

gezogen, der im März 2019 einen Terroranschlag auf zwei Moscheen in Christchurch, Neuseeland, live streamte und dabei 51 Menschen tötete und weitere 50 teils schwer verletzte. T. wird in eben solchen sozialmedialen Milieus als »Heiliger« bezeichnet, während B. herabgesetzt wird. Viele der über ihn verfassten Memes machen sich über seine Unfähigkeit lustig, die Holztür zu öffnen, um in den Innenhof des Geländes der Synagoge zu gelangen und nutzen ableistischen Humor, um den ihrer Ansicht nach fehlgeschlagenen Terroranschlag zu verspotten.¹³

Evident wird also, dass Zirkularität hier nicht nur eine den Bildern eingeschriebene Affordanz in Form eines Funktionsüberschusses darstellt, die sich anhand verschiedener Parameter ausagiert und von technischen und menschlichen Akteur:innen und Attributen bedingt wird. Vielmehr ist die grenzüberschreitende Zirkularität digitaler Bilder auch ein sozialer Aushandlungsprozess, in dessen Kontext die Aktivitäten auf sozialmedialen Milieus wie den thematisierten Imageboards nur einen Teilbereich darstellen. So bemerken Pfeifer, Dörre und Günther zum öffentlichen Umgang mit Gewaltbildern sowie deren journalistischer und wissenschaftlicher Reflexion ein fehlendes übergreifendes Bewusstsein für die Verwicklungen, in denen sich diese Bilder situieren: »[...] far fewer contributions critically questioned the different forms of political violence in which these images are embedded.« (2021: 128) Es ist in diesem Sinne wichtig, die unregulierten Sagbarkeiten menschenverachtender Botschaften auf Imageboards vielschichtig als Teil des Problems zu adressieren. Wichtig erscheint mir jedoch auch zu bemerken, dass die Sag- und Zeigbarkeiten im Kontext der Plattformen »hegemoniale[r] Big-Data-Unternehmen« (Rothöhler 2021: 65) vornehmlich vor dem Hintergrund der Monetarisierung von Daten und Werbeflächen reguliert werden. Es gehört(e) dabei zum Kalkül von Täter:innen wie Stephan B., die Affordanzen und inhärenten Logiken beider Formen sozio-technischer Umgebungen auszunutzen, indem er sie miteinander verwickelte und dabei die Funktionslogik einer Plattform wie *Twitch*, in der die Produktion von Aufregung Teil der Ökonomisierungsstrategie ist, perfide aneignete und damit ins Absurde zog.

Fazit

Ich habe in diesem Kapitel Verwicklung als das strukturgebende Paradigma für Bilder absichtsvoller Tötungen *nach* der Digitalisierung erarbeitet. Ich habe dieses Paradigma anhand eines Livestreams gezeigt – einer medialen Form, die keinen nachträglichen Digitalisierungsprozess durchlaufen hat, sondern aus digitalen Medienumgebungen heraus produziert wurde. Um diese Verwicklungen zu konfrontieren, habe ich drei analytische Ebenen identifiziert. Erstens stellt Relationalität eine intrinsische Qualität der Verwicklung in diesem Kontext dar, zweitens definiert sie sich über ein Zusammenspiel von Ephemerality, medialer Teilhabe und Wissensbeständen sowie drittens über ihre

13 Ich beziehe mich hier auf einen Datensatz, der mir freundlicherweise von Chris Schattka zur Verfügung gestellt worden ist und der archivierte Diskussionen über den Anschlag auf *4chan* und *16chan* zeigt. Zur Rezeption der Tat innerhalb solcher sozialmedialer Milieus siehe außerdem Roth 2021: 591f.

intrinsische Bildhaftigkeit und eine damit einhergehende Fähigkeit, sowohl soziale als auch technische Rahmungen zu überschreiten.

In direkter analytischer Übertragung auf den Mitschnitt des Livestreams von Halle konnte ich so zeigen, dass B.s Nutzung der infrastrukturellen Affordanzen von *Twitch* die engen Referenzialitäten des Digitalen aufzeigt: Durch Verlinkungen zwischen *Twitch* und den Imageboards, die sein sozialmediales Milieu konstituierten, konnte Stephan B. die Medialisierung seiner Tat nicht nur für Mitglieder seines sozialmedialen Milieus ermöglichen, darüber hinaus konnte der Mitschnitt des Livestreams von *Twitch* wechselseitig wieder in sein sozialmediales Milieu zurück distribuiert werden.

Ich habe zudem illustriert, inwiefern die gemeinsame Nutzung humoristischer Referenzen als Vehikel einer Kritik gegenüber einer als gentrifiziert figurierten Digitalität dient, indem bestehende Formen des Humors referenziell in zynischen und menschenverachtenden Formen überspitzt werden. Der ästhetische und formale Anschluss des Terroranschlags an Gaming-Diskurse muss in diesem Sinne auch als Provokation verstanden werden, weil er an eine ohnehin medienpathologische Debatte anschließt und bestehende Ängste über Medien auf perfide Weise bestärkt.

Inwiefern auch die mediale Umgebung und ihre sich instantan selbst distribuierenden Bilder diese spezifische Figuration von Bildern absichtsvoller Tötungen ermöglicht haben, war ebenfalls Thema dieser Analyse. Zudem habe ich anhand der Kameraführung im Stream und B.s Sprachduktus gezeigt, dass die mediale Teilhabe eines mit B. sympathisierenden sozialmedialen Milieus Einfluss auf den Anschlagsverlauf hatte. Bereits in dieser Analyse zeigte sich die Existenz von im sozialmedialen Milieu geteilten Wissensbeständen, die gemeinschaftsbildend wirken. Anhand des Strafprozesses zum Anschlag konnte ich so weitergehend zeigen, dass dieses Wissen auch exkludierend wirkt: Auf Seiten der ermittelnden Behörden zeigten sich dort vor allem bezüglich der medialisierten Dimension der Tat eklatante Wissensrückstände, die darin resultierten, dass weder B.s Aktivitäten vor der Tat lückenlos aufgeklärt werden konnten, noch Kontakte im Digitalen ermittelt werden konnten. Darüber hinaus wurde deutlich, dass der Umstand, dass Stephan B. tötete *und* dies in Bildern zeigte, in der Urteilsfindung nicht berücksichtigt wurde.

Letztlich habe ich darauf hingewiesen, dass der Stream für die technischen Zensurinstrumente von *Twitch* nicht als missbräuchlich zu erkennen war, weil er sich an einer bestehenden Ästhetik orientierte, deren Interpretation sowohl Kontextwissen als auch eine Fähigkeit zur Erkennung ikonisch geformter Bedeutung erfordert. Diese Dynamik zeigt exemplarisch eine wiederkehrende Tendenz von Bildern absichtsvoller Tötungen, denn diese orientieren sich – medienhistorisch betrachtet – ästhetisch und formal wiederholt an den bestehenden Konventionen derjenigen Medienumgebungen, aus denen heraus sie distribuiert werden. Zudem habe ich die Abhängigkeit von Plattformen wie *Twitch* von der Schwarmintelligenz ihrer Nutzer:innen aufgezeigt, die im Sinne des Foucault'schen »Panoptismus« (Foucault 1993/2024) Inhalte durch die gegenseitige Beobachtung unentgeltlich regulieren, indem sie missbräuchliche Medienartefakte melden. Weil B.s eigenes sozialmediales Milieu in diesem Fall den Kreis der Rezipient:innen konstituierte, griff diese Logik nicht – denn ich konnte zeigen, dass die Rezipierenden kein Interesse daran hatten, die Tat und ihre Medialisierung zu stoppen, was wiederum Leerstellen dieses Abhängigkeitsverhältnisses der Content-Moderation aufzeigt.

Über die einzelnen Bedeutungsebenen hinaus, die ich im Verlauf des Kapitels sowohl konzeptionell erarbeitet als auch analytisch illustriert habe, scheint mir eine Beobachtung für das Gesamtinteresse des Projekts zentral zu sein: Verwicklungen mit Bildern absichtsvoller Tötungen ereignen sich bewusst, unabsichtlich und ungewollt. Das impliziert wiederum das Erfordernis, sich zu ihnen zu verhalten: In jedem Fall erfordert es das Eingeständnis einer gegebenenfalls auch ungewollten Nähe oder des ungewollten Kontakts. Die größere Implikation für das Projekt besteht damit in einem von mir auf diesen Seiten immer wieder explizierten Argument: Bilder absichtsvoller Tötungen situieren sich *inmitten* von Medienkulturen. Ihre Produktion und Rezeption zu pathologisieren, führt in der Suche nach einem Umgang mit ihnen nicht weiter, weil sie fälschlicherweise die zahlreichen Verwicklungen negiert, in denen wir alle mit den Bildern stehen.

