cornelia/Uhlendorf, Niels/Beiler, Frank/Sanders, Olaf (Hrsg.): Anthropologien der Sorge im Pädagogischen. Weinheim und Basel: Beltz Juventa, S. 68–81.
- Donner, Martin (2021): Optimierung und Subversion: Kybernetik und neue künstlerisch-ästhetische Medienpraktiken der 1960er Jahre. In: MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung, 42, S. 169–198.
- Flasche, Viktoria/Carnap, Anna (2021): Zwischen Optimierung und spielerischen Gegenstrategien: Ästhetische Praktiken Jugendlicher an der Social-Media-Schnittstelle. In: MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung, 42, S. 259–280.
- Foucault, Michel (1977): Überwachen und Strafen: Die Geburt des Gefängnisses. Frankfurt a. M.: Suhrkamp. (Original: Surveiller et punir. La naissance de la prison, Paris 1975).

- Fromme, Johannes/Jörissen, Benjamin/Unger, Alexander (2008): Bildungspotenziale digitaler Spiele und Spielkulturen. In: *MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung*, 15, S. 1–23.
- Fromme, Johannes/Meder, Norbert/Vollmer, Nikolaus (2000): *Computerspiele als Bestandteil der Kinderkultur*. Opladen: Leske + Budrich.
- Golem (2024): Stellungnahme eines Roblox-Managers zur Kinderarbeit. Golem.de. <https://www.golem.de/news/spielebaukasten-roblox-manager-aeussert-sich-zu-kinderarbeit-2404-183868.html>.
- Heid, Helmut (2012): Das Leistungsprinzip als Rechtfertigung sozialer Ungleichheit. In: *Vierteljahresschrift für Heilpädagogik und ihre Nachbargebiete*, 2012(1), S. 22–34.
- Hepp, Andreas (2019): *Deep Mediatization*. London: Routledge.
- Holze, Jens/Verständig, Dan (2014): Die Ludifizierung des Sozialen durch Digitale Räume. In: Schäfer, Alfred/Thompson, Christiane (Hrsg.): *Spiel*. Paderborn: Ferdinand Schöningh, S. 129–156.
- Jörissen, Benjamin (2008): The Body is The Message. Avatare als visuelle Artikulationen, soziale Aktanten und hybride Akteure. In: Poster, Mark/Wulf, Christoph (Hrsg.): *Medien – Körper – Imagination*. Paragrana 17 (2008) 1, *Internationale Zeitschrift für Historische Anthropologie*. Berlin: Akademie Verlag, S. 277–298.
- Jörissen, Benjamin (2015): Bildung der Dinge: Design und Subjektivation. In: Jörissen, Benjamin/Meyer, Torsten (Hrsg.): *Subjekt – Medium – Bildung*. Medienbildung und Gesellschaft, Bd. 28. Wiesbaden: Springer VS, S. 215–233.
- Jörissen, Benjamin (2017): Subjektivation und „ästhetische Freiheit“ in der post-digitalen Kultur. In: *KULTURELLE BILDUNG ONLINE*. <https://www.kubi-online.de/artikel/subjektivation-aesthetische-freiheit-post-digitalen-kultur>.
- Jörissen, Benjamin/Schröder, Karoline/Carnap, Anna (2020): Postdigitale Jugendkultur. In: Timm, Susanne/Costa, Jana/Kühn, Claudia/Scheunpflug, Annette (Hrsg.): *Kulturelle Bildung*. Münster und New York: Waxmann, S. 61–78.
- Kulcke, Gesine/Junge, Thorsten (2024): Call for Papers für die 25. Ausgabe der Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik: Kontinuität oder digitale Disruption? Von Weltbildern, die den Umgang mit digitalen Spielen strukturieren. <https://www.medienpaed-ludwigsburg.de/cfp>.
- Lampert, Claudia/Schwinge, Christian/Teredesai, Sitalakshmi (2011): Kompetenzförderung in und durch Computerspiele(n). In: Fritz, Jan/Schmidt, Jan-Hinrik/Lampert, Claudia (Hrsg.): *Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern*. Berlin: Vistas, S. 117–179.
- Latour, Bruno (1998): Über technische Vermittlung. In: Rammert, Werner (Hrsg.): *Technik und Sozialtheorie*. Frankfurt a. M.: Campus, S. 29–81.
- Linartas, Martyna (2025): Unverdiente Ungleichheit. Wie der Weg aus der Erbgesellschaft gelingen kann. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Literat, Ioana/Kligler-Vilenchik, Neta (2019): Youth collective political expression on social media: The role of affordances and memetic dimensions for voicing political views. In: *New Media & Society*, 21(9), pp. 1988–2009.
- Loos, Peter/Schäffer, Burkhard (2001): *Das Gruppendiskussionsverfahren: Theoretische Grundlagen und empirische Anwendung*. Opladen: Leske + Budrich.
- Macgilchrist, Felicitas/Allert, Heidrun/Cerratto Pargman, Teresa et al. (2024): Designing postdigital futures: Which designs? Whose futures? In: *Postdigital Science and Education*, 6, pp. 13–24.
- Mannheim, Karl (1980): *Strukturen des Denkens*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- McGonigal, Jane (2011): *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. London: Penguin.
- Mead, George Herbert (1987): *Gesammelte Aufsätze*. Band 2. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

- Meyer, Torsten (2012): Das Weltweit-Werden und der umgestülpte Cyberspace. In: Gryl, Inga/Nehrdich, Tobias/Vogler, Robert (Hrsg.): *geo@web: Medium, Räumlichkeiten und geographische Bildung*. Wiesbaden: VS Verlag, S. 201–214. doi.org/10.1007/978-3-531-18699-3_11.
- Muchow, Martha/Muchow, Hans Heinrich/Behnken, Imbke/Honig, Michael-Sebastian (2012): *Der Lebensraum des Großstadtkindes*. Weinheim: Beltz Juventa.
- Müller, Julia/Tischer, Matthias/Thumel, Marc (2025): Konstruktion von Agency am Beispiel invertierter Selfies. In: Reißmann, Wolfgang/Venema, Rieke/Autenrieth, Uwe/Brüggen, Nicole (Hrsg.): *Visual Literacy. Bildkompetenzen in den digitalen Medien*. Köln: Herbert von Halem Verlag, S. 78–97.
- Nassehi, Armin (2019): *Muster. Theorie der digitalen Gesellschaft*. München: C. H. Beck.
- Neckel, Sighard (2001): „Leistung“ und „Erfolg“. Die symbolische Ordnung der Marktgesellschaft. In: Barlösius, Eva/Müller, Hans-Peter/Sigmund, Steffen (Hrsg.): *Gesellschaftsbilder im Umbruch. Soziologische Perspektiven in Deutschland*. Opladen: Leske + Budrich, S. 245–265.
- Nentwig-Gesemann, Iris (2002): Gruppendiskussionen mit Kindern: Die dokumentarische Interpretation von Spielpraxis und Diskursorganisation. In: *Zeitschrift für qualitative Bildungs-, Beratungs- und Sozialforschung*, 3(1), S. 41–63.
- Niehues, Judith/Stockhausen, Maximilian (2020): Vermögensgrenzen: große gruppenspezifische Unterschiede. In: *IW-Kurzbericht*, Nr. 105, Köln.
- Niehues, Judith/Stockhausen, Maximilian (2024): *IW-Verteilungsreport 2024. Aktuelle Trends und Herausforderungen für die Verteilungspolitik*. In: *IW-Report*, Nr. 49, Köln/Berlin.
- Nohl, Arnd-Michael (2012): Be-Dingte Bildung? – Pragmatistische und empirische Überlegungen zur Bildung mit materiellen Artefakten. In: Miethe, Ingrid/Müller, Hans-Rüdiger (Hrsg.): *Qualitative Bildungsforschung und Bildungstheorie*. Opladen: Verlag Barbara Budrich, S. 227–246.
- Nohl, Arnd-Michael (2014): Bildung und konjunktive Transaktionsräume. In: von Rosenberg, Florian/Geimer, Alexander (Hrsg.): *Bildung unter Bedingungen kultureller Pluralität*. Wiesbaden: Springer, S. 27–40.
- Nohl, Arnd-Michael (2016): Pädagogische Prozesse im Raum – pragmatistische und wissenssoziologische Perspektiven auf Sozialisation und Bildung. In: *Vierteljahresschrift für wissenschaftliche Pädagogik*, 92(3), S. 383–407.
- Nohl, Arnd-Michael (2018): Die empirische Rekonstruktion materieller Artefakte mit der Dokumentarischen Methode. In: Tervooren, Anja/Kreitz, Robert (Hrsg.): *Dinge und Raum in der qualitativen Bildungs- und Biographieforschung*. Leverkusen: Barbara Budrich, S. 213–233.
- Ostritsch, Sebastian (2020): Computerspiele und Kindheit. In: Buck, Moritz F./Drerup, Johannes/Schweiger, Gottfried (Hrsg.): *Neue Technologien – neue Kindheiten?* Stuttgart: J. B. Metzler, S. 167–181.
- Pietraß, Manuela/Zirfas, Jörg (2024): Die Suche nach dem Homo Digitalis: Auf dem Weg zu einer pädagogisch-anthropologischen Theorie der Digitalisierung. In: *MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung*, 63, S. i–xvi.
- Prieto-Blanco, Patricia (2018): Visual Mediations, Affordances and Social Capital. In: *Membrana – Journal of Photography, Theory and Visual Culture*, 4(1), pp. 76–80.
- Reh, Sabine/Ricken, Norbert (Hrsg.): *Leistung als Paradigma. Zur Entstehung und Transformation eines pädagogischen Konzepts*. Wiesbaden: Springer VS.
- Roblox Corporation (2025): Offizielle Website. <https://www.roblox.com/de>.
- RP Online (2024): Fortnite, Subway Surfers & Co: Verstoßende Inhalte bei Apps für Kinder. https://rp-online.de/digitales/apps/fortnite-subway-surfers-und-co-verstoerende-inhalte-bei-apps-fuer-kinder_aid-112606451.
- Schäffer, Burkhard (2007): „Kontagion“ mit dem Technischen. Zur generationenspezifischen Einbindung in die Welt der medientechnischen Dinge. In: Bohnsack, Ralf/Nentwig-Gesemann, Iris/Nohl,

- Arnd-Michael (Hrsg.): Die Dokumentarische Methode und ihre Forschungspraxis. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 45–67.
- Schimank, Uwe (2018): Leistung und Meritokratie in der Moderne. In: Reh, Sabine/Ricken, Norbert (Hrsg.): Leistung als Paradigma. Zur Entstehung und Transformation eines pädagogischen Konzepts. Wiesbaden: Springer VS, S. 19–41.
- Schreiber, Maria/Kramer, Michaela (2016): „Verdammt schön.“ In: Zeitschrift für Qualitative Forschung, 1/2(17), S. 81–106.
- Seobility (2025): Thumbnail. <https://www.seobility.net/de/wiki/Thumbnail>.
- Statista (2025): Beliebteste Spiele-Apps weltweit nach Downloads. <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/1416509/umfrage/beliebteste-spiele-apps-weltweit-downloads/>.
- Statistisches Bundesamt (Destatis) (2018): Ausstattung mit Informations- und Kommunikationstechnik in privaten Haushalten. <https://www.destatis.de/DE/Themen/Gesellschaft-Umwelt/Einkommen-Konsum-Lebensbedingungen/Ausstattung-Gebrauchsgueter/Tabellen/liste-infotechnik-d.html>.
- Stenger, Ursula (2005): Zum Phänomen des Spielens. In: Bilstein, Johannes/Winzen, Matthias/Wulf, Christoph (Hrsg.): Anthropologie und Pädagogik des Spiels. Weinheim: Beltz, S. 231–248.
- Swertz, Christian/Wagner, Michael (Hrsg.) (2010): GAME PLAY SOCIETY: Contributions to contemporary Computer Game Studies. München: kopaed.
- Sybo Games (2023): <https://sybogames.com/>.
- Traue, Boris (2013): Visuelle Diskursanalyse. Ein pragmatischer Vorschlag zur Untersuchung von Sicht- und Sagbarkeiten im Medienwandel. In: Zeitschrift für Diskursforschung, 2(1), Weinheim: Beltz Juventa, S. 117–136.
- Wehren, Sylvia (2020): Perspektiven auf Geschlecht in der deutschsprachigen Let's-Play-Szene. Überlegungen am Medium YouTube. In: Hoffarth, Britta/Richter, Susanne/Reuter, Eva (Hrsg.): Geschlecht und Medien. Räume, Deutungen, Repräsentationen. Frankfurt a. M.: Campus, S. 21–42.
- Wiesemann, Julia/Eisenmann, Claudia/Fürtig, Ines/Lange, Julia/Mohn, Barbara E. (Hrsg.) (2020): Digitale Kindheiten. Wiesbaden: Springer VS.
- Wolf, Eike/Thiersch, Sven (2021): Optimierungsparadoxien: Theoretische und empirische Beobachtungen digital mediatisierter Unterrichtsinteraktionen. In: MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung, 42 (Optimierung), S. 1–21.
- Wulf, Christoph (2005): Spiel. Mimesis und Imagination, Gesellschaft und Performativität. In: Bilstein, Johannes/Winzen, Matthias/Wulf, Christoph (Hrsg.): Anthropologie und Pädagogik des Spiels. Weinheim/Basel, S. 15–22.

Informationen zu den Autor*innen



Anna Carnap, Dr.in, Wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Humboldt-Universität zu Berlin (Institut für Erziehungswissenschaften).

Forschungsschwerpunkte: Doing Difference in School and Media; Methoden und Methodologie qualitativer Sozialforschung, Bildpraktiken und mediale Artikulationen, die Kultur des Digitalen.

anna.carnap@hu-berlin.de



Martin Brämer, Wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Humboldt-Universität zu Berlin (Institut für Erziehungswissenschaften).

Forschungsschwerpunkte: Kultur des Digitalen, Materialität und Körperlichkeit, Lehrkräftebildung und Kindheitsforschung.

martin.braemer@hu-berlin.de

Zitationshinweis:

Carnap, Anna/Brämer, Martin (2025): Digitale Spiele und postdigitales Erfahrungswissen von Kindern – Zwischen Menü und Flow, Arbeit und Konsum. In: *Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik – LBzM*, 25, S. 1–19. doi.org/10.21240/lbzm/25/02.