

eben kein ›Verkehrsunfall‹ und nicht ›vorbei‹ ist – all das kann man im Urteil nicht lesen. (Friedman 2022: 55)

Die juristische Einstufung der Gewalt, die Aftax Ibrahim am 9. Oktober erlitt, bemisst sich erstens an der Frage der Absicht und zweitens am bedingten Vorsatz (Friedman 2022: 53). Solche Leitunterscheidungen im Zuge der Entscheidungsfindung zu reflektieren, deutet bereits eine wichtige Ebene der Verwicklung an, die es im späteren Verlauf weiter zu betrachten gilt: Vor allem in den Mitschriften des Prozesses zeigen sich eklatante Wissensunterschiede in Bezug auf die hybriden postdigitalen Verwicklungen, in denen sich die Tat situiert. So hat Mueller bereits 2017 darauf hingewiesen, dass der juristische und behördliche Umgang mit Digitalität nicht per se herausfordernd sei, weil digitale Vernetzung zahllose neue Probleme hervorrufe, sondern vielmehr aufgrund der Diskrepanz des globalen Ausmaßes dieser Vernetzung gegenüber den politischen und juristischen Institutionen, die auf sie reagieren müssten (Mueller 2017: 11). Im Prozess zeigt sich beispielsweise sowohl ein offensichtlicher Wissensabstand bezüglich der Intersektionalität von Diskriminierung und menschenverachtenden Einstellungen sowie den hybriden Verwicklungen zwischen körperlicher Gewalttat und medial vermitteltem und ermöglichtem »Aufmerksamkeitsverbrechen« (Müller 2018: 87). Bevor ich darauf im Besonderen eingehen werde, widme ich mich jedoch zunächst der Aneignung der technischen Infrastrukturen, die die Medialisierung der Tat und damit ihre doppelte Intentionalität ermöglicht hat.

## Zur Relationalität postdigitaler Verwicklung am Beispiel ihrer Aneignung

Der Täter von Halle hat nicht nur durch die Distributionskanäle seiner Tat und die über diese veröffentlichten Dokumente eine Nähe zur Videospieldkultur evoziert, sondern auch durch die Ästhetik des Videos. Zudem verweist die mediale Form des Live-streamings nicht zuletzt aufgrund ihrer Popularität in der Videospieldszene auf diese Subkultur populärer Unterhaltung. Karin van Es hat im Rahmen ihrer Forschung zur Liveness bemerkt, dass deren Konstruktion in verschiedenen sozialmedialen Milieus als spezifische Konstellation untersucht werden muss, denn »there are multiple constructions of the live, each of which should be valued for its specificity« (Van Es 2016: 21). Ich will im Rahmen dieser Analyse nicht nur dieser Argumentation insofern folgen, dass »liveness as a socio-technical construction« (Van Es 2016: 21) illustriert werden soll; die Konstruktion von Echtzeitlichkeit soll zudem in ihrer plattformspezifischen Verwicklung in der Streamingplattform *Twitch* kontextualisiert werden. Eine Fokussierung auf die Plattform sowie über diese evozierte soziotechnische Relationalitäten entspricht dem Ansatz der Platform Studies, die die Beobachtung des Operierens von Plattformen im weiteren Kontext von Medienökologien erlaubt. Plattformen fungieren heute als dominanter struktureller und ökonomischer Komplex des Postdigitalen (Helmond 2015: 1). So weist Jean Burgess darauf hin, dass

[...] platformization goes beyond the internet and social media – indeed, much of the media and cultural environment now operates under a ›platform paradigm‹ (Burgess

2015). As David Nieborg and Thomas Poell argue, platformization has resulted in the ›penetration of economic, governmental, and infrastructural extensions of digital platforms into the web and app ecosystems‹ (2018, 4267) and hence into other industry sectors that rely on the web, especially the creative and cultural industries. (Burgess 2021: 22)

Eine durch die Platform Studies informierte Perspektive zeigt die für das Postdigitale kennzeichnenden Verwicklungen zwischen digitalen Technologien und analogen Lebenswelten auf und erlaubt insbesondere die Beobachtung der soziotechnischen Plattformspezifika von *Twitch* als sozialmedialem Milieu, in dem der Livestream des Terroranschlags von Halle erstmalig distribuiert wurde. Nicht zuletzt aufgrund von 984 Millionen Seitenaufrufen im Februar 2024 (Statista 2024) und dem Erwerb der Plattform durch *Amazon* im Jahr 2014 (Taylor 2018: 4) zeigt sich die Situierung der Bilder des Anschlags in kapitalistischen, populären und durch Plattformen geprägten postdigitalen Strukturen. So streamte auch der Attentäter von Christchurch seinen Terroranschlag im Jahr 2019 über *Facebook* live. Die ebenfalls immer wieder mit der (Re-)Distribution von Gewaltinhalten assoziierten Plattformen und Foren *Reddit*, *Discord* und *YouTube* zählen aktuell zu den 50 meistbesuchten Seiten im Internet (Similarweb 2024). Das Imageboard *4chan*, auf dem das Anschlagsvideo von Halle unter anderem weiterverbreitet wurde, verzeichnet laut eigenen Angaben über 22 Millionen Nutzer:innen im Monat (*4chan* 2024). Auch wenn gerade die großen Technologiekonzerne, hinter denen Plattformen wie *YouTube* oder *Twitch* stehen, inzwischen mehr Ressourcen in die Regulation und Zensur von Gewaltinhalten investieren (Global Internet Forum to Counter Terrorism 2023), ermöglicht es die übergeordnete technische Umgebung des Postdigitalen solchen Bildern trotzdem, in derselben Weise wie unproblematischen popkulturellen Unterhaltungsformaten, sich plattformübergreifend im Digitalen zu bewegen. So beschreibt auch Taylor Plattformen als »spaces of continuity [...] that simultaneously hold [...] vibrant subcultural worlds that co-construct culture at micro levels« (Taylor 2018: 15).

Innerhalb dieser Strukturen hat Stephan B. am 9. Oktober 2019 über das Videoportal *Twitch* live einen Terroranschlag gestreamt. Er hat sich dabei die technischen Strukturen von *Twitch* zunutze gemacht – einer Plattform, die vor allem für das Livestreaming digitaler Spieleinhalte bekannt ist und in diesem Sinne als mediale Umgebung vornehmlich der Rezeption von Onlinespielen dient. Die Inhalte des Portals werden typischerweise echtzeitlich von Nutzer:innen generiert, die ich im Folgenden als Streamer:innen bezeichnen werde, um den Unterschied zwischen Nutzer:innen, die rezipieren und solchen, die produzieren, zu markieren. In ähnlicher Weise wie auch für *YouTube* geltend, ist dabei in der jüngeren Betrachtung auch für *Twitch* eine zunehmende Professionalisierung der Streamer:innen und ihrer Inhalte festgestellt worden, die aus der zunehmenden Popularität der Plattform und dem Ausbau ihrer Monetarisierungsstrategien resultiert (Bingham 2020). Die durch Streamer:innen produzierten Unterhaltungsformate symbolisieren dabei die für Plattformen wie *Twitch* so zentrale performative Monetarisierung von Aufmerksamkeit und situieren sich in einer vielschichtigen Zusammensetzung aus »organizations and human actors but also nonhuman entities such as software and hardware« (Colbjørnsen 2021: 1270). Das zeigt sich beispielsweise an der algorithmisch unterstützten Struktur der Sichtbarmachung von Videos auf

*Twitch*: Lediglich ein Bruchteil der verfügbaren Mitschnitte und Livestreams werden an prominenter Stelle auf der Hauptseite der Plattform sichtbar gemacht. Basierend auf einer algorithmisch-datenbasierten Empfehlungsstruktur macht die Hauptseite nicht nur die jeweils aktuell populärsten Kanäle sichtbar, sondern je nach den über Nutzer:innenaktivitäten gesammelten Daten werden themenspezifische Videos gezeigt, die den Interessen jener entsprechen. Die populärsten Formen des Streamings auf *Twitch* bestehen in der Übertragung von Spielverläufen in Echtzeit sowie dem Format »Just Chatting«, in dessen Kontext die Rezipient:innen über eine Chatfunktion mit den jeweiligen Streamer:innen und anderen Anwesenden interagieren können. Über Abonnements und Spenden können Rezipient:innen die Streamer:innen monetär unterstützen. Die implizite Zielsetzung von *Twitch* als sozialmedialem Milieu besteht dabei für Streamer:innen in der Generierung größtmöglicher Aufmerksamkeit, die anhand der Anzahl anwesender Nutzer:innen und deren Bereitschaft zur monetären Unterstützung messbar wird. Die Funktionsweise der Plattform befeuert also einen Wettbewerb um Aufmerksamkeit, der einerseits zu einer Diversifizierung origineller Formate auf *Twitch* geführt hat (Taylor 2018: 6), andererseits jedoch auch immer wieder zur Überschreitung der Grenzen dessen, was auf *Twitch* zeigbar sein darf.<sup>1</sup>

Die Dynamik der verschiedenen Akteur:innen, die technisch, strukturell und performativ in die Ausgestaltung der Plattform involviert sind, stellt dabei eine eigene Form der Verwicklung dar: Da *Twitch* die Anhäufung und Erhaltung von Aufmerksamkeit forciert, situieren sich die produzierten Inhalte in einem Spannungsfeld von Innovation, Grenzüberschreitung und deren wechselseitiger Regulation. Mit anderen Worten: Die Plattform forciert, um jeden Preis originell zu sein, ohne die Grenzen dessen, was in kapitalistischen Unterhaltungsstrukturen mehrheitlich als monetarisierbar betrachtet wird, zu verletzen. Aus diesem Grund spielen die Gemeinschaftsrichtlinien von *Twitch* als erste Instanz der Selbstregulierung eine so zentrale Rolle. Die Plattform positioniert die Richtlinien als Instrument, um *Twitch* als sozialmediales Milieu sicher zu gestalten und hält in ihnen auch Disziplinarmaßnahmen im Falle der Überschreitung fest: »When we find someone has violated our Community Guidelines we take actions that can include removal of content, removal of monetization tools, a warning, and/or suspension of their account.« (Twitch 2024a) Diese kurze Zusammenfassung möglicher Maßnahmen zeigt, dass die Disziplinierungsmöglichkeiten der Plattform auf die Beschränkung der weiteren Teilnahme am sozialmedialen Milieu und der medialen Teilhabe an seinen Monetarisierungsmodellen abzielen und damit für die Zielsetzung einer einmaligen und ephemeren Distribution von Gewalt, wie Stephan B. sie intendierte, vollkommen wirkungslos sind. Das hängt mit einer zu erwähnenden Leitunterscheidung der audiovisuellen Medienformen zusammen, die *Twitch* zeigt: Die Plattform stellt sowohl Livestreams als

1 Über das Streaming von Halle hinaus zeichnet sich die Geschichte der Plattform durch wiederkehrende Grenzüberschreitungen aus. *Twitch* wurde 2007 unter dem Namen *Justin.tv* gegründet, dessen technische Infrastruktur am 19. November 2008 für die Übertragung eines Suizids eines 19-jährigen US-Amerikaners genutzt wurde (Stelter 2008). 2019 nutzen mehrere User:innen die Plattform, um Kopien des Livestreamings des Terroranschlags von Christchurch zu verbreiten und auf das Livestreaming von Halle folgte 2022 der Versuch eines weiteren Streamings eines Terroranschlags in Buffalo, das *Twitch* innerhalb weniger Minuten sperrte (Grayson 2022).

auch deren Mitschnitte zur Verfügung, was wiederum in Bezug auf die Regulation der Inhalte auf die temporale Ebene von Zensur verweist. Insofern die Bilder in sozialmedialen Milieus wie *Twitch* sichtbar gemacht werden, die sich aus Nutzer:innengenerierten Inhalten speisen, steht die Umsetzung von Richtlinien bezüglich zulässiger Inhalte insbesondere im Fall von Livestreaming vor dem

Problem einer angemessenen Skalierung ihrer Infrastrukturen und Instrumente des Zensierens. Zum einen betrifft dies, wie angedeutet, das schiere Volumen an möglicherweise der Zensur bedürftiger Bildinformationen. Zum anderen geht es bei der Skalierung aber auch um deren prozesshafte Verfasstheit – genauer: um die Echtzeitlichkeit ihrer durch komplex vernetzte digitale Infrastrukturen – angefangen bei Rechenzentren und global verteilten Kabelnetzwerken – ermöglichten, instantanen Distribuirbarkeit, wie man insbesondere mit Blick auf die ›Liveness‹ streamförmig ausströmender Plattformbildkommunikate erkennen kann. (Rothöhler 2020: 25)

Diese Feststellung macht eine Unterscheidung des zugrundeliegenden Zensurverständnisses in »Vorzensur und Nachzensur« (Rothöhler 2020: 26) notwendig, also der Unterscheidung von »technisch automatisierte Blockade[n]« (ebd.), die das Hochladen bestimmter Inhalte schon prospektiv unterbinden, oder solchen Zensurmethode[n], die Inhalte nach ihrer Veröffentlichung einschränken. Da sich die Bilder eines Livestreams erst instantan im Moment ihrer Aufnahme generieren, wäre eine echtzeitliche, die audiovisuellen Inhalte abtastende, automatisierte Blockade notwendig, die in der Lage sein müsste, vielschichtige sprachliche, formelle und ästhetische Prozesse zu erfassen und zu bewerten. Da sich dies dem Leistungsspektrum algorithmischer Bilderkennung aktuell noch entzieht, ist die Regulation von Livestreaming-Inhalten auf eine nachträgliche Zensur über so genannte professionelle, crowdbasierte oder KI-gestützte Content-Moderation angewiesen, in der missbräuchliche Inhalte nach dem Moment ihrer Sichtbarmachung gemeldet und von menschlichen Akteur:innen evaluiert und gelöscht werden. Die prekarisierenden Implikationen der Auslagerung solcher Moderationsarbeit in den Globalen Süden sind bereits richtigerweise thematisiert worden.<sup>2</sup> Zudem zeigt sich insbesondere in der Leichtigkeit der postdigitalen Sichtbarmachung von Gewaltdarstellungen die noch bestehende Durchlässigkeit von technisch automatisierten Blockaden und Content-Moderation. Und ist ein Gewalt darstellendes audiovisuelles Medienartefakt erst einmal in postdigitalen Umgebungen sichtbar gewesen, kann es zwar von einzelnen Plattformbetreiber:innen technisch wieder unsichtbar gemacht werden – so gut wie nie verschwindet es jedoch komplett oder entzieht sich einer Zugänglichkeit an einem anderen Ort.

Täter:innen wie Stephan B. machen sich damit das zentrale Axiom des Digitalen als »network of networks« (Mueller 2017: 15) zunutze; seine Natur als

vast collection of independently managed but interoperable information systems. As such, the Internet protocols (coupled with increasingly powerful information proces-

2 Beispielsweise der Dokumentarfilm *The Cleaners* (2018) beleuchtet die Arbeit von Content-Moderator:innen auf den Philippinen kritisch, die für große Technologieunternehmen Inhalte von deren sozialen Netzwerken löschen. Siehe auch Rothöhler 2020: 29; Aytes 2013; Gillespie 2018: 111–141.

sing capabilities) foster *both* universal interoperability *and* the ability to modulate and restrict the extent to which any given network opens itself up to traffic from other networks. (ebd.; Herv. i. Orig.)

Digitalität ist jeweils lokal konfiguriert, aber global vernetzt (Mueller 2017: 24). Stephan B. hat die lokalen Konfigurationen des sozialmedialen Milieus *Twitch* in diesem Sinne wie eine Eingangstür in eine postdigitale mediale Öffentlichkeit genutzt, in der er nicht löschbare Spuren hinterlassen hat. Er hatte zwei Monate vor dem Anschlag ein *Twitch*-Konto unter dem Nutzer:innennamen *spilljuice* eröffnet und vor dem Attentat lediglich einen Livestream gestartet (Erb 2020: 28). Er nahm als Streamer also nicht aktiv am sozialmedialen Milieu teil, wodurch viele der Regulationsmechanismen, die für die größeren professionalisierten Kanäle greifen, in seinem Fall keine Anwendung fanden. Will man bei *Twitch* streamen, erfordert dies die Eröffnung eines Benutzer:innenkontos, für das eine Verifizierung über eine Telefonnummer oder eine E-Mail-Adresse sowie die Angabe des eigenen Geburtsdatums erforderlich ist (Twitch 2024b). Da die meisten Streamer:innen mehrere Bildkanäle bedienen, die sie selbst über eine Kamera und die Interfaces ihrer Endgeräte über Bildschirmaufnahmen zeigen, ist technisch zusätzlich ein Video Encoder notwendig. Stephan B. benötigte diesen nicht, da er über einen einzigen Bildkanal die Aufnahmen seiner Helmkamera streamte.

Für das Rezipieren von Inhalten auf *Twitch* ist keine Registrierung notwendig. Die Plattform kategorisiert zwar Inhalte, die sich an bestimmte Zielgruppen richten, wie beispielsweise im Fall der Darstellung solcher Spiele, die im Handel selbst USK-Einstufungen ab 18 Jahren unterliegen. Beispielhaft kann man hier einen der zahllosen Streams erwähnen, in dem der Ego-Shooter *Call of Duty: Warzone* gespielt wird, der aufgrund von Gewalt, der Nutzung von Schimpfwörtern und der Möglichkeit zu so genannten In-Game-Käufen, also der Option zum Erwerb digitaler Objekte im Spiel, erst ab 18 Jahren erworben werden kann. Vor dem Eintritt in einen solchen Stream warnt *Twitch* durch einen vorgeschalteten Frame, dass sich der Stream nur an bestimmte Zielgruppen richte, da er ein Spiel enthalte, das nur für Erwachsene angemessen sei. Vor dem Eintritt in den Stream muss deshalb durch einen Klick bestätigt werden, dass akzeptiert wird, dass die dargestellten Inhalte möglicherweise unangemessen sein könnten. Nach dem Klick auf einen Button wird der Eintritt in den Stream daraufhin von einer werbefinanzierten Anzeige unterbrochen. Sowohl der Prozess des Streamens als auch des Rezipierens werden damit vom sozialmedialen Milieu zunächst möglichst niedrigschwellig gestaltet und später über die Gemeinschaftsrichtlinien, menschliche und technische Moderator:innen und die Androhung der Einschränkung weiterer medialer Teilhabe bei unzulässigem Verhalten reguliert.

Diese niedrigschwellige Ermöglichung medialer Teilhabe hat der Täter von Halle als Teilstück postdigitaler Relationalitäten genutzt, um die doppelte Intentionalität seiner Gewalttat bildhaft zu transportieren. Als Stephan B. sich am 9. Oktober 2019 bereits in einem Mietwagen unweit der Synagoge im Paulusviertel in Halle an der Saale befand, veröffentlichte er auf dem Imageboard *meuca* einen Beitrag, der unter anderem zwei Verlinkungen zu einer Datensammlung enthielt, die zahllose digitale Objekte umfasste. Unter anderem:

[...] sechs PDF-Dokumente mit Tatplan und Anleitungen, ein Selfie und zwei Dutzend Fotos der Waffen und der Munition. Dazu kommt eine ganze Reihe von CAD-Konstruktionsdateien, mit denen Waffenteile per 3D-Drucker hergestellt werden können. Die ältesten dieser Dateien datieren vom März 2018, [...] [JW: B.] hatte sie sich offenbar schon lange vor dem Attentat beschafft. (Erb 2020: 2)

In dem Posting auf *meguca* beschreibt B., dass er in den letzten Jahren mithilfe eines 3D-Druckers eigene Waffen gebaut habe und dass er deren Nutzung live testen werde. Der Post endet mit dem Verweis auf einen Link zu seinem damaligen *Twitch*-Kanal. Anhand dieser Beschreibung gilt es, mehrere Sachverhalte aufzufächern.

Erstens konstruiert B. durch das Posting auf dem Imageboard *meguca* eine post-digitale Relationalität des verlinkten Internets, indem das Imageboard und die Streamingplattform unterschiedliche und voneinander getrennte Funktionen übernehmen, gleichzeitig jedoch verwickelt sind. Zusätzlich zur Verwicklung beider Plattformen lud B. die oben erwähnte Datensammlung auf einer dritten Filehoster-Website als ZIP-Datei hoch und war »dabei über das Tor-Netzwerk ins Internet gegangen, um seine Identität zu verschleiern« (Erb 2020: 2). Sicherlich diente die Nutzung verschiedener Plattformen, die jeweils relativ anonyme Möglichkeiten zur Distribution seiner Inhalte boten, für B. auch der Minimierung des für ihn bestehenden Risikos, vor der Ausübung der Tat gestoppt zu werden.

Zweitens eröffnet sich über diese, aus B.s Sicht, tatpragmatische Feststellung hinaus jedoch auch eine Lesart, in der die mediale Teilhabe in anonymisierten Imageboard-Foren in der jüngeren Extremismusforschung als Treibkraft einer schrittweisen Radikalisierung identifiziert worden ist und in deren Kontext bemerkt werden muss: Post-digitale Sphären, wie die Meadhall-Unterseite<sup>3</sup> von *meguca*, auf der Stephan B. seine Tat ankündigte, sind mit hoher Wahrscheinlichkeit auch die medialen Umgebungen gewesen, innerhalb derer B. sich radikalisierte und in denen er durch seine Tat weitere Personen radikalisierten wollte. So ist in den letzten Jahren nicht nur in wichtiger Weise auf die »Mitnahmeeffekte, die die Alternative Rechte in digitalen Diskursökonomien erzielt« (Strick 2021: 302) hingewiesen worden, sondern auch auf die graduellen Radikalisierungsprozesse, die postdigitale sozialmediale Milieus, in denen rechtsextrêmes Gedankengut kursiert, ermöglichen und forcieren.

Luke Munn beschreibt diese Prozesse als Aufeinanderfolge so genannter Red-Pill-Momente, die in Anspielung auf eine Szene aus dem Kino-Franchise *Matrix* einen eigentlich isolierten Moment bezeichnen, in dem Protagonist Neo durch die Einnahme einer roten Pille realisiert, dass er sein Leben bis dato in einer maschinengesteuerten Simulation verbracht hat und nun in der Lage ist, die »wahre« dystopische Realität der Herrschaft der Maschinen zu sehen und zu bekämpfen. Munn argumentiert, dass post-digitale Radikalisierungsprozesse nicht einen isolierten Moment vermeintlicher Erkenntnis über die wahre Natur gesellschaftlicher Zusammenhänge implizieren, sondern »[r]ather than a single dose that does irrevocably alter[...] a belief, there are many red pills, taken

3 Der Begriff bezeichnet eine germanische Gebäudekonstruktion, in der bis in das frühe Mittelalter Machthaber:innen residiert und Gäste empfangen haben. Es diente damit als Zentrum sozialen Lebens (Pollington 2012).

over a longer period of time« (Munn 2019). Zudem betont er zwei grundlegende Dynamiken der Radikalisierung, die auch auf die Verwicklungen extremistischer und gewaltverherrlichender Botschaften mit populärkulturellen Inhalten hinweisen: »The first: normal people get radicalized. The second: radicalization looks like joining other social movements.« (Munn 2023: 19) Solche postdigitalen Radikalisierungsprozesse verlaufen offenkundig hochgradig individuell, jedoch lassen sich laut Munn drei Dimensionen identifizieren, die viele Nutzer:innen in diesem Kontext erleben und von denen ich auf eine näher eingehen möchte.

Radikalisierung gegenüber rechtsextremen Ideologien beginnt in diesem Schema mit ihrer graduellen Normalisierung über Humor (Munn 2019). Die mediale Teilhabe an Imageboards wie *meuca*, *4chan* oder *Reddit* zeigt dabei, wie der visuell unter anderem über Memes transportierte Humor nicht nur zur Verharmlosung extremer Botschaften dient. Darüber hinaus zeigt sich, wie Humor und Visualität sowohl zu Verwicklungen von Popkultur und rechtsextremen Einstellungen als auch zur Verwicklung digitaler Radikalisierung und ihren lebensweltlichen Auswirkungen führen. Florian Cramer schreibt dazu:

Imageboard memes are arguably the best example of a contemporary popular mass culture which emerged and developed entirely on the internet. Unlike earlier popular forms of visual culture such as comic strips, they are anonymous creations – and, as such, even gave birth to the now-famous Anonymous movement, as described by Klok (2010, 16–19). Other important characteristics of imageboard memes are: creation by users, disregard of intellectual property, viral dissemination among users, and potentially infinite repurposing and variation. (Cramer 2015: 12)

Munn bemerkt zur Rolle memetischen Humors in der Normalisierung von Radikalisierung nicht nur, dass Ironie »plausible deniability« garantiere, sondern dass das Teilen von Memes auch gemeinschaftsbildende Funktionen besäße (Munn, 2019). So ist memetischem Humor im Kontext des Agierens rechtsextremer Akteur:innen im Postdigitalen eine noch einmal spezifische Relevanz zuzuschreiben, denn »memes appear to be democratic in their widespread use and mutation as they survive and grow through participation, while they remain structurally autocratic in their conservation of a key idea« (Hristova 2014: 266). Bemerkenswerterweise zeigt sich in diesem Kontext sehr anschaulich die oft unüberschaubare und paradoxe Natur von Verwicklung, wenn in der Forschung zur extremen Rechten vollkommen zurecht gleichzeitig die These einer jüngeren Anhäufung rechtsterroristischer Anschläge postuliert wird, die von Einzeltätern verübt worden sind und andererseits festgestellt wird, dass sich Radikalisierungsprozesse oftmals in der medialen Teilhabe in digitalen Massen vollziehe (Tuters 2019: 40).

Kollektivierung und Radikalisierung gegenüber rechtsextremem und gewaltverherrlichendem Gedankengut vollzieht sich hier auf einer Ebene, die als »post-organizational« (Albrecht/Fielitz/Thurston 2019: 13) bezeichnet worden ist und deren Fragmente sich in einem ideologischen Kern des »differentialist racism« (Tuters 2019: 39) treffen. Die Behauptung einer Gleichzeitigkeit von Individualismus und Masse ist Teil der widersprüchlichen Natur dieser Verwicklung, die sich mitunter in kapitalistischen medialen

Umgebungen des Postdigitalen abspielt, in denen rechtsextremes Gedankengut plattformseitig und von einer Mehrheit der Nutzer:innen zwar abgelehnt und sanktioniert wird, gleichzeitig Plattformen jedoch auch von dem aufmerksamkeitsakkumulierenden Potenzial populistischer Botschaften profitieren. Damit sei erneut nicht gesagt, dass sich den dort situieren rechtsextremen sozialmedialen Milieus eine besondere oder gesteigerte Medienkompetenz in Bezug auf memetischen Humor einschreibt, jedoch muss die starke Verhaftung digitaler Memes und deren verschiedener Funktionalisierungen in Bezug auf Radikalisierung und Normalisierung bzw. Verharmlosung menschenverachtender Einstellungen benannt werden (Schwarz 2020: 172).

Stephan B. nahm, das ist allein anhand der von ihm im Zuge des Anschlags verbreiteten Dokumente sichtbar, an diesen Formen der Kommunikation medial teil. Er verdeutlichte damit noch einmal ein Verständnis medialer Teilhabe als »einem grundlegend prozessual gedachten Begriff von Medialität« (Ochsner 2023: 10), der gleichzeitig einer Steigerungslogik unterliegt: B. reproduzierte den teils menschenverachtenden Humor von Memes, die in rechtsextremen sozialmedialen Milieus kursieren, in seiner Datensammlung in Form einer zynischen Liste von »Achievements«<sup>4</sup>, die er im Verlauf seines Anschlags erreichen wollte. Die Liste enthält 26 selbstgestellte Ziele, wie zum Beispiel die erfolgreiche technische Umsetzung des Livestreams. Unter dem Slogan »Edgy« bezeichnete er zudem beispielsweise die selbstgestellte Herausforderung, jemanden mit einem Messer zu töten. Jede der Herausforderungen ist dabei durch einen kurzen Slogan betitelt, der als Witz intendiert ist. Er integriert zudem das Bild eines *Cat-Girls* in ein anderes Dokument im Datensatz, einer topischen weiblichen Anime-Hybridfigur aus menschlicher Frau und Katze, deren anthropomorphe Erscheinung in verschiedenen Formen von Mangas und Anime auftritt. Konfigurationen des *Cat-Girls* werden in der Forschung als besondere Projektionsfläche für die Bildung eines breiten Spektrums parasozialer Beziehungen (Galbraith 2020) positioniert. Mitunter werden sie auch zu Objekten der fetischisierung: »[...] the nekomimi [JW: cat girl] clothes fetish objects in the carb of innocence.« (Noonan 2010: 46) Auch Stephan B. partizipiert an dieser medialen Trope, indem er in eines der Dokumente im Datensatz das Bild der beliebten Figur *Yukino Yukino-shita* mit Katzenohren und einem spitzen Zahn inkludiert. Das Bild zeigt die weibliche Figur als anthropomorphes Wesen zwischen Schulmädchen und Katze in einer knappen Schuluniform in einem Pappkarton sitzend. Der Karton trägt die Aufschrift »Strategic Cat-Girl Supplies«. Neben dem Bild hat B. einen Text vermerkt: »Become a Techno-Barbarian TODAY and get a FREE\* Cat-Girl«. Der Stern hinter »Free« verweist auf einen weiteren sehr viel kleineren Text darunter, der an die Bedingungen und Bestimmungen erinnert, die normalerweise im Kontext von Werbeanzeigen inkludiert werden müssen. Dort steht: »\*Disclaimer: You need to kill at least one jew to qualify. Alternatives include Fox-Girls and normal Waifus. She will always be loyal, so treat her good.«<sup>5</sup>

4 Ich nutze hier sehr bewusst den englischen und aus der Gaming-Kultur entlehnten Begriff des »Achievements«, der sich auf die ludische Erledigung bestimmter, von der Spielmechanik gestellter Aufgaben und Herausforderungen bezieht, um auch die sprachlichen Verwicklungen zwischen dem Terroranschlag und populärkulturellen Unterhaltungsformen zu berücksichtigen.

5 Bei *Fox-Girls* handelt es sich um eine weitere Form der Anthropomorphisierung. *Waifu* bezeichnet eine nicht-anthropomorphe weibliche Anime- oder Manga-Figur: »Der Fan hat sich in diesen Cha-

Die Ästhetisierung dieser Seite als Werbeanzeige kleidet diese Form der radikalen Gewaltverherrlichung nicht nur in einen zynischen Humor, sie objektifiziert und kommodifiziert zudem die weibliche Figur auf misogynen Weise als willenslosen Preis der Gewalt. Hier zeigt sich implizit auch die Verwicklung verschiedener ideologischer Versatzstücke im Zusammenhang von Antisemitismus und Antifeminismus. So hat Rolf Pohl in Bezug auf Stephan B.s Tat und seine Selbstdarstellung darauf hingewiesen, dass »[d]as verbindende Element [...] das Ziel einer Sanierung oder gar ›Heilung‹ einer aus den Fugen geratenen, feministisch durchseuchten Geschlechterordnung durch die Wiederherstellung der männlichen Vorherrschaft, Souveränität und Integrität« (Pohl/Brinkmann 2022: 136) ist. Der Anschluss an die transmediale Kultur um Manga- und Animefiguren verwickelt diesen Teil eines von einem Terroristen veröffentlichten Datensatzes damit zutiefst mit postdigitalen Strukturen populärer Fanbewegungen und eignet sich damit Imaginationen parasozialer Beziehungen an, um diese innerhalb menschenverachtender Einstellungen zu instrumentalisieren.

Drittens gilt es, in diesem Zusammenhang eine weitere Bedeutungsebene des Postings von Stephan B. zu adressieren. Nicht nur der in seinem werbenden Slogan versprochene Eintritt in den Status eines »Techno-Barbarian« durch Gewaltanwendung, auch die Art der Verbreitung des Terroranschlags deuten eine implizite Kritik B.s an einer Gentrifizierung des Internets an, die sich rechtsextreme sozialmediale Milieus aus Open-Culture-Diskursen angeeignet haben (Tuters 2019: 39). Es handelt sich bei dem Begriff des »Techno-Barbarian« wie so oft um einen Ausdruck, dessen spezifische Bedeutung und die hier von B. intendierte Auslegung sich nur durch andauernde mediale Teilhabe vollständig verstehen lassen, weshalb ich bezüglich seiner Definition ein Posting von Nutzer:in *Illier1* aus der Forumsseite »40kLore« von *Reddit* heranziehen möchte. Die Seite dreht sich thematisch um folkloristische Hintergründe zum Tabletop-Spiel *Warhammer 40.000*. Ein/-e Nutzer:in öffnet die Diskussion dieser Seite mit der Frage, was Techno-Barbaren im narrativen und ludischen Universum von *Warhammer 40.000* seien, woraufhin *Illier1* entgegnet:

Combine Conan the Barbarian, Fremens from Dune, a nice dose of Mad Max, and then inject it with a good dose of Testosterone.

Really they could be literally anything. Fierce nomads, ruthless raiders, deranged mutants, evil sorcerers. (Reddit 2021)

Das Zitat zeigt Folgendes: In einem Unterforum, das sich einem spezifischen Spiel widmet, wird die Fassbarkeit einer Figurentrope transmedial über Referenzen zu anderen popkulturellen Inhalten generiert. Die Referenzen beinhalten zahlreiche Konnotationen: Es geht bei dem Begriff offenkundig unter anderem um die Performanz von Hypermaskulinität und um gewaltvollen Widerstand; es geht zudem in der Selbstbeschreibung als barbarisch um einen abwertenden Sammelbegriff für unzivilisierte, gewaltbereite Personen, den Stephan B. hier für sich selbst affirmativ reklamiert.

---

rakter verliebt und betrachtet die Beziehung als ›echt, auch wenn den Fans normalerweise klar ist, dass es sich bei der *Waifu* nicht um eine richtige Person handelt.« (Maciej 2024)

Die Gleichzeitigkeit der Reklamation und Aneignung popkultureller Inhalte und Ästhetiken sowie die Ausnutzung infrastruktureller Affordanzen sozialmedialer Milieus materialisieren sich hier nicht nur durch das Navigieren postdigitaler Sphären. Sie transportieren zudem eine kritische und destruktive Haltung gegenüber dem plattformzentrierten Kapitalismus, dessen medienkulturelle Möglichkeitsräume für progressive und pluralistische Gesellschaftsentwicklungen neben dem kapitalistischen sozioökonomischen Strukturwandel des Digitalen von rechtsextremen Akteur:innen abgelehnt werden. Zumindest auf der Ebene einer Kritik der Kommerzialisierung des Digitalen, die spätestens durch die Plattformen der Big-Tech-Unternehmen stark beschleunigt worden ist, und an der auch Vertreter:innen der Open-Culture ansetzen, zeigen sich hier Schnittstellen zwischen Argumenten Rechtsextemer und massenkompatiblen Digitaldebatten. Das bedingt auch die fließende Anschlussfähigkeit und Aneignung von transmedialer Fanfiction, die Stephan B. anhand der Figur *Yukino Yukinoshita* betreibt und um eine rechtsextreme politische Botschaft anreichert.

Anders als andere rechtsextreme Akteur:innen, die der Gentrifizierung des Digitalen durch die Schaffung eigener technischer Infrastrukturen begegnen, indem sie »new and stabilized tools« schaffen und »popular features from corporate platforms that have blocked extremist users and advertisers« (Albrecht/Fielitz/Thurston 2019: 15) nachbilden und soziotechnisch festigen, sind es im Fall von Stephan B. die digitalen Möglichkeitsräume der Interoperabilität von Plattformen und die soziotechnische Natur des Live-streamings, die dieser als für sein Vorhaben vulnerabel ausgemacht und ausgenutzt hat. Auf diese Strategie der ästhetischen und infrastrukturellen Verortung von Terror in der Motivik des Spielens ist sowohl im öffentlichen Diskurs als auch in der Forschung zu politischem Extremismus verschiedentlich reagiert worden. Eine dabei immer wieder erneuerte Zuschreibung ist die der ›Gamifizierung‹ des Terrors, auf die ich in Bezug auf die Relationalität postdigitaler Verwicklungen noch schlaglichtartig eingehen möchte. Grundlegend beschreibt der Begriff die Übertragung von Spieldynamiken auf »non-game scenarios« (Fizek/Dippel 2020: 78); evoziert dabei also eine breite und zunächst undefinierte Masse an Verwicklungen eigentlich kategorial getrennter medialer Umgebungen. So schreiben beispielsweise Baeck und Speit über Stephan B. im Zusammenhang mit Gamifizierung:

Er verbreitet das Video über eine Plattform, auf der hauptsächlich Mitschnitte von Computerspielen zu sehen sind. Wenn er dabei seine Aktionen kommentiert, verwendet er Floskeln der Gamer. Vor allem aber formulierte [...] [B.] eine Liste an Kampferfolgen in seinen Dokumenten, die er vor der Tat online verbreitete und die einer Aufzählung gleicht, wie sie bei Computerspielen die zu erzielenden ›Bonuserfolge‹ markiert: Es ist die ›Gamification des Terrors‹, bei der ein spielerisches Punktesystem zur Referenz im realen Leben pervertiert wird. (Baeck/Speit 2020: 9)

Die Gamifizierung wird im Fall von B. nicht nur innerhalb der von ihm veröffentlichten Dokumente lokalisiert (Sieber 2020: 47), die Zuschreibung generiert sich zudem auch aus der Nutzung einer Helm- sowie einer Körperkamera, die möglicherweise als identifikatorisch wahrgenommene Kameraperspektiven evozieren und schon im Diskurs um fiktionale Gewaltspiele problematisiert worden sind.

Der Begriff dient dabei auch innerhalb vieler jüngerer Forschungsbeiträge dazu, die Vorstellung von isoliert zu betrachtenden Einzelfällen rechten Terrors zu decouvrieren, indem die Gamifizierung als homogenisierende Verbindung positioniert wird, die die Gewalttat Stephan B.s in einen Zusammenhang zu anderen medialisierten Terroranschlägen der jüngeren Vergangenheit stellt (Baeck/Speit 2020: 1f.). Gamifizierung wird in diesen Kontexten verwendet, um die Provokation zu beschreiben, die aus der Aneignung einer Spieleästhetik für die Konstruktion der doppelten Intentionalität der Gewalt nutzbar gemacht wird, ist dabei jedoch auch als verkürzt kritisiert worden. So weist Hendrik Puls darauf hin, dass Gamifizierung originär als »Mittel der Verhaltenslenkung zu begreifen« (Puls 2023: 277) sei, indem ludische Elemente in andere Kontexte integriert werden, um gesteigerte Formen der Beschäftigung mit medialen Inhalten herzustellen. Im Kontext des Livestreams, den B. während seiner Tat aufnahm, ist es viel mehr so, dass »[d]ie Zuschauer\*innen [...] keinen Einfluss auf das von ihnen beobachtete Geschehen nehmen [können], eine game-ähnliche Erfahrung entsteht also auch für sie nicht« (Puls 2023: 280).

Diese zu Unschärfen und Generalisierungen tendierende Nutzung des Begriffs der Gamifizierung leuchtet vor dem Hintergrund der Feststellung ein, dass der Begriff im öffentlichen Diskurs die Kritik an Videospielen insgesamt abgelöst hat (Fizek/Dippel 2020: 78). Er reiht sich in seinen diskursiven Konfigurationen damit in die Nachfolge der vor allem in den 2000er Jahren geführten ›Killerspiel‹-Debatte ein, zu der Jochen Venus bemerkt: »Seit der Kinoreformbewegung der 1910er und 1920er ist wohl keine medienkritische Debatte mit so hohen rhetorischen und politischen Einsätzen geführt worden wie die Debatte um die so genannten Killerspiele.« (2007: 68) Den Hauptdiskussionspunkt stellte die Frage dar, »ob und in welchem Ausmaß Computerspiele, in denen Tötungshandlungen simuliert werden, zur sozialen Desorientierung junger Menschen beitragen« (ebd.). Über Analogien zur Debatte um Mediensuchtgefahren haben Medienkritiker:innen Spiele, die Gewalt ludisch und ästhetisch enthalten, unter dem Kompositum Killerspiele verdinglicht und in einer für Medienumbruchsphasen typischen »hysterische[n] Erstreaktion« (Venus 2007: 80) ihre Medienwirkungspotenziale pathologisiert (Orben 2020). Venus weist jedoch darauf hin, dass

eine wirksamere Kritik der Killerspiele [...] vor allem die Banalität der Schockästhetik zu desavouieren [hätte] und die morphologischen Potenziale der digitalen Lebenssimulationen so auf den Begriff [...] bringen [müsste], dass dem öffentlichen Diskurs die begrifflichen Mittel zur Verfügung stünden, qualitative Urteile über konkrete Produkte zu kommunizieren und zur Diskussion zu stellen. (Venus 2007: 80)

Es gilt aus meiner Sicht deshalb, eine inflationäre Zuschreibung der Gamifizierung etymologisch zu differenzieren und insbesondere auch, die Nutzung von Spieleästhetiken und ihren technischen Infrastrukturen im Fall von Bildern, die absichtsvolle Tötungen darstellen, nicht in einen Kausalzusammenhang mit der medienhistorischen Killerspiel-Debatte zu stellen. Mit anderen Worten: Tatverlauf und Medialisierung des Terroranschlags von Halle stehen offenkundig in starken Verwicklungen zur Spielekultur, die vom Täter forciert worden sind. Die Ästhetik des Videos und der Sprachduktus des Täters stellen aber keine als ›beweishaft‹ zu verstehende Bestätigung medienkritischer Stimmen

der Killerspiel-Debatte dar, sondern bilden vielmehr ein bewusstes Wissen von Attentäter:innen wie Stephan B. um medienpathologische Diskurse ab. Die Bedienung dort artikulierter Medienängste durch Täter ist kalkulierter Teil der Provokation, der doppelten Intentionalität solcher Taten.

Das verweist auch auf eine mindestens doppelte Form der »Asymmetrie des Wissens«, zwischen Opfer und Täter« (Schattka 2020: 54)<sup>6</sup>, die Terroranschläge durch den Wissensvorsprung der Täter:innen im Besonderen auszeichne. Stephan B. hatte nicht nur in Bezug auf die von ihm geplante Tat Wissensvorsprünge gegenüber den anvisierten Patientia der Gewalt, vielmehr zeigt das insbesondere medialisierte Vorgehen auch weitreichende implizite Wissensbestände über sozialmediale Milieus des Postdigitalen und verweist damit auf die zweite Ebene der Verwicklung in Form von Ephemerität, medialer Teilhabe und Wissen, auf die ich im Folgenden eingehen will.

## Ephemerität, mediale Teilhabe und Wissen

Nicht zuletzt die Tatankündigung auf *meuca* positioniert das Livestreaming inmitten der Prozessualität medialer Teilhabe. Ich konnte außerdem bereits zeigen, dass sprachliche und ästhetische Referenzen verdeutlichen, dass Stephan B. selbst an sozialmedialen Milieus teilhatte, in denen rechtsextreme Perspektiven ausgetauscht wurden. Über diese beweist er in den von ihm veröffentlichten Dokumenten Kontextwissen. Dieses Kontextwissen markiert nicht nur B.s Zugehörigkeit zu sozialmedialen Milieus wie *meuca*, die Demonstration eines solchen Wissens dient auch dazu, Zugehörigkeit zum sozialmedialen Milieu zu regulieren, da die zugrundeliegende »Sprachkultur [...] erst nach längerer Auseinandersetzung zu verstehen ist« (Schattka 2024: 66). Darüber hinaus geriert sich auch memetisches Wissen als kulturelles Kapital, das zum Erlangen privilegierter Positionen und Zugehörigkeiten in spezifischen sozialmedialen Milieus wie diesem dient (Nissenbaum/Shifman 2017: 484). Nicht zuletzt Stephan B.s wiederholtes Auslachen der Vorsitzenden während des Strafprozesses zum Terroranschlag, als sie ihn zu spezifischen Dynamiken seiner dem Terroranschlag vorangegangenen digitalen Aktivitäten befragte, zeigt diese kulturellen Auf- und Abwertungsbewegungen.

Während ich im Folgenden auf spezifische Wissensunterschiede und -vorsprünge anhand des Strafprozesses noch detaillierter eingehen werde, sollen für den Moment zwei Beobachtungen im Vordergrund stehen: Sowohl die Art der Veröffentlichung des Livestreams als auch B.s intendierte, dann aber tatsächlich anders verlaufene Performanz der Gewalt wurden durch die Ephemerität des Livestreamings medientechnisch erst ermöglicht. Die spezifische Form des Livestreams forcierte zweitens dann Formen direkter Adressierung, die nicht nur andere am Anschlag medial haben teilhaben lassen, die Medialisierung der Tat hatte überdies starken Anteil an ihrem Verlauf. Jüngst hat Chris Schattka aus mikrosoziologischer Perspektive auf die Rolle »abwesender Dritter« (Schattka 2024: 61) in Bezug auf den Verlauf der von B. ausgeübten Gewalt hingewiesen. Ich werde diese Argumentation im Folgenden durch eine Analyse der Kameraperspektiven des Livestreamings sowie B.s wechselndem Sprachduktus erweitern. Daran lässt

6 Schattka zitiert hier Sofksy 1997.