

(ONLINE) ISSN 2960-4125
EUR 6,50

medien

Kommunikation in Vergangenheit und Gegenwart

& zeit

Thema
Geschichte!
in Sozialen Medien

Verrückte „Geschichte[n]“ in 280 Zeichen?
ROBERT SCHOLZ

Das digitale Spiel Minecraft gestaltet
(Lern-)Welten und (Erinnerungs-)Kulturen
PETRA DIX & MAX KUTZBERGER

Der Ukraine-Krieg in den Sozialen Medien
Begegnungen und Erfahrungen mit
Instagram, YouTube und TikTok
VANESSA PRATTES & TOM SABOROWSKI

HerausgeberInnen
RAINER GRIES UND SILKE SATJUKOW

3/2022

Jahrgang 37

medien & zeit

Inhalt

Verrückte „Geschichte[n]“ in 280 Zeichen? ROBERT SCHOLZ	7
Das digitale Spiel <i>Minecraft</i> gestaltet (Lern-)Welten und (Erinnerungs-)Kulturen PETRA DIX & MAX KUTZBERGER	24
Der Ukraine-Krieg in den Sozialen Medien Begegnungen und Erfahrungen mit Instagram, YouTube und TikTok VANESSA PRATTES & TOM SABOROWSKI	48
Rezensionen	64

Impressum

Medieninhaber, Herausgeber und Verleger
Verein: Arbeitskreis für historische Kommunikationsforschung
(AHK)
Währinger Straße 29, 1090 Wien
ZVR-Zahl 963010743

© Die Rechte für die Beiträge in diesem Heft liegen bei den AutorInnen. Open Access unter <https://medienundzeit.at>, CC BY-NC-ND 4.0

Der AHK wird vom Institut für Publizistik- und Kommunikationswissenschaft, Universität Wien, unterstützt.

HerausgeberInnen

Rainer Gries und Silke Satjukow

Redaktion Buchbesprechungen

Thomas Ballhausen, Hendrik Michael, Simon Sax

Redaktion Research Corner

Erik Bauer, Christina Krakovsky

Satz, Prepress & Versand

Grafikbüro Ebner, Wiengasse 6, 1140 Wien

Erscheinungsweise & Bezugsbedingungen

medien & zeit erscheint vierteljährlich gedruckt und digital

Heftbestellungen:

Einzelheft (exkl. Versand): 6,50 Euro

Jahresabonnement:

Österreich (inkl. Versand): 22,00 Euro

Ausland (inkl. Versand auf dem Landweg): 30,00 Euro

Jahresabonnement für StudentInnen:

Österreich (inkl. Versand): 16,00 Euro

Ausland (inkl. Versand auf dem Landweg): 24,00 Euro

Info und Bestellung unter abo@medienundzeit.at

sowie auf <http://www.medienundzeit.at>

Bestellung an:

medien & zeit, Währinger Straße 29, 1090 Wien
oder über den gut sortierten Buch- und Zeitschriftenhandel

Advisory Board

Prof.ⁱⁿ Dr.ⁱⁿ Stefanie Averbeck-Lietz (Bremen)

Prof. Dr. Markus Behmer (Bamberg)

Dr. Thomas Birkner (Münster)

Prof. Dr. Hans Bohrmann (Dortmund)

Prof. Dr. Rainer Gries (Jena, Wien)

Univ.-Prof. Dr. Hermann Haarmann (Berlin)

Prof.ⁱⁿ Dr.ⁱⁿ Susanne Kinnebrock (Augsburg)

Univ.-Prof. Dr. Arnulf Kutsch (Leipzig)

Prof.ⁱⁿ Dr.ⁱⁿ Maria Löblich (Berlin)

Univ.-Prof. Dr. Ed Mc Luskie (Boise, Idaho)

Dr.ⁱⁿ Corinna Lüthje (Rostock)

Prof. Dr. Rudolf Stöber (Bamberg)

Prof.ⁱⁿ Dr.ⁱⁿ Martina Thiele (Salzburg)

Vorstand des AHK

Dr.ⁱⁿ Gaby Falböck, Obfrau

Prof. Dr. Fritz Hausjell, Obfrau-Stv.

Dr. Christian Schwarzenegger, Obfrau-Stv.

Mag.^a Christina Krakovsky, Geschäftsführerin

Mag.^a Diotima Bertel, Geschäftsführerin-Stv.

Dr. Norbert P. Feldinger, Kassier

Mag.^a Daniela Schmidt, Kassier-Stv.

Dr. Erik Bauer, Schriftführer

Mag.^a Julia Himmelsbach, Schriftführer-Stv.

Dr. Thomas Ballhausen

Prof. Dr. Wolfgang Duchkowitz

Ing. MMMag. Dr. Johann Gottfried Heinrich, BA

Mag. Bernd Semrad

Mag. Roland Steiner

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 Eingangs-Szene

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 selbstaprobieren 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 selbstaprobieren 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.

Verrückte „Geschichte[n]“ in 280 Zeichen?

ROBERT SCHOLZ

Abstract

Die Aufmerksamkeitswellen, die auf Twitter auf- und nach kurzer Zeit wieder ab-schwellen, machen vor historischen Themen nicht Halt, ganz im Gegenteil. Die Tagesaktualität des Kurznachrichtendienstes lässt immer wieder den Blick auf die Vergangenheit zu, sofern sich deren Bezug zur Gegenwart dafür anbietet. Dass dieser meist implizit bleibt, liegt in der Prägnanz der Tweets begründet: Maximal 280 Zeichen machen komplexere Einordnungen, Vergleiche oder Deutungen schlichtweg unmöglich. Stattdessen müssen sich NutzerInnen, die auf die historischen Dimensionen gegenwärtiger Ereignisse aufmerksam machen und damit gleichzeitig ein großes Publikum erreichen wollen, auf versierte Impulse beschränken. Ihren RezipientInnen obliegt deren Aneignung und damit auch die Kontrolle über das Netz, welches sie um gut platzierte Tweets herum mithilfe unterschiedlicher Tweet-Typen spinnen. Auf Twitter handeln tausende NutzerInnen ihre jeweiligen Vorstellungen von Vergangenheit öffentlich einsehbar miteinander aus. Ungleich mehr werden in der Folge mit diesen Kommunikationen konfrontiert und machen sie sich ebenso eigenmächtig zu eigen. Ein Kurznachrichtendienst, dessen Gegenwartsbezug nicht größer sein könnte, zeitigt so tagtäglich unzählige Gespräche über das Gestern.

Keywords: *Geschichte(n) auf Twitter, Historische Diskurse in Sozialen Medien, digitale Quellen, Ukrainepolitik in Tweets, Bundeskanzler in Kiew*

Auf den Spuren des Altkanzlers Helmut Kohl

Mitte Juni 2022 reiste der amtierende Bundeskanzler Olaf Scholz in die ukrainische Hauptstadt Kiew, um dem Land und dem Präsidenten Wolodymyr Selenskyj deutsche Unterstützung zuzusichern (Tagesschau, 2022). Dass dieser Staatsbesuch nicht nur von der internationalen Presse, sondern auch von den wachsenden NutzerInnen zahlreicher sozialer Medien wahrgenommen würde, war zu erwarten gewesen. Noch während Scholz' Zufahrt wurde auf dem Kurznachrichtendienst Twitter der folgende Tweet veröffentlicht:

Die Inszenierung des zugehörigen Twitter-Kanals deutet auf einen eher humoristisch gemeinten Versuch hin, Vergangenheit zu erzählen: Hier hatte ein gewisser „@drguidoknapp“ unter dem Kanalnamen „Verrückte Geschichte“ gezwitschert – und sich damit seinerseits auf eine legendäre Figur der Geschichtsvermittlung, auf den ehemaligen ZDF-Moderator und Geschichtspräsident Guido Knopp bezogen (Lipp, 2015, 41). Die RezipientInnen des Tweets blickten überdies in das Antlitz Kaiser Wilhelm II., auf dessen berühmtes und digital leicht zugängliches schwarz-weiß Porträt mit einem Bearbei-



Verrückte Geschichte @drguidoknapp · 16. Juni



1996: Bundeskanzler Helmut Kohl reist nach Kiew. Zitat aus seiner Rede beim Staatsbankett: „Niemand könnte heute die Unabhängigkeit und Integrität der Ukraine in Frage stellen, ohne zugleich die Stabilität und Sicherheit des ganzen europäischen Hauses in Frage zu stellen.“

40

701

4.221



Abbildung 1: Verrückte Geschichte [drguidoknapp] (2022, Juni 16). Tweet. Twitter. <https://twitter.com/drguidoknapp/status/1537313980951273473>,

Quelle: Screenshot

tungsprogramm eine rosafarbene sogenannte Partybrille gemalt worden war. Tatsächlich heißt der Urheber des Kanals Joachim Telgenbüscher. Er finanzierte sein Geschichtsstudium in Cambridge mit der Teilnahme an deutschen Quiz-Shows (Reiðing, 2017). Auffällige, „meist unbekannte Fakten und Anekdoten aus der Zeitgeschichte“ (Reiðing, 2017) avancierten in dieser Zeit zu seinem digitalen Markenzeichen.

Der Besuch des Bundeskanzlers Scholz in Kiew stellte für Telgenbüscher offenbar eine gute Gelegenheit dar, eine solche „[v]errückte Geschichte“ zu platzieren: rund eine halbe Stunde vor der Ankunft des deutschen Regierungschefs¹ tweetete @drguidoknapp eben jenen Ausschnitt aus einer Rede Helmut Kohls, die dieser während seines Kiew-Besuches 1996 gehalten hatte. Im Kontext des gegenwärtigen russischen Angriffskriegs gegen die Ukraine drängten sich für Telgenbüscher offenbar gerade in Kombination mit der Reise des aktuellen deutschen Bundeskanzlers Parallelen und Unterschiede ebenso wie die Aktualität von Kohls Worten auf. Was davon dem Titel einer „[v]errückte[n] Geschichte“ gerecht wurde, überließ er seinem Publikum. Nicht nur, aber eben auch Telgenbüschers „[v]errückte Geschichte[n]“ zeigen auf, wie allgegenwärtig und bedeutsam „Geschichte(n)“, also Vorstellungen von Vergangenheit, auch innerhalb einer zunehmend digital interagierenden Gesellschaft für deren Selbstverortung in der Gegenwart sind. Dies lässt sich besonders gut auf Twitter beobachten: Täglich werden hier unzählige implizite wie explizite Bezüge zu „Geschichte(n)“ hergestellt. Und bei den Botschaften bleibt es nicht: Mit ihren Antworten kommunizieren NutzerInnen ebenfalls auf Twitter ihre Aneignungen und beginnen Aushandlungsprozesse, die wiederum für alle öffentlich einsehbar sind. Für Außenstehende kann die schiere Anzahl und Intensität dieser meist tagesaktuell und lautstark geführten Kommunikationen auf Twitter wie ein tosender und deshalb schwer greifbarer Strom anmuten: Während einige Tweets tausendfach angeklickt und von vielen wahrgenommen werden, sind dutzende, ja hunderte andere längst unbeachtet unterge-

gangen. Schnell gerät deshalb aus dem Fokus, dass jede einzelne „[v]errückte Geschichte“ mitsamt ihrem Echo einen Einblick in die Art und Weise gewährt, wie NutzerInnen auf Twitter ihren Vorstellungen von Vergangenheit Ausdruck verleihen. Um dies am Beispiel von Telgenbüschers Tweet verdeutlichen zu können, soll in einem ersten Schritt auf dessen Bühne, die Social-Media Plattform Twitter selbst eingegangen werden.

Twitter – Megafon oder demokratische Öffentlichkeit?

Um die große Bedeutung des Kurznachrichtendienstes zu verdeutlichen, lohnt sich ein Rückblick auf die Schlagzeilen, die der potenzielle Kauf des US-amerikanischen Kurznachrichtendienstes durch den Unternehmer Elon Musk verursachte. In der vor einer breiten Öffentlichkeit geführten Diskussion bezeichnete der Milliardär Twitter als „arena for free speech“ (TED, 2022, Minute 12:31). Dies zeigt, dass Musk der Social Media-Plattform eine fundamentale Bedeutung für gesellschaftsübergreifende Verständigung und Vernetzung beimaß. Auch vonseiten anderer Medien wurden ähnliche Bezeichnungen ins Feld geführt: Der Kurznachrichtendienst wurde „Verkündungsmedium“ (Bosch, 2022) oder „Megafon“ (Hegemann, 2022) genannt, als Medium „demokratischer Öffentlichkeit“ (Beckedahl, 2022) oder als „Nervensystem der Nachrichtenbranche“ (taz, 2022) gesehen, seine Inbesitznahme als Schritt hin zur „Macht über (die) Weltöffentlichkeit“ (Kreye, 2022) oder Ringen um „die freie Rede“ (Wieduwilt, 2022) stilisiert.

All diese Wortmeldungen haben gemein, dass sie Twitter nicht nur in seiner ökonomischen, sondern auch in seiner kulturellen, gesellschaftlichen und politischen Bedeutung ernst nehmen. Derartige Relevanz wird derzeit keiner anderen Social Media-Plattform zugeschrieben. Gleichzeitig sparen die rhetorischen und zugleich stark verkürzenden Übertreibungen leider auch die Spezifika von Twitter aus. Weil diese aber den Schlüssel zum Verständnis der Aushandlungs- und Aneignungsprozesse auf Twitter darstellen, sollen sie hier zunächst thematisiert werden.

Zur Geschichte von Twitter und vor allem zu dessen technischen Veränderungen wurde

¹ Die genauen Daten der Zugreise sind lediglich in einem Artikel der BILD genannt worden. In Ermangelung anderer Quellen wird an dieser Stelle auf diesen Artikel zurückgegriffen (Hellemann, 2022).

bereits gearbeitet (Burgess & Baym, 2020). An dieser Stelle soll deshalb lediglich deutlich gemacht werden, dass es erstens nicht *den typischen Tweet* gibt und dass es zweitens die Verflechtung unterschiedlicher Tweet-Typen ist, welche Twitter zu einer besonderen Social Media-Plattform macht.

Tweet ist nicht gleich Tweet

Drei Sorten von Tweets lassen sich aktuell anhand unterschiedlicher Charakteristika unterscheiden:

1. *Originäre Tweets* stellen den Ausgangspunkt einer jeden auf Twitter öffentlich einsehbarer Kommunikation dar. Sie werden gemeinhin als die eigentlichen Tweets verstanden, sie sind mit dem Begriff Tweet gemeint: Über einen Twitter-Account wird eine Nachricht gesendet, „getweetet“, die eine Kombination aus Text und/oder multimedialen Elementen enthält und sich nicht mithilfe einer verlinkenden Funktion der Plattform auf bereits existierende andere Tweet-Typen bezieht. Auf solch originäre Tweets können NutzerInnen auf zwei Arten reagieren:

2. *Antworten* ermöglichen Twitternden, mit wiederum eigenen Formationen von Text und/oder multimedialen Elementen direkt auf alle anderen Tweets einzugehen. Sie sind gekennzeichnet durch den Hinweis „Antwort an @ Nutzernamen“, der zwischen dem Namen des jeweiligen Twitter-Kanals und dem Inhalt der Antwort zu sehen ist. Antworten werden sogenannten *FollowerInnen*² oder RezipientInnen ohne derlei Bezug zum antwortenden Twitter-Kanal und ohne den Tweet, auf den sie sich beziehen, angezeigt – quasi als Diskussionsfragment, dessen Kontext zunächst offen bleibt. Öffnen sie die Twitter-Website oder -App, werden sie auf ihrer personalisierten Startseite, von Twitter *Timeline* genannt (Twitter, 2022), mit zahlreichen dieser Bruchstücke konfrontiert – je nach Interesse und gefolgt Kanälen anderer Twitternden. Erst bei einem Anklicken oder -tippen der Antwort wird der zugehörige originäre Tweet oberhalb davon angezeigt. Um ihn zu sehen, müssen die NutzerInnen zusätzlich entlang

² Einem Twitter-Kanal zu „folgen“ kann gemeinhin als Abonnement verstanden werden.

einer Verbindungslinie nach oben scrollen. Antworten können von anderen Twitternden mit *Downvotes* versehen werden, wodurch diese ihnen einen Mehrwert für die von Twitter sogenannte Unterhaltung absprechen. Auf diese Weise soll dem inhaltlichen Abschweifen entgegengewirkt werden.

3. *Zitierende Tweets* stellen die zweite Reaktionsmöglichkeit auf andere Tweets dar. Twitter selbst umschreibt sie als „einen zitierten Tweet retweeten“. Mit ihnen können Twitternde einen scheinbar eigenständigen Tweet verfassen, der jedoch in der Folge stets gemeinsam mit dem originären Tweet zu sehen ist, auf den er sich beziehen soll. Der originäre Tweet ist etwas kleiner und etwas nach rechts verschoben, wird also als „eingebettet“ angezeigt. Diese Formation erinnert entfernt an eine Fußnote, was die von Twitter vorgegebene Assoziation zum Zitat erklärt.

FollowerInnen können dann sowohl den originären als auch den zitierenden Tweet anklicken oder antippen und in der Folge mit beiden separat interagieren. Zitierende Tweets können als kommentierte Echos verstanden werden. Mithilfe der nach Gutdünken ihrer AutorInnen gestalteten Kommentare können Tweets anders als bei einfachen *Retweets* in ihrer Wahrnehmung von und Wirkung auf neue RezipientInnen bereits beeinflusst werden, noch bevor diese die ursprünglichen Inhalte selbst angesehen haben.

Apropos *Retweets*: Dabei handelt es sich um unkommentierte Echos zum Beispiel originärer Tweets, die NutzerInnen schlicht als Kopie weiterverbreiten. Sie sind durch den darüberstehenden Hinweis „Name hat retweetet“ gekennzeichnet. Allerdings werden *Retweets* hier nicht als eigener Tweet-Typ klassifiziert. Denn sie stellen lediglich unkommentierte Echos dar, weil sie Nutzenden keine Möglichkeit geben, bei ihrer Reaktion eigene Zeilen zu schreiben und/oder multimediale Inhalte anzuhängen. In die gleiche Nicht-Tweet-Kategorie fallen „Gefällt mir“-Angaben, sogenannte *Likes*. Damit versehene Tweets werden anderen NutzerInnen mit „Name gefällt das“ übertitelt angezeigt. Diese stellen zwar eine Reaktion auf einen jeden der aufgeführten Tweet-Typen dar; ihre Aussagekraft ist aber begrenzt auf die Feststellung, dass sie von Nutzenden als einfachste Form der Zustimmung, Unterstützung oder Zu-

schreibung von Relevanz genutzt werden. *Likes* weisen deshalb auf eine starke aber zugleich auch passive Beteiligung am Diskurs hin, im Sinne einer Art Beobachterpublikum, das bestimmte Tweet-AutorInnen mit digitalem Beifall stärkt. Als Reichweitenkriterium und Stimmungsbarometer sind *Retweets* und *Likes* natürlich von großer Bedeutung für das Verständnis der Dynamiken auf Twitter. Doch wie hier in kürzester Zeit vereinzelt Kommunikation zu reichweitenstarken Diskussionen lancieren, wird erst mithilfe der drei Tweet-Sorten nachvollziehbar. Denn jeder originäre Tweet, jede Antwort und jeder zitierende Tweet kann selbst wieder beantwortet, (un-)kommentiert „geecho“ und „geliked“ werden. Die *Komplexität*, die Interaktionen auf Twitter dadurch rapide – meist tagesaktuell – entwickeln, wird mithilfe der folgenden Grafik verdeutlicht.

Twitter als Talkshow

Welches *Verflechtungspotential* Kommunikationen auf Twitter in der Folge entwickeln, soll am Beispiel einer Talkshow skizziert werden: In deren Verlauf können alle TeilnehmerInnen aufeinander, aber auch auf jede Aussage ihrer GesprächspartnerInnen, die während der Sendung (oder sogar davor) getätigt wurde, gleichzeitig reagieren. Das gilt auch für die ZuschauerInnen im Studio und das Publikum vor dem Bildschirm. Selbiges sieht dabei aber nie die Gesamtheit des Studios, sondern immer

Versatzstücke der Aufzeichnung respektive der Live-Sendung, abhängig vom beschriebenen Algorithmus, also den *Follows* und Interessen der ZuschauerInnen selbst. Jede ZuschauerIn hat wiederum ein eigenes Publikum, dem einzelne Aussagen aus der Sendung gezeigt werden können, vor dessen Augen sie selbst allerdings auch zu TeilnehmerInnen der Talkshow werden. Dies wird schließlich dadurch verkompliziert, dass nicht eine, sondern hunderte, tausende Talkshows parallel stattfinden. Jederzeit können neue „auf Sendung gehen“. Völlig klar ist, dass es auf Twitter im Gegensatz zu konventionellen Talkshows keine zentralen Themen, keine stringenten roten Fäden und keine um Ordnung bemühten ModeratorInnen gibt – ganz im Gegenteil: NutzerInnen können tagtäglich auf ihrer *Timeline* mit einer Unmenge an Bruchstücken roter Fäden konfrontiert werden, diese bis zu ihrem Ursprung(s) originären Tweet) nachverfolgen und an jeder Abzweigung selbst einen weiteren Knotenpunkt hinzufügen.

Das faszinierende und auf die ersten Blicke kryptisch anmutende an dieser *Timeline* ist, dass sie – anders als es der Name vermuten ließe – nicht den zeitlichen Ablauf einzelner Kommunikationen auf Twitter rekonstruiert, sondern eine Vielzahl dieser in ihrem aktuellsten Ausschnitt vage andeutet. NutzerInnen müssen, sofern sie dies wollen, die Rekonstruktion selbst übernehmen. Eine Zusammenfassung der Diskussionen, ein „Was bisher geschah“ gibt es nicht. Dies stellt einen fundamentalen Unterschied zu YouTube, Tik-

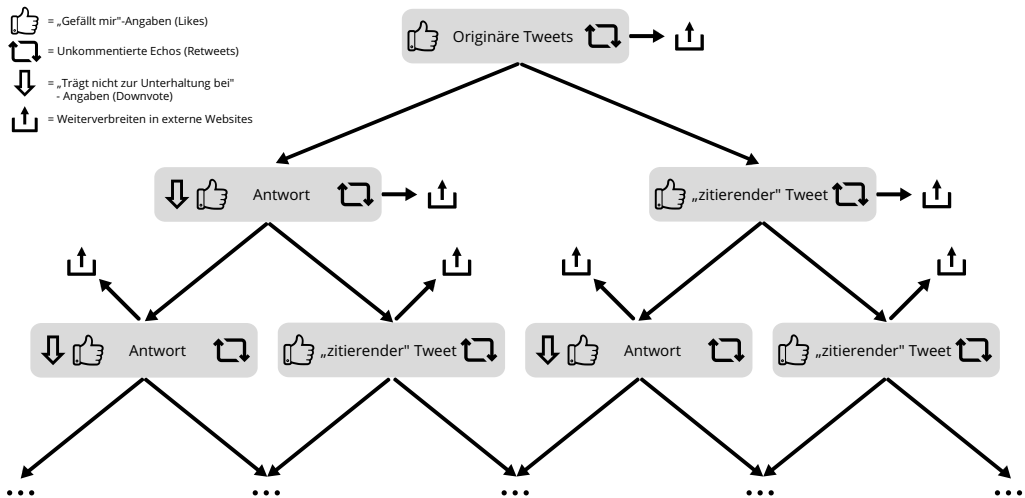


Abbildung 2: Entwicklung von Diskursen auf Twitter (Idealverlauf).
Quelle: Eigene Darstellung

Tok oder Instagram dar. Wenngleich auch hier neueste Beiträge in der Regel auf den jeweiligen Startseiten prominent platziert werden, sind diese wie zum Beispiel ein Video als Produkt in sich geschlossen und nicht wie auf Twitter bloße Schlaglichter einer größeren Diskussion. Was dieser immense Unterschied zu anderen Plattformen der sozialen Medien mit der Rezeption auf Twitter entbrennender Debatten macht, ist bislang unzureichend erforscht.³

Zuerst die Kommentare eines YouTube-Videos oder eines Instagram-Posts anzuschauen, verändert die anschließende Wahrnehmung und Aneignung des ursprünglichen Produktes in erheblichem Ausmaß. Behauptungen in den Kommentar-Kaskaden, wonach die Person oder das Team hinter einem Video ein bestimmtes Interesse verfolge, womöglich eklatante Fehler mache oder aber einen unglaublich wichtigen Beitrag zur Aufklärung gesellschaftlicher Missstände leiste, können bei der Rezeption ebendieses Videos nicht mehr oder nur sehr schwer ausgeblendet werden. Gleiches gilt auch für Twitter: die zeitlich zuvor wahrgenommenen Tweet-Diskurse rahmen unweigerlich die Aneignung des Ursprungstweets.

Natürlich gibt es auch NutzerInnen, die auf der eigenen *Timeline* überwiegend originäre Tweets vorfinden – sie sehen größtenteils Start- und nicht Endpunkte von Diskussionen. Dies lässt darauf schließen, dass sie Twitter-Kanälen folgen, die seltener zitierende Tweets oder Antworten nutzen, um in Interaktion mit anderen NutzerInnen zu treten. Von der Ausgestaltung des eigenen Twitter-Kanals hängt demnach maßgeblich

³ Hinsichtlich der Motivation(en), über die drei Tweet-Typen bzw. Likes und Retweets von der Palette an Partizipationsmöglichkeiten auf Twitter Gebrauch zu machen, gibt es bereits Erklärungs- und Analyseversuche (Nuernbergk, 2020)

die endliche Rezeption des Tagesgeschehens auf dem Kurznachrichtendienst ab.

Prägnanz auf Twitter

Zu den skizzierten Besonderheiten gesellt sich die *Prägnanz*, der Tweets unterworfen sind und die das Wort „kurz“ in Kurznachrichtendienst erklärt: Maximal 280 Zeichen dürfen alle drei Tweet-Typen lang sein. Diese Limitierung wurde erst Ende 2017 verdoppelt, vorher waren es 140 (Rosen & Ihara, 2017). Die Einbettung in einen tatsächlichen Tweet macht die Limitation noch deutlicher.

Komplexe Argumente oder ausführliche Beschreibungen können kaum in 280 und erst recht nicht in 140 Zeichen untergebracht werden. Damit scheint auf den ersten Blick das Versprechen Twitters eingelöst, weiterhin inhaltliche Prägnanz trotz doppelter Zeichenzahl zu garantieren (Rosen & Ihara, 2017). Allerdings handelte es sich bei diesem Schritt nicht um die einzige Neuerung der letzten Jahre, die Twitternden mehr Platz für ihre Inhalte einräumte. Dazu zählen nicht nur Smileys, über die mithilfe nur eines Zeichens beispielsweise Emotionen oder immer öfter ersatzweise ganze Wörter ausgedrückt werden können, sondern auch Bilder oder Videos, die den jeweiligen Tweet-Typen angehängt werden können und kein einziges Zeichen kosten. Auf diese Weise kann deren Limitation umgangen werden, wenngleich unwahrscheinlich bleibt, dass die gesparten Zeichen für eine umfassende Einordnung des jeweiligen multimedialen Anhangs genutzt werden (können).

Das Markenzeichen schlechthin und die Verkörperung der Prägnanz auf Twitter stellen *Hashtags* dar. Sie wurden schnell zu Export-

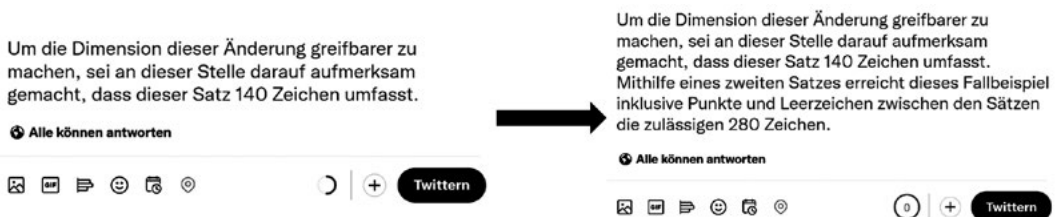


Abbildung 3: Vorgetippte Tweets mit Beispieltext, der links 140 und rechts 280 Zeichen umfasst. Dies wird unterhalb des Textes neben „Twittern“ mithilfe des links halb gefüllten und rechts vollständig umrandeten sowie mit der Zahl „0“ gefüllten Kreises angezeigt.
Quelle: Screenshot des eigenen Twitter-Accounts

schlagern und auf anderen Plattformen der Internetmedien implementiert. *Hashtags* werden durch die namensgebende vorangestellte Raute „#“ markiert, von Twitter als solche erkannt, durch eine blaue Schrift angezeigt und zu anklick- oder tippbaren Versatzstücken des dazugehörigen Tweets. Die Interaktion mit einem *Hashtag* führt NutzerInnen zu einer Auflistung all derjenigen Tweets, die denselben *Hashtag* beinhalten. *Hashtags* werden vom Zeichenlimit abgerechnet und daher allgemein kurzgehalten. Um mehrere Wörter in einem *Hashtag* zu vereinen, müssen die Leerzeichen dazwischen weggelassen werden: #jemehrwörterdestounleserlicher, weshalb die meisten *Hashtags* nur wenige Wörter enthalten. Zwei Platzierungsstrategien von *Hashtags* haben sich in der Folge auch außerhalb von Twitter etabliert: einerseits das Hervorheben einzelner #Hashtags im Satzfluss, andererseits deren Auflisten nach dem Ende des jeweiligen Beitrages. #Beispielhashtag1, #Beispielhashtag2, #Beispielhashtag³.

Hashtags können also als Verschlagwortungen oder Formeln verstanden werden, die ein bestimmtes Thema bündeln sollen. Dabei setzen sich meist diejenigen durch, die sich aufgrund von Kreativität und/oder Humor als besonders anschlussfähig erweisen. Besonders erfolgreiche *Hashtags* können ganze gesellschaftliche Bewegungen „übersetzen“ und ihnen zu noch mehr Reichweite verhelfen oder sogar neue begründen. Namhafte Beispiele sind #metoo, #blacklivesmatter oder #ichbinhannah. Sogar gesellschaftliche Auseinandersetzungen können auf diese Weise mithilfe von *Hashtags* geführt und/oder daran abgelesen werden. So lautete eine reichweitenstarke Antwort auf das schnell fluktuierende *Hashtag* #allesdichtmachen die sich darauf reimende Formel #allemalneschichtmachen. NutzerInnen werden neben ihrer *Timeline* unter dem Titel „Trends für dich“ auf zehn Topoi aufmerksam gemacht, die gegenwärtig oft thematisiert werden – unter anderem mithilfe von *Hashtags*. Über diese Funktion erhalten bereits virale *Hashtags* noch mehr Reichweite. Durch deren Tagesaktualität schwellen Aufmerksamkeits- und Erregungswellen auf Twitter extrem schnell an, aber auch nach kurzer Zeit wieder ab.

Multitalent Twitter?

Hohe Komplexität, Verflechtung und Prägnanz – was all das mit Diskursen macht und wem in diesen Aushandlungsprozessen am meisten Macht zukommt, gilt es noch zu hinterfragen. Unumstritten ist, dass Twitter von diesen Dynamiken dergestalt profitiert, als dass mehr Aktivität von NutzerInnen (Verkehr) auf der Website zu mehr Werbeeinnahmen und Gewinnen aus dem Verkauf von Datenlizenzen führt.

Deshalb müssen wir uns darüber im Klaren sein, dass analoge Regeln auch auf Twitter gelten – und dass hier zusätzlich digitale Gesetze wirken. Natürlich greifen auch hier aus der Aufmerksamkeitsökonomie bekannte Mechanismen: Es kann mit Fug und Recht davon ausgegangen werden, dass NutzerInnen durch Algorithmen und *Follows* überwiegend, wenn nicht sogar ausschließlich, mit Meinungen konfrontiert werden, die der eigenen entsprechen oder damit kompatibel sind. Derartige sogenannte *Bubbles* tendieren dazu, den Eindruck zu vermitteln, als wäre die Mehrheit aller InternetnutzerInnen oder zumindest das durch *Follows* zusammengestellte Umfeld der gleichen Auffassung. Diese Tendenz wird gemeinhin als Polarisierung bezeichnet, treten an den Rändern dieser *Bubbles* doch vehemente Grabenkämpfe auf. RädelsführerInnen solcher Formationen, aber auch diejenigen Twitter-Kanäle, deren Echtheit und Zuordnung zu einer „Person öffentlichen Interesses“ mit einem blauen Haken symbolisiert werden, profitieren dabei von der Reichweiten-Spirale: je mehr *FollowerInnen*, desto mehr *Likes*, desto mehr neue *FollowerInnen* und so weiter. Ihre Tweets können deshalb in kurzer Zeit derartige Verbreitung erfahren, dass sie außerhalb von Twitter zu Schlagzeilen werden. Mit wachsender Reichweite steigt jedoch auch die Zahl und damit Sichtbarkeit von Repliken, die Widerspruch oder Kritik formulieren.

Worte wie „Verkündungsmedium“ oder „Megafon“ werden den hier skizzierten Spezifika Twitters nicht gerecht. Kommunikation im Sinne einer Einbahnstraße kann hier zwar stattfinden, aber genauso jederzeit zu einem nur schwer zu überblickenden Geflecht aus unterschiedlich stark befahrenen Wegen werden. Dass es sich dabei aber auch nicht um einen gleichberechtigten Wettbewerb handelt,

d. h. reichweitenstarke Tweets oder Hashtags nicht das Ergebnis einer „demokratischen Öffentlichkeit“ sind, sollte ebenso deutlich geworden sein. Hingegen entsteht der Eindruck geradezu anarchischer Verhältnisse auf Twitter, die einer „Verkündung“ unendlich viele Fallstricke in Form von widerspenstigen Antworten und „zitierenden“ Tweets in den Weg legen können. Der Verdacht liegt nahe, dass originäre Tweets um den Platz im Rampenlicht – also auf den *Timelines* möglichst vieler NutzerInnen – mit Reaktionen von allen Seiten, die allesamt derselben Zeichenlimitierung unterworfen sind, konkurrieren müssen – weshalb der Begriff der „Arena“ durchaus passend, „Arena der freien Meinungsäußerung“ aber deplatziert erscheint. Deshalb ist Twitter eben nicht nur „Nervensystem der Nachrichtenbranche“, wenngleich es als Quelle und für den Transfer von Nachrichten aus der ganzen Welt dienen kann. Stattdessen lässt sich festhalten, dass die Bezeichnung Twitters von der Funktion abhängt, die der Plattform je nach AutorIn am ehesten zugeschrieben wird. Twitter kann gleichzeitig „Verkündungsmedium“, „Arena“, „Marktplatz“, „Nervensystem“ und „Megafon“ sein – von Tweet zu Tweet und abhängig von deren VerfasserIn zu jeweils unterschiedlichen Anteilen.

Tagesaktualität, der Schlüssel zum Kontext?

All dies gilt es zu beachten, wenn wir untersuchen, wie Vorstellungen von Vergangenheit auf Twitter (erfolgreich?) vermittelt und in der Folge ausgehandelt werden. Telgenbüschers zu Beginn dieses Beitrages angesprochener Tweet (siehe Abbildung 1) verdeutlicht, dass dabei viele der dargestellten Mechanismen und Dynamiken griffen.

Wie eingangs erwähnt, saß Bundeskanzler Scholz zeitgleich zur Veröffentlichung des Tweets in einem Sonderzug Richtung Kiew. Der Staatsbesuch des SPD-Politikers war im Lauf der seit dem 24. Februar 2022 andauernden Invasion der Ukraine durch das von Wladimir Putin regierte Russland zum Politikum geworden. Denn nachdem zahlreiche andere PolitikerInnen als Zeichen ihrer Unterstützung bereits seit März in die ukrainische Hauptstadt gereist waren, wurden Rufe nach

einer Reise des deutschen Regierungschefs immer lauter. Im April sorgte ein von ukrainischer Seite demonstrativ abgesagter Besuch des Bundespräsidenten Frank-Walter Steinmeier für Verwirrung und Unmut: Aufgrund seiner freundlichen Politik gegenüber Russland als früherer Außenminister sei er in der Ukraine unerwünscht. Anders als der deutsche Bundespräsident sei der Bundeskanzler hingegen noch immer eingeladen (WDR, 2022). Diese Einladung schlug wiederum der Bundeskanzler aus, solange der Bundespräsident nicht erwünscht wäre. Diese international verhandelten diplomatischen Rangeleien erhöhten nicht zuletzt die Emotionalität, mit der die Kanzlerreise aufgeladen war (Lenz, 2022). Nachdem die Streitigkeiten beigelegt worden und zahlreiche andere deutsche PolitikerInnen im Mai in der Ukraine zu Gast gewesen waren, sagte Scholz seinen Besuch verbindlich zu. Angesichts dieser heiklen Vorgeschichte waren die Erwartungen auf allen Seiten hoch. Sie wurden dadurch, dass Scholz gemeinsam mit dem französischen Präsidenten Emmanuel Macron und mit Italiens Ministerpräsidenten Mario Draghi anreiste, noch weiter gesteigert. Gemeinsam mit dem rumänischen Präsidenten Klaus Iohannis nutzten sie ihren Auftritt in Kiew, um europäische Solidarität zu demonstrieren und der Ukraine die fortdauernde Unterstützung zuzusichern.⁴

Wir können feststellen: Dies alles thematisiert Telgenbüscher in seinem Tweet nicht. Die Worte „Bundeskanzler“, „reist“ und „Kiew“ stehen zwar im ersten Satz, der dann aber nicht Scholz, sondern Helmut Kohl spezifiziert. Als Bundeskanzler war der CDU-Politiker am 3. und 4. September 1996 in die ukrainische Hauptstadt gereist, um die Solidarität des gerade erst wiedervereinigten Deutschlands mit der gerade erst unabhängig gewordenen Ukraine zu bekunden. Am Abend des 3. September hatte Kohl bei einem Staatsbankett im Marienpalais in Kiew eine Rede gehalten, in der er die Entwicklung der deutsch-ukrainischen Beziehungen und die Transformation der Ukraine zu einem „de-

⁴ Eine Chronik der russischen Invasion und der Staatsbesuche in der Ukraine findet sich auf dem Internetauftritt des Mitteldeutschen Rundfunks (MDR, 2022). Aufgrund der laufenden Aktualisierung kann keine Aussage darüber getroffen werden, inwiefern die hier referenzierten Ereignisse auch zukünftig in der Chronik aufgeführt sind. Gegenwärtig sind sie es.

mokratisch verfaßten [sic!] Rechtsstaat mit freier Marktwirtschaft“ (Bundesregierung, 1996) positiv bilanzierte. Danach hatte er mit dem im Tweet aufgeführten Zitat bekräftigt, dass die Ukraine einen „festen Platz in der Familie der freien europäischen Völker“ (Bundesregierung, 1996) einnehme und ein wichtiger Partner für den Europarat sowie für die Europäische Union sei. Zusätzlich hatte er die weitere Zusammenarbeit und Unterstützung vonseiten der Bundesrepublik Deutschland zugesichert.

Der Anlass der Kohl-Rede 1996 blieb im Tweet unerwähnt – und Telgenbüscher wird auch kaum angenommen haben, dass die Umstände des Besuches bei seinen FollowernInnen bekannt gewesen waren. Doch gerade diese Unkenntnis des historischen Ereignisses spielte ihm in die Karten: Schließlich zielte er auf eine „[v]errückte Geschichte“ und damit auf einen Überraschungseffekt ab. Das verkürzte Zitat passte bestens auch zum Scholz-

Besuch, es kam überraschend zeitgemäß daher, fast schon prophetisch. Diese vergangene Anekdote im historischen Präsens zu erzählen und dabei einen impliziten Gegenwartsbezug herzustellen, war die Absicht von @drguidoknapp. Er konnte sich darauf verlassen, dass der Tweet für zahlreiche RezipientInnen am Morgen des 16. Juni anschlussfähig und gleichzeitig augenfällig sein würde.

Dass sowohl der historische Hintergrund des Kohl-Zitates als auch die aktuelle Scholz-Reise im Tweet unerwähnt blieben, liegt auch in dessen bereits thematisierter Prägnanz begründet: Das Zeichenlimit war mit 278 Zeichen bereits ausgereizt. Die beiden Staatsbesuche ausführlich einzuordnen, hätte Dutzende weiterer Tweets bedurft. Indem Telgenbüscher darauf verzichtete, unterwarf er sich den aufgeführten Dynamiken des Kurznachrichtendienstes. Gleichzeitig überließ er so die Interpretation des nicht kontextualisierten Zitates den RezipientInnen. In seiner



Verrückte Geschichte @drguidoknapp · 16. Juni



1996: Bundeskanzler Helmut Kohl reist nach Kiew. Zitat aus seiner Rede beim Staatsbankett: „Niemand könnte heute die Unabhängigkeit und Integrität der Ukraine in Frage stellen, ohne zugleich die Stabilität und Sicherheit des ganzen europäischen Hauses in Frage zu stellen.“

40

701


4.221



Verrückte Geschichte
@drguidoknapp



Quelle:

	<p>bundesregierung.de Offizieller Besuch des Bundeskanzlers in der Ukraine am 3. und 4. September 1996 - Offizielles...</p>
---	---

8:00 vorm. · 16. Juni 2022 · Twitter for iPhone

12 Retweets 238 „Gefällt mir“-Angaben

Abbildung 4: Verrückte Geschichte [@drguidoknapp] (2022, Juni 16). Tweet. Twitter. <https://twitter.com/drguidoknapp/status/1537314072097607682>,

Quelle: Screenshot

unmittelbar nach dem Tweet veröffentlichten Wortmeldung hätte er das Kohl-Zitat kontextualisieren und damit eindeutig verorten können, was er aber unterließ. Stattdessen lieferte er lediglich den formalen Quellenachweis.

Hinter dem Doppelpunkt hatte @drguidoknapp eine Verlinkung eingegeben, die Twitter automatisch in ein grünlich hinterlegtes Element umgewandelt und mit einem Vorschaubild der verknüpften Internetseite versehen hatte. Den Link selbst ließ Twitter aus dem originären Tweet verschwinden. LeserInnen konnten sowohl Bild als auch Verlinkung anklicken oder antippen und so zu einem externen Internetauftritt gelangen. Dabei handelte es sich um eine Internetseite der Bundesregierung, auf der die Rede Kohls im Wortlaut dokumentiert war. Telgenbüscher verzichtete wiederum auf eine Einordnung dieses Quellenverweises und ließ auch diesen Link

für sich sprechen. Deshalb entsteht an dieser Stelle der Eindruck, als würde er die Antwort als Fußnote nutzen wollen. Er konnte davon ausgehen, dass seine sofortige Replik als erster Antworttweet und damit direkt unterhalb des Tweets angezeigt werden würde. Wenngleich @drguidoknapp das getweetete Zitat damit quellenmäßig untermauerte, waren RezipientInnen, die von Scholz' Reise nach Kiew und deren Bedeutung wenig oder sogar nichts mitbekommen hatten, hier quasi aus dem Nichts mit einer Episode deutsch-ukrainischer Vergangenheit konfrontiert, die sie sicher nur schwer einordnen konnten.

Dass sich die Twitter-Gemeinde an diesem Donnerstagmorgen aber ohnehin intensiv mit Bundeskanzler Scholz auseinandersetze, konnte Telgenbüscher an der Kategorie „Trends für dich“ ablesen. Der Internetauftritt archive.twitter-trending.com archiviert die täglichen Trends der deutschsprachigen Tweets und listet sie in halbstündigen Abstän-

„Trends für Dich“ nach Häufigkeit und Uhrzeit am 16.6.2022										
	6:10 Uhr	6:40 Uhr	7:10 Uhr	7:40 Uhr	8:10 Uhr	8:40 Uhr	9:10 Uhr	9:40 Uhr	10:10 Uhr	10:40 Uhr
1	Feiertag	Feiertag	Feiertag	Feiertag	Feiertag	Feiertag	Feiertag	Feiertag	Feiertag	Feiertag
2	#gerita	#gerita	Draghi	#Draghi	#Scholz	#Scholz	#Scholz	#Scholz	#Scholz	#Scholz
3	#Throwback Thursday	Draghi	#Scholz	#Scholz	Draghi	#Kiew	#Kiew	#Kiew	#GERITA	#bachelorette
4	#Bachelorette	#bachelorette	#Kiew	#Kiew	#Kiew	Draghi	#Fronleichnam	#GERITA	#Kiew	#Fronleichnam
5	#Draghi	#Throwback thursday	#Bachelorette	Kurzarmhemd	Kurzarmhemd	#Fronleichnam	#Draghi	#Fronleichnam	#Fronleichnam	#Kiew
6	#Sommerwelle	#Scholz	#GERITA	#bachelorette	#bachelorette	#bachelorette	#GERITA	#Kurzarmhemd	#Bachelorette	#Kurzarmhemd
7	Frank Thelen	#Sommerwelle	#Fronleichnam	#GERITA	#GERITA	#GERITA	Kurzarmhemd	Happy Kadaver	Kartoffel	Kartoffel
8	Arbeitstag	Guten Morgen ihr Lieben	Guten Morgen ihr Lieben	Happy Kadaver	#Fronleichnam	Kurzarmhemd	Happy Kadaver	Kartoffel	Happy Kadaver	Hitze
9	Kiew	Happy Kadaver	Kurzarmhemd	Frank Thelen	Happy Kadaver	Happy Kadaver	Hitze	Hitze	Hitze	Happy Kadaver
10	Hitze	Frank Thelen	Frank Thelen	Guten Morgen ihr Lieben	Frank Thelen	Frank Thelen	Frank Thelen	Frank Thelen	Hitze	Merkel

Abbildung 5: Die zehn „Trends für Dich“ am 16. Juni 2022 zwischen 6:10 Uhr und 9:40 Uhr, bei denen die Wörter „Kiew“, „Draghi“ und „Scholz“ fett markiert wurden, um deren Fluktuation zu verdeutlichen.

Quelle: (Archive Twitter-Trending, 2022, deutsche Trends am 16. Juni 2022) für eigene Darstellung modifiziert.

den auf.⁵ So kann abgebildet werden, welche Themen während und kurz nach Scholz' Zugfahrt derart an Reichweite gewannen, so dass sie in den *Trends* auftauchten.

Um 6:10 Uhr wurde das Wort „Kiew“ bereits so oft genutzt, dass es auf dem neunten Platz der *Trends* rangierte. Eine halbe Stunde später verdrängten es offenbar andere Begriffe – unter anderem den *Hashtag* #Scholz und „Draghi“. Eine Stunde nach seiner ersten Auflistung kehrte es als #Kiew in die Tabelle zurück, um für die nächsten 120 Minuten gemeinsam mit #Scholz, #Draghi oder „Draghi“ Platz zwei bis vier einzunehmen. Nach 8:40 Uhr schien die Zahl von Tweets abzunehmen, die den italienischen Ministerpräsidenten erwähnen.

⁵ Das am weitest zurückliegende mögliche Abrufdatum ist der 26. November 2018 (Archive Twitter-Trending, 2022). Inwiefern dies technischen Limitationen oder dem Zeitpunkt der Etablierung des Internetauftrittes geschuldet ist, konnte nicht in Erfahrung gebracht werden. UrheberInnen der Website konnten aufgrund eines fehlenden Impressum ebenfalls wenig ausfindig gemacht werden. Dass zum Zeitpunkt der Veröffentlichung dieses Beitrages die unterhalb Abbildung 5 angegebene URL zum gleichen Suchresultat führt, kann demnach nicht garantiert werden.

#Kiew verschob sich daraufhin auf den dritten Platz, während #Scholz auf dem zweiten verblieb. Für eine Stunde stellten diese beiden *Hashtags* die zweit- und drittmeist genutzten Begriffe deutschsprachiger Tweets dar. Im Laufe des Vormittags nannten Twitter-NutzerInnen die ukrainische Hauptstadt immer seltener, nach 10:40 Uhr reichte es nicht mehr für die „Trends für Dich“. Der deutsche Bundeskanzler blieb hingegen im Gespräch – sein *Hashtag* fand sich für insgesamt 17 Stunden auf unterschiedlichen Plätzen der *Trends* (Archive Twitter-Trending, 2022, deutsche Trends am 16. Juni 2022).

Noch bevor Telgenbüscher seinen Tweet veröffentlicht hatte, genügte ihm also ein Blick in die „Trends für Dich“, um zu erkennen, dass die Twitter-Öffentlichkeit über Scholz' Reise sprach.⁶ Es verwundert, dass er keine *Hashtags* eingebaut hat – in anderen Tweets tat er dies durchaus. Möglicherweise lag dies in der Zei-

⁶ Dass es sich nicht um einen Tweet handelte, dessen Veröffentlichungszeitpunkt Telgenbüscher mithilfe der Funktion „Planen“ im Vorhinein festgelegt hatte, ist durch den Hinweis „Twitter for iPhone“ ersichtlich: vom mobilen Endgerät kann diese Funktion (Stand Oktober 2022) nicht genutzt werden.

← **Verrückte Geschichte**
11.714 Tweets

„Interessant, wie die Leute so drauf waren.“
(Olli Schulz)



Verrückte Geschichte

@drguidoknapp

Joachim Telgenbüscher (Historiker, Journalist, Blogger, Radfahrer, Nerd). Bei Instagram: @verrueckte_geschichte

📁 Journalist ⓘ 📅 Seit Mai 2013 bei Twitter

1.185 Folge ich 178.000 Follower

Abbildung 6: Verrückte Geschichte [@drguidoknapp] (2022, September 2). Selbstbeschreibung und –inszenierung. Twitter. <https://twitter.com/drguidoknapp>,
Quelle: Screenshot

chenlimitierung begründet: zwei restliche Zeichen verhinderten das Auflisten von *Hashtags* nach dem Zitat. Aber zumindest #Kiew hätte sich in den Fließtext gut integrieren lassen und die Gesamtzahl an Zeichen auf erlaubte 279 erhöht. Inwiefern sich Telgenbüschers Tweet dennoch als anschlussfähig erwies, nimmt der folgende Abschnitt in den Blick.

Expertise ohne Platz

@drguidoknapp konnte zurecht davon ausgehen, dass mindestens die *FollowerInnen* seines Kanals mit seinem Tweet konfrontiert werden würden. Wie viele dies zum Zeitpunkt meiner Untersuchung waren, konnte über die Twitter interne Homepage von „Verrückte Geschichte“ eingesehen werden.

Aus Abbildung 6 geht hervor, dass „Verrückte Geschichte“ bis Ende Oktober 2022 gut 180.000 Twitter-NutzerInnen folgten. Im Juni waren es noch etwas mehr als 170.000. Auf deren *Timelines* tauchte am 16. Juni der Tweet Telgenbüschers zu Kohls Worten in Kiew also definitiv auf – ob sie allerdings im Verlauf des Tages auf Twitter aktiv waren und den Tweet auch wirklich wahrnahmen, lässt sich nicht mit Gewissheit sagen. Ein Einblick in die tatsächliche Rezeption und damit Reichweite seines Tweets bleibt allein Telgenbüscher vorenthalten. Dessen Twitter-Kanal kann als vergleichsweise sehr aktiv bezeichnet werden: Seit Mai 2013 wurden hier fast 12 000 Tweets veröffentlicht, was durchschnittlich drei Tweets pro Tag entspricht. Ein Blick auf die Aktivität von „Verrückte Geschichte“ im Juni 2022 offenbart dessen grundlegendes Konzept: Fast täglich veröffentlicht Telgenbüscher Tweets, die einem bestimmten historischen Ereignis gewidmet sind und meist anekdotischen Charakter haben. Sie scheinen keinem historischen Schwerpunkt zu folgen und können nicht als digitale Zelebrierungen von Jahrestagen oder datengebundene „Erinnerungsposts“ (Burkhardt, 2021, 136) gedeutet werden. Kohls Zitat etwa wurde von Telgenbüscher am 16. Juni getwittert, während der Jahrestag der Rede auf den 3. September fällt. Wenngleich die Daten der historischen Episoden nicht tagesaktuell sind, so sind es häufig die in den Tweets dargestellten Inhalte. Deren Verständnis hängt maßgeblich vom

jeweiligen Tagesgeschehen ab – wie beispielsweise der Aktualität von Scholz‘ Besuch in der Ukraine.

Auch in Bezug auf die sprachliche Gestaltung lässt sich ein Muster erkennen: Meistens beginnt Telgenbüscher seine Tweets mit einer Jahreszahl, erzählt die zugehörigen Ereignisse im historischen Präsens und untermauert sie mit separaten Quellenverweisen. Auf diese Weise inszeniert er ihre Inhalte als unwiderlegbare Fakten. Ob und wie er sie in den Kontext aktueller Ereignisse versteht und einordnet, gibt er hingegen nicht preis.

Hier wird ein Dilemma bei der Vermittlung von ExpertInnenwissen über „Geschichte(n)“ offenbar: Telgenbüscher investiert seit fast zehn Jahren Mühe und Zeit, um historische Fakten zu recherchieren und inhaltlich passgenau zu platzieren. Auf Twitter beschränkt er sich jedoch auf die Rolle eines *versierten Impulsgebers*, dessen Expertise dort endet, wo die Interpretation vonseiten seines Publikums beginnt. Lediglich durch das passgenaue zeitliche Positionieren seiner „[v]errückte[n] Geschichte[n]“ nimmt er Einfluss auf potenzielle Lesarten. RezipientInnen sollen sich zwar darauf verlassen können, dass die historische Episode „stimmt“, diese aber vor dem Spiegel des tagesaktuellen Geschehens selbst lesen und deuten dürfen. Ihnen das entscheidende Moment des Aneignens, das Sich-zu-Eigen-Machen abzunehmen, würde gegen die bereits beschriebenen Dynamiken von Twitter verstoßen. Wie erfolgreich diese Strategie war, zeigte sich am 16. Juni 2022.

Denn die in Abbildung 1 ersichtlichen Zahlen von etwas mehr als 4.000 *Likes*, fast 700 *Retweets*⁷ und 40 Antworten kennzeichnen Telgenbüschers Tweet als überdurchschnittlich reichweitenstark. Derartig viele Interaktionen erzielte er im Juni 2022 nur mit denjenigen Tweets, die einen inhaltlichen Gegenwartsbezug zu ebenfalls aktuell in der Öffentlichkeit intensiv debattierten Themen aufwiesen. Scholz‘ Reise nach Kiew ist dafür ein gutes Beispiel. Aber auch mit Tweets mit implizitem Bezug zu der kontrovers diskutierten *documenta fifteen* oder dem Inkrafttreten des sogenannten 9-Euro-Tickets erzielte Telgenbüscher eine vergleichbar hohe

⁷ Twitter führt zitierende Tweets und Retweets unter demselben Symbol auf. In diesem Fall teilt sich dessen Zahl von 697 auf 22 zitierende Tweets und 675 Retweets auf (Stand: 21. Oktober 2022).

Reichweite. Das Erfolgsrezept von „Verrückte Geschichte“ scheinen wohlplatzierte

„unbekannte[n] Fakten und Anekdoten“ (Reißing, 2017) zu sein.



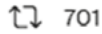
Verrückte Geschichte @drguidoknapp · 16. Juni



1996: Bundeskanzler Helmut Kohl reist nach Kiew. Zitat aus seiner Rede beim Staatsbankett: „Niemand könnte heute die Unabhängigkeit und Integrität der Ukraine in Frage stellen, ohne zugleich die Stabilität und Sicherheit des ganzen europäischen Hauses in Frage zu stellen.“



40



701



4.221



Wählerwille des Grauens



@MdBdesGrauens

Antwort an @drguidoknapp

Zwei Jahre später:

Wählerwille des Grauens @MdBdesGrauens · 13. Okt. 2021

Kohl #Zapfenstreich 1998: "Ich bin stolz darauf, dass ich in diesen Tagen meines Ausscheidens [...] der jungen Generation in Deutschland sagen kann, dass sie nach menschlichem Ermessen ihr ganzes kommendes Leben in einem neuen Jahrhundert in Frieden und Freiheit verbringen wird."



8:23 vorm. · 16. Juni 2022 · Twitter for Android

3 Retweets 50 „Gefällt mir“-Angaben

Abbildung 7: Wählerwille des Grauens [@MdBdesGrauens] (2022, Juni 16). Tweet. Twitter. <https://twitter.com/MdBdesGrauens/status/1537320019595517952>,
Quelle: Screenshot

Die *Likes* und *Retweets* sind als Multiplikatoren zu verstehen: Die jeweiligen *FollowerInnen* von fast 5000 Twitter-Kanälen wurden mit Telgenbüschers Tweet und damit dessen Kohl-Zitat konfrontiert. Denn auch auf ihrer *Timeline* erschien er in dem Moment, in dem die *Like*- oder *Retweet*-Schaltfläche angeklickt wurde – unabhängig davon, ob sie mit Telgenbüschers Kanal je in Berührung gekommen waren.

Ein Tweet ist nur so gut wie seine (schlechtesten) Antworten

Anders als *Likes* oder *Retweets* ermöglichen die zitierenden Tweets (22) und Antworten (40) einen qualitativ-inhaltlichen Einblick in die Reaktionen auf Telgenbüschers Tweet, die über Beifall und unkommentierte Echos hinausgingen. Die Antworten und die zitierenden Tweets erwiesen sich als heterogen. Sie reichten von einsilbigen bis hin zu ausführlichen Repliken und nutzten genau den weiten Interpretationsspielraum, den @drguidoknapp offengelassen hatte: Kohl habe mit seiner zitierten Aussage Recht behalten, wie die gegenwärtige Situation zeige. Unabhängig von der Persönlichkeit Kohls habe der damalige Kanzler und CDU-Politiker die Europäische Union entschieden vorangebracht und einen Politikstil geprägt, dem heute nur noch wenige politische AmtsträgerInnen gerecht werden würden. Den impliziten Gegenwartsbezug nutzten einige Antwortende unmittelbar zur Kritik an den gegenwärtigen Zuständen und wiederum andere, um weiterführende Fragen zu stellen. So wurde Kohl selbst hinterfragt („War das nicht der mit den ‘blühenden Landschaften, und dem Parteispendenskandal“ (@Kinky2059, 2022)) oder auf den breiteren historischen Kontext der Rede aufmerksam gemacht („War das auch der Zeitpunkt, an dem die Ukraine ihre Atomwaffen an Russland aushändigte, im Gegenzug für die Garantie der territorialen Integrität?“ (@Freak1971_1234, 2022)). Zahlreiche weitere NutzerInnen tauchten tatsächlich in die Vergangenheit, in die 1990er Jahre, ein und verlinkten Twitter externes Wissen über damalige Vorgänge. Auf diese Weise ergänzten sie den originären Tweet von Telgenbüscher um weitere multimediale Bausteine, die sich mit Helmut Kohls Wirken aus-

einandersetzten. Einige wenige Repliken nahmen den Inhalt des Tweets auch humoristisch auf („1995: Bundeskanzler Helmut Kohl reist nach Oggersheim. Zitat aus seiner Rede beim Familienbankett: ‘Niemand könnte heute die Unabhängigkeit und Integrität der Sauerkrautbeilage in Frage stellen, ohne zugleich die Stabilität und Sicherheit des ganzen Saumagens in Frage zu stellen.’“ (@brianwashead1, 2022)). In der Zusammenschau wurde ausgehend von Telgenbüschers Tweet ein ganzes Netz an Gedanken und Gefühlen, Informationen und Kontextangeboten gesponnen. Dessen Fäden nahmen gleichermaßen Gegenwart und Vergangenheit in den Blick. Je nach Antwort wurde dabei eine neue Perspektive auf Kohls Rede, ihren damaligen Hintergrund oder ihre heutige Gültigkeit einsehbar. TwitternutzerIn @MdBdesGrauens reagierte nach nur 24 Minuten auf den Tweet von @drguidoknapp und hielt die Replik mit drei Worten sehr kurz.

Wie bei Telgenbüschers Quellenverweis muss hinter dem Doppelpunkt ebenfalls eine Verlinkung gestanden haben, die erneut verschwand und als Element unterhalb der Antwort erschien. Der Verweis führte dieses Mal aber zu einer Twitter-internen Internetseite – einem anderen Tweet, weshalb in der Folge kein kleines Vorschaubild, sondern der Tweet selbst zu sehen war. Auch hier konnten NutzerInnen über Anklicken oder Antippen direkt dorthin gelangen, was für die wenigsten notwendig gewesen sein wird. Denn der in diesem Fall originäre Tweet wurde in Gänze angezeigt, sogar mitsamt dem ursprünglich eingebetteten Video. Dieses konnte ohne Umweg über den eigentlichen Tweet direkt angesehen werden und lohnte sich somit nur für NutzerInnen, die auf den originären Tweet reagieren oder die Reaktionen Anderer einsehen hätten wollen.

Der angehängte Tweet stammte von @MdBdesGrauens selbst und beinhaltete wiederum ein anderes Kohl-Zitat. Wie in den drei Worten der Replik angekündigt, handelte es sich dabei um den Ausschnitt einer Rede, die der CDU-Politiker zwei Jahre nach seiner Reise nach Kiew gehalten hatte. Das Zitat kontextualisierte @MdBdesGrauens lediglich mit „Kohl #Zapfenstreich 1998:“. Helmut Kohl hatte bei seiner feierlichen Verabschiedung als Bundeskanzler „der jungen

Generation in Deutschland“ ein neues „Jahrhundert in Frieden und Sicherheit“ versichert. Mithilfe der eckigen Klammern blendete @MdBdesGrauens die Worte „(...) dass ich in diesen Tagen meines Ausscheidens [aus dem Amt des Bundeskanzlers] der jungen Generation (...)“ (Phoenix, 1998, Minute 15:02) aus. Angesichts der exakt 280 Zeichen, die auf den Tweet verwendet wurden, war dies nicht nur notwendig, sondern erklärt auch die karge Einleitung zu dessen Beginn.

Etwas mehr Kontext lieferte das angehängte Video, welches nicht nur den zitierten Redeabschnitt, sondern dessen vorangegangene Sätze enthielt, die das endende 20. Jahrhundert mit einem nie zuvor gesehenen Ausmaß an „Leid und Tränen, Not und Tod“ kennzeichneten. Das Video selbst umfasste nur einen Bruchteil des großen Zapfenstreiches, der Kohls Abschied zelebrierte, und kann aufgrund des Wasserzeichens dem Fernsehsender Phoenix zugeordnet werden.⁸ Durch das Video wurde der Tweet multimedial und konfrontierte NutzerInnen nicht nur mit den Worten, sondern auch dem Antlitz, der Stimme und Intonation Kohls. Dessen Zitat wurde so noch greifbarer und für viele Rezi-

ipientInnen wahrscheinlich auch interessanter. Auf diese Weise platzierte Twitter-NutzerIn @MdBdesGrauens unter Telgenbüschers originärem Tweet ein weiteres Kohl-Zitat, welches sich vor dem Hintergrund der russischen Invasion vom Februar 2022, der Reise von Olaf Scholz nach Kiew im Juni 2022 und Kohls Rede vom September 1996 als ebenso passgenau entpuppte. Telgenbüschers Idee einer „[v]errückte[n] Geschichte“ wurde an dieser Stelle eigenmächtig fortgesetzt und um eine weitere Anekdote erweitert. Unterhalb seines erfolgreichen Tweets war plötzlich ein weiterer Aspekt Kohl'scher Vergangenheit thematisiert und in ein Verhältnis zur Gegenwart gesetzt worden. Dass dabei der viel breitere und zugehörige Kontext der Rede Kohls zur Ukraine und Europa drastisch reduziert bzw. gänzlich ausgeklammert wurde, kann den bisher herausgearbeiteten Spezifika des Mediums Twitter zugeschrieben werden.

Diese Spezifika erreichen eine völlig neue Ebene durch folgende Besonderheit: @MdBdesGrauens twitterte das Zitat von Kohls Zapfenstreich bereits am 13. Oktober 2021 – mithin lange vor dem russischen Überfall auf die Ukraine im Februar 2022 und Telgenbüschers Tweet im Juni desselben Jahres. Die Rede selbst hielt der CDU-Politiker am 17. Oktober 1998. Dies legt den Verdacht nahe, dass es sich um ein im Oktober 2021 vom Datum her naheliegenden Tweet handelte. Dessen inhaltliche Aktualität und ange-

⁸ Auf dem zuvor zitierten Internetauftritt von Phoenix findet sich die gesamte Aufzeichnung aus dem Jahr 1998. Hier fehlt allerdings das in Abbildung 7 sichtbare Wasserzeichen. Deshalb muss davon ausgegangen werden, dass @MdBdesGrauens für den eigenen Videoausschnitt auf eine andere, unbekannte Quelle zurückgegriffen hat.

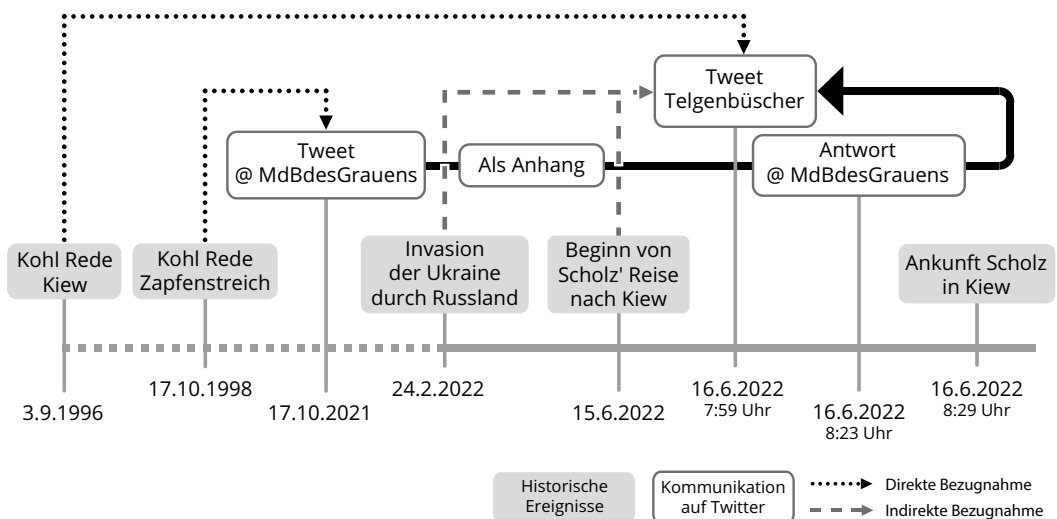


Abbildung 8: Darstellung der historischen Ereignisse und darauf bezugnehmenden Tweets, die hier untersucht wurden,

Quelle: Eigene Darstellung

sichts der russischen Invasion in völlig neuem Licht erscheinende Aussage wurde aber erst acht Monate später durch die „[v]errückte Geschichte“ um Kohls Reise nach Kiew zusammengeführt. In den roten Faden zurück zu Kohls Zitat aus dem Jahr 1996 wurde an dieser Stelle ein Exkurs zu einer weiteren Rede des CDU-Politikers aus dem Jahr 1998 eingewoben. Seinen Antwort-Tweet platzierte @MdBdesGrauens zusätzlich im Fahrwasser von Telgenbüschers reichweitenstarkem Tweet – und damit auch vor 170.000 potenziellen AdressatInnen. Diesen Synergieeffekt verdeutlicht Abbildung 8.

Der Exkurs zu @MdBdesGrauens zeigt besonders gut auf, dass sich als Reaktion auf Twitter nicht nur zwei Lager aus Widerspruch und Zustimmung formieren: NutzerInnen identifizieren Tweets als geeignet für eine eigene Ergänzung und spinnen in der Folge um individuell ausgewählte Knotenpunkte ein Netz von Repliken und zitierenden Tweets. Dieses Netz entspricht deren jeweiligen Bedürfnissen und kann zusätzlich mithilfe der bereits angesprochenen *Likes*, aber auch *Downvotes* in eine bestimmte Richtung taxiert werden. Diese Eigendynamik lag im Fall der „[v]errückte[n] Geschichte“ sicherlich im Interesse von Telgenbüscher, der seinen RezipientInnen zusätzlich zur gestalterischen auch die interpretatorische Freiheit und damit auch Kontrolle über Kohls Zitat überlassen hatte. Unabhängig davon, ob sich seine eigene Deutung in den Antworten wiederfand oder allein erstaunte Reaktionen Telgenbüschers Ziel waren, entstand hier eine Art Kollaboration zwischen Impulsgeber und -aufnehmerInnen. Gemeinsam umgingen Telgenbüscher und Antwortende sowie Zitierende die Zeichenlimitierung, um am Tag von Scholz' Reise nach Kiew über die Aktualität von Kohls Rede(n) zu sinnieren.

Alle NutzerInnen, die mit Telgenbüscher, @MdBdesGrauens oder einem anderen involvierten Twitter-Kanal assoziiert waren, wurden in der Folge noch vor Ankunft von Scholz in Kiew mit zwei unterschiedlichen Kohl-Zitaten konfrontiert, die vor dem Hintergrund der gegenwärtigen Reise des Bundeskanzlers in die Ukraine und zwei Reden der Vergangenheit eine ganz andere Bedeutung erhalten konnten.

Vergangenheit in 280 Zeichen – Um welchen Preis?

Die historische Selbstverortung von Gesellschaften zu Beginn des 21. Jahrhunderts findet nicht zuletzt auch auf Twitter statt und wird über Tweets sichtbar. Dass Vorstellungen von Vergangenheit auf Twitter auch im Korsett von 280 Zeichen alltäglich ausgehandelt werden, zeigt das Beispiel dieser einen „[v]errückte[n] Geschichte“ auf. Um dabei möglichst viele NutzerInnen zu erreichen, müssen sie aber den sehr spezifischen Dynamiken und Regeln dieses Mediums unterworfen werden. Üblicherweise erlangen kreative, prägnante und auf das Tagesgeschehen abgestimmte Tweets große Reichweite. Über die Komplexität und Verflechtung von Diskursen auf Twitter kann ein einzelner originärer Tweet tausende *Timelines* erreichen, direkt oder als Ursprung vieler roter Fäden. Davon können auch diejenigen NutzerInnen profitieren, die selbst keine große *FollowerInnenzahl* verzeichnen.

Das Ergebnis stellen Synergien wie die von Twitter-NutzerInnen @drguidoknapp und @MdBdesGrauens dar. Dabei sind deren tagesaktuelle historische Bezüge auf Twitter keine Ausnahme. Gerade tägliche Aufmerksamkeitswellen eignen sich dafür, Vorstellungen von Vergangenheit öffentlichkeitswirksam zu platzieren, (weiterzu-)verbreiten, wahrzunehmen und auszuhandeln. Vor allem eine durch ihren technischen Rahmen derart auf die Gegenwart fixierte Plattform wie Twitter ermöglicht Tag für Tag die historische Verortung des aktuellen Zeitgeschehens. „Breaking News“ wie Scholz' Besuch in Kiew lassen erkennen, dass hier dem Bedürfnis des Setzens geschichtlicher Bezüge immer wieder nachgegangen wird.

Umfangreiche Erklärungen finden sich hier allerdings nur selten. Denn die Dynamiken des Kurznachrichtendienstes lassen historische Akkuratessse offenbar nur dann zu, wenn man mit dem Markenzeichen Prägnanz bricht und dafür potenzielle AdressatInnen opfert. ExpertInnen wie Telgenbüscher müssen deshalb entscheiden, worauf sie am meisten Wert legen: Steht das Erzählen eines historischen Ereignisses oder doch dessen Deutung im Vordergrund? Oder soll auf eine besondere Quelle aufmerksam gemacht werden, die dann aber eingeordnet werden müsste? Das

einzig, worauf ExpertInnen dabei vertrauen können, ist die Tagesaktualität von Twitter selbst. Telgenbüscher nutzt mit seinen impliziten Gegenwartsbezügen dieses Spezifikum des Kurznachrichtendienstes geschickt aus und kann kostbare Zeichen für ganze Zitate aufwenden.

Der Zeichenlimitierung können NutzerInnen, die mehr ausdrücken wollen, mit Verlinkungen zu externen Internetseiten oder der Anreicherung mit multimedialen Inhalten begegnen. Dies gilt auch für die öffentlich einsehbaren Kommunikationen anderer Twitternden, in die sie sich jederzeit einschalten, sofern es ihren Bedürfnissen entspricht. Davon profitieren nicht nur die Antwortenden selbst, sondern auch diejenigen, die sich als Wissensautoritäten inszenieren: Lanciert

einer ihrer Tweets zum Zentrum eines Netzes, führen dessen Fäden stets zurück zu ihnen. Gleichzeitig werden ihre Impulse laufend untermauert oder sogar fortgeführt. Während ExpertInnen also auf der Suche nach dem perfekten Moment für einen historisierenden Tweet sind, halten RezipientInnen Ausschau nach denjenigen Impulsen, die sie nach ihren jeweiligen Bedürfnissen um Zustimmung, Widerspruch oder auch Exkurse erweitern.

Es steht noch aus, genauer zu erforschen, was all dies mit Vorstellungen von Vergangenheit macht. Allerdings gilt es bereits jetzt ernst zu nehmen, dass diese einerseits anekdotisch und verkürzt, aber andererseits auch offen für Ergänzungen und Interaktionen auf Twitter erzählt werden.

Bibliographie

- Archive Twitter-Trending, Rangliste der zehn meist-genutzten „Trending Topics“ nach Tagen. *Archive Twitter-Trending*. <https://archive.twitter-trending.com/>
- Archive Twitter-Trending. Rangliste der zehn meist-genutzten „Trending Topics“ am 16. Juni 2022. *Archive Twitter-Trending*. <https://archive.twitter-trending.com/germany/16-06-2022>
- Beckedahl, M. (2022, April 14). Elon Musk will Twitter kaufen. Die Machtkonzentration ist gefährlich. *Netzpolitik*. <https://netzpolitik.org/2022/elon-musk-will-twitter-kaufen-die-machtkonzentration-ist-gefaehrlich/>
- Bosch, R. (2022, Mai 9). Tesla-Chef Elon Musk will Twitter kaufen: Was ihr jetzt zu Finanzierung, seinen Plänen für die Plattform und den Reaktionen wissen müsst. *Business Insider*. <https://www.businessinsider.de/wirtschaft/tesla-chef-elon-musk-will-twitter-kaufen-was-ihr-jetzt-zu-finanzierung-seinen-plaenen-fuer-die-plattform-und-den-reaktionen-wissen-muesst/>
- brianwashed [@brianwashed1] (2022, Juni 16). Tweet. Twitter, <https://twitter.com/brianwashed1/status/1537356380272738304>
- Burgess, J. & Baym, N. K. (2020). *Twitter. A Biography*. New York University Press
- Burkhardt, H. (2021). *Geschichte in den Social Media. Nationalsozialismus und Holocaust in Erinnerungskulturen auf Facebook, Twitter, Pinterest und Instagram*. V & R unipress GmbH
- Die Bundesregierung (1996, September 17). Rede des Bundeskanzlers beim offiziellen Abendessen im Marienpalais während des offiziellen Besuches in der Ukraine am 3. und 4. September 1996. *Bulletin*, (73-96), <https://www.bundesregierung.de/breg-de/service/bulletin/offizieller-besuch-des-bundeskanzlers-in-der-ukraine-am-3-und-4-september-1996-offizielles-abendessen-im-marienpalais-805440>
- freak1971-1234@web.de [@Freak1971_1234] (2022, Juni 17). Tweet. *Twitter*. https://twitter.com/Freak1971_1234/status/1537731256527601664
- Hegemann, L. (2022, April 25). Megafon für einen Milliardär. *ZEIT ONLINE*. <https://www.zeit.de/digital/internet/2022-04/elon-musk-twitter-uebernahme-freie-rede>
- Hellemann, A. (2022, Juni 16). MIT DEM NACHTZUG IN DIE UKRAINE. Luftalarm bei Scholz-Besuch. *bild.de*. <https://www.bild.de/politik/ausland/politik-ausland/ukraine-krieg-kanzler-in-kiew-angekommen-2-17-uhr-war-scholz-im-schlafabteil-80415502.bild.html>
- Kreye, A. (2022, April 18). Elon Musk. Vision oder Wahnsinn, *Süddeutsche Zeitung* <https://www.sueddeutsche.de/politik/musk-twitter-tesla-1.5568273?reduced=true>
- Lenz, L. (2022, Mai 6). *Diplomatischer Streit mit Ukraine. Jetzt kann die Reise beginnen, ta-*

- gesschau. <https://www.tagesschau.de/inland/ukraine-deutschland-streit-steinmeier-101.html>
- Lipp, T. (2015). TV-Produzenten als Denkmalpfleger – oder wer ist eigentlich für die mediale Erfassung des immateriellen Erbes zuständig? In C. Y. Robertson-von-Trotha & R. H. Schneider (Hrsg.), *Kulturelle Überlieferung – digital* (Bd. 2, S. 37-50). KIT Scientific Publishing
- MDR AKTUELL (2022). RUSSISCHER ANGRIFF AUF DIE UKRAINE. Die Chronik des Russland-Ukraine-Krieges. Mdr. https://www.mdr.de/nachrichten/welt/osteuropa/politik/chronik-russland-ukraine-angriff-krieg-putin-100_page-0_zc-6615e895.html
- Nuernbergk, C. (2020, Juni 23). Das Publikum von Politikjournalisten als Interaktionspartner auf Twitter: Interaktionsstruktur, Motive und Erfahrungen anschreibender Nutzer. *Zeitschrift für Politikwissenschaft*, 30, 241-259.
- Phoenix [Regie]. (1998, Oktober 17). Helmut Kohl. Großer Zapfenstreich. [phoenix] <https://www.phoenix.de/helmut-kohl-a-1724135.html>
- ReiFER [@Kinky2059] (2022, Juni 16). Tweet. *Twitter*. <https://twitter.com/Kinky2059/status/1537445289908350976>
- Reißing, C. (2017, Oktober 20). Ein Paderborner hat sich sein gesamtes Studium durch die Teilnahme an Quizshows finanziert — das hat er dabei gelernt. *Businessinsider*. <https://www.businessinsider.de/karriere/arbeitsleben/paderborner-hat-studium-durch-teilnahme-an-quizshows-finanziert-2017-10/>
- Rosen, A. & Ihara, I. (2017, September 26). Giving you more characters to express yourself. *Twitter-eigener Blog*. https://blog.twitter.com/official/en_us/topics/product/2017/Giving-you-more-characters-to-express-yourself.html
- Tagesschau (2022, Juni 16). Krieg gegen die Ukraine. Kanzler Scholz in Kiew angekommen. [tagesschau.de. https://www.tagesschau.de/ausland/europa/scholz-besuch-ukraine-103.html](https://www.tagesschau.de/ausland/europa/scholz-besuch-ukraine-103.html)
- Taz (2022, April 26). Verkauf von Twitter. Musk gewinnt. *taz*. <https://taz.de/Verkauf-von-Twitter!/5851044/>
- TED [Regie]. (2022, April 14). *Elon Musk talks Twitter, Tesla and how his brain works — live at TED2022* [YouTube]. <https://www.youtube.com/watch?v=cdZZpaB2kDM>
- Twitter Inc. (2022). Über deine Startseiten-Timeline auf Twitter. *Twitter Hilfe-Center*. <https://help.twitter.com/delusing-twitter/twitter-timeline>
- Westdeutscher Rundfunk (2022, April 13). Warum Steinmeier in der Ukraine unerwünscht ist, *wdr*. <https://www1.wdr.de/nachrichten/steinmeier-ausladung-ukraine-gruende-100.html>
- Wieduwilt, H. (2022, April 29). Elon Musk gegen die EU. Machtkampf um die Meinungsfreiheit. *ntv*. <https://www.n-tv.de/politik/Elon-Musk-will-Twitter-kaufen-Machtkampf-um-die-Meinungsfreiheit-article23298902.html>

ROBERT SCHOLZ

1993 in der Region Hannover geboren, kam für das Studium von Geschichte und Psychologie nach Halle (Saale). Neben dem Studium arbeitete er in der Gedenkstätte für Opfer der NS-„Euthanasie“ Bernburg. Bereits seine Masterarbeit widmete er dem geschichtswissenschaftlichen Potential der Social Media-Plattform YouTube. Mit seinem Promotionsprojekt an der Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg möchte er die Besonderheiten von Geschichtsvermittlung und -aneignung des Kurznachrichtendienstes Twitter hinterfragen.

Das digitale Spiel¹ *Minecraft* gestaltet (Lern-)Welten und (Erinnerungs-)Kulturen

PETRA DIX

Institut für Publizistik- und Kommunikationswissenschaft, Universität Wien

MAX KUTZBERGER

Zeitgeschichte und Medien, Universität Wien

Abstract

Partizipative Medienkulturen fordern Bildungseinrichtungen gegenwärtig in mehrfacher Hinsicht heraus. Einerseits gelten virtuelle Welten als besonders partizipative Kulturräume, in denen junge Menschen selbstbestimmt am eigenen Bildungsprozess mitwirken können, andererseits erodieren digitale Medien die Grenzen zwischen Medienproduzierenden und Medienkonsumierenden, sodass die (schulische) Förderung von Medien- und Partizipationskompetenzen Heranwachsender erneut in den Blick rückt. Diesem Aufsatz liegen zwei Projekte zugrunde, die im Rahmen einer Masterarbeit sowie einer Dissertation an der Universität Wien durchgeführt wurden. Im Rahmen der Masterarbeit wurde die Eignung von *Minecraft* als Erinnerungsmedium untersucht. Ein zentrales Anliegen des Dissertationsprojekts war es, Informationen über das Potenzial digitaler Spiele im Unterricht zu erhalten und mit Fragen über die Auswirkungen des Einsatzes des Computerspiels *Minecraft* auf Partizipationsmöglichkeiten von Schülerinnen und Schülern aus einer geschlechterbezogenen Perspektive zu verknüpfen. Ein Schwerpunkt der Beiträge liegt auf dem Spannungsverhältnis zwischen kollektiv generiertem Wissen und autoritärem Expertenwissen.

Keywords: *Computerspiele, Digitale Lehr-/Lernmedien, Erinnerung, Geschichtsvermittlung, Kommunikative Machtpositionen, Medien- und Partizipationskompetenzen, Partizipative Medienkulturen*

A participatory culture is „one with relatively low barriers to artistic expression and civic engagement, strong support for creating and sharing creations with others, some type of informal mentorship whereby what is known by the most experienced is passed along to novices, members who believe that their contributions matter, and members who feel some degree of social connection with one another (at the least, they care what other people think about what they have created).“

(Jenkins et al., 2009, 5f.)

In einer partizipativen Kultur kann und sollte – nicht muss – jedes Mitglied der Gesellschaft aktiv einen Beitrag zur Kommunikation und somit zum Wissen innerhalb dieser Gemeinschaft leisten (Jenkins et al.,

2009) – unabhängig von Alter, Geschlecht und Position. Digitale Medientechnologien, insbesondere das Internet, bieten womöglich erstmals in der Geschichte für jede Einzelne und jeden Einzelnen die Chance, sich zu politischen, gesellschaftlichen, sozialen und kulturellen Themen nicht nur öffentlich zu äußern, sondern eben auch Diskurse anzuregen, eigene Medieninhalte zu produzieren und zu verbreiten (Weitbrecht, 2015, 108) sowie Probleme kollaborativ zu lösen – kurz: Sie eröffnen jeder/m öffentliche Teilhabe an der Konstruktion von Geschichte. Als Folge davon erodieren die Trennlinien zwischen Medienproduzierenden und Medienkonsumierenden; es werden kommunikative (Macht)Positionen neu ausgehandelt und Expert:innenrollen anders verteilt – der aktuell gültige Wissensvorrat gerät zum Spielball der vielen Mediennutzenden. Zu diesen

¹ *Digitales Spielen umfasst Computer-, Video- und Konsolenspiele, Onlinespiele, mobiles Spielen, Augmented Reality und Arcade-Games.*

partizipativen Medien zählen insbesondere auch Computerspiele, weil diese in hohem Maße Vorstellungen unserer Alltagswelt, unserer Kultur und unserer Identität (mit-) bestimmen sowie neue Sozial- und Kulturräume eröffnen. Hinzu kommt, dass Jugendliche den Erwachsenengenerationen (Eltern, Lehrkräfte, Pädagog:innen) hinsichtlich ihrer Kompetenzen und ihrer Erfahrungen mit und in virtuellen Welten oftmals überlegen sind und sich wie selbstverständlich als „die“ Expert:innen auf diesem Gebiet fühlen.

Die zentrale Fragestellung dieses Beitrags ist, welche Chancen und Hürden mit dieser Form der (jugendlichen) Teilhabe verbunden sind und welche gesellschaftlichen Folgen sie womöglich haben. Bereits der Erziehungswissenschaftler Dieter Baacke (Baacke, 1999) aber auch der Medienwissenschaftler Henry Jenkins (Jenkins et al., 2009) betrachten den Erwerb entsprechender Medienkompetenzen als Fundament einer kritischen und aktiven Teilhabe an der partizipativen Kultur.

Es wächst gegenwärtig also eine junge Generation heran, die eine Welt ohne digitale Medien nicht kennt und für die eine Welt ohne diese nicht mehr vorstellbar ist. Sie integriert Computerspiele selbstverständlich und unverzichtbar in ihre Alltagswelten, diese sind Teil ihres Lebensstils geworden. Digitale Spiele haben dabei den Wandel von einer einstmals problematisierten Jugendaktivität zu einem offiziell anerkannten Kulturgut vollzogen (Deutscher Kulturrat e. V., 2018) und kaum ein Medienangebot wird so umfangreich und unterschiedlich in verschiedenen sozialen Kontexten genutzt wie Computer- und Videospiele. Gleichzeitig bietet fast kein anderes Massenmedium derart viele Möglichkeiten, neue (Lebens-) Welten zu kreieren sowie die Wahrnehmungen dieser Welten mitzugestalten – und diese aktiv zu verändern oder an diese zu erinnern. Eines dieser momentan und vor allem bei Jugendlichen außerordentlich populären Computerspiele ist *Minecraft*.

Einführend versucht dieser Beitrag die enorme Popularität des aktuell meistgekauften und meistgenutzten Computerspiels *Minecraft* zu begründen – mit dem Fokus auf seine technischen und ludologischen Besonderheiten. Danach werden die Ergebnisse

zweier empirischer Studien² vorgestellt, die sich aus ganz unterschiedlichen Blickwinkeln dem Computerspiel *Minecraft* nähern: Max Kutzberger befasst sich mit der Möglichkeit *Minecraft* als innovatives Erinnerungsmedium, explizit an den Nationalsozialismus, einzusetzen. Im Anschluss daran beleuchtet Petra Dix die Chancen und Hürden *Minecraft* als innovatives Lehr- und Lernmedium in den Unterricht zu integrieren. Die Forschungsergebnisse ihrer Dissertation werden dazu aus einer Genderperspektive betrachtet, um auch einen kritischen Blick auf das Potenzial des Spiels zur Neugestaltung digitaler Lehr- und Lernwelten zu werfen.

Das Computerspiel *Minecraft*

Entwicklung des Spiels

Als der amerikanische Physiker William Higinbotham im Jahr 1958 am Tag der offenen Tür des Brookhaven National Laboratory „Tennis for Two“ als erstes elektronisches Spiel der Welt präsentierte (u. a. Beil, 2013, 7; Kiel, 2014, 25), begann eine neue Ära: die Computerspielgeschichte. In den 1970er Jahren eroberten erste Computerspiele öffentliche Spielhallen, ab Beginn der 1980er Jahre wurden sie auf Homecomputern zur Freizeitbeschäftigung für die ganze Familie. Marketingmaßnahmen, wie der 1989 präsentierte „Nintendo Game Boy“ (Grüne-wald, 2007, 12), machten digitale Spiele mit Anbruch der 1990er Jahre kontinuierlich zu einem Kinder- und Jugendangebot. Letztlich war es die Entwicklung des World Wide Web hin zu einem Massenmedium, welches sich ab der Jahrtausendwende „als neue[r] Ort der Kommunikation und der Kollaboration“

2 Bei den Studien handelt es sich um zwei Qualifikations-schriften, die am Institut für Publizistik- und Kommunikationswissenschaft der Universität Wien angefertigt wurden und 2021/22 von der Fakultät für Sozialwissenschaften angenommen wurden:

Petra Dix: „*Minecraft* im Unterricht“ (Dissertation, Dix, 2021). Für diese empirische Studie wurden insgesamt 43 Schülerinnen und Schüler zwischen zwölf und neunzehn Jahren sowie drei Lehrende an unterschiedlichen Schulstandorten in Österreich befragt sowie Unterrichtseinheiten teilnehmend beobachtet.

Max Kutzberger: „Erinnerungsmedium *Minecraft*?“ (Masterarbeit, Kutzberger, 2022). Diese Studie untersucht Rekonstruktionen des Vernichtungslagers Auschwitz-Birkenau durch *Minecraft*-User:innen und stellt die Frage, ob, und wenn ja wie, dieses digitale Spiel auch als Medium der Erinnerung genutzt wird und verwendet werden kann.

(Wiedemann & Noack, 2016, 224) etablierte und seither auch digitale Spielerlebnisse rund um den Globus ermöglicht. Heute sind Computer- und Videogames zu einem Milliarden-geschäft geworden und werden von Millionen Menschen aller Altersstufen weltweit rezipiert.

Das Spiel *Minecraft*, das wir in den Fokus rücken, basiert auf den Programmcodes eines schwedischen Programmierers namens „Notch“, mit bürgerlichem Namen Markus Alexej Persson, geboren 1979. Was in seiner initialen Form noch „CaveGame“ hieß, finanzierte sich ab dem 17. Mai 2009 über die Partizipation an mehreren Entwicklungs- und Testphasen, die für einen geringen Obolus über das Internet als Download verbreitet wurden (Newman, 2019, 278). Innerhalb dieser Entwicklungs- und Testphasen erfolgte schließlich die Umbenennung zu *Minecraft* (Dörner, 2011). Veröffentlicht wurde das Spiel am 18. November 2011 (Plass-Fleßenkämper, 2019).

Mit über 126 Millionen Spielenden pro Monat quer durch alle Altersstufen bildet *Minecraft* heute die größte Gaming-Community weltweit (Weitemeyer, 2021). Jährlich stattfindende Events – in Form von analogen wie auch digitalen Festivals und Spielmessen (Mojang, 2021b) – dienen als Forum, sich über Spielerweiterungen und -neuerungen auszutauschen und bestätigen dabei einen starken sozialen Zusammenhalt dieser Gemeinde. Deshalb ist es auch nicht verwunderlich, dass *Minecraft*-Inhalte in den Sozialen Medien für einen hohen prozentualen Beitrag aller geteilten Inhalte sorgen und dabei vorzugsweise auf der Videoplattform *YouTube* mit drei Billionen Videos vertreten sind – die bislang höchste Quote, die je ein digitales Spiel erreicht hat (*YouTube*, 2021). Warum genau *YouTube* für den Austausch von *Minecraft*-Inhalten derart salonfähig wurde, liegt an den idealen Voraussetzungen der Plattform, die den Spielenden ohne große Hürden – und vor dem Start des Konkurrenzanbieters *Twitch* im Jahr 2011 – den Upload sowie das Livestreamen ihrer interaktiven Spielstunden erlaubt.

Im Jahr 2014 wurde *Mojang Studios*, das Spielstudio, welches hinter dem Spielehit steckte, für zweieinhalb Milliarden US-Dollar vom *Microsoft*-Konzern erworben (Spiegel Online, 2014). Seither ist *Minecraft* zu einer

Marke avanciert, welche mit einer Vielzahl an Werbe-Gadgets und allerlei Merchandise-Produkten (von Plüsch- und Kunststofffiguren bis hin zu diversen Kleidungsstücken) als popkulturelles Massenprodukt vermarktet wird (Mojang, 2021c).

Aktuelle Befunde der Studie „Jugend. Information. Medien“, kurz JIM-Studie 2020, die seit mehr als 20 Jahren die Mediennutzung Jugendlicher in Deutschland dokumentiert, weisen *Minecraft* trotz zahlreicher Neuerscheinungen als eines der beliebtesten Spiele des Jahres 2020 in der Gruppe der 12- bis 19-Jährigen aus (mpfs, 2020). Diese Popularität und die hohe Gesamtabsatzzahl seit der Erstveröffentlichung des Spiels im Jahr 2009 machen *Minecraft* zum derzeit meistgespielten und meistverkauften Computerspiel weltweit.

Minecraft ist für die meisten modernen Plattformen erhältlich und kann auch plattformübergreifend (engl: *cross-over*) gespielt werden. Der Gesamtabsatz erreichte bis April 2022 quer über alle Versionen und Plattformen³ mehr als 238 Millionen Kopien (Statista, 2022). Der Kostenpunkt des Spiels liegt dabei je nach Plattform bei rund 15 bis 30 Euro (Mojang, 2021a), was im Vergleich zu anderen digitalen Spielen großer Game-Studios nur rund die Hälfte eines handelsüblichen Verkaufspreises ausmacht. Das Spiel verlangt zusätzlich auch keine weiterführenden Mikrotransaktionen, um beispielsweise seltene digitale Spielobjekte zusätzlich käuflich zu erwerben. Die hohen Absatzzahlen, die ohne die finanziellen Möglichkeiten großer Spieldesignunternehmen erreicht wurden, machen *Minecraft* zu einer Ausnahmeerscheinung und Besonderheit auf dem digitalen Spielemarkt.

Form und Inhalte des Spiels

Seine große Anziehungskraft verdankt das Spiel unter anderem seiner speziellen Grafik: Trotz der heutigen technischen Möglichkeiten, die in modernen Computerspielen bereits

³ *Minecraft* (Plattformen: Android & iOS, Kindle Fire, Windows 10 PC, Gear VR, Oculus Rift, Fire TV, Xbox One, Xbox Series X|S, Windows MR, Nintendo Switch, PlayStation 4 + 5), *Minecraft: Java Edition* (Plattformen: Windows, Mac OS X, Linux), *Minecraft: Education Edition*, *Minecraft: China Edition*, *Minecraft: Console Editions* und *Minecraft Dungeons*.

enorm realitätsnahe Umgebungen erlauben, kommt in *Minecraft* eine minimalistisch anmutende Optik zur Anwendung, die an die Anfangszeit von Computerspielen erinnert. *Minecraft* bietet dem Spielenden somit eine auf das Wesentliche reduzierte, virtuelle Spielumgebung, die ohne hohe Komplexität auskommt. Allenfalls ähnelt das durch Ecken und Kanten fassionierte Spiel an den Gelegenheitsspielklassiker *Tetris* aus dem Jahr 1984, bei dem die Spielenden die herabsinkenden geometrischen Figuren in möglichst lückenlose Reihen puzzleartig anordnen.

Auch das im Vergleich zu aktuellen Computerspielen eher simple Spielprinzip ist außergewöhnlich: In dem Sandbox- und Open-World-Spiel⁴ *Minecraft*, das laut der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) für Kinder ab 6 Jahren geeignet ist, können Spieler:innen in virtuellen, prozedural – also zufällig – generierten 3D-Spielwelten ohne ein fest vorgegebenes Ziel und nahezu ohne räumliche Limitation diese ausschließlich aus Blöcken von einer KI (künstlichen Intelligenz) berechnete Umgebung fortwährend entdecken und nach eigenen Vorstellungen gestalten und aneignen. Das Hauptaugenmerk gilt dem Suchen und Abbauen von Rohstoffen (engl: *mining*) und deren Aufnahme in ein Inventar zur Herstellung weiterer nützlicher Gegenstände (engl: *crafting*) sowie dem fantasievollen Konstruieren eigener Gebäude wie bei einem „digitalen LEGO“ (BuPP, 2021). Im Spiel selbst gibt es keine zusätzliche schriftliche oder grafische Erklärungen oder gar Tutorials, die das Spielprinzip beschreiben. Jegliches spielerische Handeln wird den Spielenden intendiert selbst überlassen. Das 3D-Terrain besteht aus Bergen, Wäldern, Meeren, Ebenen und Höhlen (siehe Abb. 1a und 1b) und wurde als eine Art Zauber- und Fantasiewelt konzipiert.

Während des Spiels stehen den Spielenden im Wesentlichen zwei Modi zur Verfügung:

- Erstens der **Überlebensmodus** (engl: *survival mode*), in dem verschiedene Materialien (Holz, Steine, Mineralien) gesammelt

werden und in dem im Kampf gegen böartige Kreaturen die Umgebung verteidigt sowie auf die eigene Gesundheit geachtet und ein kluges Ressourcenmanagement betrieben werden muss. Hier wird jeder Avatar zum Zweck der Selbstverteidigung in eine Art Naturzustand geworfen, der auf das prähistorische Jäger- und Sammlerprinzip abzielt. Da die Spielumgebung nach jedem Spielbeginn zufällig generiert wird, besteht ein großer Teil der Rezeption auch darin, eine terra incognita sukzessive zu erkunden und zu erforschen, wodurch zusätzliche Anreize geschaffen werden.

- Und zweitens der **Kreativmodus** (engl: *creative mode*), in dem unbegrenzte Zeitressourcen und Rohstoffe zur Verfügung stehen und in dem individuelle, komplexe Welten oder Bauwerke aus kubischen Blöcken geschaffen werden können. Durch die Kombination verschiedener Werkstoffe stellen Spielende neue Gegenstände, Werkzeuge und Waffen her. Mithilfe von Redstone-Elementen, spezielle Bausteine, die elektronische Signale verarbeiten und weiterleiten können, lassen sich aufwendige Infrastrukturen und Maschinen konstruieren; auf Erdblocken können Pflanzenarten angebaut und in Öfen unter anderem Kohle verarbeitet werden.

Das Spiel bietet im Überlebensmodus vier Schwierigkeitsgrade an (friedlich, einfach, normal, schwer), die jene Folgen regulieren, die Umwelteinflüsse auf die eigene Spielfigur potenziell haben können. Der größere Teil der *Minecraft*-Community allerdings agiert im Kreativmodus (Nebel et al., 2016, 356). Das Spiel kann online, offline und in einem lokalen Netzwerk genutzt werden. Der Mehrspielermodus ermöglicht mehreren Spielenden zusammen in einer Spielwelt zu agieren, gemeinschaftlich noch größere Bauwerke zu errichten und sich dank digitaler Tele-Kommunikationstools global darüber auszutauschen.

Zusätzlich machen die Spieledesigner:innen laufend erweiternde Updates und Features verfügbar, die wiederum Auswirkungen auf das Gameplay haben. *Minecraft* ermöglicht den Spielenden zudem, das Gameplay mittels selbst generierter Modifikationen (*User-Generated-Content*) zu beeinflussen – eine ganz außergewöhnliche partizipative Praxis in

⁴ *Sandbox-Spiele haben ihren Schwerpunkt auf dem kreativen Erschaffen von Gebäuden und Gegenständen. Als Open-World-Spiele werden nicht-lineare Computerspiele ohne vorkonstruierte Handlungsvorgaben bezeichnet. Spielende haben dabei mehr Freiheiten als üblich, die Spielwelt zu entdecken und den Spielverlauf zu gestalten.*

Computerspielen. Für *Minecraft* stehen rund 300 Modifikationen auf verschiedenen Internetseiten zum Download bereit (Minecraft Modinstaller, 2018), die durch neue Komponenten die Spielinhalte oder das Erscheinungsbild verändern und so für zusätzliche Spielerlebnisse in der *Minecraft*-Welt sorgen. *Mojang Studios* unterstützt ausdrücklich die Herstellung solcher Modifikationen seitens der Nutzenden (Mojang, 2016).

Weshalb *Minecraft* auf solch ein außergewöhnliches Echo bei den Spielenden stößt, liegt auch an seinen vielfältigen ludischen Handlungsmöglichkeiten, denn *Minecraft*

vereint in sich gleich mehrere Spielgenres (Newman, 2019, 278). So enthält *Minecraft* Eigenschaften eines Point- und Click-Adventures, um die zufällig generierten Spielwelten erkunden und all diese Gegenstände der Spielwelt in einem virtuellen Inventar sammeln zu können. Es besitzt aber zugleich Anteile eines Strategie- und Managementspiels, da für die Herstellung neuer Spielgegenstände eben verschiedene Werkstoffe miteinander kombiniert werden müssen. Zudem weist die Benutzeroberfläche (engl: *user-interface*) ein mittiges Fadenkreuz als Markierungshilfe auf, das aus dem Genre des Ego-Shooters entnommen



Abbildung 1a und 1b: *Minecraft*-Umgebungen / Quelle: eigene Screenshots aus *Minecraft*, privat



Abbildung 2: *Minecraft*-Benutzeroberfläche mit eigenen Anmerkungen
Quelle: eigene Screenshots aus *Minecraft*, privat

wurde, um alle Gegenstände in der virtuellen Umgebung für jedweden spielerischen Verwendungszweck präzise anwählen zu können. Beim Genre des Ego-Shooters dient dieses als Zielhilfe beim Gebrauch der Schusswaffe (siehe Abb. 2). *Minecraft* bietet demnach eine Schnittmenge dieser genre-spezifischen Typologien. Während ihrer performativen Rezeption nehmen die Spielenden in der Regel eine Ego-Perspektive aus dem Sichtfeld des zu spielenden Avatars ein, währenddessen ihnen diese emblematische quaderförmige 3D-Spielwelt auf dem Bildschirm projiziert wird.

Inhaltlich unterscheidet sich das Spiel von herkömmlichen, aktuell am Markt erhältlichen Computerspielen primär deshalb, weil es mehr als andere Anwendungen explizit die Vorstellungskraft, die Kreativität, die Zusammenarbeit und die Gemeinschaftsbildung fördert (Cilauo, 2015, 88). Viele Vorteile von *Minecraft* sind direkte Folgen seiner speziellen Spielmechanik: Die verschiedenen Blocktypen erlauben es den Spielenden, nahezu jedes statische Objekt nachzubilden und ihre/seine individuellen Ideen zu verwirklichen (siehe Abb. 3). Darüber hinaus gestatten spezielle Funktionen von Blöcken, wie die bereits erwähnten elektrischen Redstone-Transportsignale, komplexe Maschinen zu entwerfen. *Minecraft* hält zudem mit seinen Pflanzen und Tieren ein ökologisches System bereit, das den physikalischen, chemischen, biologischen und geografischen Gesetzmäßigkeiten der Erde grundsätzlich folgt, von den Spielenden jedoch erheblich beeinflusst werden kann, indem sie es den eigenen Bedürfnissen entsprechend optimieren.

Die oben beschriebenen charakteristischen Merkmale, eine enorm große Gemeinschaft an *Minecraft*-Nutzenden sowie seine einfache Handhabung, die einen mühelosen Einstieg in das Spiel beinahe ohne Vorkenntnisse erlaubt, machen die besondere Faszinationskraft aus und erklären die Sonderstellung des Spiels mit der Pixelgrafik als „cultish block building game“ (Brand & Kinash, 2013, 57).

Inwiefern sich das Computerspiel *Minecraft* mit seinen vielfältigen Konstruktionsmöglichkeiten als Erinnerungsmedium eignet, fragt Max Kutzberger in seinem Beitrag „*Minecraft* als Erinnerungsmedium?“. Er untersucht dazu das digitale Spiel einerseits als Ganzes und andererseits exemplarisch das Phänomen, im Kreativmodus Nachbildungen von all jenen (historischen) Gebäuden und Kriegsgeräten zu erstellen, die sich thematisch dem Zweiten Weltkrieg widmen. Beispielhaft liegt sein Fokus auf den verschiedenen *Minecraft*-(Nach-)Bauten des Vernichtungslagers Auschwitz-Birkenau – als zentraler Tat- und Erinnerungsort des Holocaust. Um ein möglichst ganzheitliches Bild dieser spezifischen *Minecraft*-Community zu zeichnen, untersucht er auch den begleitenden Diskurs des Onlinespielforums, auf welchem der User-Generated-Content über ebenjene digitalen Auschwitz-Inszenierungen anzutreffen ist. Anschließend an die Befunde von Kutzberger, der nicht nur auf die Möglichkeiten, sondern auch auf die Limitationen des Spiels *Minecraft* hinsichtlich seiner historischen Vermittlungsfähigkeit hinweist und die Frage aufwirft, welche Zielgruppen mit den in *Minecraft* nachgebauten visuell-virtuell beh-

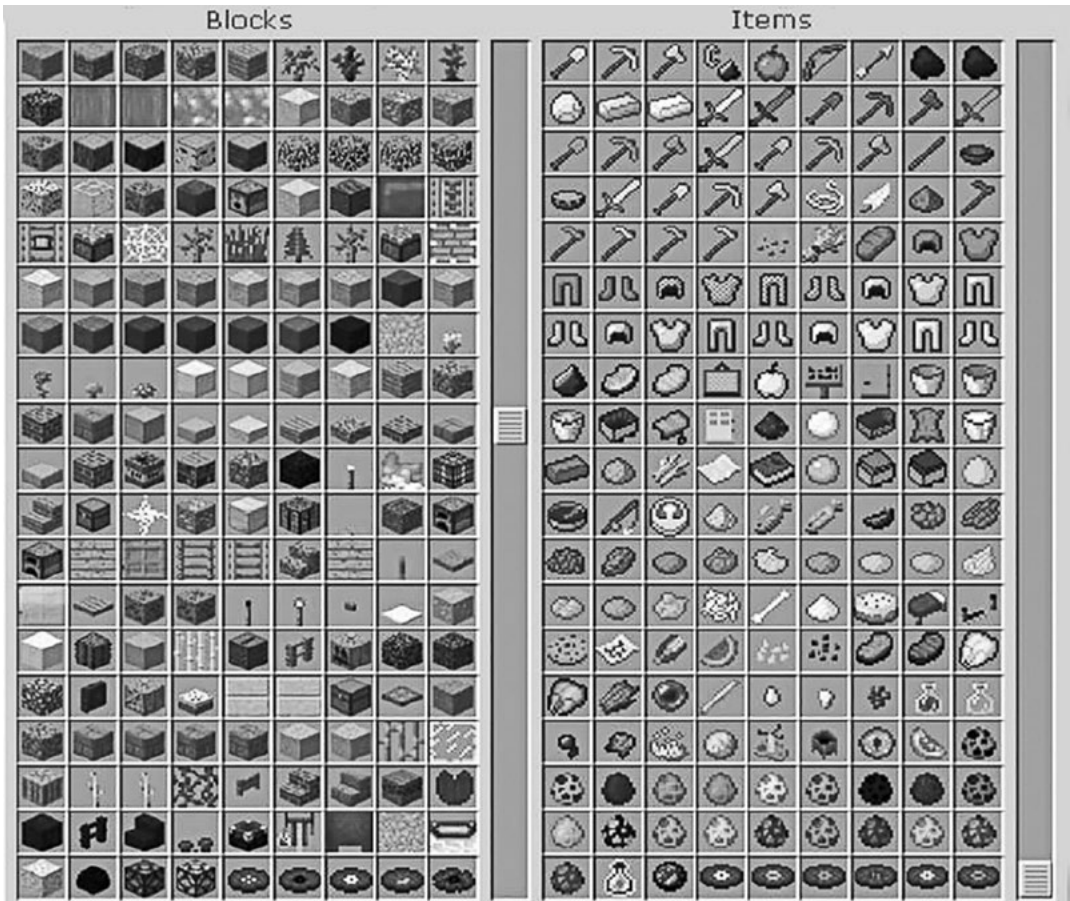


Abbildung 3: Exemplarische Übersicht diverser Spielblöcke und herstellbarer Gegenstände
Quelle: eigene Screenshots aus *Minecraft*, privat

baren Exponaten tatsächlich erreicht werden können, beschäftigt sich der Beitrag von Petra Dix „Innovatives Lernen mit *Minecraft*?“ mit den Möglichkeiten des Spiels, für Schüler:innen Lehr- und Lernwelten (neu) zu gestalten.

***Minecraft* als Erinnerungsmedium?**

Von Max Kutzberger

Dass digitale Spiele – vor dem Hintergrund ihres Aufstiegs zum unverzichtbaren Kulturprodukt – als Erinnerungsmedien vermehrt in das Zentrum der Diskussion rücken, lässt sich zum einen mit dem anstehenden Ende der unmittelbaren Zeitzeugenschaft des Holocaust beantworten. Zum anderen aber waren es die Corona-Schutzmaßnahmen, die, 75 Jahre nach Kriegsende, keine großen Gedenkfeierlichkeiten erlaubten und deshalb digitale Formate vermehrt in den Fokus rückten. Schließlich aber ist es die große Akzeptanz und Popularität des Spiels *Minecraft*, welche

die Frage aufwirft, ob dieses digitale Spiel als innovative Medienform eine adäquate Form der Erinnerung an die Shoah zu ermöglichen vermag.

Die Annahme, welche auf dieser Überlegung beruht, liegt dabei an den verschiedenen Spielblocktypen, den zusätzlich herstellbaren Gegenständen sowie den vielen Modifikationen, die es den Spielenden erlauben, nahezu jedes statische Objekt – und damit auch (historische) Gebäude oder Gegenstände – nachzubilden und so gewissermaßen in die digitale Sphäre zu überführen. Dieser Kreativmodus ähnelt dem Spielprinzip der dänischen Spritzkunststoffsteinchen „LEGO“; er kommt gleichermaßen vollständig ohne weitere Kommunikationsmedien aus, also ohne Sprache und Text. In *Minecraft* müssen sich die Spielenden auch keine Gedanken über Beschränkungen der Spielfläche sowie über die Limitation der Spielblöcke machen, denn in *Minecraft* haben alle Steine dieselbe Abmessung und es gibt zudem keine räumlichen Grenzen. Darüber hin-

aus sind es weiterführende Optionen, welche die Spielumgebung zusätzlich durch Modifikationen nach Gutdünken verändern lassen und so zu einem höheren Immersionsgrad beitragen. *Minecraft* als Erinnerungsmedium begreifen zu können, erschließt sich eben durch diese besondere Praxis, jedes statische Objekt im *Minecraft*-Kreativmodus abbilden zu können, womit auch Vergangenes vergegenwärtigt werden kann, wenn sich vorherrschende Bilder und Narrative einer Gesellschaft in sich vereinen und hier in dieser besonderen medialen spielerischen Form weitergetragen werden. Der Schlüssel, digitale Spiele als Erinnerungsmedien zu begreifen, liegt also nicht darin, „die einzelnen Medienprodukte als statische Repräsentationen der Vergangenheit in der Gegenwart zu analysieren, sondern die unablässigen Bewegungen in der Mediatisierung erinnerungsrelevanter Ereignisse in den Blick zu nehmen“ (Erll, 2017, 160).

Mit dem Verständnis, dass jedes digitale Spiel die Funktion eines Bildmediums erfüllt, in dem Bilder auf einen Bildschirm projiziert werden, lässt sich somit auch *Minecraft* eine erinnernde Funktion zusprechen. Nicht zuletzt ist es die hohe Bedeutsamkeit des Visuellen – denn kein anderer Sinn wirkt derart komplexreduzierend und emotionalisierend –, wodurch sich das Augenscheinliche als dokumentarisches Hauptträgermedium der Erinnerung konventionalisiert hat und sich historische Ereignisse mit einem stetig wiederkehrenden Bildrepertoire kanonisieren.

Dass *Minecraft* bereits in diversen Projekten und Initiativen als Unterrichts- und Lernmedium eingesetzt wird und vielfältige Involvierungsformen bietet, wird durch den folgenden Beitrag von Petra Dix (siehe dort: *Minecraft* in der Geschichtsvermittlung) deutlich. In keinem dieser rezenten offiziellen universitären und schulischen Projekte wurde

jedoch der Zweite Weltkrieg oder explizit der Holocaust als Gegenstand des *Minecraft*-Spieles beleuchtet, obwohl sich dieses Kriegsspieler gerade wegen seiner Bildgewalt, seiner vielen Kriegsschauplätze, seinen mannigfaltigen Gerätschaften und Kriegsmaschinen und vor allem durch seine monumentalen architektonischen Hinterlassenschaften bestens dazu eignen würde. Stattdessen finden sich diese *Minecraft*-Inhalte abseits offizieller Projekte in Form von User-Generated-Content auf diversen Freizeit-Spielforen wieder, die sich hauptsächlich mit dem Nachbau von Kriegsgeräten beschäftigen, welche offenbar aufgrund ihrer besonderen Technikgeschichte eine besondere Anziehungskraft zur Nachmodellierung besitzen (siehe Abb. 4).

Neben diesen Kriegsgeräten sind in den Foren auch virtuelle Replikat der architektonisch-topografischen nationalsozialistischen Hinterlassenschaften zu finden, die einen hohen prozentualen Anteil auf den Spielforen ausmachen. Dort findet sich beispielhaft ein Nachbau der „Zeppelintribüne“ als zentrales steinernes Monument der „NS-Reichsparteitage“ in Nürnberg oder eine Re-Interpretation der virtuell vollendeten gigantomanischen „Reichshauptstadt Germania“, dem architektonischen Prestigeprojekt Adolf Hitlers (siehe Abb. 5).

Darüber hinaus wird auf diesen Freizeit-Spielforen die Geschichte des Holocaust nicht ausgespart, sodass dort genauso virtuelle Rekonstruktionen der NS-Vernichtungslager „Sachsenhausen“, „Buchenwald“ und vor allem „Auschwitz-Birkenau“ vorzufinden sind. (siehe Abb. 6).

Das Vernichtungslager Auschwitz-Birkenau ist dabei gleich in mehreren Ausführungen, Perspektiven und Interpretationen vertreten: zum einen als gegenwärtige Ruinenlandschaft, indem die einzelnen Funktionsgebäude des



Abbildung 4: *Minecraft*-Nachbauten von militärischen Kriegsmaschinen
Quelle: www.planetminecraft.com

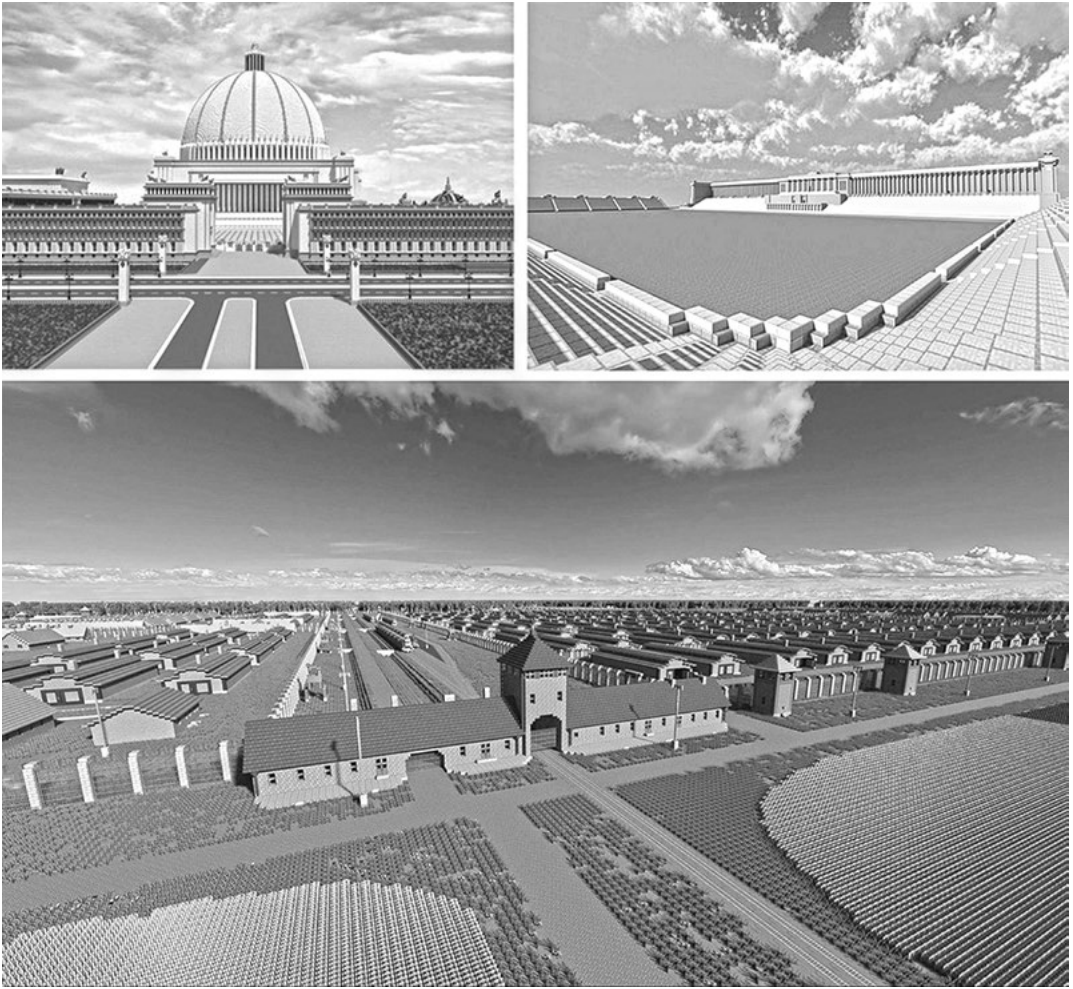


Abbildung 5: Eine Auswahl nationalsozialistischer Nachbauten in *Minecraft* („Reichshauptstadt Germania“, „Zeppelintribüne“ in Nürnberg sowie das Vernichtungslager Auschwitz-Birkenau.)

Quelle: www.planetminecraft.com

größten nationalsozialistischen Vernichtungslagers in zerstörter und verwitterter Form präsentiert werden; verschiedene Modifikationen ermöglichten bei diesen Umsetzungen die Evokation einer düsteren Atmosphäre. Andererseits finden sich Darstellungen dieses Vernichtungslagers, die eine vermeintlich historisch-akribische Rekonstruktion zum Ziel haben. Mitunter geht diese Rekonstruktion mit der Darstellung von zum Teil extremen Wettersituationen einher, die das Vernichtungslager beispielsweise als schneebedeckte Örtlichkeit zum Zeitpunkt der Befreiung abbilden. Konträr dazu lässt sich Auschwitz-Birkenau aber auch in mehreren farbenfrohen sowie fantasiereichen Inszenierungen vorfinden, die ohne erweiternde Modifikationen auskommen und stattdessen die ursprüngliche infantile Spieloptik von *Minecraft* verwenden. All diese verschiedenen digitalen

baulichen Exponate des Vernichtungslager Auschwitz-Birkenau waren der Anlass, dieses Phänomen im Rahmen meiner Masterarbeit (Kutzberger, 2022) zu untersuchen. Hier stellt sich im Zwischenbereich von Geschichts- und Kommunikationswissenschaften die grundlegende Frage, ob ein digitales Spiel wie *Minecraft* wirklich die Funktion eines Erinnerungsmediums im 21. Jahrhundert erfüllen kann.

Obwohl mehr als zwei Millionen bildliche Quellen (Schönemann, 2016, 17) die Ermordung von sechs Millionen Juden und Jüdinnen dokumentieren und sich dieser Genozid freilich nicht auf Auschwitz begrenzte, zirkulieren in den remedialisierten Reservoirs stets dieselben Bilder, die uns als Ikonen daran erinnern.

Mit meiner Untersuchung konnte ich zeigen, dass sich die in *Minecraft* remedialisierten

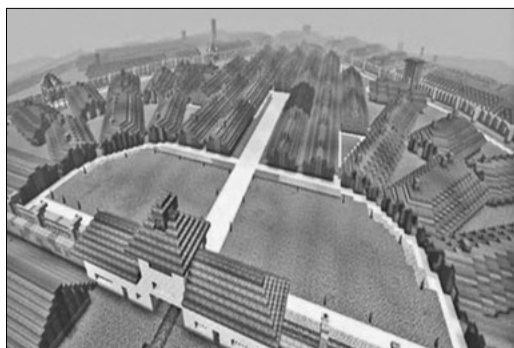


Abbildung 6: NS-Vernichtungslager, hier beispielhaft „Sachsenhausen“ und „Buchenwald“
Quelle: www.planetminecraft.com

Auschwitz-Nachbildungen im Wesentlichen auf die Darstellung des Torhauses inklusive der dorthin beziehungsweise dort herausführenden Gleise fokussieren. Auch in *Minecraft* wird also diese seit Jahrzehnten etablierte „Ikone des Holocaust“ (Schönemann, 2016, 44) vielfach reproduziert. Zahlreiche Auschwitz-Nachbildungen führen ausschließlich dieses ikonografische Torhaus vor, während alle anderen Teile dieses Vernichtungslagers ausgeblendet werden. Das Bild des Torhauses, aufgenommen im Februar 1945 von Stanislaw Mucha, dient auch auf *Minecraft* als zentrales Symbol des Holocaust: es sieht von jeglicher Darstellung von Gewalt ab und lässt gleichzeitig Raum, um dieses Lager als mörderisches Instrument eines abstrakten Herrschaftsapparates zu imaginieren (Schönemann, 2016, 53).

Daneben identifizierte ich weitere bekannte architektonische oder bauliche Motive – überwiegend aus Filmen –, die den Weg in das Spiel gefunden haben: so beispielsweise der Topos des Stacheldrahtzauns als Metapher für eine allumfassende Scheidelinie und brutale Grenze zwischen den Welten, die Gleis- und Rampenanlage als Zeichen des industrialisierten Vernichtungskomplexes, die ebenfalls ikonischen Holzbaracken, der Viehwaggon als Symbol der Entmenschlichung der Opfer und die Gaskammern als barbarischer Ort der Massenvernichtung.

Bemerkenswert ist die Art, wie diese Orte von der Spiel-Community dargestellt werden. Die Gaskammern werden gewöhnlich als dunkle Räume inszeniert. Vielfach verweist dabei eine Stahltür – die aus dem ursprünglichen Bauinventar des Spiels stammt – auf die

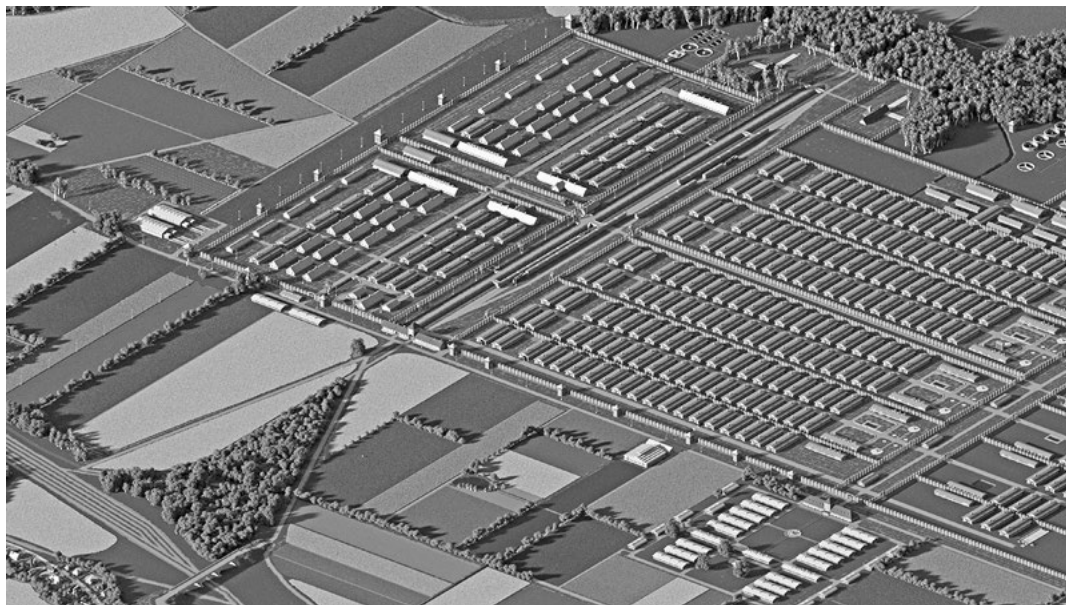


Abbildung 7: Das Vernichtungslager Auschwitz-Birkenau als (historisch-akribischer) Nachbau in *Minecraft*
Quelle: www.planetminecraft.com

Funktion der Kammern. Dass es sich jedoch um Gaskammern des Vernichtungslagers handelt, lässt sich vor allem nur durch deren besondere Architektur sowie an den hohen Schornsteinen erkennen.

Generell können diese Holocaust-Motive mittels *Minecraft* nur ‚grobkörnig‘ wiedergegeben werden, was auf den Mangel runder wie auch kleinteiliger Bauteile zurückzuführen ist. Dies ist zugleich der Grund, weshalb den Betrachtenden in *Minecraft* interpretative Leerstellen, wie exemplarisch die Gaskammern, überlassen werden. *Minecraft* versteht sich also als eine Art Filtermedium, das alles vergrößert und in Pixeln wiedergibt. Das hat Vor- und Nachteile. Auf jeden Fall eröffnet es somit keinen Platz für voyeuristische Darstellungen in Form von Gewalt verherrlichenden oder auch pietätslosen Inhalten.

Studie: Das Vernichtungslager Auschwitz-Birkenau als Nachbau in *Minecraft*

Der vom Anspruch her historisch-akribische Nachbau des *gesamten* Vernichtungslagers Auschwitz-Birkenau in *Minecraft*, den ich in meiner Masterstudie analysiert habe, konzentriert sich auf dessen architektonische Besonderheiten seiner Funktionsgebäude (siehe Abb. 7). So ging es den Spieler:innen bei diesem virtuellen Nachbau offenbar vor allem darum, die einzelnen Gebäude und deren Umgebungen gewissermaßen maßstabgetreu aufzubauen. Dabei wurde die gesamte Topografie des Vernichtungslagers Auschwitz II und seiner unmittelbaren Umgebung nachgestaltet; auch die angrenzenden Kartoffel- und Rübenäcker und zugehörige Birkenwälder, die durch Feldwege und Bäche durchzogen werden. Aber nicht nur Auschwitz II gehört zu diesem digitalen Nachbau; auch Auschwitz I, das so genannte kleinere „Stammlager“. Obendrein wurde selbst der Bahnhof sowie ein Industriegebäude nachgestaltet, wodurch auch die wirtschaftliche Bedeutung und damit „Auschwitz als Zentrum für die Sammlung und Verteilung von Zwangsarbeitern“ (Yad Vashem, 2022) berücksichtigt wird.

Die Analyse der begleitenden Textfelder, mit denen der User-Generated-Content optional in den Spielforen ausführlicher beschrieben

werden kann, kommt zu dem Ergebnis, dass dieser Auschwitz-Komplex auf dem Screen offenbar tatsächlich auch als eine Art von Gedenkstätte konzipiert wurde. So sprachen sich die Erbauer:innen explizit dafür aus, mit diesem Spielprodukt ein digitales Denkmal zu errichten, um der Opfer zu gedenken. Diese klare Aussage zur Intention der Konstrukteur:innen ist bedeutend. Die begleitenden Texte verweisen auch darauf, dass sie im Laufe des Rekonstruktionsprozesses eine Vielzahl an historischen Fotografien, zeitgenössischen Dokumenten und Quellen herangezogen haben, um eine irgendwie einseitige Darstellung zu vermeiden. Die Erbauer:innen räumen aber auch ein, dass viele Fotografien und Dokumente vernichtet worden seien, sodass dieser Ort nicht bis ins kleinste Detail mit Akkuratess abgebildet werden könne.

Mit der Analyse von 194 Postings im zugehörigen Userforum gelang es mir, weitere Einblicke in die *Minecraft*-Community, deren Aneignung dieses virtuellen Nachbaues und deren Umgang mit rechtsextremen und antisemitischen Kommentaren zu gewinnen. Gerade auch die Statements im Forum lassen Schlüsse darauf zu, ob ein solcher Nachbau vom einschlägigen Publikum überhaupt als eine „digitale Gedenkstätte“ respektive als digitaler Erinnerungsort akzeptiert wird.

Obwohl dieses *Minecraft*-Bauprojekt teilweise in der Community als „makaber“ bezeichnet wurde, lassen sich zunächst und überwiegend lobende und anerkennende Postings finden (38 Prozent). So schreibt ein/e User:in: „Thumbs up! [F]or pushing the limits creatively and taking an educated route while doing it without trying to offend anyone“. Manche Betrachter:innen lobten nicht nur, sondern verwiesen – den Auschwitz-Nachbau vor Augen – auf weitere Konzentrationslager; namentlich wurden in den Kommentaren „Sachsenhausen“, „Bergen-Belsen“ oder „Dachau“ als Gedenkstätten benannt. Von einem/r anderen User:in wurde angesichts des Nachbaus der Wunsch geäußert, nunmehr das reale Auschwitz im Zuge einer Europareise zu besuchen. Weitere Kommentare hatten zum Ziel, historische Hintergründe zu vertiefen und zu kommentieren sowie zu erklären, an welche Opfergruppen und an welche Verbrechen erinnert werden solle. Drei Kommentare führten mich zu der Annahme, dass es sich bei de-

ren Verfasser:innen um Lehrer:innen oder Dozent:innen handeln muss, denn sie erbaten von den Erbauenden coram publico die Erlaubnis, die Rekonstruktion für bestimmte Bildungszwecke einsetzen zu dürfen. Andere Nutzer:innen des Forums attestierten sowohl dem Auschwitz-Nachbau als auch anderen digitalen Nachbauten, dass diese zu einem besseren Verständnis der Geschichtsorte und der Geschichte beitragen würden, da sie es ermöglichten, durch die individuelle Begehung verschiedene Perspektiven einzunehmen und sozusagen Schritt für Schritt eigene Zugänge zu entwickeln. Spontane Äußerungen wie etwa: „damn that was huge“ markieren diese sehr individuellen Aneignungen.

Knapp zwanzig von Hundert aller Kommentare entfallen auf die eingehende Diskussion des Bauprozesses: Dabei sind die typischen Grenzen der Darstellungsmöglichkeit im Spielmedium *Minecraft* immer wieder Thema – und natürlich die Frage, wie womöglich wichtige Erkennungs- und Erinnerungsmerkmale trotz dieser Limitationen dargestellt werden könnten. So begründen die Erbauer:innen die leeren Gebäude mit mangelnden Quellen: man habe nur wenig präzise Erkenntnisse, was genau sich wo und wie in welchen Gebäuden befand. In diesem Zusammenhang fällt ein weiterer Diskursstrang auf, der die Probleme der Darstellung der zynischen Parole „Arbeit macht frei“ über dem Lagertor thematisierte. Am Ende einer abwägenden Diskussion entschied man sich im Kollektiv dagegen, diesen Schriftzug ebenfalls darzustellen, da die *Minecraft*-Optik diesen nicht optimal und adäquat abbilden könne.

Dass der untersuchte Nachbau darüber hinaus User:innen Anlass geben kann, die präsentierte Darstellung mit eigenem Wissen abzugleichen, vielleicht auch das eigene Wissen zu diesem historischen Geschehen zu vertiefen, zeigen zwei Kommentare, die sich auf Biografien von Zeitzeug:innen beziehen: „I am currently reading a book called ‚Night‘. it is about the holocaust. This kind of gives me what the camp actually was like, thanks!“. Ein anderer Kommentar moniert, wieso jeweils nur eine Reihe Stacheldraht das Vernichtungslager umzäune, obwohl doch der Holocaust-Überlebende Primo Levi in einem seiner Bücher von einer doppelten Reihe von Stacheldraht spreche.

Die Untersuchung zeigt, dass sich im Userforum durchaus Dialoge über Details und Grundlagen der Darstellung entwickelten, in denen die Leser:innen zu weiterführenden Kontextualisierungen aufgefordert werden. Mindestens an den Stellen und Örtlichkeiten, wo es im virtuellen Nachbau an detaillierten Darstellungen mangelt, werden die User:innen durchaus selbst aktiv und reichern das Vorhandene mit individuellem Wissen und Wissen aus anderen Quellen an. Hier zeigt sich also, dass der Diskurs über den Nachbau seine Echokammer verlassen kann und dass sogar die User:innen Einfluss auf die Gestaltung nehmen können. Bis zu einem gewissen Grad ist ein solcher Nachbau damit auch eine Gemeinschaftsproduktion der initiativen Erbauer:innen mit „ihren“ User:innen.

Obendrein galt es, den Umgang mit womöglich rechtsextremen sowie antisemitischen Kommentaren zu untersuchen. Solche Postings erreichen den niedrigsten Prozentsatz – sie machen etwa ein Prozent aller Kommentare aus. Ein überwiegender Teil dieser Aussagen lässt sich zudem erst in Verbindung mit dem zugehörigen Profilbild sowie Nickname entdecken. Das mag ein Grund dafür sein, dass diese wenigen Kommentare auch in der Regel unkommentiert bleiben. Es zeigt sich, dass viele dieser Kommentare subtil verfasst und ohne Kontext- und Hintergrundwissen nur schwer zu entschlüsseln sind. Ob und in welchem Umfang darüber hinaus womöglich offen rechtsextreme und antisemitische Kommentare gelöscht wurden beziehungsweise gelöscht werden, lässt sich nicht feststellen. Gleichwohl verweist auch dieses eher versteckte eine Prozent der Postings auf die Gefahr, dass solche – von der Intention her – digitalen Gedenkstätten bei allem guten Willen ihrer Erbauer:innen und ihres Publikums missbraucht werden können.

Minecraft ist also ein Montage- und Kreativtool, das durch die Darstellung von historischen Orten und Örtlichkeiten auch Geschichte darzustellen und Gedenken zu evozieren vermag. Im virtuellen Medium können somit digitale, freilich dominante visuelle Erlebnis- wie auch Erinnerungsräume geschaffen werden. Während des virtuellen Bauprozesses kommt es zu vielfältigen Interaktionen. Fakten werden – idealerweise mit Bedacht – durch Fiktionen ergänzt: Dabei avancieren die Erbauer:innen zu Expert:in-

nen – im untersuchten Fall nicht nur in Bezug auf die baulichen Besonderheiten, sondern, weit darüber hinaus, auch in Bezug auf die historische Quellenlage, die sie für eine möglichst akribische und getreue Rekonstruktion zu Rate ziehen. Zusätzlich scheint einem solchen historisch bedeutenden, ikonischen Nachbau auch eine Art von Wettbewerb innewohnen, den die Erbauenden mit ihrer Community austragen – stets im Interesse eines möglichst präzisen *historischen* Nachbaus, wobei die Kriterien dafür durchaus auch kollektiv diskutiert werden können. Alle auf den Spielforen geteilten *Minecraft*-Inhalte sind daher in keiner Weise als ein Endprodukt zu verstehen. Die Diskurs- und Bau-Dynamiken können und sollen sich fortsetzen – *Minecraft* ermöglicht dauerhaft nicht nur rezeptive, sondern auch reziproke Möglichkeiten der Teilhabe: stets lässt sich ein Nachbau wie der hier Untersuchte weiterführen, verändern, ergänzen, erweitern. Diese potenziellen Dynamiken sind gerade für Produktionen mit historischen Gehalten von großer Bedeutung.

Minecraft als Erinnerungsmedium kann somit neue Perspektiven und Erfahrungen bieten. Jedoch gilt: *Minecraft* als Erinnerungsmedium lebt von einem unlösbaren Widerspruch, von einem unaufhebbaren Paradoxon. Einerseits eifern die Erbauer:innen regelmäßig einer möglichst detailgetreuen Darstellung nach – und andererseits verhindert der strukturelle Mangel an entsprechenden runden und kleinteiligen Bauteilen ebendieses Unterfangen. *Minecraft* ist daher ein Tool, das seine Nutzer:innen geradezu dazu zwingt, Vergangenes in gänzlich neuen Optiken vorzuführen und remedialisiert zu vergegenwärtigen. Und das wiederum bringt die Erbauer:innen – und mit ihnen ihr kritisches Publikum – dazu, die Probleme dieser digitalen Rekonstruktionen zu reflektieren und womöglich neue und adäquate Lösungen zu suchen. Dieser Vorteil – *Minecraft* als Erinnerungsmedium, bei dem Aushandlungen und Auseinandersetzungen auch über längere Zeit hinweg stattfinden können – kann gleichwohl aber auch dazu führen, dass diese individuellen und begrenzt kollektiven Rekonstruktionen ohne Rekurs auf fachliche und geschichtswissenschaftlich fundierte Kriterien erbaut werden. Insofern muss der Werbeclaim des Spiels aus geschichtswis-

senschaftlicher Perspektive doppeldeutig bleiben: „Erschaffe noch heute deine Welt“ (Mojang, 2022c). *Minecraft* als Erinnerungsmedium birgt sowohl Chancen wie Risiken.

Innovatives Lernen mit *Minecraft*?

Von Petra Dix

Max Kutzberger konnte mit seiner Studie zeigen, dass mit digitalen Spielen historische Inhalte an ein Publikum herangetragen werden können, das bislang beziehungsweise über andere Medien nicht erreicht werden konnte. Genau aus diesem Grund liegt für mich eine grundsätzliche Eignung von *Minecraft* für die Geschichtsvermittlung im Schulunterricht nahe. In meinem Beitrag richtet sich der Blick daher im Besonderen auf die (Schul-)Pädagogik, verbunden mit der Forderung nach zeitgemäßen Lehr- und Lernarrangements, um bei jungen Menschen die für eine partizipative und kritische Kommunikation notwendigen Fähigkeiten zu fördern. Ich stütze mich auf die Befunde meiner empirischen Studie aus dem Jahr 2021, die hier ansetzt und sich den Möglichkeiten und Problemen der Einbettung des Computerspiels *Minecraft* in formelle (Schul-)Settings widmet. Gleichzeitig möchte ich den Blick darauf lenken, dass nicht alle Gruppen mit virtuellen Welten gleichermaßen vertraut sind und sich digitale Lehrinhalte nicht automatisch und nicht für alle didaktischen Zwecke eignen.

Minecraft in der Schule

Die Auswahl geeigneter digitaler Lerntools für Bildungseinrichtungen stellt folglich eine grundsätzliche pädagogische Herausforderung dar, denn „Digitalisierung“ eröffnet generell neue Chancen für die Etablierung partizipativer Lehr- und Lernkulturen, in denen digitale Medien als hilfreiche Werkzeuge fungieren und Lernprozesse unterstützen können. Doch nur deren adäquater Einsatz kann dabei helfen, Prozesse des Wissenserwerbs tatsächlich zu optimieren. Obwohl digitale Spiele in der medialen Öffentlichkeit noch immer teilweise in Zusammenhang mit negativen Aspekten wie Gewalt, Aggression, Sucht, soziale Isolation oder der Übernahme problematischer Werte und Normen debattiert wer-

den, bieten sie sich aufgrund ihrer Popularität, ihrer breit gestreuten Verwendung und ihrer zentralen Bedeutung insbesondere im jugendlichen Alltag prinzipiell als didaktische Werkzeuge in Schulen an. Gelingt es zudem, Vorbehalte der Eltern gegen den schulischen Einsatz von Computerspielen zu überwinden, könnten mit ihnen neue Impulse in Schulen gesetzt werden, mit denen sich Medien- beziehungsweise Partizipationskompetenzen von Schüler:innen fördern und Lehrinhalte anschaulich darstellen ließen.

Vor diesem Hintergrund gibt es weltweit Bemühungen, die Faszination von Computerspielen bei Kindern und Jugendlichen zu nutzen und diese in den Unterricht zu implementieren. Auch das österreichische Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung setzt sich seit einigen Jahren für eine didaktisch sinnvolle Integration digitaler Technologien in Schulen ein (eEducation Austria, 2017), um den Wissenserwerb zeitgemäßer und effektiver zu gestalten und vor allem, um im Schulalltag an jugendliche Lebenswirklichkeiten anzuknüpfen. Da jedoch häufig Edutainment-Bemühungen der Spieleindustrie aufgrund mäßig immersiver und unterhaltender Elemente in dezidiert pädagogischen Computerspielen bei diesen Zielgruppen wenig fruchtbar sind (u. a. Klimmt, 2008, 12), ist an die Verwendung bereits kommerziell erfolgreicher digitaler Unterhaltungsspiele die Erwartung geknüpft, dass diese für positive Lernerlebnisse sorgen werden. Auch mit dem Spiel *Minecraft* sind solche optimistischen Vorstellungen verbunden. In zahlreichen Studien rückten aus diesem Grund die potenziellen Chancen des Spiels für das Lernen in den Fokus: Durch seine vielfältigen Einsatzmöglichkeiten stelle *Minecraft* nämlich nicht nur ein neues Tool mit enormem Potenzial für Lehrende dar (West & Bleiberg, 2013), sondern durch die Möglichkeit für Lernende, im Computerspiel Rollen anzunehmen, konzeptionelles Verständnis anzuwenden, Entscheidungen zu treffen und Probleme zu lösen, könne eine neue Form der Partizipation erreicht werden, an die andere Lehrmaterialien kaum heranreichen würden (Barab et al., 2012, 519). Die *Minecraft*-Simulationen gäben Schüler:innen dabei Kontrolle über ihr Lernen, sodass ein aktiver und selbstbestimmter Wissenserwerb im Sinne konstruktivistischer Lernansätze ermöglicht

werden könne (Loyens & Gijbels, 2008; West & Bleiberg, 2013). Ferner erlaube die eigens für *Minecraft* entwickelte einfache Programmiersprache, spezielle Blöcke – Codeblocks – zum Ausführen von Konsolenbefehlen zu instruieren (Zorn et al., 2013). Da die Folgen ihrer Aktionen für die Spielenden unmittelbar erfahrbar seien und in direktem Zusammenhang mit ihrem Können stehen würden, biete *Minecraft* theoretisch hervorragende Chancen für transformatives Spielen und Lernen – auch im schulischen Kontext.

Um die Möglichkeiten des Spiels zur Erweiterung traditioneller Lehrmethoden besser zu nutzen, entstand in Kooperation mit dem finnischen Entwickler TeacherGaming LLC (Nebel et al., 2016, 357) eine eigene Modifikation für Lehrende („*Minecraft*: Education Edition“), die 2016 vom *Microsoft*-Konzern erworben und seither weltweit vermarktet wird (Gamepedia, 2020). Die Integration spezieller Funktionen für Lehrkräfte macht das Computerspiel über die bereits oben diskutierten Aspekte hinaus für Bildungsinstitutionen interessant, denn diese Modifikationen ermöglichen den Lehrpersonen die Übernahme von Administrator:innenrollen, die eine einfache Handhabung des Spiels sowie die Kontrolle und Lenkung des Spielgeschehens erlauben. Vorgefertigte Welten und deren didaktische Einsatzmöglichkeiten stehen in dieser Version ebenfalls zur Verfügung (Heinz & Welsch, 2017, 71). Darüber hinaus hat sich unter Pädagog:innen eine weltweite virtuelle Gemeinschaft gebildet, in der eigene *Minecraft*-Projekte geteilt und Erfahrungen ausgetauscht werden können (Minecraft Teachers, 2018). Zusätzlich können Lehrende auch auf Konstruktionen zurückgreifen, die seitens der *Minecraft*-Community zur Verfügung gestellt werden, wie beispielsweise auf die von Max Kutzberger analysierten Auschwitz-Nachbauten.

Das didaktische Potenzial des Spiels liegt hierbei primär in der Simulation einer Welt, die – wie bereits im einleitenden Beitrag erwähnt – mit der geologisch-geografischen Logik unserer Erde grundsätzlich vergleichbar ist: Das Gelände besteht aus unterschiedlichen Biomen, also bestimmten Gebieten (aus Wäldern, Wüsten, Savannen, Ebenen, aus Dschungel- oder Taigagebieten, aus Bergen, Ozeanen und Flüssen) mit einer je spezifischen Vegetation (Wechsel von Farbe und Häufig-

keit der Blöcke). Ebenso werden klimatische Bedingungen, der Tag-Nacht-Rhythmus, die Gravitation sowie einfache physikalische und chemische Gesetzmäßigkeiten unseres Planeten in *Minecraft* simuliert. Eine Modifikation namens „Global Warming“ fügt der gesamten Spielwelt sogar die chemische Verbindung von Kohlenstoffdioxid hinzu; mit dieser Variante können die Schüler:innen einen verantwortungsvollen Umgang bei der Herstellung von Produkten erlernen. Werden in einer Periode beispielsweise zu viele Gegenstände produziert, wirkt sich dies negativ auf den CO₂-Anteil aus, der bei hoher Konzentration Wetterextreme und eine Veränderung der Vegetation herbeiführen kann (Kreienbrink, 2019).

Als ergänzendes Lerntool zum herkömmlichen Unterricht wurde und wird *Minecraft* daher bereits auf der ganzen Welt für unterschiedliche Bereiche verwendet: Unter der Aufsicht der Lehrenden konnten Schüler:innen spielerisch Raumgeometrie erlernen (Förster, 2012) sowie die Prinzipien von Biologie, Geografie, Physik und Chemie authentisch erfahren (Hančl, 2016; West & Bleiberg, 2013); Schüler:innen setzten sich mit Ökologie und Geologie auseinander (Ekaputra et al., 2013), bildeten religiöse Bauwerke nach (Zirpel, 2017, 110) und bauten selbstständig Infrastrukturen auf (Brand & Kinash, 2013, 57). Für ältere Schüler:innen wurde *Minecraft* als ergänzende Lernhilfe für die Vermittlung von Grundlagen in „Digital Storytelling“ sowie für jüngere bei der Aneignung elementarer Sprachkenntnisse in Englisch genutzt (Garcia-Martinez, 2014). Das Spiel wurde zudem unter anderem für den sozialen Kompetenzerwerb (Petrov, 2014), die Vermittlung von Kenntnissen im Programmieren (Hančl, 2015), für Computer Art (Garcia-Martinez, 2014), im Projektmanagement (Saito et al., 2014), für eine nachhaltige Stadtplanung (West & Bleiberg, 2013) sowie in Kunst, Geschichte und Medienindustrie (Brand & Kinash, 2013) verwendet.

Anschließend an die optimistischen Forschungsbefunde rückte meine im Rahmen dieses Beitrags präsentierte Dissertation „*Minecraft* im Unterricht“ (Dix, 2021) erneut das Potenzial des Spiels in den Fokus, jedoch mit besonderem Blick auf die Herausforderungen, die sich beim Einsatz digitaler Spiele im Allgemeinen und *Minecraft* im Speziellen

in institutionellen Kontexten als sogenannte Lernspiele ergeben können, denn nicht für alle und nicht immer sind digitale Lernspiele Garanten didaktischen Erfolgs. Im Mittelpunkt meines explorativ angelegten Forschungsdesigns standen qualitative Befragungen von Lernenden (Gruppendiskussionen) und Lehrenden (Experteninterviews) sowie Beobachtungen von Schulstunden, in denen das Spiel *Minecraft* als didaktisches Werkzeug genutzt wurde. Die Auswertung erfolgte mit der Dokumentarischen Methode nach Bohnsack (2014). Die Zielgruppe bestand aus Schüler:innen in einem Alter von zehn bis neunzehn Jahren, die eine gewisse Heterogenität hinsichtlich Alter, Wohnort, Geschlecht, Ethnie und sozialem Status aufwiesen. Aus forschungspragmatischen Gründen fanden die Erhebungen an Schulen an Standorten in Wien und Niederösterreich statt – mit dem Ziel, innerhalb der begrenzten Gruppe an Proband:innen eine möglichst unverzerrte Stichprobe zu erhalten.

Mein Forschungsinteresse richtete sich auf Handlungs-, Beteiligungs-, Interaktions- und Kollaborationsmöglichkeiten von Schüler:innen und setzte an den konkreten Erfahrungen der Jugendlichen mit partizipativen Medien im Unterricht an. Da literaturbasiert ‚Geschlecht‘ als eine wichtige Determinante bei der Nutzung von Computerspielen betrachtet wurde, lag ein Schwerpunkt meiner Studie auf den Implikationen bei der Verwendung digitaler Spiele im Unterricht aus einer geschlechtsbezogenen Betrachtungsweise.

Ich möchte an dieser Stelle darauf hinweisen, dass meine Erhebungen vor dem Ausbruch der COVID-19-Pandemie im Jahr 2020 stattfanden. Durch globale Schulschließungen waren Schüler:innen im Frühjahr 2020 plötzlich gezwungen, ihre Lernmethoden von einem Augenblick zum nächsten umzustellen und Lehrende mussten nach neuen (digitalen) Möglichkeiten suchen, wie Unterrichtsinhalte interessant und effizient vermittelt werden konnten. Der Unterricht zu Hause wurde sowohl für die Jugendlichen als auch deren Eltern in mehrfacher Hinsicht eine enorme Herausforderung und blieb auch bei Themen abseits des Lernens nicht ohne Spuren. Diese besondere Situation und ihre vielfältigen Folgen konnten in meiner Arbeit nicht mehr berücksichtigt werden, da über zwei Jahre lang Schulen für externe Personen verschlossen

blieben. Es hat sich jedoch herausgestellt, dass viele Kinder und Jugendliche digital nicht oder nur schwer erreicht werden konnten und nicht alle Heranwachsenden gleichermaßen mit dieser Form des Unterrichts zurechtkamen. Umso aktueller schien auf einmal das ursprüngliche Ziel meiner Arbeit: einen kritischen Blick auf digitale Lehr- und Lernarrangements zu werfen.

Die Arbeitsaufträge für die Schüler:innen, die im Zuge meiner Erhebung befragt und beobachtet wurden, reichten von der Erstellung von Schaltplänen über die Programmierung von Konsolenbefehlen und die optische Darstellung arithmetischer Brüche bis hin zur Raumgestaltung. Obwohl in den drei beteiligten österreichischen Schulen das Spiel *Minecraft* primär im Rahmen des Informatikunterrichts zum Einsatz kam, konnten sich einige Schüler:innen explizit den Geschichtsunterricht als ein weiteres mögliches Fach vorstellen, in dem Computerspiele aus ihrer Sicht gewinnbringend eingesetzt werden könnten. In meinen Befragungen zeigte sich, dass diese Schüler:innen *Minecraft* laut Selbstauskünften in sehr divergierendem Ausmaß – von exzessivem Spiel bis hin zu de facto keiner Nutzung digitaler Spieltechnologien – spielen oder spielten. Sie verfügten daher erwartungsgemäß über sehr ungleiche Fertigkeiten in virtuellen Spielwelten, sodass die im Rahmen des Unterrichts gestellten digitalen Aufgaben in *Minecraft* unterschiedlich gut bewältigt werden konnten.

Trotz einer grundsätzlichen Akzeptanz von digitalen Spieltechnologien in jugendlichen Lebenswelten (Gerlach, 2017, 7), offenbarte sich bei den von mir befragten Schüler:innen eine unvermutet skeptische Haltung gegenüber der Nutzung von Computerspielen im Unterricht, weil sie entweder den individuellen Nutzen oder die spezifischen Vorteile von digitalen Spielen als Lerntools im Vergleich zum herkömmlichen Unterricht nicht zur Gänze nachvollziehen konnten. Darüber hinaus äußerte ein beachtlicher Teil der befragten Jugendlichen starke Zweifel an den grundsätzlichen digitalen Fähigkeiten ihrer Lehrpersonen und insbesondere hinsichtlich deren elaborierten Kenntnissen in Bezug auf *Minecraft*. Zudem kritisierten viele Schüler:innen die Einschränkungen im Spiel sowie die Kontrolle der Lehrkräfte über das Spielgeschehen, die sich durch die Nutzung

der speziellen *Minecraft*-Modifikation für Lehrende ergaben. In den Befragungen dokumentierte sich zudem eine aus der Sicht der Schüler:innen problematische Doppelfunktion des Spiels zur Unterhaltung (in der Freizeit) und zum Lernen (im Unterricht) sowie der damit verbundene Transfer aus einer Spielumgebung in eine Lernumgebung – und umgekehrt – als Konflikt.

Die von den interviewten Schüler:innen – ungeachtet aller Unsicherheiten – positiv wahrgenommene Selbstbestimmtheit beim Nutzen von *Minecraft* im Unterricht rückt jedoch erneut das Potenzial digitaler Spiele für eine künftige Teilhabe an einer „participatory culture“ (Jenkins et al., 2009) in den Fokus, denn wenn Schülerinnen und Schüler die Chance bekommen, ihre Sichtweisen auf institutionelles Lehren und Lernen zu präsentieren, auf Inhalte einzuwirken sowie kollaborativ Probleme zu lösen, dann kann dies mit großen Chancen für neue Wege im (Geschichts-) Unterricht verbunden sein.

***Minecraft* in der Geschichtsvermittlung**

Im Umgang mit digitalen Spielen im Allgemeinen und mit *Minecraft* im Speziellen lässt sich vor allem durch direkte Spielerfahrung lernen. So setzten etwa Pädagog:innen auf einen experimentellen Geschichtsunterricht, indem sie Schüler:innen im Spiel alternative Geschichtsszenarien modellieren ließen, um einen produktiven Umgang mit historischen Ereignissen anzuregen und junge Menschen zu Überlegungen über Hintergründe, alternative Ausgänge und Folgen spekulieren zu lassen (Jenkins et al., 2009, 40f.). Die Vorteile solch offener Fragestellungen sind evident:

„Such questions (...) have no right and wrong answers; they emphasize creative thinking rather than memorization; they allow diverse levels of engagement; they allow students to feel less intimidated by adult expertise; and they also lend themselves to the construction of arguments and the mobilization of evidence.“

(Jenkins et al., 2009, 41)

Es überrascht daher nicht, dass zahlreiche

Projekte und Initiativen die Verwendung von *Minecraft* für den Geschichtsunterricht erprobten. So lassen sich Pilotprojekte in der Volksrepublik China finden, in denen der Einsatz als Unterrichts- und Lernmedium getestet wurde, um beispielsweise die architektonischen Besonderheiten der „Verbotenen Stadt“ im Zentrum Pekings näher kennenzulernen (Zhu, 2017). In den Niederlanden entstanden in enger Zusammenarbeit der VALUE Foundation mit den Lehrgängen für Geschichte und Archäologie der Universität Leiden virtuelle *Minecraft*-Rekonstruktionen römischer Verteidigungsanlagen, Kastelle, Türme und Mauern des Limes (RoMeinraft, 2019). Die spezielle Modifikation für Lehrende („*Minecraft: Education Edition*“) wird auf der *Minecraft*-Website dezidiert mit den Worten „*Minecraft* can help you bring your history curriculum alive“ beworben und zusätzlich mit bereits vorgefertigten Unterrichtsplänen vermarktet (Mojang, 2022a). Hier wird beispielsweise ein Besuch im alten Ägypten als virtuelle Exkursion angeboten; zudem wird der grob skizzierte Ablaufplan einer Unterrichtsstunde inklusive Informationsmaterial für die Unterstufe beigestellt (Mojang, 2022b). Praktisch verstehen sich diese virtuellen 3D-Exkursionen als digitale Arbeitsblätter, bei denen die Aufgabe der Schüler:innen darin besteht, mittels Anleitung der Lehrpersonen diese Nachbauten virtuell zu begehen und dadurch die Dimensionen der historischen Gebäude interaktiv kennen zu lernen. Vergleichbar mit einer analogen Städtetour, erfahren und erkunden die Schüler:innen in eigener *Minecraft*-Optik den Aufbau von Gebäuden und Stadtlandschaften vergangener Zeiten. *Minecraft* bietet demzufolge eine attraktive Alternative zu den traditionell statischen historischen Bildern und Beschreibungen (Baek et al., 2020, 7). Obwohl das Hauptaugenmerk primär auf antiken 3D-Nachbildungen liegt, deren Faszination sich nicht zuletzt auch mit Mythen von Vergangenheiten sowie mit dem Interesse an prachtvollen Bauten alter Völker und Kulturen begründen lässt, finden sich im Rahmen der „*Minecraft: Education Edition*“ auch andere, aktuellere Formen von historischen Involvements, die sich mit der Geschichte des 20. Jahrhunderts befassen.

Max Kutzberger hat in seinem Beitrag dargestellt, dass sich virtuelle Replikate aus der Zeit des Zweiten Weltkriegs jedoch nur auf

Freizeit-Spielforen wiederfinden lassen, wo im Anschluss auch die Auseinandersetzung mit dem Thema erfolgt. Am Beispiel des Vernichtungslagers Auschwitz-Birkenau ließ sich zeigen, dass sich die Gebäudenachbildungen zumeist auf die Inszenierung der bekannten Bilder und Narrative beschränken, wie das Torhaus oder die Gaskammern des Vernichtungslagers Auschwitz-Birkenau. Dort, wo Fakten fehlen, wird mit individuellem Wissen und Fiktionen ergänzt – dies ist zumindest teilweise den reduzierten Darstellungsmöglichkeiten in *Minecraft* geschuldet. Die grundsätzliche Problematik, dass ohne Vermittlungsarbeit durch Expert:innen – wie beispielsweise Lehrende – *Minecraft* bei virtuellen Nachbauten historischer Gebäude seine Rolle als adäquates Erinnerungsmedium nur teilweise erfüllen kann, hat Kutzberger am Beispiel von NS-Bauwerken in seinem Beitrag bereits ausführlich erörtert: Denn wenn eine angemessene Aufarbeitung von Geschichte fehlt, werden Orte des Holocaust von den kreativen Konstrukteur:innen zuweilen durchaus auch in bunte Farben getaucht.

Gendersensibler Unterricht mit *Minecraft*?

Nachdem auf die Potenziale des Computerspiels *Minecraft* im (Geschichts-)Unterricht im Allgemeinen eingegangen wurde, soll nun diskutiert werden, inwiefern einem Einsatz dieses Computerspiels in institutionellen Bildungsbereichen auch von einer anderen Seite Grenzen gesetzt sein können, denn aus einer geschlechterbezogenen Perspektive ist stets auch nach In- und Exklusionen sowie Gender-Effekten in Zusammenhang mit digitalen Technologien und in Folge nach Chancen oder Hürden zur Teilhabe verschiedener Gruppen an partizipativen Kulturen zu fragen.

Ungeachtet einer in den letzten Jahren stark zunehmenden weiblichen Games-Anhängerschaft legen nämlich bis heute zahlreiche Forschungsbefunde qualitative und quantitative Unterschiede in Abhängigkeit vom Geschlecht sowohl in der Selektion als auch in der Nutzung digitaler Spiele nahe (u. a. mpfs, 2020; Wilhelm, 2015, 239). Die Erklärungsansätze für die eingeschränkte Computernutzung weiblicher Spielender reichen von einer generell niedrigeren Spieleaffini-

tät (mpfs, 2020, 53ff.), die auch von den im Rahmen meiner Dissertation (Dix, 2021) befragten Schüler:innen und Lehrenden thematisiert wird, über die Ablehnung angebotener Inhalte, Themen und Handlungsrollen (u. a. Hartmann & Klimmt, 2006; Kiel, 2014; Witting, 2013, 22) bis hin zu einer grundsätzlich geringeren Begeisterung für Games mit Wettkampfelementen (u. a. Hartmann, 2009, 221; Klimmt, 2010, 135).

Neben geschlechtsspezifischen Mustern der Computerspielnutzung wird darüber hinaus weiterhin diskutiert, inwiefern Geschlecht zudem ein Element der Technikproduktion ist (u. a. Bath, 2011, 88), indem bestimmte Partizipationspraktiken künftiger Nutzer:innen in der jeweiligen Spielesoftware bereits seitens der Entwickler:innen verankert sind (Akrich, 2006). Ein vergleichsweise hoher Anteil an weißen, männlichen Spieleentwicklern (Wagner et al., 2015, 23), anhaltende Diskriminierungen weiblicher Game-Designerinnen (Vysotsky & Allaway, 2018) sowie eine sexistische und rassistische Kultur und Sprache in Spielen (Gray & Leonard, 2018, 3ff.) stabilisieren weiterhin vorherrschende hegemoniale Machtpositionen auch in digitalen Medienkulturen und lassen Computerspiele als „gendered objects“ der besonderen Art erscheinen.

Diese Praxis lässt sich auch im Computerspiel *Minecraft* zeigen: In diesem Spiel wurde zwar ursprünglich auf routinemäßige Unterscheidungen der Geschlechter verzichtet, indem sämtliche Spielfiguren (Dorfbewohner:innen, Tiere und feindliche Kreaturen) entweder keinem Geschlecht (unisex) zuordenbar sind oder die Merkmale beider Geschlechter tragen und sich entsprechend mit allen Artgenoss:innen paaren können. Doch der einzige von der Spielerin oder dem Spieler in der *Minecraft*-Welt direkt steuerbare Charakter (*Skin*) war standardmäßig eine – laut dem Spieleentwickler Persson – geschlechtslose menschliche Figur namens „Steve“, die jedoch von den Spielenden mehrheitlich als männlich wahrgenommen wird. Spielende, die keine virtuellen Stellvertreter:innen kaufen oder eigene Figuren kreieren wollten, konnten daher nur mit dieser Standard-Figur spielen, weil es keine Möglichkeit zur Auswahl anderer Charaktere gab. Erst ab einer späteren Version ab 2015 wird eine weitere unisex Figur („Alex“) präsentiert, die im Ver-

gleich zu „Steve“ aufgrund einiger Merkmale deutlich androgyner erscheint: Ein wesentlicher Unterschied zwischen dem Aussehen der beiden Spielfiguren betrifft die Arme, die bei „Steve“ kräftiger sind und vier Pixel messen, während sie bei „Alex“ schlanker ausfallen und lediglich drei Pixel betragen, sodass „Steves“ Arm stämmiger wirkt. Zudem trägt „Alex“ das rotblonde Haar zu einem Pferdeschwanz gebunden, einen schmalen Gürtel über dem T-Shirt, hohe graue Stiefel und der Teint ist deutlich heller (siehe Abb. 8).



Abbildung 8: Die beiden Standard-Minecraft-Skins (Avatare) „Alex“ (li.) und „Steve“ (re.):
Quelle: eigene Screenshots aus *Minecraft*, privat

Dass virtuelle Welten keine geschlechtsneutralen Räume sind, zeigen unter anderem die subtilen Praktiken der User:innen, denn ungeachtet der grobpixeligen Grafik finden versierte Nutzende vielfältige Möglichkeiten, ihren Skin entsprechend den eigenen Vorstellungen individuell zu gestalten, wie die Beispiele unten zeigen (siehe Abb. 9).

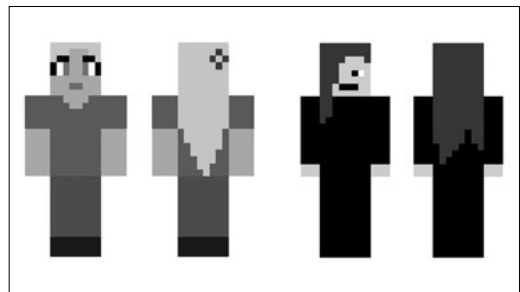


Abbildung 9: Individualisierte *Minecraft*-Skins
Quelle: <https://www.minecraftskins.com/search/skin/weiblich/1/>

Obwohl *Minecraft* bei fünfzehn Prozent der zwölf- bis neunzehnjährigen Jugendlichen neben „Fortnite“ (dreizehn Prozent), „FIFA“ (elf Prozent), „GTA – Grand Theft Auto“ (neun Prozent), „Call of Duty“ (neun Prozent)“ und „Die Sims“ (sechs Prozent) zu

den beliebtesten Computer-, Konsolen-, Tablet- und Smartphonespielen des Jahres 2020 gehört, legen aktuelle Forschungsbefunde erneut Geschlechterunterschiede hinsichtlich Spielepräferenzen nahe, denn Mädchen finden bei Weitem weniger Gefallen an dem Spiel *Minecraft* (neun Prozent) als Jungen (zwanzig Prozent). Im Vergleich dazu nennen zwölf Prozent der weiblichen Jugendlichen die Simulation „Die Sims“ als beliebtes Spiel – bei den jungen männlichen Spielenden ist dieses Spiel wenig beliebt und erhält lediglich ein Prozent aller Nennungen (mpfs, 2020, 57f.). Auch die *Minecraft*-Kenntnisse der für die Studie „*Minecraft* im Unterricht“ (Dix, 2021) interviewten Schülerinnen sind laut eigenen Angaben weitgehend weniger elaboriert als jene ihrer Schulkollegen, und die Schülerinnen sind daher in den Unterrichtsinteraktionen häufiger auf Auskünfte und Unterstützungen ihrer männlichen Klassenkollegen angewiesen, wie die Beobachtungen dokumentieren.

In diesem Zusammenhang gibt eine Studie von Thorsteinsson und Niculescu (2016) interessante Einblicke in die Motivation von Schüler:innen bei der Nutzung von *Minecraft* im Unterricht, denn die Begeisterung der beobachteten Jugendlichen wuchs mit ihrem *Minecraft*-Können und steigerte sich durch die Möglichkeit, anderen im Klassenverband helfen zu können (Thorsteinsson & Niculescu, 2016, 512). Besondere Aufmerksamkeit ist daher der von der feministischen Pädagogik geäußerten Kritik an „heimlichen“ Lehrplänen sowie den Ergebnissen aus der Koedukationsforschung zu schenken, denn die Überlegenheit der männlichen Schüler würde durch die Auswahl unterrichtsrelevanter Themen sowie Medien und Materialien für den Unterricht gefördert (Prenzel, 2019, 18), während sich gleichzeitig in gemischten Klassen Belege für eine Dominanz der männlichen Jugendlichen in den Interaktionen untereinander sowie mit den Lehrenden finden ließen (Prenzel, 2019, 97). Im Rahmen meiner Studie konnte in vier von sechs Unterrichtsbeobachtungen eine solche „Vorherrschaft“ von männlichen Schülern in den Interaktionen im Klassenraum im Rahmen des Informatikunterrichts, in dem *Minecraft* genutzt wurde, rekonstruiert werden, die sich in den beobachteten Klassengemeinschaften primär durch wechselseitige Adressierungen

aufgrund subjektiv wahrgenommener Computerskills manifestierte. Die Beobachtungen zeigten, dass diese Schüler in Vergleich zu den Schülerinnen im Informatikunterricht beim Lösen der Aufgaben mit *Minecraft* insgesamt selbstbewusster auftraten, diese bevorzugt allein lösten und den Kolleginnen Unterstützung beim Bewältigen der Arbeitsaufträge anboten oder dies sogar ungefragt taten. Es ist daher anzunehmen, dass diese Schüler gegenüber diesen Schülerinnen über einen digitalen Wissensvorsprung verfügten, der in spezifischen Unterrichtsinteraktionen sichtbar wurde, sodass sich die Kategorie Geschlecht in diesem Zusammenhang erneut als relevant erwies.

Mit Blick auf die eingangs dargelegten jugendlichen Partizipationschancen wirft eine mögliche Nutzung von *Minecraft* im Geschichtsunterricht die Frage auf, welchen Beitrag ein Computerspiel für welche Nutzer:innengruppen leisten kann und in welchem Ausmaß Geschlecht dabei von Bedeutung ist, wenn beispielsweise geschichtliche Ereignisse im Unterricht nachgebaut, nachgespielt sowie bewertet werden, und wenn Perspektiven auf bestimmte Ausschnitte einer historischen Realität (Relevanz, Blickwinkel, zentrale Personen) geworfen werden oder wenn Leerstellen bleiben. Denn es ist anzunehmen, dass die beobachtete männliche Dominanz im Klassenraum Auswirkungen auf die Generierung von Inhalten, die Kreation kultureller Räume sowie die Darstellung von Wirklichkeiten hat – vor allem dann, wenn Schülerinnen aufgrund fehlender *Minecraft*-Skills eine aktive Teilhabe zumindest erschwert wird.

In Zusammenhang mit Fragen der Partizipation sowie In- und Exklusionen bei der Nutzung von Computerspielen im (Geschichts-) Unterricht ergeben sich auf Basis der oben diskutierten Herausforderungen für mich in zweifacher Hinsicht Implikationen für die künftige Gestaltung digitaler Lernwelten:

1. Die digitale Dominanz von Schülern kann Hierarchien im Klassenverband stabilisieren:

Interaktionen im Unterricht stellen sich als enorm komplexes Geschehen in Klassenräumen dar, in denen Geschlechterverhältnisse und (Selbst-)Positionierungen entlang der sozialen Kategorie Geschlecht hoch wirksam sind. Die Beobachtungen von *Minecraft*-Unterrichtseinheiten zeigten, dass die männlichen Schüler im Informatikunterricht beim

Lösen der Aufgaben mit *Minecraft* insgesamt selbstbewusster auftraten, diese bevorzugt allein lösten und ihre Kolleginnen beim Bewältigen der Arbeitsaufträge unterstützten. Da die befragten Schülerinnen Computerspiele nicht nur seltener nutzten als ihre männlichen Kollegen und andere Lieblingsspiele hatten, lassen sich Jugendliche nicht als homogene Gruppe von Computerspielenden betrachten. Klassenzimmer sind folglich keine (gender-)neutralen Lernräume, denn aufgrund wahrgenommener vorhandener Fertigkeiten oder fehlender Erfahrungen mit dem Computerspiel *Minecraft* können im Klassenverband Hierarchien (re)produziert, verstärkt und stabilisiert werden – dies kann Einfluss darauf haben, welche Personen in die Gestaltung von Bildungsprozessen involviert sind und welche Meinungen, Inhalte, Wirklichkeiten und Wahrheiten in den Fokus rücken – und welche eben nicht.

2. Expertise und Autorität der Lehrpersonen befinden sich auf dem Prüfstand:

Ein beachtlicher Teil der befragten Jugendlichen äußerte Zweifel hinsichtlich der digitalen Fähigkeiten von Lehrenden im Allgemeinen und ihrer *Minecraft*-Kenntnisse im Speziellen. Das bisher selbstverständliche Rollenverständnis zwischen Lehrenden und Schüler:innen ist beim Unterrichten mit *Minecraft* insofern aufgehoben, weil die Jugendlichen häufig versierter mit dem Spiel umzugehen wissen als ihre Lehrpersonen. Die Funktionen von Instruktion (Lehrende) und Rezeption (Lernende) haben daher teilweise ihre Gültigkeit verloren und führen zu uneindeutigen, flexiblen Positionen auf beiden Seiten. Die Jugendlichen übernehmen die Rolle selbstermächtigter Expert:innen und fühlen sich als solche auch befähigt, bestehende Unterrichtsinhalte nicht nur zu hinterfragen, sondern diese aktiv mit- und umzugestalten. Ihre diesbezügliche Wissenshoheit und die eigene Autorität werden von den Jugendlichen dabei durchaus positiv bewertet, denn indem sie zu ihren eigenen Wissensproduzent:innen werden, können sie selbstermächtig entscheiden, das Spiel auch anders als von den Lehrenden intendiert zu verwenden. Gleichzeitig legen die Befunde der Dissertation nahe, dass die neuen Verhältnisse bei den Befragten auch eine gewisse Unsicherheit erzeugen und der Wunsch der Jugendlichen nach Lehrenden als Expert:innen und klassische Gatekeeper-

Instanzen bestehen bleibt – ein Wunsch, den auch der Medienwissenschaftler Bernhard Pörksen bei seiner Forderung nach echter Expertise und robustem Wissen äußert (Pörksen, 2022). Die konkrete Herausforderung in Schulen liegt daher weiterhin darin, eine gelingende Balance zwischen lehrerzentrierten Methoden und innovativem Unterricht zu ermöglichen, in welchem Schüler:innen selbstermächtig und kollaborativ lernen.

Um sich der Eingangsfrage nach den Möglichkeiten partizipativer Medienkulturen wie Computerspiele anzunähern, wurden in diesem Beitrag zunächst mögliche Herausforderungen beim Erwerb entsprechender Medienbeziehungswise Partizipationskompetenzen identifiziert und mit allgemeinen Anforderungen für Bildungseinrichtungen verknüpft. Danach richtete sich der Fokus auf das Potenzial von *Minecraft* für den (Geschichts-)Unterricht, verbunden mit den möglichen Hürden, die aus einer geschlechtsbezogenen Betrachtungsweise mit dem Einsatz im (Geschichts-)Unterricht verbunden sein könnten. Im letzten Abschnitt wurden Implikationen für eine mögliche künftige Modellierung partizipativer Lehr- und Lernwelten formuliert und der Blick auf jene digitalen Tools und Praktiken gelenkt, die zur Ausgrenzung ebenjener Jugendlicher führen können, für die digitale Spiele mäßig interessant sind und die daher auf diesem Gebiet über wenig laborierte Kenntnisse verfügen.

In Summe verstehen sich die hier skizzierten Ausführungen als Anregungen zur Diskussion und vorsichtigen Annäherung, wie Baackes Konzept der Medienkompetenz (1999) und Jenkins Konzept einer „participatory culture“ (2009) mithilfe der digitalen Welt in der Gegenwart verstanden und weitergedacht werden kann. Denn die Verschiebung der Dominanz von wenigen hegemonialen und autoritären Inhalte Produzierenden (hier: Lehrpersonen) hin zu einer Fülle nicht hierarchischer, alternativer Konsument:innen-Produzent:innen (hier: Schüler:innen) bleibt nicht ohne Folgen für die aktuelle Wissenskultur, in der eben die Nutzenden selbst Inhalte produzieren und darüber entscheiden, welche Informationen aus der Fülle an Inhalten generell selektiert und wie diese später klassifiziert werden (Miller, 2020, 26) – wer und was also Deutungshoheit erlangt. In einer Zeit, in der junge Menschen – Schülerinnen und Schüler – als selbstermächtigte Autoritäten den aktu-

ell gültigen Wissensvorrat aktiv, eigenständig und selbstbestimmt bearbeiten und verändern, stellt sich für Bildungsinstitutionen daher nicht nur die Frage, was eine Expertin

oder einen Experten ausmacht, sondern auch wie den jungen emanzipierten Expert:innen begegnet werden soll.

Bibliographie

- Akrich, M. (2006). Die De-Skription technischer Objekte. In A. Belliger, & D. J. Krieger, (Hrsg.), *ANTHology. Ein einführendes Handbuch zur Akteur-Netzwerk-Theorie*. S. 407-428. Bielefeld: transcript Verlag.
- Baacke, D. (1999). Im Datennetz. Medienkompetenz (nicht nur) für Kinder und Jugendliche als pädagogische Herausforderung. In D. Baacke, J. Lauffer, & M. Thomsen (Hrsg.), *Ins Netz gegangen. Internet und Multimedia in der außerschulischen Pädagogik. Schriften zur Medienpädagogik*, 29 (S. 14–28). Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK). Abgerufen vom Landesmedienzentrum Baden-Württemberg. https://www.lmz-bw.de/fileadmin/user_upload/Downloads/Handouts/baacke-im-datennetz.pdf
- Baek, Y., Min, E., & Yun, S. (2020). Mining Educational Implications of Minecraft. *Computers in the Schools*, 37(1), 1-16. <https://doi.org/10.1080/07380569.2020.1719802>
- Barab, S., Pettyjohn, P., Gresalfi, M., Volk, C., & Solomou, M. (2012). Game-based curriculum and transformational play: Designing to meaningfully positioning person, content, and con-text. *Computers & Education*, 58(1), 518-533. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2011.08.001>
- Bath, C. (2011). Wie lässt sich die Vergeschlechtlichung informatischer Artefakte theoretisch fassen? Vom Genderskript zur posthumanistischen Performativität. In G. Jähnert (Hrsg.), *Gendered Objects* (S. 88-103). Zentrum für Transdisziplinäre Geschlechterstudien.
- Beil, B. (2013). *Game Studies – eine Einführung*. LIT Verlag Dr. W. Hopf.
- Bohnsack, R. (2014). *Rekonstruktive Sozialforschung. Einführung in qualitative Methoden (9., überarbeitete und erweiterte Auflage)*. Verlag Barbara Budrich.
- Brand, J., & Kinash, S. (2013). Crafting minds in Minecraft. *ePublications@bond. Learning and Teaching papers. Paper 53*, 56-58. https://www.academia.edu/21179131/Crafting_minds_in_Minecraft
- BuPP [Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von digitalen Spielen] (2021). *Minecraft. Bundeskanzleramt*. <http://bupp.at/de/spiele/minecraft>
- Cilaurò, R. (2015). Community building through a public library Minecraft Gaming Day. In *The Australian Library Journal*, 64(2), 87-93. <http://dx.doi.org/10.1080/00049670.2015.1015209>
- Deutscher Kulturrat e. V. (2018). *Kulturgut Computerspiele*. Deutscher Kulturrat. <https://www.kulturrat.de/thema/kulturgut-computerspiele/>
- Dix, P. (2021). *Minecraft im Unterricht*. (doctoral dissertation) Universität Wien.
- Dörner, S. (2011). *Mit Klötzchengrafik zum Millionär*. Handelsblatt. <https://www.handelsblatt.com/technik/it-internet/computerspiel-minecraft-ein-ende-des-kults-ist-nicht-abzusehen/5833458-2.html>
- eEducation Austria [Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung] (2017). *Digitale Bildung für alle*. eEducation. <https://eeducation.at>
- Ekaputra, G., Lim, C., & Eng Kho, I. (2013). Minecraft: A Game as an Education and Scientific Learning Tool [Conference Paper]. In *Information Systems International Conference (ISI-CO), 2-4 December 2013*. https://www.researchgate.net/publication/261671901_Minecraft_A_Game_as_an_Education_and_Scientific_Learning_Tool
- Erl, A. (2017). *Kollektives Gedächtnis und Erinnerungskulturen*. J.B. Metzler.
- Förster, K.-T. (2012). *Raumgeometrie mit Minecraft: Raumvorstellung und kreative Kooperation zu Beginn der Sekundarstufe I*. Gesellschaft für Didaktik der Mathematik. <https://ktfoerster.github.io/paper/2012-minecraft.pdf>
- Gamepedia (2020). *Education Edition*. Gamepedia. https://minecraft-de.gamepedia.com/Education_Edition

- Garcia-Martinez, S. (2014). *Using commercial games to support teaching in higher education* (Unpublished doctoral dissertation. Concordia University, Quebec, Canada). Spectrum Research Repository. https://spectrum.library.concordia.ca/id/eprint/978973/1/Garciamartinez_PhD_F2014.pdf
- Gerlach, F. (2017). Vorwort. In W. Zielinski, S. Aßmann, K. Kaspar, & P. Moormann (Hrsg.), *Spielend lernen! Computerspiele(n) in Schule und Unterricht* (S. 7-8). kopaed Verlag.
- Gray, K. L., & Leonard, D. J. (2018). Not a Post-Racism and Post-Misogyny Promised Land: Video Games as Instruments of (In)Justice. In K. L. Gray, & D. J. Leonard (Hrsg.), *Woke Ga-ming: Digital Challenges to Oppression and Social Injustice* (S. 3-23). University of Washington Press.
- Grünewald, M. (2007). Vorsicht Computerspiel. In M. Fröhlich, M. Grünewald, & U. Taplik (Hrsg.), *Computerspiele. Faszination und Irritation* (S. 11-24). Brandes & Apsel Verlag.
- Hančl, M. (2015). *Informatik mit Minecraft. Einführung in ComputerCraftEdu*.
- Hančl, M. (2016). Minecraft als Lernumgebung. Argumente und Beispiele für den Einsatz von Minecraft im Unterricht. *Computer + Unterricht* 26(102), 28–30. Friedrich Verlag GmbH.
- Hartmann, T. (2009). Let's compete! Wer nutzt den sozialen Wettbewerb in Computerspielen? In T. Quandt, J. Wimmer, & J. Wolling (Hrsg.), *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames* (2. Auflage, S. 211-224). VS Verlag für Sozialwissenschaften | GWV Fachverlage GmbH.
- Hartmann, T., & Klimmt, C. (2006). Gender and Computer Games: Exploring Females' Dis-likes. *Journal of Computer-Mediated Communication* 11(4), 910-931. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2006.00301.x>
- Heinz, D., & Welsch, T. (2017). Medienpädagogik und Schule: Herausforderungen und Chancen beim Einsatz digitaler Spiele im Unterricht. In W. Zielinski, S. Aßmann, K. Kaspar, Moormann, P. (Hrsg.), *Spielend lernen! Computerspiele(n) in Schule und Unterricht* (S. 65-74). kopaed Verlag.
- Jenkins, H., Clinton, K., Purushotma, R., Robison, A. J., & Weigel, M. (2009). *Confronting the Challenges of Participatory Culture. Media Education for the 21st century*. Cambridge: The MIT Press. <https://library.oapen.org/viewer/web/viewer.html?file=/bitstream/handle/20.500.12657/26083/1004003.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Kiel, Nina (2014). *Gender In Games*. Verlag Dr. Kovač GmbH.
- Klimmt, C. (2008). Unterhaltungserleben beim Computerspielen. In K. Mitgutsch, & H. Rosenstingl (Hrsg.), *Faszination Computerspielen. Theorie – Kultur – Erleben* (S. 7-17). Braumüller Verlag.
- Klimmt, C. (2010). Das Medium der Spaßgesellschaft: Offene Fragen der Unterhaltungsforschung über Computerspiele. In C. Thimm (Hrsg.), *Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft* (S. 127-150). VS Verlag für Sozialwissenschaften | GWV Fachverlage GmbH.
- Kreienbrink, M. (2019). *Spielend den Planeten retten*. FAZ Online. <https://www.faz.net/aktuell/feuilleton/medien/gaming-goes-klimawandel-der-einbruch-der-realitaet-16524214.html>
- Loyens, S. M., & Gijbels, D. (2008). Understanding the effects of constructivist learning environments: Introducing a multi-directional approach. *Instructional Science*, 36, 351-357. <https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/s11251-008-9059-4.pdf>
- Miller, V. (2020). *Understanding Digital Culture*. 2nd Edition. Sage.
- Minecraft Modinstaller (2018). *Alle Mods im Überblick. Minecraft Modinstaller*. <http://www.minecraft-installer.de/>
- Minecraft Teachers (2018). *Welcome to the Google Group dedicated to helping teachers use Minecraft to facilitate learning*. Groups.google. <https://groups.google.com/g/minecraft-teachers>
- Mojang (2016). *Minecraft-Endbenutzer-Lizenzvertrag*. Mojang. https://account.mojang.com/documents/minecraft_eula
- Mojang (2021a). *Minecraft Official Game Shop*. Mojang. <https://www.minecraft.net/de-de/get-minecraft>
- Mojang (2021b). *A celebration of all things Minecraft!* Mojang. <https://www.minecraft.net/en-us/live>

- Mojang (2021c). *Minecraft Official Shop - Clothing, Accessories and Plush Gifts*. Mojang. <https://shop.minecraft.net/>
- Mojang (2022a). *Minecraft Education History & Culture*. Mojang. <https://education.minecraft.net/de-de/resources/history-and-culture-subject-kit>
- Mojang (2022b). *Das alte Ägypten erkunden*. Mojang. <https://education.minecraft.net/de-de/resources/history-and-culture-subject-kit/ancient-egypt>
- Mojang (2022c). Landingpage *Minecraft*. Mojang. <https://www.minecraft.net/de-de>
- mpfs [Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest] (2020). *JIM-Studie 2020. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger*. https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2020/JIM-Studie-2020_Web_final.pdf
- Nebel, S., Schneider, S., & Rey, G. D. (2016). Mining Learning and Crafting Scientific Experiments: A Literature Review on the Use of Minecraft in Education and Research. *Educational Technology & Society*, 19(2), 355-366. <https://www.jstor.org/stable/jeductechsoci.19.2.355>
- Newman, J. (2019). Minecraft. User-Generated-Content. In M. T. Payne, & N. B. Huntemann (Hrsg.), *How to play video games* (S. 277-285). <http://www.jstor.org/stable/j.ctv12fw8tn>
- Petrov, A. (2014). *Using Minecraft in education: A Qualitative study on benefits and challenges of game-based education* (doctoral dissertation). University of Toronto, Canada. TSpace. <https://hdl.handle.net/1807/67048>
- Plass-Fleßenkämper, B. (2019). Zehn Jahre „Minecraft“, Klötzchen für Klötzchen zum kulturellen Phänomen. *Spiegel Online*, <https://www.spiegel.de/netzwelt/games/minecraft-wird-10-block-fuer-block-zum-kulturellen-phaenomen-a-1267164.html>
- Pörksen, B. (2022). Das Prinzip der toten Katze. Wir sind blind für existenzielle Gegenwarts-krisen, aber fasziniert vom Spektakel. *Spiegel* (3), 15.01.2022, 50-51.
- Prenzel, A. (2019). *Pädagogik der Vielfalt. Verschiedenheit und Gleichberechtigung in Interkultureller, Feministischer und Integrativer Pädagogik* (4. Auflage). Springer Fachmedien Wiesbaden.
- RoMinecraft (2019). *Virtuelles Verständnis des Limes*. <https://romeinecraft.nl/>
- Saito, D., Takebayashi, A., & Yamaura, T. (2014). Minecraft-based preparatory training for software development project. *Proceedings of IEEE International Professional Communication Conference (IPCC)* (S. 1-9). <https://ieeexplore.ieee.org/document/7020393>
- Schönemann, S. (2016). Repräsentation der Abwesenheit, Visualisierungen des Holocaust im sozialen Gedächtnis am Beispiel des Fotos vom Torhaus Auschwitz-Birkenau. *Zeitschrift für Qualitative Forschung*, 17 (2016), 41-57.
- Spiegel Online (2014). *Minecraft-Erfinder verkauft an Microsoft*. <https://www.spiegel.de/netzwelt/games/minecraft-microsoft-kauft-spiel-von-notch-a-991734.html>
- Statista (2022). *Absatzzahlen der weltweit meistverkauften Videospiele in Millionen Stück*. <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/36854/umfrage/verkaufszahlen-der-weltweit-meistverkauften-videospiele/>
- Thorsteinsson, G., & Niculescu, A. (2016). Pedagogical Insights into the Use of Minecraft within Educational Settings. *Studies in Informatics and Control*, 25(4), 507-516. <https://doi.org/10.24846/v25i4y201612>
- Vysotsky, S., & Allaway, J. H. (2018). The Sobering Reality of Sexism in the Video Game Industry. In K. L. Gray, & D. J. Leonard (Hrsg.), *Woke Gaming. Digital Challenges to Oppression and Social Injustice* (S. 101-118). University of Washington Press.
- Wagner, M., Blumenstein, K., Wieländer, U., & Judmaier, P. (2015). Genderorientierter Informatikunterricht. In J. Haag, J. Weißenböck, W. Gruber, & C. F. Freisleben-Teutscher (Hrsg.), *Game Based Learning - Dialogorientierung & spielerisches Lernen analog und digital. Beiträge zum 4. Tag der Lehre an der FH St. Pölten am 15.10.2015* (S. 23-32). Ikon Verlag.
- Weitbrecht, C. (2015). Partizipative Kultur. Implikationen für Gesellschaft, Politik und Medien. In C. Stiegler, P. Breitenbach, & T. Zorbach (Hrsg.), *New Media Culture. Mediale Phänomene der Netzkultur* (S. 107-124). transcript Verlag.
- Weitemeyer, J. (2021). *Gaming in Deutschland* (Statista Dossier 2021). Statista GmbH. <https://de-statista-com.uaccess.univie.ac.at/statistik/studie/id/7681/dokument/gaming-statista-dossier/>

- West, D. M., & Bleiberg, J. (2013). *Education technology success stories*. The Brookings Institution.
- Wiedemann, H., & Noack, L. (2016). Mediengeschichte Onlinemedien. In O. Altendorfer, & H. Ludwig (Hrsg.), *Medienmanagement. Band 2. Medienpraxis – Mediengeschichte – Medienordnung* (S. 213–249). Springer Fachmedien Wiesbaden.
- Wilhelm, C. (2015). *Digitales Spielen als Handeln in Geschlechterrollen. Eine Untersuchung zu Selektion, Motiven, Genrepräferenzen und Spielverhalten*. Springer Fachmedien Wiesbaden.
- Witting, T. (2013). Schöne, fürsorgliche Frau sucht starken, kampferprobten Retter? Geschlechtsrollenbilder in digitalen Spielen. *Computer + Unterricht*, 92, 22-25. Friedrich Verlag GmbH.
- Yad Vashem (2021). *Architektur des Mordes: Die Baupläne von Auschwitz-Birkenau*. https://www.yadvashem.org/yv/de/exhibitions/auschwitz_architecture/overview.asp
- YouTube (2021). *Culture & Trends*. <https://www.youtube.com/trends/articles/minecraft-trillion/>
- Zirpel, T. (2017). Computerspiele (nicht nur) im Religionsunterricht: Didaktische Grundlagen und methodische Beispiele. In W. Zielinski, S. Aßmann, K. Kaspar, & P. Moormann (Hrsg.), *Spielend lernen! Computerspiele(n) in Schule und Unterricht* (S. 101-116). kopaed Verlag.
- Zorn, C., Wingrave, C.A., Charbonneau, E., & LaViola, J.J. (2013). Exploring Minecraft as a conduit for increasing interest in programming. *Foundations of Digital Games (FDG)*. http://www.fdg2013.org/program/papers/paper46_zorn_etal.pdf
- Zhu, K. (2017). Teaching and learning of chinese history in Minecraft: A pilot case-study in Hong-Kong secondary schools, *Interaction Design and Children Konferenz (IDC)* (S. 405-410). <https://dl.acm.org/doi/10.1145/3078072.3084301>

PETRA DIX,

Dr. Mag., MA; wichtigste akademische Etappen: Magistra der Philosophie, Universität Wien 2015: „Körperkult 2.0 – der Körper als Dauerbaustelle. Wettbewerb, Selbstoptimierung oder Gesundheitskompetenz via Food-, Mood- und Fitness-Apps? Eine Studie über die Rolle des Smartphones für Jugendliche als Ernährungs-, Lifestyle- und Fitness-Coach“; Master of Arts, Universität Wien 2016: „Doing Gender While Doing Minecraft? Identitätskonstruktionen und Geschlechterrepräsentationen am Beispiel des populären Open-World-Spiels Minecraft“; Doktorin der Philosophie, Universität Wien 2022: „Minecraft im Unterricht. Schüler:inneninteraktionen und Routinen im Klassenzimmer aus einer Geschlechterperspektive“; Arbeitsschwerpunkte: Visuelle Kommunikation, Gender und Medien, Jugend und Medieninnovationen sowie Qualitative Verfahren.

MAX KUTZBERGER,

MA, BA; wichtigste akademische Etappen: Bachelor der Politikwissenschaft und Soziologie, Universität Eichstätt-Ingolstadt 2018: „Zivilreligion als rhetorisches Mittel der Politik – im Vergleich der USA mit Deutschland“; Master of Arts, Universität Wien 2022: „Erinnerungsmedium MINECRAFT? – Das Vernichtungslager Auschwitz-Birkenau als virtueller Geschichtsort“; Arbeitsschwerpunkte: Medienentwicklung, Digitale Medien, Public History und die Aufarbeitung des Nationalsozialismus. Max Kutzberger arbeitet als Digitalstrategie.

Der Ukraine-Krieg in den Sozialen Medien

Begegnungen und Erfahrungen mit *Instagram*, *YouTube* und *TikTok*

VANESSA PRATTES

Lehrstuhl für Geschichte der Neuzeit, Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg

TOM SABOROWSKI

Geschichte und Ethik, Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg

Abstract

Soldaten, die vor zerstörten Panzern stehen, zerbombte Häuserschluchten oder Mädchen, die im Bunker singen – digitale Beiträge prägen unser Bild des Ukraine-Krieges. Auch Kriegsberichterstattung wird in sozialen Medien ausführlich betrieben. Wie begegnen wir als Nachwuchswissenschaftler*innen einem Krieg, der in nicht allzu weiter Entfernung stattfindet und den wir hauptsächlich in den Sozialen Medien verfolgen? Diese Frage steht im Fokus dieses Aufsatzes, der unsere individuellen Begegnungen mit dem Ukraine-Krieg auf *Instagram*, *YouTube* und *TikTok* beschreibt. Anhand einzelner Beispiele machen wir deutlich, dass digitale Beiträge ein bewusst gestaltetes Abbild des Ukraine-Krieges konstruieren. Die produzierten Medien werden als mediale Zeugenschaft und Protestmittel im Krieg auf eine neue Bedeutungsebene gehoben. Sie beeinflussen, was gefühlt und gedacht werden soll. Der Kommentarfeed eines Beitrages gibt dabei spannende Einblicke in die Wirkung des Contents auf einzelne User*innen und spiegelt ausgelöste Emotionen wider.

Keywords: *ukrainekrieg; soziale medien; aneignung; propaganda; emotionen*

Flüchtende Menschen, Soldaten, die vor zerstörten Panzern stehen, zerbombte Häuserschluchten, die ihre Silhouette gänzlich verloren haben und Videos von singenden Mädchen im Bunker – der Ukraine-Krieg ist in unserer digitalen Welt allgegenwärtig. Die Sozialen Medien konstruieren ein Abbild des Krieges, das auf unser Nutzer*innenverhalten ausgerichtet ist.

Wie begegnet uns als Nachwuchswissenschaftler*innen und – Vertreter*innen einer gerne als „Digital Natives“ titulierten Generation – jener Krieg, der in nicht allzu weiter Entfernung stattfindet und den wir hauptsächlich in den Sozialen Medien verfolgen? Diese Frage steht im Fokus dieses Aufsatzes, der unsere individuellen Begegnungen mit dem Ukraine-Krieg auf *Instagram*, *YouTube* und *TikTok* beschreibt.

In den Sozialen Medien können potenziell alle über fast alles berichten. Diese Inhalte verbreiten sich in kürzester Zeit und erreichen Millionen Klicks. Auch der Krieg in der Ukraine geriet unversehens zu einem dauerhaft präsenten medialen Ereignis für die Vielen – für zahlreiche Gruppen von Nutzer*innen und Peergroups. Allerdings spielen

Expert*innen in diesem fluiden Kommunikationsraum der Sozialen Medien scheinbar kaum eine Rolle. Um gehört zu werden, sind sie in der Regel auf bestimmte Kanäle angewiesen, die ihre Positionen im Wettbewerb der Meinungen unter die Vielen bringen.

Videos von hingerichteten, getöteten Menschen mit unterlegter melancholischer Musik lösen Entsetzen in uns aus und werden Teil unseres inneren Bildes von diesem Angriffskrieg. Text, Bilder, Musik, Design und Symbolik prägen unsere Rezeption. Beim Durchscrollen unserer Social-Media-Kanäle sind wir diesen multimodalen Produktionen permanent ausgesetzt. Zwischen Prankvideos, Werbeangeboten, Dokumentationen und allen möglichen anderen Empfehlungen, die unsere Aufmerksamkeit verlangen, ist die Beschäftigung mit diesem Krieg nur ein weiteres Angebot von unzähligen. Ein besonderes Angebot, das mit zuweilen irritierenden, aber auch spannenden und fesselnden Beiträgen dazu herausfordert, beobachtet, dokumentiert und erfasst zu werden.

Uns interessiert dabei insbesondere die Frage, wie genau bei diesen Produktionen mit Bezug auf den Krieg in der Ukraine, die

uns in ausgewählten Sozialen Medien begegnen, *Krieg* dargestellt wird: Lassen sich gerade aus unserer subjektiven Perspektive womöglich Zäsuren in der Darstellung von *Krieg* wahrnehmen? Spielen Formen und Elemente tradierter *Kriegsberichterstattung* überhaupt noch eine Rolle – und wenn ja, welche?

Im Rahmen eines persönlichen Rezeptionsberichts einzelner ausgewählter Beispiele beschreiben wir im Folgenden, welche Beiträge unsere Aufmerksamkeit generieren, was wir dabei denken und schließlich fühlen. Neben unseren individuellen Aneignungen versuchen wir zudem, die Wirkungsweise zu beschreiben, die auf unsere Rezeption Einfluss nimmt. Zu Beginn schildert Vanessa Prattes ihre Erfahrungen mit der visuellen und motivischen Darstellung des Krieges sowie der kommerziellen und journalistischen Nutzung von Kriegsinhalt auf der Plattform *Instagram*. Danach befasst sich Tom Saborowski mit den Techniken der Aufmerksamkeitserzeugung und der vereinfachten Darstellung von Kriegsgeschehen anhand eines *Youtube-Kanals*. Schließlich betrachtet er dann auf *TikTok* die patriotische Rezeption anhand der Kommentare eines Kurzvideos mit militärischem Inhalt.

***Instagram*: Der Krieg als profitable Kulisse**

Der Hashtag #ukraine bietet mit knapp 36 Millionen Beiträgen (Stand Juli 2022) einen vielfältigen Blick auf die Ukraine: Bilder der beinahe romantisch anmutenden, scheinbar friedlichen, verregneten Hafenstadt Odessa, eine Bilderreihe mit dem Spendenaufruf für Tourniquets (Abbindesysteme, die Blutungen binnen kurzer Zeit stoppen), darunter stechen Bilder eines zerstörten Einkaufszentrums in Mykolaiv – und von einem jungen Mann etwa meines Alters mit Beinprothesen hervor. Wenngleich es sicher nur wenige Aufnahmen unserer Zeit ausgedruckt in Alben schaffen, prägen die millionen, digitalen Bilder dennoch visuelle Muster und Kategorien, indem sie von weiteren Produzent*innen aufgegriffen und weiterverbreitet werden. Daher überrascht es nicht, dass gegenwärtige Trends in den Sozialen Medien auch im Kontext dieses Krieges fort-

geführt und erweitert werden. Momente für die Nachwelt festzuhalten, bekommt jedoch während kriegerischer Auseinandersetzungen eine neue Bedeutungsebene.

Auf *Instagram* findet sich ein zentrales Konvolut an visuellen Mustern, die unser Bild des Ukraine-Krieges täglich prägen. In dem sozialen Netzwerk, das seit August 2012 zu *Facebook* gehört, werden täglich etwa 100 Millionen Fotos hochgeladen. Die Zahl der aktiven Nutzer*innen beläuft sich auf rund 1,22 Milliarden Menschen weltweit und mehr als die Hälfte der *Instagram*-Nutzer*innen ist jünger als 34 Jahre. Damit bin ich als 28-jährige Frau Teil der größten Nutzer*innengruppe, wobei die aktivste Altersgruppe der Community aus 18- bis 24-Jährigen besteht.

Während *Instagram* in Russland am 11. März 2022 vorgeblich zum „Schutz der psychischen Gesundheit“ durch die russische Medienaufsicht Roskomnadsor gesperrt wurde – was nicht bedeutet, dass nicht auch dort User*innen die Sperre umgehen – gibt der Ukraine-Krieg unterschiedlichen Akteursgruppen weltweit Anlass, Kriegsbeiträge zu produzieren und auf der digitalen Plattform hochzuladen, zu teilen und zu kommentieren (T3n, 14.03.2022). Dabei besteht die Wahl zwischen verschiedenen Content-Formaten: einem Beitrag, einer Story, einem *Instagram-TV* oder gleich mehreren aufeinander folgenden Kurzvideos, sogenannten Reels. Mit Hashtags kann die Zielgruppe vergrößert werden sowie eine höhere Reichweite, mehr Likes und mehr Interaktionen generiert werden. Die drei beliebtesten Hashtags auf *Instagram*, #fashion, #love und #style, verdeutlichen, dass der Content hier hauptsächlich in der Vermarktung eines positiven Lebensgefühls in Form von Mode, Essen, Fitness oder auch Reisen besteht. Seit einigen Jahren werden jedoch auch Themen aus den Bereichen Umweltschutz und Nachhaltigkeit als präzente Hashtags wahrgenommen.

Die Präsenz dieses positiven Lebensgefühls spüre ich auch beim Durchscrollen der Beiträge, die unter dem Hashtag #ukraine erscheinen. Mein Blick wird auf Bilder posierender Frauen am Strand, aufwendige Make-up-Looks sowie im besten Licht präsentierte teure Handtaschen oder Autos gelenkt (Abb. 1).

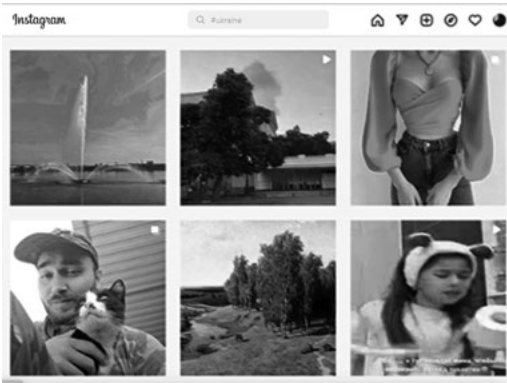


Abb. 1: Ausschnitt der knapp 36 Millionen Beiträge mit dem #ukraine auf Instagram, Screenshot 31. Juli 2022.
<https://www.instagram.com/explore/tags/ukraine/>

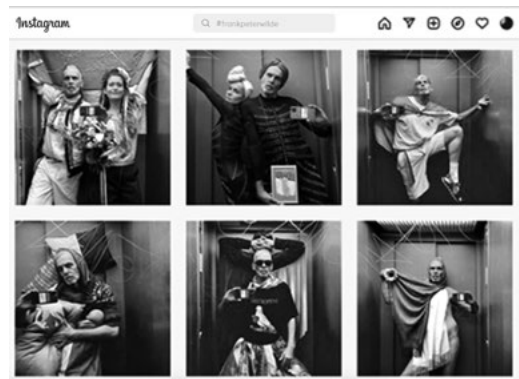


Abb. 2: Screenshot des Instagram Accounts von @frankpeterwilde am 31. Juli 2022.
<https://www.instagram.com/frankpeterwilde/>

Mir stellt sich die Frage, wo und wie ich dem Ukraine-Krieg im Rahmen meines persönlichen Feeds begegne, der von Accounts von Privatpersonen aus dem deutschsprachigen und anglo-amerikanischen Raum sowie zahlreicher Medienunternehmen dominiert wird. Seit der russischen Invasion in die Ukraine stechen immer wieder die Farben blau und gelb hervor.

Mal im gelben Bademantel und mit blauem Kopftuch, die Nationalflagge lässig um die Hüfte gebunden, oder im blauen Cocktailkleid und großer Sonnenblume – der Berliner Stylist Frank Peter Wilde (@frankpeterwilde) kreiert jeden Tag ein Outfit rund um die Nationalfarben der Ukraine, Blau und Gelb, und teilt es auf seinem *Instagram*-Account mit einer potenziellen Weltöffentlichkeit (Abb. 2). Besonders skurril wirkt dabei das Spiegel-Selfie, auf dem er eine Baby puppe, eingewickelt in die ukrainische Flagge, wie ein echtes Kind schützend an der Brust hält. Seine Solidarität mit der Ukraine begründet er in einem Interview mit der ukrainischen *Fashion Daily Weekly* (Wilde, 2022) mit seinem Kampf für Freiheit als homosexueller Mann: „Putin hates freedom, he seeks to erase your identity and dignity. Europe must help Ukraine win.“ Ist diese Art von Inszenierung als eine Solidaritätsbekundung oder nicht doch eher als Mittel zu einem anderen Zweck einzuordnen? Schließlich führt mehr Aufmerksamkeit auf Social Media gleichzeitig zu einer Steigerung der Bekanntheit auch außerhalb des digitalen Raums. Likes, Kommentare, Sharings und Follower scheinen die Pfeiler eines erfolgrei-

chen *Instagram*-Accounts zu sein. *Instagram* hat sich in den letzten Jahren zu einem bedeutenden globalen Marketing-Netzwerk entwickelt, sodass auf der Plattform Unternehmen aktiv und gezielt für Produkte werben oder sich passiv durch Personen bewerben lassen. Zwar muss Werbung mit einem Hinweis markiert werden, jedoch verschwimmen die Grenzen von finanzierter Werbung und privater Produktempfehlung aus der Nutzer*innenperspektive häufig.

Mit seinen täglichen Inszenierungen der Nationalfarben verfolgt Wilde ein etabliertes Muster im Ausdruck von Solidarität in Sozialen Medien. Welchen Einfluss derartige Accounts haben, die weder der Mikro- noch der Makro-Influencer*innen-Szene zuzuordnen sind, verdeutlicht ein Blick auf die Reichweite von Frank Peter Wilde. Mit der Invasion Russlands auf die Ukraine begann Wilde seine bereits zuvor täglich aufgenommenen Bilder im Aufzug in den Kontext des Ukraine-Krieges zu setzen. Mit diesen Zusammenstellungen erreicht er bis zu 24.000 Likes pro Post bei einem Account von 19.000 Follower*innen (Stand Juni 2022). Die Reichweite seiner Posts zeigt, dass die Nationalfarben ein wichtiges Element in der digitalen Kommunikation über den Krieg und ein geeignetes Mittel für die Generierung von Aufmerksamkeit darstellen.

Kann man im Falle von Frank Peter Wilde folglich nicht schon von Branding sprechen? Angesichts der Tatsache, dass sich Designer*innen eben mit ihren Outfits in der Modewelt verorten und der eigene Name als Marke den Erfolg am Markt garantieren soll,

durchaus. Sicher ist, dass Frank Peter Wilde mit den Outfits nicht nur Solidarität mit der Ukraine ausdrückt, sondern auch seine Person als Marke öffentlichkeitswirksam inszeniert. Die Flagge hat sich als internationales Mittel zur Positionierung etabliert, was zum Beispiel 2006 im Rahmen der Fußballweltmeisterschaft in Deutschland zu kontroversen und emotionalen Diskussionen geführt hat. Gegenwärtig sehen wir die ukrainische Flagge jedoch nicht nur im digitalen Raum, sondern auch auf Litfaßsäulen, an Brücken oder auf Theater projiziert. Frank Peter Wilde solidarisiert sich mit seinen Posts folglich eindeutig mit der Ukraine.

Das Element der Nationalfarben erinnert mich zudem an Filter im Zuge des Hashtags #je-suis-charlie. Diese eröffneten jeder Person eine einfache und bequeme Möglichkeit, sich auf Social-Media-Kanälen zu den Anschlägen auf die Charlie Hebdo-Redaktion zu positionieren und Solidarität mit Frankreich zu äußern. Der krieglerische Überfall auf die Ukraine leitete somit den Übergang der Flagge in den Bilderkanon ein. Diese Inszenierungen mit der Flagge der Ukraine dienen der Solidarität, aber stellen häufig auch einen ökonomisch relevanten Faktor dar.

Der Krieg als menschliche Erfahrung

Bei der Betrachtung von Beiträgen, die den Ukraine-Krieg kommentieren, blicke ich in traurige und vom Krieg gezeichnete Gesichter. Diese Bilder des frühen 21. Jahrhunderts unterscheiden sich von Kriegsdarstellungen vor der digitalen Revolution dahingehend, dass sie durch die Kommentarfunktion zur Interaktion einladen, von Privatpersonen aufgenommen werden und eine potenzielle Weltöffentlichkeit binnen kürzester Zeit erreichen können.

Eine Fotografie auf dem *Instagram*-Account der deutschen Fotojournalistin Stephanie Glinski (@stephglinski) mit knapp 50.000 Followern (Stand Juli 2022) erinnert mich an Darstellungen vergangener Kriege. Vor Ausbruch des Ukraine-Krieges fotografierte sie die Auswirkungen der Machtübernahme durch die Taliban auf die afghanische Gesellschaft. Um den Ukraine-Krieg dokumentieren zu können, reiste sie als Kriegsberichterstatterin in dieses Land.



Abb. 3: Screenshot des Instagram Accounts von @stephglinski. 31. Juli 2022.
<https://www.instagram.com/p/CasTme5M6WU/>

Dass sie ihre Werke an Medien wie den *Guardian* verkauft, zeichnet sich auch in der Bildgestaltung ab. Die flüchtende Bevölkerung wählt sie als zentrales Motiv. Ein Bild von Stephanie Glinski zeigt, wie ein ukrainischer Bahnbediensteter einer Frau ihr Kind entgegenhält und beiden hilft, in einen Zug Westen einzusteigen (Abb.3). In der Bildunterschrift beschreibt sie die Szene genauer. „No men on the train“ – habe eine Stimme aus dem Lautsprecher für den Zug in Richtung polnische Grenze verkündet. Männer dürfen nicht ausreisen.

Glinski rückt mit ihren Fotografien Menschen in den Fokus und schafft damit das Narrativ des Krieges als eine zutiefst menschliche Erfahrung. Körper visualisieren den Ausbruch, den Verlauf und die Auswirkungen von Kriegen. An ihnen manifestieren sich politische Entscheidungen. Dies führt mich zu der Frage, wie Geschlechteridentitäten im Rahmen des Ukraine-Krieges auf Social Media präsentiert werden. Heteronormative Darstellungsmuster ziehen sich wie ein roter Faden durch meinen Feed. Männer erscheinen als kämpfende Soldaten und Frauen als umsorgende Mütter. Helden sind meist männlich – und Opfer weiblich. Sicher trägt dieses immer wiederkehrende Muster zu einer Verfestigung traditioneller Geschlechterbilder bei. Darunter subsumieren sich zum einen traditionelle Rollen von Mann und Frau und zum anderen die Ausgrenzung weiterer Geschlechteridentitäten, denn infolge der betonten Zweigeschlechtlichkeit werden Personen, die sich außerhalb der binären Kategorien identifizieren, ausgeschlossen. In meinem Bild vom Ukraine-Krieg stellen sie damit keine Handlungsakteur*innen dar.

Das obige Foto löst außerdem eine Handlungsaufforderung in mir aus, die an ein

festgelegtes Feind-Freund-Schemata – mit Russland als Aggressor und der Ukraine als bedrohtes Land – gekoppelt ist. Meine politische Ausrichtung wird durch das kleine Kind mit Emotionen aufgeladen. Die Fotografie erinnert mich an Ikonen der Kriegsfotografie wie an das fliehende Napalm-Mädchen aus dem Vietnamkrieg oder an den Jungen im Warschauer Ghetto, der im Film „Schindlers Liste“ medial reproduziert worden ist. Abbildungen von Kindern werden als visuelles Mittel in der Kriegs- und Krisenkommunikation benutzt, indem sie sowohl der politischen Rechtfertigung dienen als auch zur moralischen Kritik an militärischen Interventionen auffordern. Kinder erscheinen im Kriegsdiskurs als etablierte Ikonen der Schutzlosigkeit, die Mitleid auslösen. Dies spiegelt sich ebenfalls in den Kommentaren wider. Dort zeichnen sich moralische Reaktionsmuster ab, die von Mitgefühl, Betroffenheit und Entsetzen dominiert werden. Es erscheinen weinende Smileys, gebrochene Herzen und ukrainische Flaggen.

Mit meinem persönlichen Gefühl von Mitleid reihe ich mich in die Reaktionen anderer Nutzer*innen der Kommentarspalte ein, denn auch dort wird der Tenor von Mitleidsbekundungen bestimmt. „This is so extremely heartbreaking“ schreibt *miki_grrrl*. Mit den Gefühls- und Mitleidsbekundungen in den Kommentaren kristallisiert sich eine weitere Reaktion auf den Ukraine-Krieg auf *Instagram* heraus.

„Thanks for documenting!“ – Der Schein der Authentizität

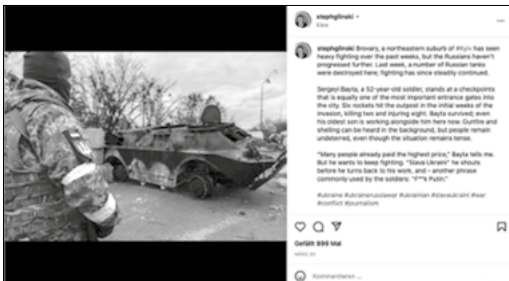


Abb. 4: Screenshot des Instagram Accounts von @stephglinski. 31. Juli 2022. https://www.instagram.com/p/CbUfZTsM_eP/

Explosionen, Waffen, kämpfende und verwundete Soldaten sowie Panzer prägen – vielleicht schon immer – das Bild moderner

kriegerischer Auseinandersetzungen. Dieser tradierten Kriegsikonografie folgt scheinbar auch die Fotografin Glinski. Auf ihrem Account findet sich das Foto eines 52-jährigen ukrainischen Soldaten namens Sergej Bayta, der auf einen zerstörten Panzer blickt (Abb.4). Dieser wird als Absperrung eines Checkpoints eingesetzt und schützt einen der wichtigsten Zugänge nach Kiew. Die ausführliche Bildunterschrift mit genauen Angaben zu dem Ort, den abgebildeten Personen und einer szenischen Einführung erinnert mich an die fotojournalistische Motivation dieser Aufnahme.

Ich frage mich, ob Bayta, dessen Silhouette ich lediglich sehe, noch am Leben ist. Ein Kommentar, dem zufolge auch sein ältester Sohn an diesem Checkpoint stationiert sei und an der Seite seines Vaters kämpfe, löst Unwohlsein in mir aus. „Slava Ukraini“ und „F**k Putin“ habe er geschrien, bevor er zurück an die Einsatzstelle kehrte. Die Bildunterschrift führt die Betrachter*innen noch tiefer in das Geschehen und schildert die Akustik der dargestellten Szenerie. Demnach seien „Gunfire and shelling“ zu hören. Diese kurze Unterschrift lässt mich das Bild folglich nicht nur betrachten, sondern ebenso „hören“ und erleben.

Die Kommentator*innen bekunden Emotionen wie Mitleid, Trauer und Ergriffenheit – und auch Dankbarkeit gegenüber der Fotografin als Produzentin des Bildes. So schreibt *an_ka_he*: „Thanks for documenting! It’s so heavy to watch, but so important to stand by and do everything we can to help“. Der Begriff ‚Dokumentation‘ lässt mich innehalten, stellt er doch den Zusammenhang zur Authentizität her. Wird womöglich gerade dieses Bild als authentisch wahrgenommen, weil es etablierte Elemente der Kriegsfotografie nutzt?

Nach Gerhard Paul (Paul 2006, 22) fungieren Bilder als „Agenturen der Erinnerung“ sowie als aktive „publizistische Waffen“, die im Zuge ihrer propagandistischen Wirkungsmacht als mächtige Elemente in der Öffentlichkeit wirken. Dass jeder Beitrag und damit auch die Darstellung von Mutter und Kind sowie von Soldaten in den Sozialen Medien eine Form der Beeinflussung und damit propagandistische Inhalte transportiert, entzieht sich unserem durch diktatorische Systeme geprägten Propagandabegriff. Doch

auch Privatpersonen können Agenda-Setting betreiben. Ein fotografiertes oder gefilmter Beitrag wird durch das Hochladen zu einer politischen Kommunikation, die sich gegenüber einem Inhalt positioniert.

Wenngleich Stephanie Glinski nur eine Momentaufnahme liefert, suggeriert die Komposition von Bild und Text eine authentische Darstellung vom Kriegsalltag in der Ukraine zu sein. Der Kommentar „Thanks for documenting“ zeigt, dass das Foto von den Nutzer*innen als authentisch wahrgenommen wird. Ähnliche Kommentare finde ich ebenso unter dem Foto von Mutter und Kind. „Thank you Steph for always being on the ground where you’re needed, and so fairly representing everyone’s stories“, schreibt dort eine Person.

Vergessen wird dabei, dass sich Stephanie Glinski in der Produktion der Beiträge nach Anfrage und Nachfrage ihrer Auftraggeber*innen richtet und *Instagram* als berufliche Plattform nutzt, um ihre einzelnen Werke der Öffentlichkeit zu präsentieren und damit ein digitales Portfolio ihrer Arbeit zu kreieren. Für potenzielle Rezipient*innen ihres Beitrages rückt dabei in den Hintergrund, dass es sich hier lediglich um einen subjektiv ausgewählten Ausschnitt eines komplexen Kriegsgeschehens handelt, der von einer Fotojournalistin aufgenommen, bearbeitet und bewusst in dieser Form veröffentlicht worden ist.

Spendenaufrufe und Kriegsschicksale statt touristischer Vermarktung

Einen nicht weniger subjektiven, aber durch eine staatliche Institution legitimierten Einblick auf die ukrainische Perspektive auf *Instagram* bietet der offizielle Account der

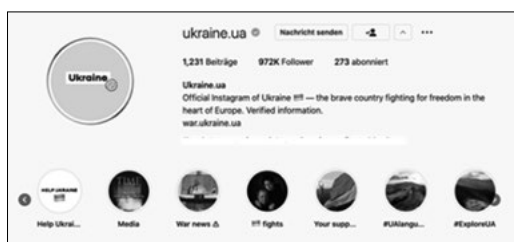


Abb. 5: Screenshot des Instagram Accounts @Ukraine.ua. 31. Juli 2022.
<https://www.instagram.com/ukraine.ua/>

Ukraine mit knapp 975.000 Followern.

In den Story-Rubriken ist ein klarer narrativer Bruch zwischen Vorkriegszeit und Kriegsbeginn ersichtlich. So finden sich vor der russischen Invasion Rubriken, die Reisetipps, einheimische Rezepte oder Links zu bekannten ukrainischen Liebesliedern auf *Spotify* präsentieren und damit in mir die Lust wecken, das Land zu bereisen und die Kultur, Sprache und Bevölkerung kennenzulernen. Doch die aktuellen Storys spiegeln eine ganz andere Realität – der scharfe Schnitt im Leben der ukrainischen Bevölkerung wird regelrecht spürbar. Ich öffne die aktuellen Storys aus der Gegenwart des Krieges wie ‚Help Ukraine‘, ‚Media‘, ‚War News!‘ oder ‚Fights‘ und begegne dabei Explosionen, brennenden Häusern, Demonstrationen in europäischen Hauptstädten und Spendenaufrufen. Die Reichweite des *Instagram*-Kanals wird dabei nicht mehr bloß als Vermarktung, sondern darüber hinaus als wichtiges Kommunikationsmittel im Krieg eingesetzt, da etwa Spendenaufrufe auf diesem Weg rasch mit einer breiten Öffentlichkeit geteilt werden können. Erst spät fällt mir die Selbstbeschreibung des Accounts auf, die wie ein direkter Appell an die Moral und das Durchhaltevermögen der eigenen Bevölkerung wirkt: „Official Instagram of Ukraine – the brave country fighting for freedom in the heart of Europe. Verified information“ ist dort zu lesen. Mit dem Prädikat „fighting for freedom“ erinnert der Kanal mich und eine potenzielle Weltöffentlichkeit an die Stellung Russlands als Aggressor. Herausstechend ist ferner der Hinweis „Verified information“, mit dem der Account die Echtheit und Wahrheit der Beiträge suggeriert.

Auf dem Kanal finden sich verhältnismäßig viele Abbildungen von Ukrainer*innen, die direkt erkennen lassen, welche gravierenden Auswirkungen der Krieg auf die Bevölkerung des angegriffenen Landes hat. Eine Aufnahme aus dem Sommer zeigt ein sich küssendes Brautpaar vor dem Hintergrund eines zerstörten Mehrfamilienhauses in Tschernihiw. Die Braut hält die ukrainische Flagge hoch. In der Bildunterschrift ist das bekannte Zitat „Where there is love there is life“ von Mahatma Gandhi zu lesen. Weiter unten in der Timeline fallen mir bewegende Collagen einer Künstlerin auf, die Fotografien von Menschen im Kriegsalltag mit Ausschnitten berühmter Gemälde kombiniert. Auf einem Bild legt die

schöne viktorianische Frau aus dem Gemälde „Awaiting his return“ von William Henry Margetson einem rauchenden ukrainischen Soldaten tröstend die Hand auf die Schulter. Immer wieder stoße ich auf Bilder von Kindern und Erwachsenen mit amputierten Gliedmaßen. Der offene Sarg eines bei dem Anschlag in Vinnytsia getöteten vierjährigen Mädchens mit trauernden Angehörigen im Hintergrund steigert meine Betroffenheit erneut. Die Aufzählung ließe sich noch weiterführen. Es ist eine Sammlung von Bildern trauriger Schicksale, die es ohne den Krieg nicht gegeben hätte.

Als Reaktion auf bestimmte Beiträge oder den Ukraine-Krieg als Ereignis haben sich Solidarisationen und Mitleidsbekundungen herausgezeichnet. Kriegskontext auf *Instagram*, wo die Vermarktung der eigenen Person oder von Produkten und die Präsentation eines schönen Lebensgefühls im Vordergrund stehen, widerspricht meinen Erwartungen, wenn ich die App öffne. Dennoch bin ich dankbar für die Einblicke in einen Krieg, den ich durch die Präsenz auf meinem Instagram Feed vielfältiger und alltäglicher wahrnehme, als andere Kriege. Spannend ist daher nun der sich anschließende Blick von Tom Saborowski auf *YouTube*, ein Social-Media-Kanal, den ich lediglich für die ganz bewusste Recherche nutze.

YouTube: Der Krieg und die Klicks

Ein kniender Mann schießt aus einem Gewehr. Das Kamerabild erbebt unter der Wucht eines Panzerschusses. Durch zwei gewaltige Detonationen erheben sich Feuerbälle und Rauchschwaden über einer Landschaft: drei schwarz-weiße Videosequenzen in nur zwei Sekunden aneinandergereiht. Akustisch begleiten mich lauter werdende Schussgeräusche und eine Detonation. Peng, PENG, PENG.

Ein Mann in einem rosaroten Hawaiihemd erscheint und fragt: „Habt ihr in letzter Zeit auch den Eindruck gewonnen, die US-Regierung würde sich irgendwie schon riesig darauf freuen, dass Russland endlich in die Ukraine einmarschiert? Falls ja, dann hört jetzt gut zu.“ Das Intro-Video des Kanals wird abgespielt. Zu E-Gitarrenmusik wird mir eine Comicfigur präsentiert, die den nordkoreani-

schen Diktator Kim Jong-un darstellt. Dieser jagt sich selbst mit einer Rakete in die Luft, dann wird das Logo *Visualpolitik* eingeblendet. Dieses Logo repräsentiert den Kanal. Seine Bedeutung erschließt sich für mich nur intuitiv. Es erinnert mich an eine skizzenhaft gezeichnete Frontalansicht eines griechischen Tempels. Der Unterbau und das Giebeldreieck umschließen vier größer werdende Säulen eines Balkendiagramms. Für mich symbolisieren die vier immer größer werdenden Säulen den Aufbau an Wissen, während Unterbau und Giebeldach sofort Assoziationen an Kultur, Politik und Wirtschaft in mir wecken. Als Wiedererkennungsmerkmal wird das Logo zu Beginn der Videos eingeblendet und auch als Profilbild des Kanals genutzt. Nach diesem kurzen gedanklichen Intermezzo flackern wieder Militäraufnahmen von Maschinengewehren, Kampffjets, Soldaten in Aktion und Panzern über den heimischen Bildschirm. Der Moderator beginnt zu erzählen. Ich befinde mich jetzt bei Sekunde 30 und habe bereits vier verschiedene inhaltliche Sequenzen erlebt. Die Schnelligkeit dieser Videoeinleitung weckt in mir das Gefühl von äußerster Spannung. Jetzt fühle ich mich aufmerksam, interessiert und sensationslustig nach neuen Eindrücken. Wie in einem Actionfilm oder Videospiel werden die ersten Sekunden zum schnellen, abwechslungsreichen Erlebnis für die Sinne. Vor einigen Jahren recherchierte ich selbst einmal dazu, wie ein gelungener Einstieg für ein *YouTube*-Video gestaltet werden könnte. Hierbei merkte ich mir die drei Sekunden-Regel: Erfolgreiche *Youtuber**innen müssen die Zuschauer*innen in den ersten drei Sekunden packen. Denn in diesen ersten Sekunden entscheidet sich maßgeblich, ob das Video weiter angeguckt oder weggeklickt wird. Abwechslungsreiche Militäraufnahmen schaffen es anscheinend sehr gut, die Aufmerksamkeit der Zuschauer*innen zu halten. Wenn ich diese ersten 30 Sekunden für mich reflektiere, so fallen mir gleich mehrere Elemente auf, die in mir das Interesse am Video weckten. Die suggestive Fragestellung des Moderators ließ mich verwirrt und auch neugierig zurück. Wieso sollte die US-Regierung denn einen Krieg wollen? Doch bevor ich länger darüber nachdenken konnte, wurde schon das Intro-Video der Comicfigur Kim Jong-un durchgespielt, die Aufnahmen von Militärgeräten erschienen erneut, der Moderator erzählte

über die bisherigen Geschehnisse vom Zusammenzug der russischen Truppen an der ukrainischen Grenze. Ich bin bereit für mehr Actionaufnahmen, für eine Geschichte, die er mir erzählen wird! Es bleibt keine Zeit selbst nachzudenken, sofort geht es hinein in die Erzählung. Neues Wissen, verborgene Hintergründe sollen enthüllt und visuell aufbereitet werden. Die Aufnahmen wirken. Sie erzeugen das Gefühl, gerade hautnah bei Kampfhandlungen dabei zu sein und einen Einblick in mir sonst unbekannte Vorgänge auf der Welt zu erhalten. In den folgenden zwanzig Minuten regt sich manchmal durchaus Zweifel an der Wahrheit der Darstellung, doch das Gesamtnarrativ dieses Videos überzeugt. Der Moderator beantwortet seine Anfangsfrage damit, dass der Westen von einem russischen Angriff auf die Ukraine letztlich nur gewinnen könne: die NATO würde gestärkt, Nordstream 2 scheitern und die Abhängigkeit von russischen Öl- und Gasimporten schwinden. Außerdem könnten erneute internationale Sanktionen gegen Russland so legitimiert werden. Seine Darstellung klingt plausibel. Ich glaube ihm.

Doch warum eigentlich? Wie wurde ich in wenigen Sekunden dazu gebracht, dieses Video und den dahinterstehenden Kanal für glaubwürdig zu halten und ganze 30 Minuten lang sein Video zu konsumieren? Um wen handelt es sich bei dem Mann im rosaroten Hawaiihemd, der mir mit äußerst rhetorischem Geschick eine vollumfängliche, mir im ersten Moment glaubhaft erscheinende Berichterstattung liefert?



Abb. 6: Screenshot der YouTube Startseite von Visualpolitik mit entsprechenden YouTube-Videos. 12. Juli 2022.

<https://m.youtube.com/c/VisualPolitikDE>

Das eben beschriebene Video findet sich auf der Videoplattform *YouTube*. Die Betreiber*innen des Kanals beschreiben sich selbst als Wissensvermittler*innen für Geopolitik

und Weltwirtschaft: VisualPolitik wurde 2016 in Spanien gegründet – heute publiziert der Kanal nicht nur in spanischer, sondern auch in englischer und deutscher Sprache. Über die Betreiber*innen wissen wir wenig; es heißt, sie hätten Journalismus, Informatik und auch Wirtschaftswissenschaften studiert. Der deutschsprachige Kanal VisualPolitik DE ist durchaus erfolgreich; im August 2022 erreichte er 263.000 Abonnent*innen. Der Informatiker Mark Reicher ist hier der Moderator, der Mann im Hawaiihemd. Auf mich wirkt er in den Videos aufgrund seines legeren Outfits sympathisch. Im gedimmten, warmen Licht vor einer weißen Leinwand mit Landkarten stehend, erscheint er mir weder als Fachmann noch als reiner Entertainer. Vielmehr sehe ich in ihm einen informierten und rhetorisch mitreißenden Erzähler. Fast wie ein Weltenbummler, der mit jedem ein spannendes Gespräch über internationale Politik und Wirtschaft führen kann und dabei komplexe Zusammenhänge auf ihren Wesenskern reduziert. Um Videos dieser Spiellänge mit visuellem und rechercheintensivem Aufwand zu produzieren, braucht es durchaus mehr als nur eine Person. Wer sonst noch an der Produktion der Videos beteiligt ist, ließ sich allerdings nicht herausfinden. Im Reiter *Kanalinfo* des deutschsprachigen Kanals wird kommuniziert, dass die Berichterstattung über politische Themen und die „wichtigen Entwicklungen [...], von denen man nichts mitbekommt“ (VisualPolitik DE, 30. Juni 2022) zum Hauptgeschäft von VisualPolitik DE gehört. Tatsächlich berichtet dieser Kanal häufig über Hintergründe tagesaktueller Ereignisse, die in den etablierten Medien selten vorzufinden sind. Die Videos haben dabei eine Spieldauer von 15 bis 30 Minuten. In diesen nutzen die Betreiber*innen Medienberichte, Zitate und Sachwissen aus der Soziologie, Geschichte und Ökonomie, um eigene Narrative zur Erklärung des Zeitgeschehens zu entwickeln.

Mit dem Krieg gegen die Ukraine erreichte dieser Kanal ein stetig wachsendes Publikum. Dabei zeichnet sich jedoch ab, dass die View-Zahlen der einzelnen Videos – abhängig von den Themen – schwanken. So fällt auf, dass das erste vorkriegsbezogene Video vom 8. Februar 2022 mit dem Titel „Hat Putin GRÜNDE für die INVASION der UKRAINE?“ mit über 152.000 Aufrufen (Stand 5. Mai 2022) deutlich mehr Aufrufe erzielte als alle the-

matisch anderen Videos des Monats, die hauptsächlich zwischen 30.000 und 60.000 Aufrufe erreichten. Übertrumpft wurde diese Reichweite dann am 16. Februar 2022 mit dem oben näher beschriebenen Video „Wie die Invasion der Ukraine RUSSLAND RUINIEREN wird“ mit über 872.000 Aufrufen (Stand 5. Mai 2022). Es erscheint auch selbst im August noch direkt auf der Startseite des *YouTube*-Kanals und fungiert offenbar inzwischen als dessen Aushängeschild.

Im Monat März werden dann zehn Videos in Folge mit Bezug zum Krieg gegen die Ukraine publiziert. Im Vergleich zu thematisch anderen Produkten dieses Kanals, weisen die Videos mit Bezug zum aktuellen Kriegsgeschehen überdurchschnittlich hohe Klickzahlen auf; auch im April wird die Publikation von kriegsbezogenen Videos fortgesetzt. Mit Hilfe der Kriegsthematik lassen sich kontinuierlich hohe Klickzahlen erzielen – und der Kanal kann deutlich mehr Zuschauer*innen und Abonnent*innen gewinnen.

Doch wie schafft es ein solcher Kanal auf *YouTube* überhaupt, dass eben seine Videos zum Krieg angeklickt werden?

Die Kunst des „klickwerten“ Titels und Thumbnails

Titel (Überschrift) und Thumbnails (Vorschaubilder) dienen auf *YouTube* vor allem einem Ziel: dem schnellen Klick. Sie müssen die Zuschauer*innen ohne viel Nachdenken intuitiv zum Klick führen. In den Titeln und Thumbnails der von VisualPolitik DE veröffentlichten Videos von Ende Februar bis Anfang April taucht gehäuft der Name ‚Putin‘ auf, aber auch das Wort ‚Russland‘ oder ‚russisch‘ springt sofort ins Auge. Die häufige Verwendung dieser Schlagwörter als Teaser (Anreißer) dient nicht zuletzt der Unterstützung der algorithmischen Funktionen der *YouTube*-Suchmaschine. Da Wörter wie ‚Putin‘ oder ‚Russland‘ infolge des Überfalls auf die Ukraine häufig eingegeben werden, führen sie nahezu automatisch zu einer vergleichsweise hohen Reichweite. Außerdem verwendet VisualPolitik DE für fast jedes Thumbnail menschliche Gesichter. Bereits hier findet also eine Personalisierung statt: In diesen Gesichtern spiegeln sich gewissermaßen meine und unser aller Emotionen. Michail Gorbatschow

führt über den Untergang der Sowjetunion einen *Facepalm* aus. Der sogenannte *Facepalm* ist vergleichbar mit dem Ausdruck „sich an den Kopf fassen“ und symbolisiert einen Ausdruck des Fremdschämens oder der Enttäuschung über eine Sache; in diesem Falle über den Untergang der Sowjetunion. Wladimir Putin schaut die Zuschauer*innen meist mit einem verzogenen, aggressiven Gesicht oder aus bedrohlichen Augen an. Ich bekomme also mit Hilfe von Thumbnails verdichtete Ausschnitte präsentiert, die meine Emotionen ansprechen sollen.

In einem Video-Thumbnail ist von „Putins



Abb. 7: Screenshot Titel & Thumbnail des Videos „Warum Europa RUSSISCHE MIGRANTEN aufnehmen sollte! (und zwar schnellstmöglich)?“ *YouTube*. 12. Juli 2022.

https://www.youtube.com/watch?v=_aG8DBp

Brain-Drain“ die Rede: hier geht es um die Abwanderung von Fachkräften aus Russland (Abb. 7). In diesem Thumbnail ist ein riesiges Gehirn zu erkennen; im Hintergrund hebt Putin – in meiner Wahrnehmung erbittert und wütend – den rechten Zeigefinger. Sein Gesicht ist zu einer despotischen Fratze verzogen. Sofort verspüre ich eine große Abneigung gegenüber Putin, der dem Gehirn – der Intelligenz – zu drohen scheint und ich hege im selben Atemzug große Sympathie für die Migrant*innen. Der Titel „Warum Europa RUSSISCHE MIGRANTEN aufnehmen sollte! (und zwar schnellstmöglich)“ erzeugt in mir sofort Interesse; zahlreiche Assoziationen tauchen spontan auf: Ja, natürlich sollten wir Menschen aufnehmen, die vor Putins Regime fliehen. Warum? Asylrecht und Fachkräftenwerbung! Welche weiteren Gründe kann es geben? Ich bin getriggert, denke über das Thema nach, bin im positiven Sinne angespannt. Was möchte ich jetzt? Antworten auf die Frage. Also klicke ich.

Der Titel „Bidens ÖL-BLOCKADE gegen RUSSLAND: Der definitive SCHLAG gegen PUTIN“ inszeniert den US-Präsidenten aktiv als handelnden Akteur gegen Putin. Schon der Titel erzeugt bei mir den Eindruck, als ob es allein diese beiden Personen wären, um die sich die internationale Politik dreht. Für mich als User eine einladende Reduktion des

unüberschaubaren und undurchdringbaren Weltgeschehens: Komplexe Interessenlagen und Handlungsstränge werden durch klar benannte Protagonisten eindeutig verortet. Intuitiv erscheint mir als Westeuropäer Biden als „Guter“, der im Kampf gegen Putin den „Bösen“ nun endlich entscheidend schlagen wird. Sofort entsteht in mir das Bild des Ringkampfes zweier mächtiger Männer. In mir regt sich auch eine gewisse Zufriedenheit, denn wenn ich mich auf dieses Narrativ einlasse, fühle ich mich selbst plötzlich durch diesen Biden bestärkt. Auch irgendwie „mein“ Sieg kann durch den Schlag dieses mächtigen Verbündeten nicht mehr fern sein. Das aktive Handeln dieses Helden im Kampf gegen den Feind vermittelt ein Gefühl von Sicherheit. Endlich wird etwas unternommen. Ich bin glücklich, Biden und die USA als Beschützer zu wissen. Und ich möchte wissen, worin Bidens Heldentat genau besteht. Also klicke ich.

Nicht nur Personen, sondern auch ganze Staaten werden als handelnde Akteure präsentiert durch Aussagen wie: China spielt ein „doppeltes Spiel“ mit der Ukraine und mit Russland oder „der Westen zerstört die russische Wirtschaft“. Diese schlagkräftigen und Aufmerksamkeit generierenden Titel vernachlässigen den komplexen Prozess von Sanktionsbeschlüssen. Ebenso wird mit solchen Aussagen der Eindruck erzeugt, dass es sich bei Begriffen wie ‚der Westen‘ um einen homogenen Block handeln würde. Eine solche Inszenierung von Akteuren, die sich polar gegenüberstehen, eröffnet leichtes Spiel für Generalisierungen. In den Videotiteln werden auch immer wieder spekulative Fragen hinsichtlich der Prognosen zur Entwicklung oder den Auswirkungen des Krieges gestellt. Dabei fällt vor allem beim folgenden Titel „Riskiert PUTIN den ATOMKRIEG?“ in Abb. 8 die emotionale Ebene auf, die dieses Video mit einer Atomrakete auf dem Video-Thumbnail adressiert.

Berichterstattung im Zeitalter des



Abb. 8: Screenshot Titel & Thumbnail des Videos „Riskiert PUTIN den ATOMKRIEG?“. YouTube. 12. Juli 2022.
https://www.youtube.com/watch?v=d6SrWio_Jx4

Actionfilms und der Vereinfachung

Als ich den Titel mit dem dazugehörigen Thumbnail sah, beobachtete ich, wie bei mir für einen kurzen Moment Angst aufblitzte. Diese Angst war gespeist aus der auch im Alltag unterschwellig vorhandenen Gefahr eines potenziellen Atomkrieges. Titel und Thumbnail wirkten als Trigger für diese Angst. Dann setzte jedoch das Gefühl von Neugier ein. Welche Hintergründe kann mir VisualPolitik DE wohl offenbaren, die ich noch nicht weiß? Ich will unbedingt eine Antwort auf diese Frage erhalten. Deshalb klicke ich auf das Video. Das Video beginnt mit den üblichen ersten drei Sekunden, in denen Aufnahmen gezeigt werden, die mich sofort aufmerken lassen und die mich mitreißen, involvieren: der Start einer Rakete, bei der ich aufgrund des Videotitels und des Thumbnails sofort an den Start einer Atomrakete denke. Dann folgt die Seitenaufnahme eines weiß gekleideten, kniend schießenden Soldaten in einer schneebedeckten Gegend. Die Quellenangabe im unteren linken Bildrand bemerke ich im ersten Moment gar nicht. Anscheinend stammen diese Aufnahmen vom „Ministry of Defence of the Russian Federation“. Dazu ein Geräusch, das wie startende Turbinen klingt. Der Moderator erscheint in einer Nahaufnahme, blickt mir direkt in die Augen und sagt: „Hand aufs Herz.“ Ein kurzer Cut, dann ist er wieder in einer halbnahen Aufnahme zu sehen. Auch dieses Mal fällt mir sein mit rosa Flamingos bedrucktes Hawaiihemd auf, was in mir große Sympathie erweckt. Gerade dieses Hawaiihemd entschärft für mich die angespannte Haltung, die in mir durch den Beginn des Videos aufgeworfen wurde. Der Moderator wird zum ungefährlichen, heiteren Gegenpol eines gefährlich erscheinenden Themas. Doch während ich noch halb unbewusst genau dies spüre, spricht der Moderator schon weiter: „Die grausame und abscheuliche Invasion Russlands in der Ukraine war für die meisten von uns, wie für die überwiegende Mehrheit der Analysten, Experten und Journalisten sowohl im Militärbereich als auch in der internationalen Politik eine ziemliche Überraschung“. Eigentlich eine pauschale, generalisierende Aussage, aber sofort ertappe ich mich dabei, ihm zuzustimmen und auf dieses Angebot einer Komplexitätsreduktion einzugehen. Schon vor dem Video

erhielt ich durch andere Medienberichte den Eindruck, dass bis zum Schluss wenige Menschen damit rechneten, dass die russische Regierung wirklich Ernst machen würde. Nun erscheinen Videoaufnahmen aus einem Helikopter, Militärkonvois, Aufnahmen von Kriegsfliegern und Artilleriegeschützen. Der Moderator erzählt weiter, dass die bisherigen Gewissheiten und die Weltordnung über „den Haufen geworfen“ wurden, dann erscheinen kurze actiongeladene Aufnahmen von schießenden Soldaten, unterlegt mit elektronischer, epischer Musik. Wie bereits im ersten in der Einleitung beschriebenen Video wird sich auch hier wieder ähnlicher Stilelemente bedient: ein Wechsel aus Beschreibungen mit musikgeladenen Actionstreifen.

Das Thema des Videos wurde bis zu diesem Punkt nicht einmal erwähnt. Aber das ist mir in diesem Moment auch egal. In diesem Moment ist mir nicht einmal mehr bewusst, warum ich auf das Video klickte. Denn ein Teil von mir ist gleichsam fasziniert und abgestoßen von den Waffensystemen und Militäraufnahmen, die dort präsentiert werden. In einer Tour fährt der Moderator fort: „Auch dem letzten Hinterwäldler wurde nun klar, dass Wladimir Putin ein gefährlicher Psychopath ist, dessen stärkste Waffe schon immer Unberechenbarkeit war.“ Hier werden Bilder vom Europaparlament in Straßburg mit Ursula von der Leyen, Emmanuel Macron und zwei weiteren Männern, die mir in diesem Moment nicht bekannt sind, eingeblendet und ganz kurz am Ende der Verteidigungsminister der Russischen Föderation, Sergei Schoigu, der durch ein Fernglas späht. Ich muss schmunzeln, als mir auffällt, dass kurz nach der Rede vom „letzten Hinterwäldler“ hochrangige Politiker*innen der Europäischen Union eingeblendet werden. Diese unbewusste Verknüpfung erzeugt in mir sofort den Eindruck von Inkompetenz der dortigen Politiker*innen. Die Wertung entsteht zeitgleich mit der Erzählung des Moderators. Die Aufnahmen legen mir nahe, an wen ich bei dem Wort ‚Hinterwäldler‘ denken könnte: europäische Politiker*innen. Es entsteht in mir die vage Vorstellung von jenen Politiker*innen, die Putin unterschätzten. Der Moderator läßt mich jedoch auch zur eigenen Überheblichkeit ein. Denn er selbst ist natürlich kein Hinterwäldler und auch ich sehe mich als Zuschauer des Videos nicht so. Dabei habe ich weder eine

Ahnung, welche Aufnahmen mir dort gezeigt werden, noch nehme ich mir im Alltag als Zuschauer beim Anschauen die Zeit, die beiden nicht bekannten Personen sowie die Hintergründe des Videos zu recherchieren – ja überhaupt die Schrift im Hintergrund zu lesen, die mich auf die Art der Veranstaltung hinweist. Dann hätte ich gewusst, dass mir hier Videoaufnahmen vom Special meeting of the European Council am 24. Februar 2022 gezeigt werden, auf dem sich zur Einheit und Solidarität mit der Ukraine bekannt wurde. Warum aber der russische Verteidigungsminister Schoigu am Ende dieser Sequenz eingeblendet wird, wenn der Moderator doch von der Unberechenbarkeit Putins spricht, bleibt mir schleierhaft.

Es ist auch bemerkenswert, dass es mir gefällt, wenn Putin einfach als unberechenbarer, gefährlicher Psychopath betitelt wird. Eine einfache Erklärung, ein einfaches Feindbild. Jetzt habe ich ein Label serviert bekommen, das meine Abneigung gegen diese Person verstärkt. Der Moderator wird mir gleich noch sympathischer, denn er spricht das aus, was ich nicht aussprechen würde. Eben das geschieht mit mir immer wieder, während ich das Video verfolge. Ich drifte Stück für Stück in eine Disposition, die Generalisierungen und vereinfachende Erklärungen ermöglicht. Denn die Narrative sind leidenschaftlich vorgetragen – in Bild und Ton. Der Moderator ist ebenso wie ich empört, er scheint einer von den Guten zu sein, mit ihm kann ich mich identifizieren, sein Pathos färbt auf mich ab. Das macht es auch einfach, übertriebene Aussagen vorerst unkritisch wahrzunehmen und mit der Zeit zu übernehmen – zum Beispiel diese: „der Wirtschaftskrieg – ich meine die ökonomische Spezialoperation zur Derussifizierung der Weltwirtschaft wird Russland in die Steinzeit zurückbefördern und in die absolute Abhängigkeit von China treiben“. Natürlich kann ich als junger Geschichtswissenschaftler eine solche Metapher nur in Frage stellen, der zufolge Russland alsbald seine Armee mit Faustkeilen in den Krieg ziehen lassen müsse. Der Moderator vermischt Ernst und Unterhaltung. Das spiegelt sich auch in den zahlreichen aufgeworfenen Fragen wider, die in diesem Video über die Möglichkeit eines Atomkrieges beantwortet werden sollen: „Zu welchen unberechenbaren und selbstzerstörerischen Taten ist Putin noch fä-

hig, ist er die Lösung des Fermi-Paradoxons? Lautet der Name des ‚großen Filters unserer Zivilisation‘ schlicht und einfach Putin der Letzte? Sind wir so jämmerlich, dass wir es noch nicht einmal schaffen eine Superintelligenz oder Nanobots zu erschaffen, welche die Menschheit auslöschen werden? Wie hoch ist das Risiko eines apokalyptischen Atomkrieges? Wie würde dieser ausgelöst? Was genau umfasst eigentlich die Doktrin der nuklearen Abschreckung und welche Rolle spielen sie in Moskaus Plänen? Welche Szenarien plant Russland für den Einsatz von Atomwaffen? Können sie jemals auf ukrainischen Schlachtfeldern eingesetzt werden?“ Als Zuschauer fühle ich mich von den Fragen sowohl erheitert als auch positiv gespannt auf die folgenden Antworten. Nach einem kleinen Geschichtsabriss über den Kalten Krieg und die nukleare Abrüstung vermittelt der Moderator scheinbare Einblicke in den Ablauf der inneren Struktur der Nuklearstreitkräfte Russlands. Er konstruiert verschiedene Szenarien, in denen Nuklearwaffen zum Einsatz kommen könnten und gibt eine Einschätzung über das Risikopotential.

Was wurde aus meiner anfänglich beschriebenen Angst durch den Titel und das Thumbnail des Videos? Meine latent vorliegenden Ängste wurden zu Beginn gezielt angesprochen und durch die Fragestellungen verstärkt. Als Zuschauer konfrontiert mich die abstrakte Bedrohung jetzt direkt durch das Medium. Durch den Klick auf das Video versprach ich mir endlich Sicherheit über meine Ängste. Der Klick auf das Video wird mir dadurch auch zur Seelsorge, er dient der Stressreduktion. Die Berichterstattung bietet Trost an. Denn nun erwarte ich Informationen, die für mich Putins Risikobewusstsein einschätzen. Vielleicht liefert dieses Video ja Fakten und Einschätzungen, die mich aufatmen lassen und mir die Ungewissheit abnehmen. Nach fast dreißig Minuten fühle ich mich auch mit genügend Informationen versorgt. Ich bin zufrieden. Dies scheinen auch andere Menschen zu teilen. So kommt es, dass zum Beispiel ein/e Zuschauer*in schreibt: „Eure sachlichen Videos haben mir persönlich die Angst davor genommen. Danke für die tolle Arbeit und weiter so“ (VisualPolitik DE, 13. März 2022). Und Nutzer*in Sa T. notiert: „Ich wollte das Video erst nicht anschauen, weil ich befürchtete, danach nur wieder in

Angstzustände zu verfallen. Zum Glück habe ich es doch getan – danke für die guten Informationen, die mich tatsächlich ein klein wenig beruhigt haben“ (ebd.). Der Kanal erhält einen hohen Zuspruch für seine produzierten Videos. Dies wird für mich immer wieder ersichtlich, wenn ich durch die Kommentare scrolle.

Wie ich feststelle, werden *YouTube*-Kanälen wie VisualPolitik DE von Nutzer*innen eine hohe Glaubwürdigkeit zugeschrieben. Diese vermitteln einen thematisch breitflächigen Einblick in gesellschaftlich relevante Themen wie den Ukraine-Krieg. Dieser Einblick ist visuell für ein breites Publikum ansprechend aufgearbeitet, was auf hohe Resonanz von *YouTube*-Nutzer*innen stößt. Musikalische Unterlegung und imposante Videoaufnahmen sorgen neben dem charismatischen Moderator für einen abwechslungsreichen, spannenden Informationserhalt. Dabei wird sich zwangsläufig Methoden der Vereinfachung, Verzerrung und Generalisierung bedient, um im Wettbewerb des *YouTube*-Algorithmus die Nutzer*innen zum Klick zu verleiten und nicht die Aufmerksamkeit der Zuschauer*innen zu verlieren.

Damit stellt sich auch für eine Plattform, die für ihre kurzweiligen Inhalte regelmäßige Kritik erntet, die Frage: Wie wird der Ukraine-Krieg auf der jüngsten Social-Media-Plattform präsentiert, auf der weltweit Millionen Menschen vor allem regelmäßig kurze Tanzvideos hochladen?

TikTok: Musik, Propaganda und Patriotismus

Das traurige, melancholische und von einem Kinderchor begleitete Lied „Another Love“ durchbricht mein unaufmerksames Durchscrollen der *TikToks*. Das Video zeigt mehrere Panzer mit ukrainischer Flagge und darauf sitzenden Menschen. Es ist unklar, was ich auf dieser Aufnahme eigentlich genau sehe. Zuerst denke ich, dass es sich um wartende ukrainische Panzer handelt. Dann lese ich jedoch einige Kommentare und es mehren sich die Anzeichen, dass es sich um zurückgelassene ukrainische Panzer handeln könnte, die von der russischen Armee besetzt wurden. Ebenso wird auch behauptet, dass die Ukrainer*innen russische Panzer unter

ihre Kontrolle gebracht hätten. Es ist absolut unklar, was dieses Video aussagt. Nur eines weiß ich: Mich berührt dieses Video zutiefst, ich fühle mich sprichwörtlich zerrissen und in einem hohen Maße emotional durch die Musik und das Video berührt. Traurigkeit, Wut, ein Gefühl von Ohnmacht. All diese Zustände durchlaufen meinen Geist, während ich gleichzeitig das Bedürfnis verspüre „etwas“ für die Ukrainer*innen tun zu wollen. Meine Ohnmacht verlangt eine Reaktion. Wie wäre es da mit einer Reaktion in Form eines Emojis oder Kommentars?

Die auf *TikTok* geteilten Videos unterscheiden sich von Videos auf Plattformen wie *YouTube* meist durch ihre spontane Entstehung, ihre zeitliche Kürze und dem im Mittelpunkt stehenden Einsatz von Musik. Des Weiteren dient die Kommentarfunktion maßgeblich der spontanen Reaktion in Form von Emojis oder Bewertungen des Gesehenen. Emotionen stehen dabei im Vordergrund. So beschreibt *TikTok* sich selbst folgendermaßen: „*TikTok* ist das Ziel Nummer eins für kurze Handyvideos. Unsere Mission besteht darin, Kreativität zu inspirieren und Freude zu bringen“ (*TikTok*, August 2022). Es erscheint mir absurd, sich unter so einem Statement die Darstellung von Kriegsgeschehnissen vorzustellen. Doch genau dies geschieht auf *TikTok*. Der Blick in die Kommentare von *TikTok*-Videos stellte für mich eine besonders interessante Beobachtung zum Umgang mit dem Krieg in der Ukraine dar. Denn hier wird deutlich, dass das bereits oben angesprochene Video als propagandistisches Kommunikat zu patriotischen Bekenntnissen von Kommentatoren führt.

Das fünfzehn Sekunden dauernde Video (Maik.gti, 2022) weist Anfang Mai 2022 über 33.700 Likes auf, wurde nicht weniger als 1.790-mal kommentiert und 1.283-mal weitergeleitet. Der Nutzer *maik.gti* verwendet die Hashtags #live, #ukraine, #military und teilt auf seinem Profil vorwiegend Videos über Automobile. Aufgrund der Unterschiedlichkeit in Qualität, Menge und Inhalt der Videos handelt es sich dabei wohl in den seltensten Fällen um seine eigenen Aufnahmen. Ob der Nutzer das Video selbst aufnahm oder nur Musik hinterlegte, muss unbeantwortet bleiben. Mit Beginn des Angriffskrieges Russlands auf die Ukraine am 24. Februar 2022 erhält das Lied „Another Love“ im digitalen

Medium *TikTok* neue Aufmerksamkeit für Kriegs- und Konfliktdarstellungen. Sucht man das Lied Anfang Mai 2022 auf *TikTok*, so erscheinen ungefähr 92.700 Verwendungen des Liedes in Videos. Viele dieser Videos behandeln thematische Alltäglichkeiten wie Liebesbeziehungen, Tiere, Sport, komödiantische Inhalte oder Zusammenschnitte von Filmen. Nun dient dasselbe Lied in etlichen weiteren *TikTok*-Videos der musikalischen Untermalung von dokumentierten Aufnahmen des Kriegsgeschehens durch Nutzer*innen in der Ukraine.

Soziale Medien wie *TikTok* ermöglichen es, dass propagandistische Inhalte mit hoher Reichweite innerhalb kurzer Zeit durch Zivilisten erstellt und verbreitet werden. Diese zeichnen sich im Falle von *TikTok* durch ihre zeitliche Kürze von wenigen Sekunden bis Minuten und Kurzlebigkeit in der Aneignung durch das Individuum aus. Die Inhalte werden gleichzeitig an eine unspezifische und spezifische Zielgruppe adressiert. Obwohl alle Nutzer*innen den potenziellen Zugang zu einem Video besitzen, werden nicht alle gleichsam vom Sender adressiert. Vielmehr ergibt sich die Zielgruppe aus der Bedeutungsebene des einzelnen Videos. Eine Spezifizierung wird durch das Teilen an Follower*innen und die Verwendung von Hashtags vorgenommen. Das Medium richtet sich durch seine Erreichbarkeit zwar an „alle“ doch zirkuliert es gleichzeitig meist innerhalb eines umgrenzten Netzwerkes aus menschlichen und algorithmischen Empfehlungen.

Patriotische Kommentare: Muskelspiel und Liebesschwüre

Innerhalb der Kommentare fällt mir die vielfältige Sprachnutzung und damit die Internationalität der Kommentatoren auf. *TikTok* erreicht durch den weitestgehenden Verzicht auf Sprache mit dem Medium der Videobotschaft ein räumlich und sprachlich höchst divergentes Publikum. Der Inhalt der Kommentare unter dem oben beschriebenen Video von den Panzern mit ukrainischer Flagge und darauf sitzenden Menschen lässt sich hauptsächlich in zwei emotionale Reaktionslager unterteilen: pro-ukrainische oder pro-russische Sympathiebekundungen.

Während *TikTok*-Nutzer*in *Michael Ruf* „Viva Ukraine 🇺🇦🇺🇦🇺🇦🇺🇦🇺🇦🇺🇦🇺🇦“

kommentiert, schreibt *user5386749267411* „vive la Russie 🤪🤪🤪🤪“.

Beide Kommentare ähneln sich sowohl vom Schreibstil als auch hinsichtlich des verwendeten Emojis eines angespannten Bizepses. Dabei stehen sie sich hinsichtlich ihrer Aussage als absolute patriotische Bekundungen feindlich gegenüber. In meiner Wahrnehmung referieren beide – wahrscheinlich männlichen – Kommentarschreiber durch die Verwendung dieser Emojis auf das Gefühl von Stärke. So erschreckend es ist, diese Kommentare wirken auf mich wie Sympathiebekundungen für Mannschaften bei einem Fußballspiel.

Oftmals finden sich auch religiöse Bezüge in den Kommentaren. So wünscht Nutzer*in *user8460512634305* „Ukraine be strong... god will bless 😊😊😊“ oder *user4390517283968* „God bless all Ukraine's,,, and may God keep you all safe 😞“. Diese Anrufung Gottes scheint ein rein pro-ukrainisches Phänomen zu sein. Die Herz-Smileys dienen hierbei besonders häufig der Veranschaulichung von Emotionen. *TikTok*-Nutzer*in *Sabinejosephs* schreibt „passt auf euch auf 😊😊“ und referiert hiermit auf die ukrainischen Soldat*innen innerhalb des dargestellten Videos. Dagegen kommentiert Nutzer*in *chandevide* „russlanddeutsche immer für russland 😊😊😊😊😊😊😊😊😊😊“. Über die Herz-Emojis werden Emotionen der Zuneigung symbolisiert. Auf mich wirkt der Kommentar von *chandevide* schockierend durch seine fast schon „naive Unschuldigkeit“ dieser patriotischen Bekundung. Sehe ich doch hinter den Herz-Smileys die Toten dieses Angriffskrieges, nicht zuletzt jene der Kriegsverbrechen in Butscha. Im Gegensatz zu mir nehmen die pro-russischen Kommentator*innen den Militarismus nicht als schockierend wahr, sondern bekennen sich voller Stolz dazu. Hier gibt es keine Anrufung Gottes, sondern es werden militärische Begriffe betont. Insbesondere der von Wladimir Putin auf Militärparaden geprägte Ausruf „Uraa“ taucht bei weiteren pro-russischen Sympathiebekundungen auf. Nutzer*in *Bayuputrasunda* ruft förmlich: „URAAAAA RUSIA BRAVO 😊😊😊😊😊😊“ und *Yana Tea* schreibt „rusia yes uraaaaaa“. Sie erzeugen damit einen kollektiven Begriff zur Identifikation und Bekräftigung der patriotischen Bekundung. Militärisches Gehabe in Verbind-

ung mit Herz-Smileys. Auf mich wirkt das abstoßend. Ich muss mir unweigerlich Menschen vorstellen, die sicher, wohlgenährt und aus weiter Distanz vor ihren Geräten sitzen, während sie im Internet surfen und pro-russische patriotische Bekenntnisse in die Tastaturen hämmern. In mir erzeugen diese Kommentare Gefühle der Wut auf die fehlende Reflexion dieser Kommentator*innen, auf deren für mich verdrehtes Weltbild, das Autoritarismus und Krieg unterstützt. Ich möchte diese Menschen gerne direkt mit dem Leid der Kriegstoten konfrontieren. Doch diese Gefühle sind wahrlich kein guter Ratgeber. Umso erstaunlicher, dass mich ein buntes Pixelspiel auf dem Bildschirm in derartige Gefühlszustände zu bringen vermag. Gleichzeitig solidarisiere ich mich geistig mit den pro-ukrainischen Kommentator*innen. Ich fühle mich diesen automatisch verbunden, da sie meine eigene Positionierung widerspiegeln.

So wie ich als Ausländer bekunden auch andere Ausländer*innen ihren Patriotismus mit der jeweiligen favorisierten Nation. Vor allem viele Indonesier*innen bekennen sich als pro-russische Unterstützer*innen. Nutzer*in *R Mas Rifai* äußert sich so: „love RUSIA and CHECHNYA 😊😊😊 from Indonesia Uraaaaaaaaaa 🙌🙌“ und *Satria Bahari* schreibt: „uuuuuurraaa love Rusia Chechnya Hurraaa from Indonesian“. Palästinenser*innen wie *arif* verkünden: „Rusia ❤️ palistina uraaaa 🤪🤪🤪🤪“. Dagegen schreibt *わたあめちゃん*: „ウクライナ頑張れ 🙌🙌❤️“, was so viel bedeutet wie „Haltet durch Ukraine“ Nutzer*in *user3442750923871* aus der Slowakei sieht nun die Ukrainer*innen als Nachbarn: „SK ❤️ UA 🙌 Stay strong my neighbors 🙌🙌🙌🙌🙌🙌“. Durch diese internationalen Solidarisierungen von Privatpersonen treten die in anderen Ländern verbreiteten politischen Einstellungen offensichtlich zutage.

Allein in einem *TikTok*-Feed spiegelt sich für mich eine bipolare Weltordnung mit spezifischen ideologischen Eigenarten wider. Transnational kennzeichnen Emojis wie Herzen und Hände sowie angespannte Bizepse die Glückwünsche und Loyalitätsbekundungen, die emotionalen, patriotischen und solidarischen Stellungnahmen innerhalb der Kommentare auf *TikTok*. Erstaunlicherweise findet kein offener Konflikt zwischen den

Kommentator*innen statt. Denn dies setzt einen Diskurs voraus. Doch nur sehr selten gibt es Antworten auf Kommentare. Viel eher wird durch Herzchen der Kommentar anderer Nutzer*innen anonym hoch geliked. In diesem *Like* besteht die Normierung. Einmal abgesetzt, ist der Post einer patriotischen Bekundung ein unreflektierter Teil des Kommentarfeeds.

Einblicke und Erfahrungen

Diese Ausführungen konnten zwar nur einen kleinen, sehr subjektiven Einblick in das auf den Social-Media-Kanälen *Instagram*, *YouTube* und *TikTok* präsentierte Bild des aktuellen Krieges in der Ukraine geben; gleichwohl ist uns beiden Autor*innen dabei bewusst geworden, in welchem hohen Ausmaß durch die Auswahl bestimmter Motive unser persönliches Bild von diesem Krieg und unsere Erinnerungen aktiv in die eine oder andere Richtung gelenkt werden. Wie also gestaltet sich die Darstellung von Krieg im Zeitalter der Sozialen Medien? Einerseits verfolgen Social-Media-Beiträge das Ziel, mit der Generierung von Aufmerksamkeit durch Bild-, Text-, Musik- und Video-Kompositionen sowie durch Emotionalisierung und Vereinfachung von Inhalten durchaus traditionelle Strategien der Kriegsberichterstattung. Andererseits treten nun vor allem auch „private“ Akteure an die Öffentlichkeit und transportieren Informationen, deren Auswahl durch individuelle Kriterien bestimmt worden ist. Bei-

träge, die sich an etablierten Mustern der Kriegsdarstellung orientieren, werden, wenn man den Postings der Kommentator*innen folgt, häufig als „authentisch“ wahrgenommen. Die Qualität der Quellen und Daten eines Kommunikats scheint hier weniger relevant, als eine gute beziehungsweise packende Narration in Verbindung mit einer anspruchsvollen visuellen Aufarbeitung der erzählten Inhalte und musikalischer Untermalung. Dabei spielt es sicher auch eine Rolle, dass die Kanäle von jeder Person ohne große Hindernisse betrieben werden können. Die Antagonismen des Krieges spiegeln sich zudem auch in den Kommentaren wider: Innerhalb der Kommentare bahnt sich eine ideelle Aufspaltung in die Einen und die Anderen an. Nicht nur in den Video-Produktionen, sondern auch in den zugehörigen Postings werden „Seiten“ konstruiert, für die sich die Nutzer*innen dann demonstrativ entscheiden und die mitunter durch Propaganda trüchtige Kommentare gefüttert und gestärkt werden.

Dieser kursorische „Rezeptionsbericht“ hat bei uns vor allem einen Eindruck hinterlassen: der Ukraine-Krieg wird in den Sozialen Medien von einer Weltöffentlichkeit für eine Weltöffentlichkeit vielfältig produziert, präsentiert und kommentiert. Dabei werden häufig Fiktion mit Realität vermischt, sodass es uns als Nutzer*innen beinahe unmöglich gemacht wird, reflexiv und bewusst die angebotenen Medieninhalte aufzunehmen.

Bibliographie

- Maik.gti, (2022). #live #ukraine #military UA [Video vom 1.03.2022]. *TikTok*. https://www.tiktok.com/@maik.gti/video/7070215355033062661?_r=1&_t=8QeiC7Y9109&social_sharing=v1
- Paul, G. (2006). *Visual History. Ein Studienbuch*. Vandenhoeck & Ruprecht.
- T3n (2022), *Russland blockiert Instagram*. 14.03.2022. <https://t3n.de/news/russland-blockiert-instagram-1458736/>
- TikTok (2022). About [vom 05. 08. 2022]. <https://www.tiktok.com/about?lang=de>
- Wilde, F. P. (2022). Interview: Україна мусить перемогти, заради усіх нас»: стиліст із Берліну про щоденну підтримку. *Fashion Week Daily*. 26.05.2022. <https://fw-daily.com/geroyam-slava-stilist-iz-berlinu-shho-aktivno-pidtrimue-ukrainu/>
- VisualPolitikDE (n.d.). *About* [YouTube channel] vom 30.06.2022. <https://www.youtube.com/c/VisualPolitikDE/about>
- VisualPolitikDE (2022). *Risikert PUTIN den ATOMKRIEG?* [Video vom 13.03.2022]. https://www.youtube.com/watch?v=d6SrWio_Jx4

Abbildungsverzeichnis:

Abbildung 1: Ausschnitt der knapp 36 Millionen Beiträge mit dem #ukraine auf *Instagram*, Screenshot. 31. Juli 2022. <https://www.instagram.com/explore/tags/ukraine/>

Abbildung 2: Screenshot des *Instagram* Accounts von @frankpeterwilde. 31. Juli 2022. <https://www.instagram.com/frankpeterwilde/>

Abbildung 3: Screenshot des *Instagram* Accounts von @stephglinski. 31. Juli 2022. <https://www.instagram.com/p/CasTme5M6Wl/>

Abbildung 4: Screenshot des *Instagram* Accounts von @stephglinski. 31. Juli 2022. https://www.instagram.com/p/CbUfZTsM_eP/

Abbildung 5: Screenshot des *Instagram* Accounts @Ukraine.ua. 31. Juli 2022. <https://www.instagram.com/ukraine.ua/>

Abbildung 6: Screenshot der YouTube Startseite von Visualpolitik mit entsprechenden YouTube-Videos. 12. Juli 2022. <https://m.youtube.com/c/VisualPolitikDE>

Abbildung 7: Screenshot Titel & Thumbnail des Videos „Warum Europa RUSSISCHE MIGRANTEN aufnehmen sollte! (und zwar schnellstmöglich)?“ YouTube. 12. Juli 2022. https://www.youtube.com/watch?v=_aG8DBp

Abbildung 8: Screenshot Titel & Thumbnail des Videos „Riskiert PUTIN den ATOMKRIEG?“. YouTube. 12. Juli 2022. https://www.youtube.com/watch?v=d6SrWio_Jx4

VANESSA PRATTES

arbeitet als wissenschaftliche Mitarbeiterin am Lehrstuhl für Geschichte der Neuzeit von Frau Prof.in Silke Satjukow an der Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg und ist Teil des dortigen Arbeitskreises „Public History“. Zu ihren Forschungsschwerpunkten zählen die Geschichtsaneignung in den Medien, Visual und Public History, die Zeit des Nationalsozialismus sowie Antisemitismus. Ihren Bachelor absolvierte sie in historischen Kulturwissenschaften mit dem Schwerpunkt Kunstgeschichte an der Universität Passau und arbeitete anschließend als Praktikantin und freie Autorin für die Süddeutsche Zeitung, TAZ und zeitgeschichte-online. Ihr Masterstudium der Zeitgeschichte und Medien an der Universität Wien schloss sie mit einer Arbeit über die Moral im Nationalsozialismus ab.

TOM SABOROWSKI

ist Student der Geschichte und Ethik an der Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg. Als Hilfswissenschaftler der Professur Geschichte der Neuzeit unter Leitung von Frau Prof.in Silke Satjukow beschäftigt er sich unter anderem mit der gegenkulturellen Bewegung und der Entwicklung des Silicon Valleys in den USA seit den 1950ern sowie der Genese und Wirkungsweise digitaler Medien. Daneben interessiert er sich insbesondere für den epistemologischen Wert und die Integration achtsamkeitsbasierter Praktiken in schulische Strukturen. Sein Forschungsinteresse ist maßgeblich durch den Zen-Buddhismus inspiriert. Tom Saborowski ist als Koordinator für die studentische UniMIND Gruppe Halle-Leipzig der MIND-Foundation tätig.

Rezensionen

KLINGSÖHR-LEROY, CATHRIN:

Buch und Bild – Schrift und Zeichnung.

Schreiben und Lesen in der Kunst des 20. Jahrhunderts.

Bielefeld: transcript Verlag 2022, 108 Seiten

Im Essay *Buch und Bild – Schrift und Zeichnung* stellt die Kunsthistorikerin und Direktorin des Franz Marc Museums Cathrin Klingsöhr-Leroy die vier zentralen Titelworte in den Kontext von *Schreiben und Lesen in der Kunst des 20. Jahrhunderts*. Ausgehend von Beispielen aus der (klassischen) Moderne fragt die Autorin, ganz im Sinne der von ihr mitherausgegebenen Buchreihe *Wie wir lesen*, nach der Rolle des Lesens in der gegenwärtigen, von Prinzipien der Beschleunigung und Effizienz bestimmten Gesellschaft. Ihr schmaler Band steckt dabei voll anregender Ideen über die neue Heimat entschleunigter Leseprozesse in der Bildenden Kunst – nicht zuletzt, weil sie sich in akribischen, phänomenologisch geprägten Lektüren Arbeiten von Else Lasker-Schüler, Henri Michaux, Cy Twombly, Anselm Kiefer und vor allem Paul Klee unter den Aspekten von Lesbarkeit, Historizität und Prozessualität annähert. Auf der Grundlage dieses Spektrums an Positionen diskutiert Klingsöhr-Leroy ihre Thesen und Überlegungen zur Bildlektüre. Zentrales Moment ist dabei der künstlerische Schrifteinsatz, um das jeweilige Anliegen vertiefen und noch wirksamer ausgestalten zu können, also der utilitaristischen, schnellen Texterfassung eine selten gewordene kontemplative, ästhetisch wie auch politisch wirksame Leseerfahrung entgegenzuhalten. Mit der ins Bild gesetzten Schrift wird die Lektüre, so ihre Überlegung, im besten Sinne ausgebremst, aber eben nicht nur durch die eingeforderte Langsamkeit der Betrachtung, sondern vor allem auch durch integrierte Hürden wie Änderung der Leserichtung, vorsätzliche Fragmentierung oder den Einsatz nicht zu entziffernder Zeichen. Anders als in den historischen Grundierungen des kunstwissenschaftlichen Verhältnisses Schrift und Bild – beispielsweise belegbar durch Titel und Signaturen oder das beliebte Motiv der Lektüreszenen – ist nun das Lesen als schöpferischer Prozess dominant. Dadurch, so die Autorin, ergibt sich auch eine

Verschiebung innerhalb der Relationen: Der eher als Supplement zum Bild wirksame Text wird in der Moderne zum Bild, er provoziert produktive Konfrontationen mit ungewöhnlichen Schriftbildern und dem Nicht-Vertrauten im Rahmen neuer Lesearbeit.

Hinsichtlich der Aufwertung bzw. Neubewertung von Konzeption und Zeichnung wählt Klingsöhr-Leroy zur Absicherung des dabei von ihr zentral gesetzten Begriffs der Linie den Rückgriff auf Ovids *Metamorphosen*, namentlich den Mythos der Arachne. Die im Wettstreit gegen Minerva (bzw. Athene) zwar siegreiche, doch in eine Spinne verwandelte Weberin ist für sie die wortwörtliche Verkörperung einer Verbindung von Schrift und Zeichnung: Literaten wie Bildende Künstler ziehen gleich ihr besagte Linie aus sich selbst, sie schöpfen Fäden, Spuren, Zeilen. Entlang der Linie, dem Gemeinsamen von Schrift und Zeichnung, zeigt sich für die Autorin aber nicht nur die Verbindung derselben, sondern vielmehr deren Verfließen im jeweiligen Werk, also das Zeichnung-Werden des Geschriebenen. Die auf dieser Grundlage argumentierte Hinwendung zum Prozessualen und den Modi von Produktion bzw. Rezeption findet ein historisches Pendant in Paul Klees Kritik an Gotthold Ephraim Lessings wirkmächtiger Studie *Laokoon oder über die Grenzen der Mahlerey und Poesie* (1766), der richtigweise viel Raum gegeben wird. Klees fundamentale Kritik richtet sich ja nicht nur gegen die von Lessing postulierte Vorstellung einer Nachahmung von Wirklichkeit durch die Künste, sondern vor allem gegen die damit verbundene Unterscheidung der Entfaltung bzw. Erfahrbarkeit von bildender Kunst und Literatur. Klee führt gegen die Festlegung von zeitlich vs. räumlich entwickelter Rezeption die Zeitlichkeit des Raums ins Feld, die er in eigenen theoretischen Schriften und künstlerischen Arbeiten demonstriert. Auch auf der Ebene der eindeutigen semantischen Zuschreibung und Naturerscheinungen bricht Klee mit Lessing; er setzt, radikaler noch als seine Zeitgenossen, auf die Arbitrarität von Zeichen in der Kunst. Die Linie wird durch Klee, so die Autorin, zum Ausdruck von Dauer, Zeitlichkeit und Prozess. Mit der realisierten Aufhebung von Schrift und Bild soll aber nicht das Kollektiv – dem das Bauhaus oder auch Walter Benjamin zusprechen – adressiert werden, sondern das Individuum in seiner in der Zeit

gründenden Leseerfahrung. In der Spätphase seines Werks entwickelt Klee diese Gedanken praktisch in der Auseinandersetzung mit dem Objekt Buch weiter indem er Arbeiten vorlegt, die noch deutlicher als vermeintliche Schriftstücke konzipiert sind.

Klingsöhr-Leroy sieht in Klees Spiel mit Lese-richtungen und Lesbarkeit, seiner Wendung ins Hieroglyphische die Reaktion auf geschichtliche Kontexte, das Auflösen von Zusammenhängen dokumentiert für sie den Aufstieg des europäischen Faschismus. Das Werk als Inszenierung und vorsätzliche Verwischung zwischen Schrift und Zeichnung sieht die Autorin auch bei Else Lasker-Schüler eingelöst, bei der sie den bei Klee so dominanten Faktor Temporalität insbesondere in zwei Punkten ausmacht: einerseits in der ins Werk übersetzten Erkenntnis, dass die jeweilige Arbeit weder in einem Moment entstanden ist noch augenblicklich erfahren werden kann; andererseits in der Fokussierung auf Faktoren von Gemachtheit, Prozessualität und Materialität. Hier wäre es freilich gewinnbringend gewesen, noch mehr hinsichtlich der Funktionsweise aus betonter Zeitlichkeit und überzeitlicher Gesamtkonzeption, die bei Lasker-Schüler durch Anleihen bei der Textsorte Märchen gegeben ist, zu hören. Ganz im Sinne der fingierten Schriftstücke wird auch das zeichnerische und literarische Werk von Henri Michaux eingeführt – die Verbindung zu Klee ist hier nicht nur durch die Wertschätzung bzw. Nähe zu den Surrealisten gegeben. Michaux setzt den Kurs Klees fort, er setzt neben der Vervielfachung der angebotenen unlesbaren Zeichen auch auf deren weitere semiotische Öffnung und möglichst freie Interpretierbarkeit. Michaux will bei aller Nähe zu Klee aber auf eine bewusste Steuerung der Linie verzichten, mit seinen Strategien setzt er eher auf eine Form des Nachfolgens im Ausführen. Der Linie wird – in diesem speziellen Fall in Form eines Texts – Handlungsmacht zugeschrieben; die Linie wird, was durchaus im Einklang mit neumaterialistischen Ansätzen unserer Gegenwartsphilosophie steht, zum Akteur.

In Bezug auf die *agency* der Linie wird auch das Werk von Cy Twombly in die Studie integriert. Wie bei Jean Dubuffet sieht Klingsöhr-Leroy im Werk Twomblys den Wunsch einer aufgewerteten Geste des künstlerischen Ausdrucks

eingelöst, der nach den Zivilisationsbrüchen des Zweiten Weltkriegs Aufrichtigkeit garantieren soll. Die bei Twombly auch sprachlich mehrdeutige *line*, die gleichermaßen Gedichtzeilen und Linien meint, wird in ihrer Bedeutung spürbar. Insbesondere der Referenzraum der Poesie – der bei Twombly nicht nur antike Beispiele oder seine Zeitgenossen wie Charles Olson umfasst – ist wesentlich für den intensiven Recherche- und Lektüreprozess, der dem eruptiven Produzieren der Bilder vorausgeht. Die Lesbarkeit der literarischen bzw. historischen Referenzen ist bei Twombly Praxen der Fragmentierung, Übermalung oder auch Auslassung unterworfen. Die Leere, die die Begeisterung Twomblys für seine literarischen und historischen Referenzen mitbestimmt, ruft ein (ungefährtes) Vorwissen auf, das auch für die im vorliegenden Band analysierten Arbeiten Anselm Kiefers von Bedeutung ist. Das Operieren mit zeichnerisch gesetzten Schriftverweisen ist bei Kiefer nicht selten ein Verhandeln von Verlusten und Gewalt. In seiner Auseinandersetzung mit der jüngeren deutschen Vergangenheit – etwa in seinen aus Blei gestalteten, dem Lesen entzogenen Büchern – wird die Schrift zur nachträglichen Beschriftung, zu einer mitunter vorsätzlich fehlerhaften Verschlagwortung, die Hinweise zum Verständnis anbietet. Erneut ist die Literatur mehr als nur Referenzsystem, denn Kiefers Schrift ist nicht nur ein (An-)Zitieren von beispielsweise Ingeborg Bachmann oder Paul Celan; vielmehr finden sich auf dieser Ebene nicht selten Verweise auf einen Mythos-Begriff, der – wie etwa die leider nicht berücksichtigten edierten Notizbücher und Vorlesungen Kiefers glaubhaft nachvollziehbar machen – noch nicht bzw. nicht mehr politisch pervertiert ist. Cathrin Klingsöhr-Leroy hat mit *Buch und Bild – Schrift und Zeichnung* einen klugen, sorgfältig bebilderten Essay vorgelegt, der komplexe Zusammenhänge in eine kompakte Lesbarkeit bzw. Anschaulichkeit bringt. Es bleibt, aller willkommener melancholischen Einschlüsse zum Trotz, aber doch zu hoffen, dass das von der Autorin richtigerweise hochgehaltene langsame (und: aufmerksame) Lesen heutzutage auch, aber nicht nur in der Bildenden Kunst einen Platz findet.

Thomas Ballhausen, Wien/Salzburg

Empfehlung



Nomos



HERAUSGEGEBEN, EINGELEITET UND KOMMENTIERT
VON WOLFGANG DUCHKOWITSCH

Emil Löbl Kultur und Presse

Reihe *ex libris kommunikation*, Band 19
2017, 326 Seiten, Broschiert,
59 Euro
ISBN 978-3-8487-3961-5

Am Beginn des 20. Jahrhunderts war die Presse zu einem mächtigen Mitspieler in Staat und Gesellschaft geworden. Die Wissenschaft jedoch beachtete ihn damals noch kaum. Also versuchten Journalisten und Verleger dem Publikum die Bedeutung des Journalismus zu erklären. Es entstand die sogenannte ‚Praktikerliteratur‘.

Als die „wichtigste, sachlich und gedanklich reichste, anregendste und wirkräftigste Schrift eines Praktikers“ gilt das 1903 erschienene Buch „Kultur und Presse“ von Emil Löbl, der Redakteur in Wien war. Löbl wollte damit auch die Grundlage für die wissenschaftliche Disziplin der Zeitungskunde schaffen.

Viele Gedanken Löbls, nicht zuletzt zur Wirkung der Presse, lesen sich ganz gegenwartsnah, auch wenn sie heutzutage auf neue Medien bezogen werden.

<https://www.nomos.de/>

nomos@nomos.de

Österreichische Post AG

PZ 22Z042665 P

Verein „Arbeitskreis für historische Kommunikationsforschung“ Währinger Straße 29, 1090 Wien