

## Editorial

Zur Jahrtausendwende feierte Steven Spielbergs Kriegsfilm über den Soldaten James Ryan seine Premiere im deutschen Kino. Der Streifen wurde ein Welterfolg. Die alljährlichen Feiern zur Erinnerung an den D-Day sind seither eng mit diesem eindrucksvollen historischen Drama verknüpft: Die Fernsehanstalten wiederholen es insbesondere zu den Jahrestagen – und machen nach wie vor Quote mit dieser Erzählung und Inszenierung.

Zur Erinnerung: Mit acht Kameraden macht sich Captain Miller nach der Landung am Omaha Beach auf die Suche nach dem Fallschirmjäger James Ryan, dem Mitglied einer amerikanischen Luftlandedivision. Der Film verdichtet eine halbe Stunde an jenem tödlichen Strandabschnitt an eben jenem 6. Juni 1944. Um Private Ryan zu retten, gerät der kleine und mutige Trupp von Alliierten in Gefechte mit den Deutschen. Sie töten zahlreiche Feinde, aber sie werden auch selbst getötet.

Als Steven Spielbergs Film in den deutschen und österreichischen Kinos 1998 seine Premiere feierte, entfachte er eine Vielzahl von Debatten in den Medien: „War es so, das Sterben am Omaha Beach?“, fragte Andreas Kilb damals in der „Zeit“. Und er antwortete mit einer Sentenz, die auf eine der Grundfragen dieses Themenheftes von medien & zeit verweist. „Nein“, schrieb er. „So war es nicht. Aber viel näher als Spielberg wird man dem Geschehen am ‚D-Day‘ wohl nicht mehr kommen.“

Diese Premiere markierte zugleich eine Passagezeit – nicht nur in Bezug auf die Gestaltung der historischen oder historisierenden Inhalte, sondern auch hinsichtlich der in Dienst gestellten Kanäle: Es entfalteten sich fortan neue Generationen von Kommunikaten. Vergangenheiten wurden nicht mehr nur in Filmen für das Kino und für das Fernsehen thematisiert, sondern in zunehmend relevantem Maße auch in den Medien des Internets, in Sozialen Medien.

Anlässlich der Kinovorstellung von „Der Soldat James Ryan“ postete Zuschauer und User Achim auf der Homepage des Nachrichtenkanals N24 seine Erfahrungen: „Ich war sehr ergriffen, als ich die Eingangsszene

des Films damals im Kino sah, ich war regelrecht geschockt und musste weinen wie ein Schlosshund. Von 500 Besuchern mussten mindestens 200 raus an die Luft, weil sie es nicht ertragen konnten, den Greul in Dolby-6-Kanal und ‚Orginallautstärke‘ über sich ergehen zu lassen. Es soll sich also bloß keiner einbilden, Krieg mache ‚Spas‘. Wenn ich inzwischen an all die Egoshoooter denke, kommen mir da gewisse Zweifel auf.“

Was Blogger Achim schon ahnte: Der Soldat James Ryan offenbarte sich als ein mediales Multitalent, eine Figur und eine Story, die sich bestens crossmedial vermarkten ließ. Selbstverständlich gab es ihn alsbald auch als Video- und Computerspiel – die Serie Medal of Honor orientierte sich an den Geschichten und den Bildern neuester populärer Kriegsfilme – ein Rezept, das das Spiel im selben Maße erfolgreich machte. Das dritte Game dieser Reihe hieß Allied Assault, also der alliierte Angriff. Es kam im Jahr 2002 auf den Markt. Die Spieler:innen konnten fortan die legendären Kämpfe um die steile Strandbefestigung und um ein von deutschen Scharfschützen gehaltenes Haus nachspielen, ja selbst nacherleben.

Metaphorisch gesprochen: Aus dem Zuschauer im Filmtheater und am Fernseher, aus dem User von YouTube wurde nun der „Gamer“. Diese Spieler:innen mutierten am heimischen Computer zu Soldat:innen. Seither können wir alle jederzeit zum Private James Ryan avancieren, ja zum Veteranen des Zweiten Weltkrieges.

Über die Glaubwürdigkeit von historischen und/oder historisierenden Kommunikaten entscheidet in der Mediengesellschaft des 21. Jahrhunderts das Kollektiv, das Publikum, das Mitmach-Publikum. Dessen „Gedächtnisbilder“ sind derjenige Fundus an Zeichen und Codes, über den sich die Produzent:innen wie die Rezipient:innen miteinander verständigen. Um ein rasches immersives Erlebnis zu ermöglichen und damit ihr Produkt erfolgreich zu machen, bieten Produzent:innen genau jene markanten Bilder an, die mit den längst gespeicherten Gedächtnisbildern der Nutzer:innen bestmöglich korrelieren. Um Erfolg zu haben, müssen die Vielen die vorgeführte Vergangenheit mit ihren eigenen Erfahrungen oder überlieferten Erzählungen,

kurzum mit ihrer individuellen Lebenswirklichkeit leicht verknüpfen können.

Zugespitzt könnte man fragen, ob Video- und Computerspiele unter Umständen sogar Zeitzeugen neuen Typs generieren: User und Gamer, die ein historisches Geschehen nachspielen und nachempfinden – und die daher dieses Verständnis einer Vergangenheit auch verinnerlichen und womöglich als „authentisch“ verstehen, als allgemein gültig wahrnehmen und als verbindlich für Viele kommunizieren.

### Die selbstprobierten Expert:innen

Das gilt freilich nicht nur für dramatisierte Kommunikate, sondern ebenso für audiovisuelle und textuelle Botschaften, die über Twitter, Instagram, TikTok und andere digitale Plattformen kommuniziert und ausgetauscht werden.

Die Sozialen Medien eröffnen für die Vielen und für die Gesellschaft fruchtbare Räume der Partizipation – sie können aber zugleich auch problematische Illusionen von Teilhabe vermitteln; beides kann dazu führen, dass User, Gamer und Zuschauer:innen sich unversehens und unhinterfragt als Expert:innen verstehen. Partizipation in den Medien des Internets generiert ein Selbstverständnis, das zugleich eine Partizipation an wissenschaftlichen Diskursen auf Augenhöhe für sich reklamiert: Mit dem „Studium“ von einschlägigen Webinhalten, nach dem Austausch in bestimmten Blogs und Foren, nicht zuletzt auch nach der persönlichen Teilhabe am „Reenactment“ in Geschichtsspielen kommt es zu einem herausfordernden Selbstverständnis als Expert:in. Nicht auf Fachwissen fußende, sondern vielfach in wohlfeilen Echokammern produzierte Illusionen von Expertise zirkulieren – werden vieltausendfach geteilt, geliked, getweetet und retweetet – und konkurrieren fortan mit an Universitäten und in Akademien erarbeiteten Expertenwissen.

Die kulturellen, gesellschaftlichen und politischen Gefahren, die solche selbstprobierten Fachleute heraufbeschwören können, wurden bereits anhand der Debatten in

Zusammenhang mit der Covid-19-Pandemie offenbar: Falsche Argumente wurden zur Gefahr für die Gesundheit von wiederum Hunderttausenden, ja sogar zur Bedrohung von Leib und Leben.

Auch von populären und womöglich auch populistischen Geschichtsbildern können erhebliche Gefahren für Gruppen, Generationen und Gesellschaften ausgehen. Bernhard Pörksen warnte unlängst in einem Essay für das Nachrichtenmagazin „Der Spiegel“ vor diesem Phänomen (Das Prinzip der toten Katze, Der Spiegel Nr. 3/2022 vom 15. Januar 2022) – nicht ohne gleichzeitig auf Versäumnisse der wissenschaftlichen Akteur:innen hinzuweisen. In Krisen- und Kriegszeiten benötigten Gesellschaften, so der Tübinger Medienwissenschaftler, „kompetent einordnende Gatekeeper, wissenschaftliche und journalistische Instanzen, die mit der nötigen Expertise und Autorität sortieren, filtern und robustes Wissen von falschen Behauptungen trennen“. Allerdings lebten wir mittlerweile in einer Medienumwelt, „in der sich diese Expertise und Autorität so leicht wie nie zuvor ignorieren, marginalisieren und diffamieren“ lasse. Pörksen fordert eine „Aufklärung auf der Höhe der Zeit“; die Reduktion des Rauschens mache drei Essentials erforderlich: Es gehe nicht ohne Gatekeeper. Es gehe nicht ohne robustes Wissen, nicht ohne „Wahrheit“. Und es gehe nicht ohne Konfrontation und Streit.

Wenn historische Ereignisse im Fernsehen, aber auch im Museum, im Roman, im Computerspiel und auf YouTube, Twitter, Instagram und TikTok dargestellt werden, dann handelt es sich dabei um Selbstverständigungen der Gesellschaft über „Formen des (...) Zusammenlebens“, so der Sozialphilosoph Jürgen Habermas (Über den öffentlichen Gebrauch der Historie, in: ders., Die postnationale Konstellation, Frankfurt a. M. 1998, S. 47-61). Über die Plattformen der Public History werden jene Werte ausgehandelt, „die im politischen Gemeinwesen Vorrang haben sollen“. Weil also historische oder historisierende Kommunikate stets politische Selbstverständigungen mit der Ausbildung historischen Bewusstseins verknüpfen, muss die öffentliche Behandlung, so Habermas, in besonderer Weise legitimiert sein. Das be-

deutendste und vornehmste Kriterium für rechtschaffene historische Präsentationen in Massenmedien bestehe vor allem darin, nachrückenden Generationen eine ethisch-politische Selbstverständigung zu ermöglichen. Denn erst die Prozesse der Selbstverständigung könnten ein Bewusstsein kollektiver Haftung gegenüber der eigenen Geschichte schaffen.

In den Medien des Internets wird die von Habermas eingeforderte, „historische“ Kohärenz aber nicht mehr allein durch die Tradition und Konsistenz einer von Expert:innen in Archiven, Bibliotheken, Museen, Akademien und Universitäten induzierten „Meistererzählung“ erzeugt, sondern mehr und mehr durch aktive Nutzung und Aneignung von Spolien und Fragmenten, die von einzelnen Usern zu mehr oder weniger konsistenten, individuellen Narrationen arrangiert, aggregiert und kommuniziert werden. In den Medien des Internets können User anonym und deshalb unverbindlich ihre persönlichen Entwürfe von Vergangenheiten austauschen und auf deren Basis Vergemeinschaftungen erheischen und ermöglichen. Sie avancieren damit zu selbsternannten Sachverständigen der Vergangenheit.

*Geschichte! in Sozialen Medien:* „Geschichte“ in Sozialen Medien müssen wir also mit einem Ausrufezeichen versehen. Dieses *signum exclamationis*, das hier unmittelbar mit dem Begriff „Geschichte“ verknüpft ist, will einerseits unser zivilgesellschaftliches wie wissenschaftliches Augenmerk auf diese Kommunikationen lenken. Und es will andererseits vor diesen vielfach problematischen, zuweilen gefährlichen Postings warnen: Sie stehen oftmals eben gerade nicht für „Geschichte“. Wir Geistes- und Gesellschaftswissenschaftler:innen sind also herausgefordert, über solche neuen, digitalen und multimedialen Geschichtsangebote nachzudenken. Wir stellen die Frage, wie genau die von Habermas angemahnten Prämissen gesellschaftlicher Selbstverständigung via Geschichtsvermittlung in den digitalen Medien gegenwärtig und in Zukunft umgesetzt werden. Was bedeutet es kulturell, gesellschaftlich und politisch, wenn sich Geschichtsboom und Internetboom in den Mediengesellschaften des 21. Jahrhunderts verschwistern?

*Geschichte! in Sozialen Medien:* Die Beiträge zu diesem Themenheft verstehen sich als Werkstattberichte aus der Feder von Nachwuchswissenschaftler:innen aus der Kommunikations- und der Geschichtswissenschaft. Alle Beiträge bewegen sich in einem wissenschaftlichen Experimentierfeld: Die Dokumentation und Erforschung solcher digitaler historisch-historisierender Kommunikationsprozesse machen innovative Fragestellungen und Methoden der Erhebung und der Auswertung von Daten und Quellen erforderlich. Insofern verstehen wir die Veröffentlichung der folgenden Artikel auch als Beitrag zur Konzeptionierung, zur Erprobung und zur Evaluierung neuer und interdisziplinärer Ansätze zur Erforschung von *Geschichte! in Sozialen Medien*.

Der Geschichtswissenschaftler Robert Scholz aus Halle führt uns anhand des im Frühsommer 2022 öffentlich verhandelten Besuchs von Olaf Scholz in der Ukraine vor, wie kollektive Wellen der Aufmerksamkeit auf Twitter aufwallen und nach kurzer Zeit wieder abschwellen – gerade auch in Bezug auf historische Themen. Abertausende von Nutzer:innen posten auf diesem Kurznachrichtendienst eigensinnige Vorstellungen von Vergangenheit vor großen Öffentlichkeiten und immer im Stakkato. Scholz zeigt auf, welche Chancen und Risiken die Kommunikation von „Geschichte“ im 280-Zeichen-Rhythmus bergen kann: Einfach kein Platz für Expertise?

Die beiden Wiener Kommunikationswissenschaftler:innen Petra Dix und Max Kutzberger stellen in ihren Beiträgen die Ergebnisse ihrer Untersuchungen vor, in denen das weltweit erfolgreiche Computerspiel Minecraft im Mittelpunkt stand. Der Werbeclaim dieses Computerspiels lautet: „Erschaffe noch heute Deine Welt“! Und dieser Imperativ wird auch in der eigenwilligen Erschaffung von vergangenen Welten ausgelebt.

Die beiden Autor:innen stellen die Frage, ob und wenn ja, unter welchen Bedingungen über ein „partizipatives“ Medium wie dem Spiel Minecraft historisches Lernen möglich ist. Diese niedrigschwellig zugänglichen, virtuellen Welten laden Menschen dazu ein, selbstbestimmt an historischen Diskursen nicht nur teilzunehmen, sondern diese auch

selbstbewusst und im doppelten Wortsinne mitzukonstruieren. Dieses Medium eröffnet allen Mitspieler:innen die Chance, eigene Erfahrungen, Überzeugungen und Agenden in Form von virtuellen Bauwerken kollektiv zu visualisieren, ja sogar virtuell begehbar zu machen.

Am Beispiel eines solchen virtuellen Nachbaues des Vernichtungslagers Auschwitz-Birkenau stellt Max Kutzberger die Grundfrage, ob das Spielmedium Minecraft als Medium der Erinnerung gelten kann. Dabei wird offenbar, dass die heutigen Architekt:innen und Baumeister:innen von „digitalen“ Vergangenheiten durchaus als Expert:innen bezeichnet werden können – freilich nur in bestimmten Hinsichten. Petra Dix diskutiert in ihrem Beitrag das didaktische Potenzial digitaler Spiele wie Minecraft im Schulunterricht und verknüpft ihre Ergebnisse mit spezifischen Geschlechterperspektiven. Dabei stellte sie fest, dass der Einsatz eines solchen Spiels im Klassenzimmer zu einer fatalen Umkehr der Expertise zwischen Schüler:innen und Lehrer:innen führen kann: die Schüler:innen zeigen sich aufgrund ihrer Medienkompetenz weit überlegen, die Lehrer:innen werden zu Statist:innen.

Die beiden Historiker:innen Vanessa Prattes und Tom Saborowski zeigen uns in ihrem Beitrag höchst aktuelle Szenen der Zeit-Geschichte auf Instagram, YouTube und TikTok, die unser aller Bild vom russischen Angriffskrieg in der Ukraine mitprägen. Nicht journalistische Kriegsberichterstatte:innen,

kaum Expert:innen für Kriege in Geschichte und Gegenwart, sondern scheinbar unbedarfte Influencer:innen avancierten seit Ende Februar 2022 auf Social Media-Kanälen zu international wahrgenommenen und auch ernst genommenen Moderator:innen dieses Krieges; sie erreichen Hunderttausende von Abonnent:innen und generieren Millionen Klicks. Dieser Beitrag dokumentiert, wie zwei Nachwuchswissenschaftler:innen als angehende Expert:innen für Geschichte ganz persönlich diesen Medienofferten begegnen. Die hier zitierten Bilder zoomen die Gewalt und die Grausamkeiten dieses Krieges unmittelbar heran und schaffen so scheinbar „Authentizität“.

Besten Dank an die Kolleg:innen von *medien & zeit*, die uns die Möglichkeit eingeräumt haben, dieses Themenheft zu gestalten! Ein herzlicher Dank geht auch an die fünf Autor:innen dieses Bandes; wir hoffen sehr, dass die Ausformulierung ihrer Manuskripte für sie nicht nur mit Mühsal, sondern auch mit Freude verbunden war. Anja Sips vom Institut für Geschichte der Martin-Luther-Universität Halle hat mit großer Umsicht und Kompetenz die Schlussredaktion aller Beiträge ins Werk gesetzt – vielen herzlichen Dank dafür.

Wien und Halle an der Saale  
im Oktober 2022  
Rainer Gries und Silke Satjukow

RAINER GRIES,

Univ.-Prof. Dr., Leiter des Fachbereiches Psychologische und Historische Anthropologie an der Fakultät für Psychologie der Sigmund Freud PrivatUniversität Wien; Inhaber des Franz Vranitzky Chair for European Studies am Institut für Zeitgeschichte und am Institut für Publizistik- und Kommunikationswissenschaft der Universität Wien (2014 bis 2022).

SILKE SATJUKOW,

Prof. Dr., Inhaberin der Professur für Geschichte der Neuzeit am Institut für Geschichte der Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg.