

## *Geschichte erzählen*

Von der Verantwortung gegenüber historischen Ereignissen





## Geschichte(n) erzählen

**I**m Jahr 2025 jähren sich die Befreiung der Konzentrationslager und das Ende des Zweiten Weltkrieges zum 80. Mal - Anlass, sich mit der Frage auseinanderzusetzen, wie dieser wesentliche Teil der deutschen Geschichte Kindern und Jugendlichen heute nahegebracht werden kann. Wie lässt sich über die NS-Geschichte und den Holocaust sprechen, ohne zu verharmlosen, ohne zu überfordern? Wo ist dokumentarische Genauigkeit geboten, wo die Inszenierung legitim? Welche Darstellungen helfen zu verstehen - und welche dienen dem Verschleiern?

Zeitgleich erleben wir, dass Geschichte politisch umkämpft ist. In Deutschland ist mit der AfD eine rechtsextreme, antidemokratische Partei zweitstärkste Kraft geworden, die gezielt historische Fakten verfälscht oder leugnet. In den USA ist der gesellschaftliche Umbau unter Donald Trump bereits deutlich sichtbar, samt gezielter Sprachverschiebung, Faktenverdrehung und Diskursverlagerung: Mit Blick auf den Ukrainekrieg wird das Täter-Opfer-Verhältnis umgekehrt, Museen werden unter Druck gesetzt, die rassistische US-Geschichte auszublenden, kritische Geschichtsschreibung wird per Förderpolitik kontrolliert.

Begriffe können umgedeutet, historische Zusammenhänge neu geschrieben werden - wie George Orwell das in seiner Dystopie zuspitzte. Im fiktiven Ozeanien von *1984* führt die systematische Manipulation der Vergangenheit zu einer radikalen Auflösung von Wahrem und Erfundenem. In unserer Gegenwart erleben wir zumindest Verunsicherung über Fakt und Fiktion, sei es durch politische Diskurse, gezielte Falschinformation oder künstliche Intelligenz. Digitale Plattformen verstärken diese Entwicklung, indem sie für jede noch so abstruse Sichtweise das passende Rabbit Hole liefern, inklusive alternativer „Fakten“.

In diesem Klima kommt den Medien eine enorme Verantwortung zu. Sie dokumentieren Geschichte, können historische Realität aber auch verzerren. Sie bestimmen wesentlich, wie Ereignisse der Vergangenheit vermittelt und wie Nationalsozialismus und Holocaust in der Gesellschaft verstanden und diskutiert werden.

80 Jahre nach der Befreiung der Konzentrationslager stellt sich also nicht nur die Frage, *wie* Geschichte erzählt wird, sondern wo, durch wen und mit welchen Interessen. Es wäre an der Zeit, mit Darstellungen aufzuräumen, die die Deutschen im Nationalsozialismus als eher unpolitisch und nur wenige SS-Offiziere als Täter zeigen, mit Geschichten, die emotionale Entlastung statt Verständnis schaffen. Es braucht auch die Berichte und Erzählungen über die damalige NS-Begeisterung, über den Führerkult und den Antisemitismus in weiten Teilen der Bevölkerung. Man muss über die breite Zustimmung zu den Konzentrationslagern sprechen und sie in den Kontext einer NS-Propaganda setzen, die die Opfer kriminalisierte und die Lager als Schutzmaßnahme beschrieb. Nur wenn historische Darstellungen im Kern faktentreu bleiben, lässt sich aus der Geschichte lernen - z.B. mit Blick auf Diskurse über „Messermänner“ und „Kopftuchmädchen“, die in unserer Gegenwart Menschen pauschal kriminalisieren und abwerten. Denn, frei nach Orwell: Unser Blick auf die Geschichte formt auch unsere Zukunft.



Ihre  
Claudia Mikat

# Inhalt

1 **Editorial**

**Schwerpunkt**

4 **Geschichte erzählen**

Von der Verantwortung gegenüber  
historischen Ereignissen

5 **Hinterlassene Kolonial-  
erinnerungen**

Stephan Ahrens

13 **„Es bedarf keinerlei zusätzlicher  
Emotionalisierung.“**

Claudia Mikat im Gespräch mit  
Jens-Christian Wagner ↵

20 **Reenactment**

Nur ein Mittel zur Darstellung im  
Dokumentarischen?  
Monika Weiß

24 **Neuer Anstrich für alte Filme**

Thomas Brandstetter

Geschichtsvermittlung  
in den Social Media

28 **Zwischen historischer Bildung  
und Fake News**

Hannes Burkhardt

35 **Worüber man reden kann**

Jan Bojaryn

42 **„Authentizität  
ist immer wichtig.“**

Vera Linß im Gespräch mit  
Khesrau Behroz →

48 **Hauptsache leicht verdaulich**

Kolumne von David Assmann

**denken**

53 **Unsterblich durch KI?**

Was der Einsatz künstlicher  
Intelligenz mit Trauernden macht  
Nikta Vahid-Moghtada





## erzählen

- 59 **Überall Animes** ↑  
*Totoro, Demon Slayer* und Co.  
 erobern die Welt  
 Johannes Wolters
- 64 **Groschenromane mit Porno-  
 Inhalten?**  
 Warum Dark Romance  
 fasziniert und polarisiert  
 Nicola Döring →



## forschen

- 73 **Glaube, Einfluss, Radikalisierung?**  
 Christine Ermer und Daniel Hajok



## regeln

- 79 **Chancen und rechtliche  
 Herausforderungen**  
 KI-generierte Inhalte im Film:  
 Miriam Martiny

## handeln

- 85 **Zwischen Innovation  
 und Herausforderung**  
 Wie künstliche Intelligenz die  
 Entertainmentbranche verändert  
 Frank Schwab und Studierende  
 der Universität Würzburg im  
 Studiengang Medienpsychologie
- 91 **Impressum**
- 92 **Wussten Sie, dass ...**  
 ... Roboter in Tschechien erfunden  
 wurden?  
 Gerd Hallenberger

# Schwerpunkt

## *Geschichte erzählen*

Von der Verantwortung gegenüber historischen Ereignissen

Medien spielen bei der Geschichtsvermittlung eine wichtige Rolle. Spielfilme, Dokumentationen, Podcasts, Social-Media-Kanäle, aber auch Games bieten Nutzer:innen vielfältige Möglichkeiten, sich Wissen über Ereignisse der Vergangenheit anzueignen. Nicht selten verwischen bei der Vermittlung von historischem Wissen allerdings die Grenzen zwischen Fakten und Fake News.

In dem Bemühen, Erzählformen zu finden, die die Lebenswelt junger Menschen erreichen und dabei auch moderne Sehgewohnheiten berücksichtigen, nutzen audiovisuelle Medien häufig Reenactments, d.h. historische Ereignisse werden mit Schauspielern nachgestellt. Auch originales Film- und Fotomaterial in Schwarz-Weiß wird immer öfter nachkoloriert.

Neben dem Vorstellen kreativer Erzählansätze, die bei Kindern und Jugendlichen das Interesse für Geschichte wecken sollen, wird in diesem *mediendiskurs*-Schwerpunkt auch diskutiert, inwiefern Fehlinformationen und eine unkritische Auseinandersetzung mit historischen Fakten problematisch sein können, wenn sie historisches Lernen und kollektives Erinnern verzerren.

Aufnahmen aus den deutschen Kolonien wurden von Europäern gemacht. Sie richteten die Kamera auf das, was den Zuschauern gezeigt werden sollte. Und gezeigt wurden die Aufnahmen bereits um 1900 vor allem in didaktischen Kontexten von Bildungsveranstaltungen. Zwei Schlaglichter auf die filmische Auseinandersetzung mit der deutschen Kolonialgeschichte im Lehr- und Unterrichtsfilm.

Alle Abbildungen aus dem Film *Die Urwälder unserer Kindheit* © filmkraft film münchen



Text: Stephan Ahrens

# Hinterlassene Kolonialerinnerungen

# I

Als Mitte der 1930er-Jahre die nationalsozialistische Bildungspolitik den Einsatz von Film im Schulunterricht forcierte, zogen auch Aufnahmen aus den ehemaligen deutschen Kolonien in die Klassenräume ein. Die 1934 gegründete Reichsstelle für den Unterrichtsfilm (RfU) hatte Titel im Programm wie *Afrikanische Steppentiere* (1936), *Deutsche Kulturarbeit in Kamerun* (1935) und *Fang und Zähmung afrikanischer Elefanten* (1938). Sie wurden über ein deutschlandweites Netzwerk von Bildstellen als 16mm-Kopien an Schulen verliehen und konnten mit tragbaren Projektoren vom Lehrer vorgeführt werden. Die Filme waren durchschnittlich 10 Minuten lang, stumm, schwarz-weiß und ohne Zwischentitel. Erklärungen und Kommentare sollten der Lehrperson überlassen werden.

Für all jene, die in den Schmalfilmvorführungen saßen, Schüler, Studenten, Soldaten u. a., waren das freilich nicht die einzigen Filmelerlebnisse. Es existierte das Kino parallel. Die RfU-Filme über Afrika und die Südsee wurden zumeist von denselben Firmen hergestellt, die auch Kultur- und Beiprogrammfilme für das Kino produzierten. Neben diese dokumentarischen und nicht fiktionalen Formen traten Spielfilme. Sie boten Geschichten und Abenteuer. Während die Lehrfilme den Blick zurück eher scheuten, entwarfen sie das Bild eines vergangenen Zeitalters. Das Biopic *Carl Peters* von Herbert Selpin (1941) sticht hierbei besonders hervor. Verkörpert wird er von Hans Albers, der in diesem Film einmal mehr einerseits als Draufgänger – so der Titel eines Kriminalfilms mit Albers von Richard Eichberg aus dem Jahr 1931 –, andererseits als melancholisch erscheint. Ein paar Jahre später spielte er den Helden in *Wasser für Canitoga* (1939), ebenfalls unter der Regie Selpins. Während die RfU-Filme langsam im Panoramashwenk die Ausmaße von Kaffeepflanzungen überblicken, wagt Selpin rasche Kamerafahrten. Albers als Peters überlebt – wagemutig und mit glücklicher Hand – diverse Anschläge auf seinen Expeditionen; bei der RfU wird bedächtig gewirtschaftet. Ursula von Keitz beobachtet z. B. an den Lehrfilmen von Paul Lieberenz, dass sie „[...] die aus den Unterrichtsfilmen vielfach rekonstruierbare, narrative Basisstruktur von Verwertungs- bzw. Verarbeitungskette und ökonomischer Wertschöpfung [illustrieren]“ (Keitz 2004, S. 95).

In verschiedenen Aufführungskontexten und Dispositiven – vom Kino bis zum Klassenraum – wirkten Filme an der Konstruktion einer Erinnerungskultur an die bis 1918 bestehenden Kolonien mit. Die Absicht war revanchistisch. Die Kolonien erscheinen nicht wie etwas Saturiertes oder Gewonnenes. So wie Carl Peters in der Vergangenheit erscheinen auch die zeitgenössischen Pflan-

zer gleichsam als Vorkämpfer – beiden stehen Briten gegenüber. So gehören Mut zum Risiko und kühne Helden zu diesen Filmen immer schon dazu.

Löste Albers die Abenteuerlust ein, versuchten diverse Marketingkampagnen die historische Korrektheit des Films abzusichern. So präsentierte das „Union-Kino“ in Elberfeld eine Ausstellung mit Objekten aus Afrika, wie die Zeitschrift „Der Film“ berichtete: „Mit viel Liebe und Ausdauer wurde da aus Museen, vom Reichskolonialbund und von Einheimischen manches Stück aus Deutsch-Ostafrika zusammengetragen, das viel bewundert und vor einzelnen Vorstellungen [von *Carl Peters*, Anm. d. Verf.] erläutert wurde.“<sup>41</sup> Das Kino verwandelt sich zum Museum und zum Vortragssaal. Auf die Begegnung mit der vermeintlichen historischen Authentizität von „Originalobjekten“ folgt Selpins Historienfilm. Wie der Film zeigt auch die Ausstellung etwas: Die Artefakte verweisen auf die deutsche Kolonialgeschichte. Nicht nur *Carl Peters* wurde ausgestattet, um eine historische Epoche im Film unverkennbar zu machen, auch der Vorführtort beruft Objekte gleichsam in den Zeugenstand. Die museal präsentierten Objekte belegen die Authentizität bzw. den Wahrheitsanspruch des Biopics.

**Anmerkung:**

1 Bildunterschrift auf der Seite „Der Film in Düsseldorf und Westdeutschland“. In: *Der Film*, 26/1942, S. 34



Durch historisierende Ausstattungen geraten Filme laut Siegfried Kracauer in einen Konflikt mit dem Realismus des Films, mit der Wirkung des Bildes auf die Zuschauer: „Beim Anblick dieser notwendig gestellten Dinge kann daher der fürs Medium empfängliche Kinobesucher kaum umhin, Unbehagen zu spüren. Die Affinität des Films zum Ungestellten mag seine Reaktionen sogar bis zu dem Grade bedingen, dass er, gleichgültig gegen den Fortgang der Handlung, unwillkürlich die Scheinwelt auf der Leinwand durch unverfälschte Natur ersetzt. Das heißt, indem er sich ganz mit der Kamera identifiziert, erliegt er nicht mehr naiv dem Zauber einer angeblich wiedererstandenen Vergangenheit, sondern bleibt sich der Anstrengungen bewusst, mit denen sie rekonstruiert wurde. [...] Historische Kostüme im Film erinnern ans Theater oder an eine Maskerade.“ (Kracauer 1985, S. 115)

Nun scheinen sich die Lehrfilme aus den Bildstellen auf den ersten Blick ganz auf das Ungestellte zu verlassen, indem sie die Natur aufnehmen (wenn auch im Interesse der Verwertung). Sie lassen keine vergangene Welt auferstehen bzw. versuchen, eine historische Epoche zu rekonstruieren. Statt Artefakte zeigen sie eine (vermeintlich) existierende Welt, die vom Gedächtnis an die deutschen Kolonien bestimmt wird. Wieso wären die Deutschen sonst dort? Nicht nur verzichten diese Filme auf historisierende Ausstattungsobjekte, sondern auch auf Momente, die sich als inszenierte sofort erkennen ließen. Anders als in den großen kolonialistischen Kulturfilmen wie Hans Cürlis' *Die Weltgeschichte als Kolonialgeschichte* (1926) montierten die Hersteller nur in Ausnahmen Karten, Trickaufnahmen und erklärende Zwischentitel ein. Die Filme überlassen sich ganz den Aufnahmen von Küstenstreifen, Feldern und Wäldern, über die die Kamera immer wieder schwenkt. Eine Art des Filmens, die auch aus Reise- und Amateurfilmen bekannt ist. So beginnt der von Paul Lieberenz hergestellte Lehrfilm *Deutsche Kulturarbeit in Kamerun* mit dem Titel „Der Urwald - das spätere Pflanzungs- und Siedlungsgebiet“, auf den ein Panoramaschwenk über ein dicht bewaldetes Gebiet folgt. Darauf schließt sich eine Aufsicht über dichte Baumkronen an, über denen die Kamera zu schweben scheint. Aus dem Dickicht treten Schwarze Arbeiter heraus, die zusammen mit *weißen* Männern einen Baum fällen.

Was Kracauer im Kontext seiner Filmtheorie entwickelt, erhält für die Betrachtung von Filmen über den deutschen Kolonialismus eine besondere Relevanz. Ein als nachhaltig angesehenes Mittel, um die Erinnerung an die deutsche Kolonialvergangenheit wachzuhalten, war nicht der Einsatz eines bestimmten Ausstattungsobjekts, sondern die Naturaufnahme. Die Natur ist in diesen Lehrfilmen nicht das Tendenzlose. Und an der Natur erregten und befriedigten die Spielfilme ihre Abenteuerlust.

## II

Eingedenk der enormen medialen Präsenz der deutschen Kolonialgeschichte (als Heldengeschichte) und der Obsession einzelner Verbände und Personen erscheint ihre marginale Rolle nach 1945 überraschend. Selpins *Carl Peters* ist bis heute ein Vorbehaltsfilm, der in Deutschland nicht ohne wissenschaftliche Einführung öffentlich gezeigt werden darf. Auch einige Lehrfilme über Kamerun wurden nach 1945 aus dem Verleih genommen, ein Großteil zirkulierte aber weiter. Die Beihefte zu den Filmen, mit denen sich die Lehrer auf den Unterricht vorbereiten konnten, wurden aktualisiert. In den Bildstellen war über Jahrzehnte ein Bilderreservoir aus den ehemaligen deutschen Kolonien, die

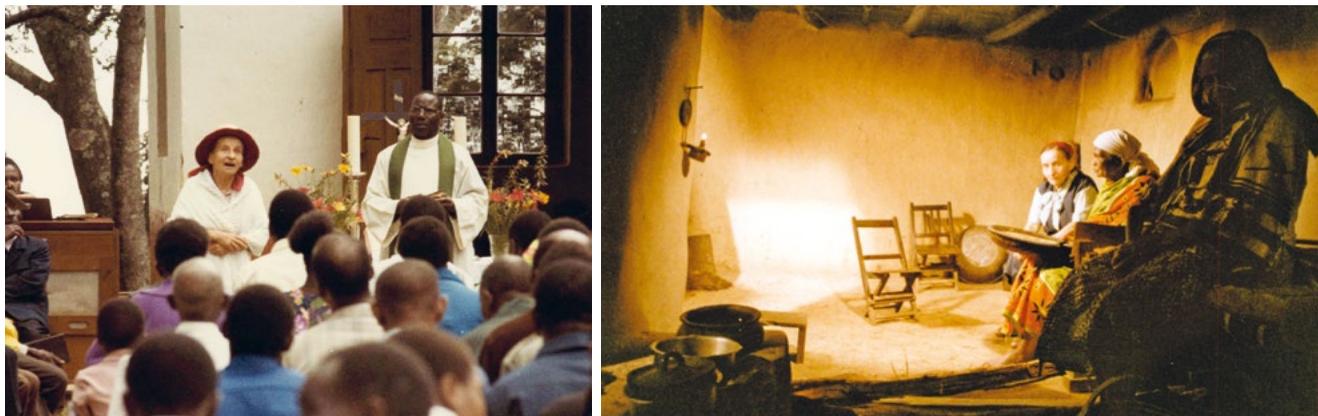
selbst historisch wurden, als die meisten Länder sich unabhängig machten. Hinterfragt wurde das Material nicht. Vielmehr blieb diese Form des filmischen Gedächtnisses weiter in Umlauf.

Die historischen Bedingungen für die Herstellung von Filmen über die deutschen Kolonien waren nach 1945 andere als noch zur Zeit des Dritten Reiches und der expansionistischen Pläne Deutschlands während des Krieges. Die Lehrfilme riefen die deutsche Kolonialvergangenheit ins Gedächtnis, veranlassten die Zuschauer, an die kontinuierliche Präsenz von Deutschland zu denken, und verwiesen auf eine „Wiedergewinnung“ des Kolonialreiches. Nach dem Zweiten Weltkrieg sah wohl selbst der 1955 gegründete „Verband ehemaliger Kolonialtruppen“ keine Chance mehr auf ein deutsches Kolonialreich. Das Gedächtnis wurde nostalgisch, verklärend.



Das änderte sich in der Bundesrepublik ab den späten 1960er-Jahren. Die kritische Auseinandersetzung mit der deutschen Kolonialgeschichte, der zeitgenössischen Entwicklungspolitik der BRD und dem Interesse für die damals sogenannte Dritte Welt erreichte auch die Bestände der Bildstellen. *Das Schwarzbuch des entwicklungspolitischen Films* zeigte 1977 auf, welche der Filme in den Verleihbeständen der Landesfilmdienste von Wirtschaftskonzernen finanziert wurden und nicht nur Extrakтивismus und Apartheid schönredeten, sondern auch ein idyllisches Bild der deutschen Kolonien verbreiteten und so in der Erinnerung verankerten. Die Abenteuerlust gehörte bei diesen Filmen unbedingt dazu. Unter den Herausgebern des *Schwarzbuches* war auch der Filmemacher Peter Heller, der in den folgenden Jahren neue Bilder aus den ehemaligen Kolonien anstieß. Heller war kein Einzelkämpfer, doch gehörte er zu den wenigen, die sich in dieser Zeit für eine ernsthafte Auseinandersetzung mit dem deutschen Kolonialismus einsetzten. Dies war auch biografisch bedingt, war sein Vater doch leitender Angestellter bei der Eisenbahn in „Deutsch-Südwest“ gewesen, wo auch seine Mutter Ruth Heller geboren worden war. Erst spät begibt sich Heller auf Spurensuche in seiner eigenen Familiengeschichte, in seinem ein-

drucksvollen Dokumentarfilm *Kolonialmama – Eine Reise in die Gegenwart der Vergangenheit* (2009). Zuvor durchbricht Heller in einer Reihe von Filmen die dominante Perspektive auf die deutsche Kolonialvergangenheit.



Wie überlagert die Erinnerungskultur durch die alten Filme war, macht schon der Titel seines Films *Die Urwälder unserer Kindheit* (1980) deutlich, der von dem Institut für Film und Bild in Wissenschaft und Unterricht (FWU) in den Katalog mit Unterrichtsfilm aufgenommen wurde. Bei dem Film handelt es sich um die Kurzfassung von *Usambara – Das Land, wo Glaube Berge versetzen soll* (1979/1980). Hier blicken zwei ältere Frauen, Frieda Wohlrab und Agnes Rösler, auf ihre Kindheit zurück. Sie wuchsen als deutsche Missionarskinder in der Missionsstation Hohenfriedeberg in Deutsch-Ostafrika (heute Mlalo in Tansania) auf und mussten 1918 die Kolonie, die zwischen Belgien und Großbritannien aufgeteilt wurde, verlassen. In den 1970er-Jahren kehren sie in das nun unabhängige Tansania mit der Absicht zurück, das Gebiet zu renaturieren, die Wälder wieder aufzuforsten. Hierbei versuchen sie die lokale Bevölkerung anzuleiten – in Kontinuität des christlichen Missionsgedankens –, um mit ihnen zusammen Bäume zu pflanzen und eine Baumschule anzulegen. Unterstützt werden sie von dem Verwaltungsbeamten Lenard Mkulya, der im Einklang mit der Regierung Maßnahmen treffen soll, um den Waldbestand zu schonen. Doch wirkt es schräg: Von wem geht hier die Initiative aus? Welche Vorstellungen von einem Urwald werden hier verfolgt? Erinnern sich die beiden Frauen nicht eher an Fiktionen zu der deutschen Kolonialvergangenheit?

Hellers Film nimmt das Motiv auf, das die Produktionen der RfdU hinterlassen haben, dichte Wälder, in denen riesige Bäume gefällt werden. Urwälder werden in eine Vergangenheit hineinprojiziert. *Die Urwälder unserer Kindheit* ist eine Revision der Geschichtsbilder der deutschen Lehrfilmproduktion, ohne einen neuen Historienfilm zu inszenieren. Statt die Geschichte von Carl Peters umzudrehen und etwa einen anderen Helden zu finden,

vervielfältigt Heller die Perspektiven. Wohlrab und Rösler treten als Zeitzeuginnen auf und blicken sowohl auf ihre Vergangenheit vor 1918 als auch auf die Gegenwart im Usambara-Gebirge; Mkulya blickt ebenfalls auf die Vergangenheit zurück, in der die Rodung großer Waldflächen während der Kolonisierung des Gebiets durch Deutsche (im Zuge von Carl Peters) begann, und auf die Zukunft seines Landes. Zudem betrachtet er auch die beiden Frauen und zeigt sich von ihrem missionarischen Eifer irritiert. Wenn im Filmtitel der Kurzfassung von „unserer Kindheit“ gesprochen wird, ist damit die der beiden Missionarskinder gemeint und nicht die von Mkulya und seinen Vorfahren.

Heller kommentiert die Haltung der Personen kaum – anders als in seinem Kompilationsfilm aus Archivmaterialien *Die Liebe zum Imperium. Deutschlands dunkle Vergangenheit in Afrika* (1977), der als 16mm-Kopie ebenfalls in Bildstellen und Landeszentralen auszuleihen war, in dem er nicht nur die Kolonialverbrechen anklagt, sondern auch die Verdrängung: „Von der kolonialen Mitschuld fühlen sich nur wenige Völker frei. Die Deutschen, deren Reich um die Jahrhundertwende für dreißig Jahre mit zu den größten Kolonialmächten aufgestiegen war, zählen dazu; zu unrecht, wie die Fakten der Geschichte belegen. Diese Verdrängung aus dem Bewusstsein der Bürger der Bundesrepublik gelang fast vollständig. Ohne Trauerarbeit ist die Kolonialschuld scheinbar verjährt – die Täter, Mittäter und Mitläufer sterben aus.“ (Heller 1978, S. 1) Sind Frieda Wohlrab und Agnes Rösler auch Mitläuferinnen gewesen, deren Engagement in Tansania dem Versuch einer Wiedergutmachung ähnelt?

Heute betrachten wir *Die Urwälder unserer Kindheit* als historisches Dokument, das auch von der bundesrepublikanischen Beschäftigung mit dem deutschen Kolonialismus erzählt. Unerwähnt bleiben Ereignisse wie der Maji-Maji-Aufstand gegen das deutsche Kolonialsystem, dem Heller in *Die Liebe zum Imperium* ein eigenes Kapitel widmet. Er erzählt von ihm allein über Fotografien. Es lohnt eine Beschäftigung mit diesem existierenden Bilderreservoir – und es lohnt auch, die Abenteuerlust ins Archiv zu verlagern, bevor neue Geschichtsbilder inszeniert werden.

#### Literatur:

**Heller, P.:** Vorwort. In: D. Bald/ P. Heller/W. Hundsdoerfer/ J. Paschen (Hrsg.): *Die Liebe zum Imperium. Deutschlands dunkle Vergangenheit in Afrika*. Ein Lesebuch zum Film. Bremen 1978

**Keitz, U. von:** *Wie „Deutsche Kamerun-Bananen“ ins Klassenzimmer kommen. Pädagogik und Politik des Unterrichtsfilms*. In: H. Segeberg (Hrsg.): *Mediale Mobilmachung I. Das Dritte Reich und der Film*. Paderborn 2004, S. 71-102

**Kracauer, S.:** *Theorie des Films. Die Errettung der äußeren Wirklichkeit*. Frankfurt am Main 1985



# „Es bedarf keinerlei zusätzlicher Emotionali- sierung.“

Claudia Mikat im Gespräch mit  
Jens-Christian Wagner

Wie lassen sich heute NS-Geschichte und Gedenkstättenarbeit jungen Menschen vermitteln, ohne sie zu überfordern? *medien-diskurs* sprach mit Dr. Jens-Christian Wagner, Direktor der Stiftung Gedenkstätten Buchenwald und Mittelbau-Dora und Professor für Geschichte in Medien und Öffentlichkeit an der Friedrich-Schiller-Universität Jena, über erinnerungskulturelle Herausforderungen zwischen Medienwirkung, Bildungsauftrag und gesellschaftlichem Gegenwind.

## **Was ist die Aufgabe von Gedenkstätten heute?**

Gedenkstätten haben tatsächlich ein sehr breites Portfolio, was ihre Funktion und ihre Aufgaben anbelangt.

Das fängt natürlich damit an, zu gedenken. Und das bedeutet, die Orte der ehemaligen Konzentrationslager als Orte der Trauer und des Gedenkens zu gestalten – sowohl für Angehörige als auch für die gesamte Gesellschaft.

Daneben haben Gedenkstätten einen dokumentierenden Auftrag. An diesen Orten soll mit geeigneten Mitteln, z.B. Ausstellungen und pädagogischen Formaten, darauf verwiesen werden, was hier passiert ist. Der historische Ort soll gewissermaßen zum Sprechen gebracht werden und die Relikte, die es gibt – seien es bauliche Relikte, schriftliche Hinterlassenschaften, Fotos, Audiodokumente, Filmaufnahmen etc. –, sollen als Beweiswert erhalten und für die Forschung wie auch für die Bildungsarbeit zugänglich gemacht werden.

Die dritte Funktion ist damit unmittelbar verbunden. Das ist die edukative, also die Bildungsaufgabe. Das heißt, es geht darum, diese Orte, an denen Menschen Opfer unsagbarer Verletzungen der Menschenrechte, der Menschenwürde wurden, an denen viele Menschen ermordet wurden, als Orte des Lernens zu gestalten. Dabei steht die Frage im Mittelpunkt, in welcher Gesellschaft wir heute leben und wie wir unser gesellschaftliches und politisches Miteinander gestalten wollen.

**Die Funktionen „Dokumentation“ und „Bildung“ werden vor allem mit Blick auf jüngere Menschen wichtiger, weil immer weniger direkte familiäre Bezüge zum Nationalsozialismus bestehen. Sie haben gesagt: Man muss die Orte zum Sprechen bringen. Welche Ansprache funktioniert bei Jugendlichen am ehesten?**

Das kommt immer ganz darauf an, mit welchem Vorwissen jemand zu uns kommt. Ohnehin muss man sagen, dass Vor- und Nachbereitung von Gedenkstättenbesuchen tatsächlich das A und O sind.

Wie kann man den Ort zum Sprechen bringen? – Bleiben wir erst einmal bei den baulichen Relikten wie dem Zaun, dem Lagertor, dem Krematorium, den Baracken oder Fundamenten! Diese Relikte müssen sichtbar gemacht werden. In vielen Fällen sind sie nämlich über Jahrzehnte schlichtweg zugewachsen oder auch mutwillig zerstört und verschwunden gelassen worden. Zurück in die Sichtbarkeit holt man sie, indem z.B. Ausgrabungen vorgenommen werden, die übrigens selbst auch schon Teil von Bildungsformaten sein können.

Außerdem werden diese baulichen Relikte mit Infotafeln oder digitalen Methoden gekennzeichnet. Damit wird vorsichtig, sensibel und zurückhaltend auf ihre Funktion verwiesen. Darüber hinaus ist es wichtig, dass es an den Orten ehemaliger Konzentrationslager oder anderer NS-Verbrechen eine entsprechende Ausstellung gibt, in der die archivalische Hinterlassenschaft in aller Breite historisch oder fachwissenschaftlich kuratiert dargestellt wird, um sowohl den Kontext

des Verbrechens als auch die Kontexte der unmittelbaren Ortsgeschichte zu vermitteln, und zwar mit einer gesellschaftsgeschichtlichen Perspektive.

Schließlich gibt es auch Bildungsformate, die sich mittels sehr unterschiedlicher Methoden der Geschichte des jeweiligen Ortes nähern. Häufig wird in den Gedenkstätten, u. a. auch hier in Buchenwald, zum Einstieg mit einer sogenannten assoziativen Bildermethode gearbeitet. Das heißt, man setzt sich zunächst in einem Seminarraum zusammen. In der Mitte liegen Fotos, manchmal auch Dokumente aus der Lager- oder unmittelbaren Befreiungszeit. Jeder greift sich ein Foto heraus, das ihn oder sie auf eine bestimmte Weise anspricht. Dann stellt man sich gegenseitig die Fotos vor und sagt, was man glaubt, auf diesen Fotos zu sehen. Das ist ein erster assoziativer Einstieg und holt die Gruppe dort ab, wo sie steht. Die Teamer wissen nach diesem Gespräch, wie viel Vorwissen mitgebracht wird, um dann in die Betreuung vor Ort einzusteigen. Ein Bestandteil ist immer auch ein Rundgang durch das ehemalige Lagergelände. Dabei werden exemplarisch bestimmte Orte angelaufen.

Ein Schlüssel kann sein, dass man gar nicht mit der eigentlichen Lagergeschichte anfängt, sondern mit der Frage einsteigt, warum es hier so aussieht, wie es aussieht. Also beispielsweise: Warum sieht man keine Baracken mehr? Warum ist der Zaun löchrig? Warum bröckelt der Putz an den Gebäuden? Und/Oder warum steht hier ein riesiges Denkmal? Im Fall von Buchenwald z.B. dieser poststalinistische Glockenturm mit einer

Bronzeplastik kämpfender Antifaschisten davor, also ein DDR-Geschichtsbild. Welche Botschaften werden da vermittelt? Wie wird die Geschichte oder wie wurde die Geschichte dieses Ortes in den vergangenen 80 Jahren repräsentiert? Auch das kann ein Einstieg in die Lagergeschichte sein.

***Sie betonen die Bedeutung von Vorwissen. Viele Jugendliche bringen vor allem durch Spielfilme wie Schindlers Liste oder Der Pianist bereits Bilder vom Nationalsozialismus mit in die Gedenkstätte. Erleben Sie dieses mediale Vorwissen eher als hilfreich oder als störend?***

Teils, teils. Man muss wissen, dass Menschen mit diesen Bildern hierherkommen - und es ernst nehmen. Durch das mediale Framing wird letzten Endes ein relativ fragmentarisches Wissen über die nationalsozialistischen Konzentrations- und Vernichtungslager und die NS-Verfolgungspolitik in die Gesellschaft gebracht. Ein Ergebnis dieser vielen Filme, die sich ja im Wesentlichen auf die Geschichte der Shoah beziehen, also auf die Ermordung der europäischen Juden, ist es, dass viele Menschen glauben, nahezu alle Opfer in den Konzentrationslagern seien Jüdinnen und Juden gewesen. Sie reagieren dann erst einmal überrascht, wenn sie erfahren, dass in Buchenwald die Mehrheit der Häftlinge keine Juden waren, sondern überwiegend politische Häftlinge. Dazu kamen Sinti und Roma, Menschen, die als Homosexuelle und als sogenannte Asoziale und Berufsverbrecher verfolgt wurden. Also eine ganze Bandbreite.

Der Film *Schindlers Liste* endet damit, dass alle Überlebenden zum Gedenken Steine auf Grabsteine legen, wie das in der jüdischen Tradition im Totengedenken üblich ist. Kaum war dieser Film in den 1990er-Jahren in den Kinos, haben wir in den Gedenkstätten eine radikale Änderung des Besucherverhaltens erlebt. Plötzlich fingen die Menschen an, überall Steine hinzulegen. Und das ist bis zum heutigen Tage so! Da merkt man, wie stark mediale Darstellungen gesellschaftliches Bewusstsein prägen können.

***In welcher Form nutzen Sie mediale Darstellungen in Ihren Ausstellungen oder in der Bildungsarbeit der Gedenkstätte?***

Tatsächlich benutzen wir die ganze Bandbreite medialer Darstellungen. Beispielsweise - das macht man seit Jahrzehnten - werden Fotografien und Filme genutzt, die die Alliierten bei der Befreiung der Lager im Frühjahr 1945 angefertigt haben.

Etwa seit den 1970er-Jahren werden Videointerviews von Zeitzeugen gezeigt, in denen diese berichten, was die Geschichte konkret

für sie selbst bedeutet hat. Hinzu gekommen sind natürlich auch moderne technische Anwendungen wie Virtual und Augmented Reality. Ich habe schon Ausstellungen gemacht, in denen mit Augmented Reality gearbeitet wurde, wenn es darum ging, nicht mehr vorhandene oder nicht zugängliche räumliche Strukturen sichtbar zu machen. Was wir in Buchenwald vor ca. zwei Jahren auf den Weg gebracht haben, ist eine webbasierte App. Sie heißt: „Den Dingen auf der Spur“ und richtet sich gezielt an Schülerinnen und Schüler. Darin werden exemplarisch dreidimensionale Exponate vorgestellt - mit allen Botschaften aus der Geschichte, die darin verborgen sind, also z.B., dass jemand in einen

**„Durch das mediale Framing wird letzten Endes ein relativ fragmentarisches Wissen über die nationalsozialistischen Konzentrations- und Vernichtungslager und die NS-Verfolgungspolitik in die Gesellschaft gebracht.“**

Blechnapf seine Häftlingsnummer eingeritzt hat. Oder dass ein Gruß an die Angehörigen irgendwo notiert ist. Diese Exponate sind didaktisch aufbereitet, wissenschaftlich kuratiert und als eine Auswahl in die Öffentlichkeit gebracht. Damit machen wir gute Erfahrungen, auch im Kontext von Vor- und Nachbereitung.

***Nach welchen Kriterien wählen Sie das Material aus – und wo ziehen Sie klare Grenzen, etwa bei Inhalten, die aus Ihrer Sicht nicht geeignet sind?***

Grenzen sind aus meiner Sicht, sowohl im Analogen als auch im Digitalen, immer dann erreicht, wenn Authentizität simuliert wird. In dem Augenblick, wo fiktionale Elemente als Ergänzung dazukommen, machen wir das kenntlich. Das halte ich für extrem wichtig. Die Gedenkstätten haben, gerade auch, was die Sachzeugnisse in ihren Archiven anbelangt, einen sehr hohen Beglaubigungswert. Und in dem Augenblick, wo wir anfangen, historische Quellen gewissermaßen nachzustellen, fälschen wir sie potenziell.

***Das Nachstellen historischer Szenen – sogenannte Reenactments – ist ein gängiges Stilmittel, auch in dokumentarischen Formaten. Wie stehen Sie zu diesem Mittel im Kontext der Gedenkstättenarbeit? Lehnen Sie es grundsätzlich ab oder kann es auch helfen, Zuschauende emotional stärker zu erreichen?***

Die Verbrechen, mit denen man in Buchenwald konfrontiert ist, sind dermaßen brutal und unfassbar, dass es keinerlei zusätzlicher Emotionalisierung bedarf. Im Gegenteil, es ist eher die Aufgabe, die Emotionalisierung ein wenig herunterzufahren, um hier keine Überwältigungspädagogik zu betreiben. Reenactments kann man machen, aber es muss deutlich bleiben, dass es sich nicht um authentisches Material handelt. Die Grenzen müssen immer deutlich sichtbar sein.

Wobei auch ethische Grenzen unbedingt zu berücksichtigen sind. Rein theoretisch könnte man beispielsweise mit Virtual Reality einen Gang in die Gaskammer nachstellen. Die Tür wird verschlossen. Und dann fängt es von oben an zu sprühen. Das kann man technisch alles machen, aber es versteht sich von selbst, dass sich das aus ethischen Gründen verbietet.

**„In dem Augenblick, wo wir anfangen, historische Quellen gewissermaßen nachzustellen, fälschen wir sie potenziell.“**

***Nicht authentisch sind auch inszenierte Szenen, die die Alliierten verwendet haben, und nicht authentisch sind natürlich ebenfalls von den Nationalsozialisten zu Propagandazwecken erstellte Bilder. Wie gehen Sie damit um? Reicht da der Hinweis auf die Quelle, der Hinweis darauf, dass es sich um Propagandamaterial handelt? Oder nutzen Sie dieses Material gar nicht?***

Das ist eine sehr gute Frage und wird bei jedem Ausstellungsprojekt immer wieder neu diskutiert. Propagandaplakate und -fotos der Nationalsozialisten geben die Täterperspektive wieder. Das muss immer berücksichtigt werden! Es reicht

nicht, dazu einfach nur eine Bildunterschrift zu verfassen. Man muss in der Positionierung dieses Dokuments innerhalb der Ausstellung darauf achten, dass wir quellenkritisch damit umgehen und der Propagandawert oder der propagandistische Inhalt nach Möglichkeit gebrochen wird. Das wird nicht immer möglich sein, aber man muss sich dieser Sache sehr bewusst sein.

Und Quellenkritik ist tatsächlich nicht nur für die historische Forschung, sondern auch für das Konzipieren einer Ausstellung die wichtigste Forderung überhaupt.

***Wie bewerten Sie vor diesem Hintergrund das Gros des dokumentarischen Materials, das im Fernsehen gesendet wird? Wird Ihrer Meinung nach mit diesen Materialien sorgfältig genug umgegangen?***

Es kommt immer darauf an. Sie kennen sicherlich noch die Filme von Guido Knopp aus dem ZDF. Darin wurde meines Erachtens schindluderhaft mit sogenannten Zeitzeugen umgegangen. Die Sendung



Der Appellplatz nach der Befreiung  
Blick vom Turm des Torgebäudes über den Appellplatz, 14. April 1945  
Foto: Walter Chichersky, U.S. Signal Corps.

hatte das Prinzip, dass aus dem Off apodiktisch irgendetwas behauptet wurde. Danach wurde vor schwarzem Hintergrund ein sogenannter Zeitzeuge eingeblendet, der im Prinzip dasselbe noch einmal sagte – gewissermaßen als Beglaubigung dessen, was vorher der Wissenschaftler bzw. der Sprecher der Doku behauptet hatte. Damit nimmt man den Zeitzeugen in Wirklichkeit als historische Quelle überhaupt nicht ernst, weil er letzten Endes als Beglaubigungsinstrument missbraucht wird.

Und manchmal wurden Zeitzeugenausschnitte eklektizistisch zusammengeschnitten, sodass es ins Narrativ passte. Auch das ist kein quellenkritischer Umgang mit den Dokumenten. Es wurden z.T. Aufnahmen aus Propagandafilmen verwendet.

Was wir in letzter Zeit gerade bei jüngeren Kolleginnen und Kollegen häufiger erleben, ist die Forderung, vor fast jedes historische Dokument eine Triggerwarnung zu stellen. Oder bestimmte Begriffe aus historischen Quellen wie das N- oder das Z-Wort zu streichen. Damit habe ich, ehrlich gesagt, große Probleme. Das sind historische Dokumente – und die sollten wir nicht ändern. Denn

damit verändern wir auch den semantischen Charakter eines Dokuments. Bei der Präsentation sollte man natürlich vorsichtig sein. Ich würde z.B. niemals eine riesige Typografie mit dieser Wortführung an die Wand drucken oder dergleichen. Aber so etwas dezent in einer Vitrine präsentieren, das darf man meines Erachtens schon.

***Empfinden Sie eine Triggerwarnung als Hohn den Opfern gegenüber?***

Wenn man ein Dokument, in dem es um Erschießungen von Juden geht, mit einer Triggerwarnung versieht – mit dem Hinweis auf Retraumatisierung, weil man vielleicht auf der Straße rassistischen Kommentaren ausgesetzt ist –, dann halte ich das schon fast für anmaßend gegenüber dem, was ein Mensch erleiden musste, der Opfer dieser Erschießung wurde. Womit ich überhaupt nicht kleinreden möchte, was jemand an Alltagsrassismus erlebt. Aber da ergibt sich eine Schieflage und ich finde, dass wir in solchen Zusammenhängen etwas vorsichtig sein müssen.

***Im Spannungsfeld von Bildungsanspruch und Jugendschutz stellt sich grundsätzlich die Frage, wie mit drastischen Bildern umzugehen ist. Halten Sie sogenannte Schockbilder für notwendig, um Betroffenheit zu erzeugen, oder sehen Sie eher die Gefahr, dass Kinder und Jugendliche traumatisiert oder zu früh mit diesen Inhalten konfrontiert werden und sich dann der Thematik verschließen? Wie stehen Sie zu Schockbildern im Kontext von Dokumentationen?***

Ablehnend, wenn sie als Schockbilder verwendet werden und das Ziel ist, jemanden moralisch zu überwältigen. Der Beutelsbacher Konsens spricht von Überwältigungsverbot und Kontroversitätsgebot. Mittlerweile ist das in der Gedenkstättenarbeit auch Common Sense. Man kann das Thema Jugendlichen ab 14 Jahren auch altersgerecht vermitteln, ohne sie zu schocken und im schlimmsten Fall zu traumatisieren. Fotos von Leichenbergen vor dem Krematorium oder von geöffneten Massengräbern zeigen wir zwar in unseren Ausstellungen, aber nicht als Blow-up oder über Freisteller. Wir spielen also nicht mit diesen Fotos. Wir zeigen sie eher klein und verzichten auf Fotografien, auf denen z.B. explizit Geschlechtsteile und dergleichen zu sehen sind. Wir verzichten aber nicht ganz auf solche Fotografien, weil das Argument durchaus schlagend ist, dass es letzten Endes eine Verharmlosung der Geschichte wäre, wenn wir die Bilder, die das Grauen dokumentieren, völlig weglassen.

**„Wir sind aufgefordert, uns für die liberale Demokratie einzusetzen und für die offene, humane und gerechte Gesellschaft zu streiten und uns dafür zu engagieren.“**

***Der Beutelsbacher Konsens spricht sich gegen Überwältigung aus. Geht es dabei in erster Linie um den emotionalen Schutz Heranwachsender – also darum, sie nicht zu stark zu konfrontieren? Oder steckt auch die Sorge dahinter, dass eine zu starke emotionale Wirkung dazu führen könnte, dass sich junge Menschen aus Selbstschutz rational vom Thema abwenden?***

Dahinter stehen ein psychologischer und ein didaktischer Gedanke. Der psychologische ist der, dass Schock und Schwarze Pädagogik eher zu Abwehr führen und dass gewissermaßen kognitiv die Schranken heruntergefahren werden. Der didaktische Gedanke ist, dass wir unseren Besucher:innen nicht irgendeine Lehre aus der Geschichte oder eine Sichtweise auf Geschichte aufzwingen wollen. Vielmehr wollen wir sie befähigen, sich selbst ein Urteil aus der Geschichte zu erarbeiten. Das ist ein mühsamer Prozess.

***Im Zusammenhang mit Geschichtsrevisionismus und einer wachsenden Demokratiefährdung: Welche Erfahrungen machen Sie mit Angriffen auf Gedenkstätten und Ihre Arbeit? Beobachten Sie hier eine Zunahme?***

Ja. Wir erleben seit etwa zehn Jahren eine Zunahme von Anfeindungen, aber auch von tätlichen Angriffen gegen die Gedenkstätten. Insbesondere in den letzten zwei, drei Jahren hat das sehr stark zugenommen. Da hat die Pandemie sicherlich auch eine Rolle gespielt mit den verschwörungsideologischen Protesten

gegen die Schutzmaßnahmen, die zu einer Zunahme von antisemitischen Verschwörungserzählungen und Ressentiments gegenüber der liberalen Gesellschaftsordnung geführt haben.

Die Anfeindungen sehen wir aus den Parlamenten heraus, z.B. durch die AfD, die ständig geschichtsrevisionistische Positionen in die Öffentlichkeit bringt. Sie versucht auch, Misstrauen gegen unsere Arbeit zu säen, indem wir mit diskreditierenden kleinen Anfragen im Landtag konfrontiert werden.

Wir erleben diese Anfeindungen aber auch in direkten Angriffen auf die Gedenkstätten. Info- oder Gedenktafeln werden mit Hakenkreuzen oder SS-Runen beschmiert und Gedenkbäume für individuelle Opfer des KZ Buchenwald abgesägt. Diesen erinnerungspolitischen Klimawandel erleben wir auch bei Besucherinnen und Besuchern. Eine Minderheit von ihnen tritt zunehmend lauter und selbstbewusster auf und vertritt offen geschichtsrevisionistische Positionen in den Gedenkstätten. Das hatten wir vor einigen Jahren so noch nicht.

***Sie haben in einem Gespräch mit Carolin Emcke einmal gesagt: „Wenn ich heute höre, wehret den Anfängen, kann ich nur antworten: Welche Anfänge? Wir sind schon mittendrin.“ Was meinen Sie damit? Haben wir aus der Geschichte nichts gelernt?***

Ja. Wir merken, dass auch demokratische Parteien rassistische und verschwörungsideologische Narrative der AfD übernommen haben. Das hat dazu geführt, dass sich der gesamte politische Diskurs in Deutsch-

land sehr stark nach rechts verschoben hat. Wir haben mit der AfD eine Partei in Deutschland, die antiliberal, antidemokratische Ressentiments bedient, die notorisch den Holocaust kleinredet, verharmlost, die die deutsche Größe postuliert, die autoritäre, rassistische Parolen verbreitet und unseren Staat radikal umbauen möchte. Sie stellt im Grunde die institutionalisierte Absage an Art. 1 unseres Grundgesetzes dar, der da heißt: „Die Würde des Menschen ist unantastbar.“ Da müssen bei uns allen tatsächlich sämtliche Alarmglocken läuten! Wir sind aufgefordert, uns für die liberale Demokratie einzusetzen und für die offene, humane und gerechte Gesellschaft zu streiten und uns dafür zu engagieren. Das muss jetzt passieren, denn morgen ist es vielleicht zu spät.

Text: Monika Weiß

Film und Fernsehen sind audiovisuelle Medien. Anders als das Radio sind sie darauf angewiesen, die erzählten Inhalte im Bild zu zeigen. Was nun, wenn es von wichtigen Momenten keine Aufnahmen gibt, etwa von politischen Verhandlungen, Verbrechen oder Ereignissen aus dem Mittelalter? Ein wichtiges Stilmittel ist in solchen Fällen das Reenactment, die Nachinszenierung in Spielszenen, die zumeist mit typisch dokumentarischen Erzählstrategien kombiniert wird (etwa der Verwendung von Archivmaterial, der Erklärung aus dem Off und Expert\_innen- oder Zeitzeug\_innen-Interviews). Aber welche Funktionen - neben einer reinen Bebilderung - erfüllen Reenactments? Wo ist ihr Ursprung zu verorten und warum müssen sie kritisch gesehen werden?

# Reenactment

Nur ein Mittel zur Darstellung im Dokumentarischen?

## Definition und Ursprung im Live-Reenactment

Reenactments sind ein wichtiges Stilmittel, um solche Ereignisse möglichst detailgetreu zu rekonstruieren, von denen es nur wenig bis gar kein Bild- und/oder Tonmaterial gibt. Grundlage sind daher meist schriftliche Überlieferungen, die entweder mit professionellen Schauspielenden oder Laien szenisch nachgestellt werden. Führt man sich entsprechende Formate vor Augen<sup>1</sup>, wird klar, dass auf diesem Weg den Zuschauenden das Beobachten von eigentlich nicht beobachtbaren Geschehnissen ermöglicht werden soll (vgl. Wortmann 2012, S. 141). Am häufigsten finden Reenactments in Geschichtsdokumentationen Verwendung, doch wird auch im Bereich „True Crime“ vermehrt auf sie gesetzt, um Verbrechen, die im Verborgenen stattfanden, für die Zuschauenden darzustellen. Allgemein wird also im Reenactment das, wovon es keine Bilder gibt, filmisch konkretisiert und visuell greifbar gemacht (vgl. Hißnauer 2011, S. 250).

Das Prinzip des Reenactments ist keine Erfindung der Medien, sondern stammt aus der Geschichts- und Museumspädagogik. Hier handelt es sich um eine erlebnisorientierte Vermittlungspraxis (vgl. Kagel 2008, S. 9), die sich in Freilichtmuseen durchsetzen konnte, wo Besucher\_innen vergangenes Leben gezeigt wird, oder in Reenactment-Großereignissen wie der alljährlich stattfindenden Rekonstruktion der Völkerschlacht bei Leipzig. Auch gibt es eine Bandbreite an Mittelalter-Reenactments in Form von Ritterturnieren und Märkten. Allen gemein ist: Im Mitmach- und Aufführungscharakter werden militärische und gesellschaftliche Ereignisse möglichst authentisch nachgespielt bzw. wird sich in der Inszenierung mindestens an solche angelehnt (vgl. Glaser/Garsoffky/Schwan 2010, S. 237), um im besten Fall Vergangenheit am eigenen Leib zu erleben. In diesem Zuge verwischen die Grenzen zwischen „selbst erfahrener“ und „nicht erfahrbare“ Vergangenheit.

In Film und Fernsehen wird dieses geschichtspädagogische Konzept des Reenactments an die eigenen medialen Bedingungen angepasst. Hier sind es diejenigen Spielszenen, die zur „bewegten Bebilderung der historischen oder archäologischen Funde und (vermuteten) Sachverhalte dienen“ (Hochbruck 2012, S. 189). Aktuell stellt Reenactment also einen Sammelbegriff dar, der „in engem Zusammenhang mit einer Vielzahl von Inszenierungsstrategien [steht], jenen des Films und Fernsehens ebenso wie denen der Museen, der Archäologie oder auch der Künste“ (Weiß 2019, S. 49).

## Formen des Reenactments in Film und Fernsehen

Es existiert eine große Bandbreite von Reenactments. Sie reicht „von sparsam eingesetzten stummen Szenen, die eine Geschichte flüssiger und gelenkiger machen sollen, über dialogfreie, aber als Sequenzen aufgebaute Spielszenen [...] bis hin zu kompletten Inszenierungen“ (Wolf 2005, S. 32). Alle sind jedoch stets eingebunden in ein Ensemble des Dokumentarischen (vgl. Wagenknecht 2009, S. 198), u. a. bestehend aus Erklärungen (aus dem Off oder von einer moderierenden Person), Expert\_innen-Aussagen, Archivmaterial und Zeitzeug\_innen-Interviews.

Die zweiteilige *Terra X*-Dokumentation *Der Dreißigjährige Krieg* (ZDF 2018) führt einerseits die Grundformen des Reenactments, andererseits deren Einbindung in das dokumentarische Ensemble beispielhaft vor: Gleich zu Beginn holt eine allwissende und alles verbindende männliche Erzählstimme aus dem Off die Zuschauenden ab. Es wird erklärt, dass wichtige historische Dokumente zum Dreißigjährigen Krieg in der Staatsbibliothek Berlin verwahrt werden. Im Bild zu sehen ist eine Person (im weiteren Verlauf als Experte wiederkehrend), die in der Staatsbibliothek ein offensichtlich altes Buch in die Hände nimmt und darin blättert. Die Kamera zeigt dieses Blättern in Detailaufnahme (siehe Abb. 1).



Abb. 1: *Der Dreißigjährige Krieg*: Ein Experte blättert in Zeitdokumenten aus dem 17. Jahrhundert (Screenshot)

So wird etabliert, dass es sich tatsächlich um ein historisches Schriftstück handelt. Gleichzeitig dienen die Bilder zur inhaltlichen Verbindung mit den späteren Spielszenen, da diese auf den archivierten Berichten basieren werden und damit eine authentische Nachinszenierung darstellen sollen. In einer nächsten Sequenz wird sodann in Überblendung aus den Dokumenten in das Reenactment überführt. Ein erwähnter Schuhmacher wird als Protagonist bei seiner Arbeit gezeigt: Raum, Kleidung, Werkzeug, alles in Anlehnung an das frühe 17. Jahrhundert (siehe Abb. 2).



Abb. 2: *Der Dreißigjährige Krieg*: Reenactment in der Hütte des Schuhmachers (Screenshot)

Der Protagonist jedoch spricht nicht, die Bilder werden vom Erzähler aus dem Off gerahmt. Sie dienen der Versetzung von Handlung und Zuschauenden in die Vergangenheit. Neben diesen stummen Szenen kommen im weiteren Verlauf auch dynamischere Spielszenen zum Einsatz, etwa bei der Inszenierung des Prager Fenstersturzes (siehe Abb. 3 und 4).



Abb. 3 und 4: *Der Dreißigjährige Krieg*: Reenactment als dynamische Spielszene zum Prager Fenstersturz (Screenshots)

Zwischen den Reenactments werden stetig Bilder historischer Dokumente und Zeichnungen sowie Landschaftsaufnahmen und Expert\_innen-Interviews gezeigt, die vor allem die Wissensvermittlung und Authentisierung garantieren sollen. Die Stimme aus dem Off ist dabei durchweg maßgebend. Sie erzählt die Geschichte(n) und erklärt die Zusammenhänge.

## Funktionen des Reenactments in Film und Fernsehen

Reenactments dienen also in erster Linie der Visualisierung und Veranschaulichung, worauf audiovisuelle Medien wie das Fernsehen in ihrer Darstellungsform aus Bild und Ton angewiesen sind. Über die Veranschaulichung findet oftmals eine Komplexitätsreduktion statt, die zu einem scheinbar besseren Verständnis der vergangenen Ereignisse führt. Dies ist gerade dann maßgebend, wenn aus einer subjektiven Perspektive erzählt wird (vgl. Kügler 2024), wie im oben erläuterten Beispiel aus der Perspektive des einfachen Schuhmachers oder an anderer Stelle aus der des einfachen Fußsoldaten, der in die Schlacht zieht.

Letztlich sind Reenactments im Dokumentarischen aber vor allem das unterhaltende Element. Die Ereignisse werden durch das Nachspielen spannender, der gegebenenfalls trockene Geschichtsstoff wird emotionalisiert und bekommt ein menschliches Gesicht. All das führt im Idealfall zu einer stärkeren Empathie bei den Zuschauenden und hält diese bei der Sendung - und weckt gegebenenfalls ein weitergehendes Interesse am präsentierten Stoff.

### Ein kritischer Blick

Diese erst einmal positiven Funktionen des Reenactments müssen jedoch gleichzeitig kritisch betrachtet werden. Denn einerseits werden Dokumentationen an sich sowie die gezeigten Ereignisse unterhaltsamer, spannender und emotionaler. Andererseits jedoch verschleiern sie, dass keine neutrale Bebilderung von Quellen oder Überlieferungen erfolgt, sondern in jeder Inszenierung immer eine subjektive Interpretation und damit implizite Deutung steckt. Es kommt stets darauf an, wer inszeniert, welche Redaktion dahintersteht und welche Perspektive eingenommen wird. Zuschauenden jedoch wird dies nicht offengelegt, sodass Interpretationen und Deutungen oft als Fakten, als ein „Genau so war es!“ verstanden werden (vgl. Groschwitz 2010, S. 150).

Wichtig ist, dass es sich bei Reenactments stets um fiktionale Spielszenen handelt, die innerhalb eines dokumentarischen Ensembles platziert sind. Würde man sie aus diesem Ensemble herausgelöst betrachten, würde man sie sicher als Fiktion, als Teile eines Spielfilms identifizieren. Reenactments werden nämlich innerhalb der jeweiligen Sendung nur dadurch beglaubigt, „dass sie mit filmischen Konventionen des Dokumentarischen [...] verschränkt

werden und somit filmintern dokumentarisch referenzialisiert sind“ (Wagenknecht 2009, S. 209). Authentizität erlangen die Nachinszenierungen also nicht aufgrund einer Nähe zu den tatsächlichen Ereignissen, sondern vor allem durch die innerfilmische Kontextualisierung, die schon von vielen anderen dokumentarischen Sendungen bekannt und daher in großem Maße konventionalisiert ist.

Natürlich erkennen Zuschauende in den Reenactments die grundsätzliche Fiktionalität der Spielszenen, dennoch besteht die Gefahr, dass sie die „Gemachtheit“ der Nachinszenierung zugunsten der dokumentarischen Grundwahrnehmung verleugnen (vgl. Otto 2012, S. 233). Das Problem ist die Differenzauflösung von subjektiver Interpretation und nicht fiktionalen Informationen, wodurch die gesellschaftliche Wahrnehmung von historischen Vergangenheiten immer stärker auf Fiktionalem fußt (vgl. Wolf 2005, S. 32; Wagenknecht 2009, S. 209). Und da schließt sich der Kreis, denn nötig ist nicht (mehr) eine Referenz zur realhistorischen Zeit, sondern vielmehr die zu den kollektiven Annahmen, wie es damals gewesen sein muss. Diese Annahmen wiederum speisen sich vor allem aus medialen Darstellungen: „Populäre Bildwelten aus Gemälden, Stichen, Photographien und Filmen sind so oft reproduziert worden“, so Hochbruck (2013, S. 109), „ihre angenommenen repräsentationalen Qualitäten werden als Realität über-identifiziert.“

### Kleines Fazit

Erst seit Ende des 19. Jahrhunderts gibt es überhaupt filmisches Material. Aber auch Ereignisse von davor sind für das Dokumentarische interessant, noch dazu finden viele wichtige oder vermeintlich interessante Ereignisse hinter verschlossenen Türen und im Verborgenen statt. Mit dem Reenactment wurde ein scheinbar idealer Weg der Visualisierung gefunden, der jedoch durchaus kritisch zu betrachten bleibt.

### Anmerkung:

1 Vgl. z.B. <https://www.zdf.de/geschichte> und <https://www.ardmediathek.de/geschichte>

### Literatur:

- Glaser, M./Garsoffky, B./Schwan, S.:** *Re-enactments in archäologischen Fernsehdokumentationen und ihr Einfluss auf den Rezeptionsprozess.* In: K. Arnold/W. Hömberg/S. Kinnebrock (Hrsg.): *Geschichtsjournalismus. Zwischen Information und Inszenierung.* Berlin 2010, S. 235-250
- Groschwitz, H.:** *Authentizität, Unterhaltung, Sicherheit. Zum Umgang mit Geschichte in Living History und Reenactment.* In: Bayerisches Jahrbuch für Volkskunde 2010. München 2010, S. 141-155
- Hilßnauer, C.:** *Fernsehdokumentarismus. Theoretische Näherungen, pragmatische Abgrenzungen, begriffliche Klärungen.* Konstanz 2011
- Hochbruck, W.:** *Reenactments als Freilufttheater und Gedenkort.* In: J. Roselt/U. Otto (Hrsg.): *Theater als Zeitmaschine. Zur performativen Praxis des Reenactments.* Theater- und kulturwissenschaftliche Perspektiven. Bielefeld 2012, S. 189-211
- Hochbruck, W.:** *Geschichtstheater. Formen der „Living History“. Eine Typologie.* Bielefeld 2013
- Kagel, N.:** *Geschichte leben und erleben. Von der Interpretation historischer Alltagskultur in deutschen Freilichtmuseen.* In: H. Duisberg (Hrsg.): *Living History in Freilichtmuseen. Neue Wege der Geschichtsvermittlung.* Rosengarten 2008, S. 9-22
- Kügler, M.:** *Reenactment.* In: *Lexikon der Filmbegegnung.* Christian-Albrechts-Universität zu Kiel. Kiel 2024. Abrufbar unter: <https://filmlexikon.uni-kiel.de> (letzter Zugriff: 22.04.2025).
- Otto, U.:** *Re: Enactment. Geschichtstheater in Zeiten der Geschichtslosigkeit.* In: J. Roselt/U. Otto (Hrsg.): *Theater als Zeitmaschine. Zur performativen Praxis des Reenactments.* Theater- und kulturwissenschaftliche Perspektiven. Bielefeld 2012, S. 229-254
- Wagenknecht, A.:** *Filminterne Beglaubigungen und Kontextualisierungen von Re-Enactments im dokumentarischen Fernsehen.* In: H. Segeberg (Hrsg.): *Referenzen. Zur Theorie und Geschichte des Realen in den Medien.* Marburg 2009, S. 198-210
- Weiß, M.:** *Living History. Zeitreisen(de) im Reality-TV.* Marburg 2019
- Wolf, F.:** *Trends und Perspektiven für die dokumentarische Form im Fernsehen. Eine Fortschreibung der Studie „Alles Doku – oder was? Über die Ausdifferenzierung des Dokumentarischen im Fernsehen“.* Düsseldorf 2005
- Wortmann, V.:** *Reenactment als dokumentarisches Narrativ. Hybride Darstellungsverfahren im Dokumentarfilm der 30er und 40er Jahre.* In: J. Roselt/U. Otto (Hrsg.): *Theater als Zeitmaschine. Zur performativen Praxis des Reenactments.* Theater und kulturwissenschaftliche Perspektiven. Bielefeld 2012, S. 139-153

Dr. Monika Weiß ist wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Medienwissenschaft der Philipps-Universität Marburg. Sie arbeitet, forscht und lehrt in der Fernsehwissenschaft und zu Medienkonvergenzen mit einem Schwerpunkt in medialer Geschichtsvermittlung und Erinnerungskultur.

Text: Thomas Brandstetter

# Neuer Anstrich für alte Filme

Mithilfe künstlicher Intelligenz lässt sich historisches Filmmaterial an moderne Sehgewohnheiten anpassen. Aber woher kommen die dafür nötigen Informationen? Und wie viel hat das noch mit der Realität von damals zu tun?

**I**n einer Zeit, in der „Deepfakes“ und manipulierte Medien allgegenwärtig sind, stehen wir vor einer faszinierenden Frage: Wie viel digitale Nachbearbeitung verträgt die Geschichte, bevor sie zur Fiktion wird? Historische Originalaufnahmen prägen wie kein anderes Medium unsere Vorstellung von vergangenen Zeiten. Dazu trägt neben dem Inhalt auch die Qualität des Materials bei. Das Fehlen von Farbe, die ruckeligen Bewegungen der Menschen aufgrund der niedrigen Bildfrequenz und selbst Bildstörungen oder grobkörniges Filmmaterial geben den Aufnahmen zwar einerseits ihren speziellen Charme. In Zeiten von automatischer Bildbearbeitung mittels künstlicher Intelligenz ist allerdings auch die Versuchung groß, diese „Mängel“ zu beheben. Dank KI-gestützter Technologien können wir die Schützengräben des Ersten Weltkrieges in gestochen scharfem 4K-Format betreten oder die Straßen im viktorianischen London in lebendigen Farben durchwandern.

Bereits in der Stummfilmzeit wurden Filme per Hand oder Schablone koloriert – damals allerdings noch von den Urhebern der Werke selbst und aus ihrem eigenen künstlerischen Anspruch heraus. Ein paar Jahre später ging man daran, Zeichentrickfilme aus den 1910er- oder 1920er-Jahren einzufärben und neu herauszubringen. In den 1980er-Jahren, also lange vor den großen Durchbrüchen des maschinellen Lernens, entstanden dann bereits erste elektronische Verfahren, um Hollywoodfilme für den Video- und Fernsehmarkt zu kolorieren. Filmemacher wie Orson Welles waren entsetzt über das aus ihrer Sicht rücksichtslose Vorgehen. Besonders in Erinnerung geblie-

ben ist diesbezüglich eine Aussage von Woody Allen bei einem Senate Hearing im Jahr 1987: „Die neue Technologie im Dienste des Künstlers ist wunderbar, aber im Dienste von Menschen, die nicht die Urheber des Films sind, ist sie eine Waffe.“

Eines der ersten Projekte, das auf maschinelles Lernen setzte, um historische Aufnahmen zu bearbeiten, und damit ein breites Publikum fand, war Peter Jacksons Dokumentarfilm *They Shall Not Grow Old* aus dem Jahr 2018. Er zeigt den Ersten Weltkrieg aus der Perspektive britischer Soldaten. Jackson nutzte damals modernste Technologie, um über hundert Jahre altes Archivmaterial zu restaurieren und zu kolorieren. Der Film basiert auf Archivaufnahmen des Imperial War Museums und Tonaufnahmen der BBC. Die ersten 20 Minuten zeigen Schwarz-Weiß-Bilder, die allmählich in farbige, detailreiche Szenen übergehen. Der Film wurde für seine beeindruckende Darstellung des Krieges gelobt, die sowohl das Grauen als auch die kleinen Momente der Menschlichkeit einfängt. Kritiker schwärmten davon, wie lebendig die Vergangenheit durch die Neubearbeitung des Materials wirke.

Es dauerte jedoch nicht lange, bis die Technik so weit fortgeschritten und vor allem so einfach zu bedienen war, dass selbst Laien schon beachtliche Resultate erzielen konnten. Bald begeisterten YouTuber wie Denis Shiryayev oder Kanäle wie „Nineteenth century videos. Back to life.“ mit ihren auf Hochglanz polierten historischen Aufnahmen Millionen von Zusehern. Diese digitalen Künstler nutzen neuronale Netzwerke, um beeindruckende Transformationen zu erreichen: Sie generieren zusätzliche Zwischenbilder für flüssigere Bewegungen, kolorieren Schwarz-Weiß-Aufnahmen und erhöhen die Auflösung dramatisch, um die Filme

an die Sehgewohnheiten unserer von Hightech verwöhnten Augen anzupassen. Das lässt die Szenen zwar realer wirken und vermittelt eine völlig neue Verbundenheit mit den Protagonisten. Ihren Wert als historische Dokumente haben sie damit jedoch weitgehend verloren.

KI-gestützte Techniken wie die von Shiryaev bieten zwar faszinierende neue Perspektiven auf historisches Material, sie sollten aber eher als kreative Interpretationen und nicht als historisch akkurate Darstellungen betrachtet werden. Sie können das Interesse an der Geschichte wecken und neue Sichtweisen ermöglichen, sollten aber immer im Kontext ihrer technologischen Entstehung und künstlerischen Freiheit verstanden werden. Spätestens bei kolorierten Dokumentaraufnahmen von Auschwitz, wie sie das britische Fernsehen einst gezeigt hat, ist bei vielen aber wohl auch die Grenze zur Pietätlosigkeit überschritten.

## Eine Frage der Geschwindigkeit

„Einen Film, der mit 15 Bildern pro Sekunde aufgenommen wurde, per KI auf 60 Bilder pro Sekunde aufzublasen, bedeutet überspitzt formuliert, dass ich zu 75 % moderne Computergrafik sehe und nicht Filmmaterial von 1910“, sagt dazu Dr. Ulrich Rüdell, Professor für Konservierung und Restaurierung an der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin. In der Stummfilmära des frühen 20. Jahrhunderts variierten Aufnahme- und Wiedergabegeschwindigkeiten erheblich. Während in den 1910er-Jahren typischerweise 14 bis 18 Bilder pro Sekunde verwendet wurden, etablierte sich der heute bekannte 24-Bilder-Standard erst mit dem Aufkommen des Tonfilms. Für jeden Stummfilm muss daher die angemessene Geschwindigkeit individuell ermittelt werden und diese muss auch nicht zwangsläufig der ursprünglichen Aufnahmegeschwindigkeit entsprechen. Ein prägnantes Beispiel hierfür sind die Slapstickszenen von Charlie Chaplin. Diese wurden oft absichtlich schneller abgespielt, um den charakteristischen „Zappeleffekt“ zu erzeugen, der bis heute mit Komik assoziiert wird. Dem darauf folgenden, kaum wahrnehmbaren Stottern bei 24 Bildern pro Sekunde wird dagegen oft nachgesagt, das Traumhafte des Kinos zu transportieren. Eine Sichtweise, die u.a. durch die Ablehnung von *Der Hobbit* mit seinen 48 Bildern pro Sekunde gestützt wird.

„Bei *Wochenschaun* und anderen Dokumentaraufnahmen versucht man den natürlichen Bewegungsrhythmus zu finden“, sagt Rüdél. „Das lässt sich mit ein bisschen Übung an der Bewegung der Menschen oder etwa an Rauch erkennen, der durch das Bild zieht.“ Das erklärte Ziel des Restaurators ist es, von einer historischen Filmaufnahme genau das zu retten bzw. wiederherzustellen, was auch seinerzeit schon auf der Leinwand gesehen wurde. Dabei kommt oft die Methode des Bildverdoppelns zur Anwendung, um altes Material an moderne Abspielgeschwindigkeiten anzupassen. Diese Technik hat den Vorteil, dass sie die Authentizität des Originalmaterials bewahrt, weil keine künstlichen Bilder hinzugefügt werden. Allerdings kann das auch zu einer etwas ruckeligen Wiedergabe führen.

## Ohne Ruckeln

Die Erzeugung neuer Zwischenbilder in historischen Filmen basiert auf mittlerweile etablierten Techniken des maschinellen Lernens, insbesondere auf künstlichen neuronalen Netzen. Ziel ist es, Bewegungsabläufe flüssiger erscheinen zu lassen, indem bewegte Objekte an der korrekten Position im Zwischenbild platziert werden. In ihrem Aufbau weisen diese Netze durchaus Ähnlichkeiten zu biologischen Nervensystemen auf und lernen auch auf ähnliche Weise, indem sie auf umfangreichen Videodatensätzen trainiert werden. Ausgangspunkt für das Training kann beispielsweise ein mit 50 Bildern pro Sekunde aufgenommenes Video sein, aus dem nachträglich jedes zweite Bild entfernt wurde.

Nun kann das Netzwerk sein Training beginnen und versuchen, die fehlenden Zwischenbilder selbst zu generieren. Dabei hat es jedes Mal die Möglichkeit, seinen Vorschlag mit dem zuvor entfernten Originalbild zu vergleichen. Je weiter das Ergebnis vom Original entfernt ist, desto mehr muss es seine künstlichen Neuronen noch an die Aufgabe anpassen. Dieser Prozess wird so lange wiederholt, bis die gelieferten Ergebnisse nahe genug am jeweiligen tatsächlichen Zwischenbild liegen. Diese anhand der Trainingsvideos erlernte Fähigkeit zur Interpolation kann die künstliche Intelligenz nun auch auf Filme anwenden, die sie zuvor noch nie gesehen hat und die tatsächlich mit einer zu niedrigen Bildrate aufgenommen wurden.

## Gestochen scharf

Um historisches Filmmaterial noch weiter an moderne Sehgewohnheiten anzupassen, wird neben der Bildrate oft auch die Auflösung der einzelnen Frames per KI erhöht. Filmexperte Rüdél stellt allerdings auch in diesem Fall die Sinnhaftigkeit infrage. „Die Bildqualität war auch bei den ersten Filmen der Brüder Lumière schon verflixt gut. Und eine gut digitalisierte 4K-Version des Originals ist meiner Meinung nach besser als eine per KI hochskalierte Version, der ein schlecht geripptes YouTube-Video zugrunde liegt.“ Allerdings handelt es sich beim Upscaling um eine Technologie, die etwa bei Videospiele standardmäßig zum Einsatz kommt und daher auch für Filme mit sehr geringem Aufwand eingesetzt werden kann. Auch Fernsehhersteller versehen ihre 8K-Geräte in der Regel mit KI-Chips, die die Auflösung von normalen Fernsehsignalen in Echtzeit an die Auflösung des Displays anpassen.

Bevor maschinelles Lernen Einzug in die Welt der Videobearbeitung hielt, musste man sich mit einfacheren Methoden begnügen. „Früher wurde versucht, das mit einfachen Interpolationen zwischen den Pixeln zu machen, indem man etwa zwischen einem schwarzen und einem weißen Pixel einfach ein graues eingefügt hat“, erklärt Prof. Dr. Robert Sablatnig, der Leiter des Computer Vision Labs der Technischen Universität Wien. Um die Qualität solcher Bearbeitungen zu verbessern, kommen auch hier neuronale Netze zum Einsatz, die zunächst ganz allgemein lernen, wie Bilder in einer höheren Auflösung aussehen könnten. Analog zum Erzeugen von Zwischenbildern wird dafür die Qualität von Millionen von Bildern zunächst absichtlich verringert, um Trainingsdaten zu schaffen. Dazu reicht es etwa, 4K-Bilder auf 2K nach unten zu skalieren. So lernt das Netzwerk, die zusätzlichen Pixel einzufügen, und hat auch wieder die Möglichkeit, jeden Versuch mit dem Original abzugleichen, um sich selbst zu optimieren. Es wird so in die Lage versetzt, auch Bilder hochzuskalieren, die es vorher noch nie gesehen hat. Um allerdings zuverlässige Ergebnisse für unterschiedliche Bildinhalte zu liefern, ist die Diversität der Trainingsdaten entscheidend. „Das Netzwerk muss auf alles vorbereitet sein, das im Fernsehen bzw. im Film auftauchen könnte“, sagt Sablatnig. „Denn wenn es mit irgendetwas konfrontiert wird, das es noch nie gesehen hat, wird auch das Ergebnis nicht schön sein.“

## Schön bunt

Historisches Filmmaterial mag ruckeln und manchmal auch nicht die beste Auflösung haben. Der Hauptunterschied zu modernen Videos ist aber sicher das Fehlen der Farbe. Und natürlich können auch hier KI-Algorithmen helfen, diesen „Mangel“ nachträglich auszugleichen. Doch wie bei erfundenen Zwischenbildern und dem Einfügen neuer Pixel bleibt es auch bei der Farbgebung im Wesentlichen ein Raten. Schließlich war es Anfang des 20. Jahrhunderts in den meisten Fällen noch nicht einmal möglich, Farbabstufungen richtig in entsprechenden Grauwerten darzustellen. Die Emulsion eines orthochromatischen Films etwa war hauptsächlich für blaues Licht empfänglich, weshalb Blau sehr hell, Rot und Grün dagegen eher dunkel wiedergegeben wurden. Der gefilmte Himmel erschien so fast immer wolkenfrei, weil das Filmmaterial nicht zwischen weißer Wolke und blauem Himmel unterscheiden konnte. Und auch die blauen Augen von Stan Laurel sehen in Originalaufnahmen weiß aus. In nachträglich kolorierten Versionen wirken sie dann oft stechend.

„Solche Aufnahmen können eigentlich gar nicht vernünftig eingefärbt werden“, sagt Filmrestaurator Rüdell. Aber wenn sie auch nicht historisch korrekt sein mag, eine beeindruckende Wirkung haben per KI nachkolorierte Filme allemal. Der Trick, mit dem die KI arbeitet, ist auch hier wieder der alte: in Schwarz-Weiß umgewandelte Farbbilder dienen als Trainingsaufgaben, anhand derer der Algorithmus lernen kann, die Grautöne wieder in Farben zurückzuverwandeln. Allerdings ist diese Zuordnung höchst uneindeutig, weil es viele verschiedene Farben gibt, die den exakt gleichen Helligkeitswert haben. Ausschlaggebend für die Entscheidung ist deshalb der Inhalt der Bilder. Um etwa eine hundert Jahre alte Aufnahme einer Straßenszene mit Menschen, Gebäuden und Pferdefuhrwerken plausibel nachkolorieren zu können, müssen auch die Bilder, auf denen die KI trainiert wurde, möglichst genau auf solche Szenen abgestimmt sein. „So ein Netzwerk kann im Grunde immer nur das Trainingsset auswendig lernen“, erklärt Prof. Dr. Justus Thies, der die Forschungsgruppe Neural Capture and Synthesis am Max-Planck-Institut für Intelligente Systeme leitet. „Wenn im Trainingsset also beispielsweise nur rosa Barbie-Puppen vorkommen und das auf echte Menschen angewendet wird, dann werden auch die alle rosa.“

Um jedes beliebige Motiv eines Bildes mit plausiblen Farben zu versehen, bedarf es einer riesigen Diversität in den Trainingsdaten, gewaltigen Datenmengen und ebenso großen neuronalen Netzen. Der Schwerpunkt eines solchen Trainings liegt also oft auf einer bestimmten Art von Bildinhalt wie etwa Landschaftsaufnahmen oder eben Straßenszenen. In solchen spezialisierten Fällen reichen bereits einige Millionen Trainingsbilder aus, um beeindruckende Ergebnisse zu erzielen. Einen ganzen Film einzufärben, ist allerdings noch einmal deutlich aufwendiger als einzelne Bilder, weil die Farben in der Sequenz der Frames konsistent bleiben müssen, um störendes Flackern zu verhindern. Dafür lernen die Netze noch zusätzlich, aufeinander folgende Bilder aneinander anzupassen.

Der Bearbeitung von Filmmaterial mit KI sind heute also kaum noch Grenzen gesetzt. Und was früher den Special-Effects-Studios in Hollywood vorbehalten war und Millionen-Budgets verschlang, lässt sich inzwischen oft schon mit ein paar Mausklicks an einem PC verwirklichen. Zusätzlich zur Veränderung von Bildraten, Auflösungen und Farben lassen sich so auch nach Belieben Objekte in historische Filme einfügen oder daraus entfernen, Gesichter verändern oder Tonspuren dazuerfinden. Historisch korrekt ist nichts davon. Aber in Zeiten, in denen sich die neueste Generation von KI anschickt, gleich ganze Videos frei zu erfinden, ist es wohl ohnehin an der Zeit, dem Medium Film mit einer neuen Art von Skepsis zu begegnen.

Thomas Brandstetter ist promovierter Physiker und schreibt als freier Wissenschaftsjournalist für eine Vielzahl verschiedener Medien. Die rasante Entwicklung der künstlichen Intelligenz verfolgt er seit Jahren voller Staunen. In seinen Artikeln beleuchtet er die faszinierenden neuen Beziehungen zwischen Menschen und Maschinen sowie die gesellschaftlichen Auswirkungen der neuen Technologien.

Geschichtsvermittlung auf Social Media erreicht insbesondere junge Zielgruppen durch personalisierte und lebensweltnahe Inhalte. Soziale Medien bieten viele Chancen für historische Bildung und eine partizipative Erinnerungskultur. Es besteht jedoch auch die Herausforderung, der Verbreitung von Desinformation und Geschichtsmythen kompetent zu begegnen, was eine kritische Medienkompetenz und die Einbindung geschichtswissenschaftlicher und -didaktischer Expertise erfordert. Um das Potenzial sozialer Medien für historische Bildung zu nutzen, müssen junge Menschen befähigt werden, Inhalte zu analysieren, Quellen zu hinterfragen und eigene Beiträge kompetent zu gestalten.

## Geschichtsvermittlung in den Social Media

# Zwischen historischer Bildung und Fake News

Text: Hannes Burkhardt

Geschichtsvermittlung ist auf Social Media sehr vielfältig, sowohl was die Inhalte als auch was die Akteur\*innen als Urheber\*innen und Nutzer\*innen angeht. Eine Studie aus dem Jahr 2022 konnte auf der Basis von 5.100 Geschichts-TikToks mit den Hashtags #historytiktok, #historylesson und #historymeme nachweisen, dass die Themen breit über alle historischen Epochen gestreut sind (vgl. Adriaansen 2022). Dennoch ist ein gewisser Schwerpunkt im Themenfeld der Zeitgeschichte durchaus erkennbar. Ebenso vielfältig sind die Akteur\*innen und die mit diesen verbundenen Intentionen und Zielgruppen. Denn etablierte Institutionen wie Gedenkstätten und Museen nutzen Social Media ebenso wie professionelle Geschichtsinfluencer\*innen und Privatpersonen mit teils sehr unterschiedlichen politischen und ideologischen Ausrichtungen und Absichten bei der Funktionalisierung oder Instrumentalisierung von Geschichte. Dabei bieten Social Media große Chancen für historische Bildung und Geschichtslernen, auch im Zeitalter der künstlichen Intelligenz.

### **Social Media als Leitmedium der Geschichtsvermittlung?**

Soziale Medien sind für Kinder und Jugendliche Leitmedien. Niemand würde dieser Aussage heute mehr widersprechen. Auch die großen deutschen Medienvergleichsstudien als Langzeitstudien wie *JIM* oder die *ARD/ZDF-Medienstudie* bestätigen, dass Social Media wie Instagram, TikTok oder Facebook seit Jahren zunehmend mehr Raum in der alltäglichen Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen sowie von allen anderen Altersstufen einnehmen.

So zeigt die repräsentative *ARD/ZDF-Medienstudie 2024* (vgl. Müller 2024) insgesamt einen Anstieg bei der Social-Media-Nutzung (mindestens einmal wöchentlich) von 47 % im Jahr 2021 auf 60 % im Jahr 2024 in allen Altersgruppen insgesamt. In der Altersgruppe 14–29 liegt diese 2024 sogar bei 92 %. In Bezug

auf die Plattformen dominieren aktuell in der Altersgruppe 30–49 Facebook mit 51 % und Instagram mit 50 %, während im Alter von 14–29 Instagram mit 82 % und TikTok mit 52 % die meistgenutzten Social-Media-Plattformen sind.

Die auf die Altersgruppe 12–19 ausgerichtete *JIM-Studie* (vgl. mpfs 2024) zeigt, dass 93 % der Jugendlichen täglich ihr Smartphone zur Freizeitbeschäftigung nutzen. Gefragt nach den wichtigsten Apps auf dem Gerät (ohne Antwortvorgabe), ergibt sich folgendes Ranking, bestehend ausschließlich aus Social-Media-Plattformen: 1. WhatsApp (81 %), 2. Instagram (31 %), 3. YouTube (26 %), 4. TikTok (25 %).

Kurz: Die Wahrscheinlichkeit, dass Kinder und Jugendliche sowie junge Erwachsene auf die in den sozialen Medien verfügbaren vielfältigen Formen der Geschichtsvermittlung treffen, ist sehr groß. Auch für Personen im Alter über 30 gewinnen die Erzählungen und Deutungen über historische Personen und Ereignisse in den sozialen Medien aufgrund der konstant steigenden Nutzer\*innenaktivitäten zunehmend an Bedeutung.

Instagram-Profil Leonie Schöler (@heyleonie) (Screenshot)

**heyleonie** • Folgen  
Original-Audio

heyleonie • Vor 60 Jahren hielt John F. Kennedy seine berühmte „Ich bin ein Berliner“ Rede in Berlin. Kennt ihr das Schicksal seiner Schwester Rosemary? #kennedy #geschichte #lobotomy

Mitarbeiterin Recherche und Skript: Larissa Blaslov  
98 Wo.

Für dich ▾

- Super - Geschichtswissen kann nicht genug ergänzt werden 🙌  
94 Wo. Gefällt 1 Mal
- Einfach nur krank, dass Männer das damals einfach konnten, wenn ihnen das Verhalten einer Frau nicht gepasst hat  
95 Wo. Gefällt 4 Mal
- Es hieß in einer Dokumentation, dass sie danach den ganzen Clan verflucht hätte-Gänsehaut wenn man weiß, was danach passiert ist....  
95 Wo. Gefällt 1 Mal
- 🙄  
95 Wo.
- Unfassbar sowas 🙄  
95 Wo.
- Ich dachte zuerst an eine ganz andere Person  
95 Wo.
- 🙄🙄🙄🙄  
95 Wo.

+

Gefällt 67,388 Mal  
25. Juni 2023

Kommentare zu diesem Beitrag wurden limitiert.

## KZ-Gedenkstätten und Social Media

Die Gedenkstätten und Museen beschäftigen sich seit der zweiten Hälfte der 2010er-Jahre mit der Frage des Wirkens der eigenen Institutionen in den digitalen Räumen sozialer Medien. International kommt der KZ-Gedenkstätte Auschwitz-Birkenau die Rolle einer Vorreiterin zu (vgl. Burkhardt 2021). Denn die Gedenkstätte ist bereits seit 2009 auf Facebook (über 650.000 Follower), seit 2012 auf Instagram (über 300.000 Follower) und X (ehemals Twitter, über 1,4 Mio. Follower) aktiv.

Diese Social-Media-Kanäle der KZ-Gedenkstätte Auschwitz-Birkenau sind Schnittstellen verschiedenster digitaler Formen der Erinnerung an den Holocaust. Dabei dominiert in der Tendenz eine an einzelnen historischen Personen ausgerichtete Form der Geschichtsvermittlung. Denn häufig wird die Lagergeschichte in Form einzelner Opfer- und Täterbiografien erzählt, indem an einem für die Geschichte einer Person wichtigen Datum auf den Social Media ein entsprechender Beitrag veröffentlicht wird, nicht selten mit einer historischen Fotografie. Dabei werden neben tragischen und schlimmen Schicksalen, die geprägt sind von Leid, Tod und Vernichtung, auch positive Geschichten über heldenhafte Taten Einzelner vermittelt. Ein Beispiel hierfür ist die Geschichte von Witold Pilecki. Der polnische Offizier und Gründer der Widerstandsbewegung *Tajna Armia Polska* (Geheime Polnische Armee) sowie Mitglied der *Armia Krajowa* (Polnische Heimatarmee) ist die einzige bekannte Person, die sich freiwillig in die Gefangenschaft des Vernichtungslagers Auschwitz-Birkenau begeben hat. Pilecki hatte im Lager 1940 eine Widerstandsorganisation gegründet, die wichtige Informationen an die Alliierten aus dem Lager übermitteln konnte. Pilecki selbst war 1943 die Flucht aus Auschwitz gelungen. Insgesamt ist die Geschichtsvermittlung der KZ-Gedenkstätte inhaltlich sehr stark personalisiert.

Im Januar 2022 präsentierte das American Jewish Committee in Berlin gemeinsam mit dem Zentralrat der Juden, der Hebrew University of Jerusalem, dem Plattformbetreiber TikTok und Vertreter\*innen der KZ-Gedenkstätten Neuengamme, Bergen-Belsen, Ravensbrück, Sachsenhausen, Dachau, Flossenbürg und Mauthausen ein Projekt, das mittels TikTok vor allem junge Leute erreichen sollte.

Die KZ-Gedenkstätte Neuengamme zählt im deutschsprachigen Raum zu den wirkmächtigsten, die vor allem auf TikTok Geschichte adressatengerecht für Jugendliche erzählt. Die von der Gedenkstätte erstellten TikToks weisen in der Regel einen unmittelbaren Bezug zur Geschichte des ehemaligen Konzentrationslagers auf und orientieren sich am Verständnis von Jugendlichen. Dies wird insbesondere deutlich, wenn der Lageralltag erläutert oder die Frage erörtert wird, ob die Anlieger des Lagers während der NS-Zeit von den dort begangenen Verbrechen Kenntnis hatten. Aufgrund der fachlichen Kompetenz der KZ-Gedenkstätte als Seitenurheberin ist auch hier eine solide Grundlage für eine anspruchsvolle und zugleich für Jugendliche und junge Erwachsene geeignete Geschichtsvermittlung gegeben.

### Influencer\*innen der Geschichtsvermittlung

Zu den bekanntesten deutschen Geschichtsinfluencer:innen auf TikTok und Instagram gehört die Journalistin und Historikerin Leonie Schöler. Thematisch sind ihre Beiträge breit über alle Epochen gestreut, auch wenn ein Schwerpunkt bei Themen der Neuesten Geschichte (19./20. Jahrhundert) erkennbar ist. Häufig nimmt Schöler auch Bezug zu aktuellen Kontexten, wie in ihrem Beitrag *Wiederholt sich die Hyperinflation von 1923?* Ein wichtiges Alleinstellungsmerkmal der Social-Media-Kanäle von Leonie Schöler ist eine inhaltliche Schwerpunktsetzung auf Themen der Gender- oder Queer-History. Ihre Beiträge zeichnen sich insgesamt durch eine hohe historisch-fachliche Qualität aus. In ihrem TikTok-Beitrag *Jägerinnen und Sammler* dekonstruiert Schöler beispielsweise den Mythos einer geschlechtsspezifischen Arbeitsteilung des jagenden Mannes und der sammelnden Frau in der Ur- und Frühgeschichte.

## Erinnerungskultur und Partizipation

Nicht nur aus gedenkstättenpädagogischer Perspektive haben Social Media wie Instagram große Potenziale für partizipative Erinnerungskulturen: Denn soziale Medien können Dialog, Partizipation und Vielfalt in einer diversen Gesellschaft ermöglichen, wenn es z. B. auch Gedenkstätten in den Social Media gelingt, unterschiedliche Communitys anzusprechen und in einen Dialog zu treten, gemeinsam voneinander zu lernen sowie neue Formen der Verbindung zwischen historisch-analogem Ort und digitalen Räumen zu schaffen (vgl. Groschek 2024). Gedenkstätten sind zudem mit ihrer großen historischen Expertise wichtige Akteur\*innen in den Social Media gegen Fake News und die Instrumentalisierung von Geschichte.

### Social Media als Bildungsmedium?

Bereits im Jahr 2010 schätzte das U.S. Department of Education Social Media in seinem *National Education Technology Plan* als Bereicherung für Lernprozesse ein (vgl. U.S. Department of Education 2010). Im Jahr 2020 ergab eine US-amerikanische Umfrage unter 841 Pädagog\*innen über Gründe der Instagram-Nutzung, dass die Plattform für die Lehrkräfte einen Raum des Austauschs darstellt (vgl. Carpenter u.a. 2020). Über zwei Drittel der Befragten nutzten Instagram mehr als einmal pro Tag; auf die Frage, warum sie Instagram beruflich verwenden, gab die überwiegende Mehrheit als Hauptgründe das Betrachten von Ideen und Inhalten sowie das Lernen von der Erfahrung anderer Kolleg\*innen an.

Einzelne Lehrpersonen erreichen zudem in den sozialen Medien hohe Reichweiten, wie z. B. die US-amerikanische Grundschullehrerin Amy Groesbeck, die mit ihrem kommerziellen Instagram-Kanal großen ökonomischen Erfolg hat. Einer der erfolgreichsten deutschen Lehrer- oder Bildungsinfluencer\*innen ist der Gymnasiallehrer Bob Blume. Zudem gibt es zahlreiche Ansätze von Lehrpersonen verschiedenster Professionen zum Einsatz von Social Media im Unterricht. Viele dieser Ansätze gehen davon aus, dass Instagram im Alltag der Lernenden eine wichtige Rolle spielt und sie dadurch motivierter sind, zu lernen.

### Historisches Lernen und Social Media

Das Potenzial von Social Media für historisches Lernen lässt sich unter zwei Aspekten zusammenfassen: Einerseits wird in den sozialen Medien Geschichte als Teil der Lebenswelt der Lernenden in einer großen Vielfalt von unterschiedlichen Personen und Institutionen vermittelt. Diese Vielfalt der Kontroversität von verschiedenen Formen der Geschichtsvermittlung unterschiedlichster Akteur\*innen zur Thematisierung im Unterricht bietet kaum ein anderes Medium. Lernende müssen in der Schule Fähigkeiten der Analyse und Beurteilung dieser medienspezifischen Geschichtsvermittlung aufbauen.

Andererseits bieten Social Media ebenfalls als Teil der Lebenswelt authentische mediale Umgebungen, in denen Lernende ihre eigenen Geschichten erzählen können. Denn Social Media bieten potenziell einen hohen Grad an Partizipation und Gestaltungsmacht für eine vielfältige Schüler\*innenschaft mit diversen kulturellen und damit auch historischen Hintergründen (vgl. Yildirim 2024), sodass mittels Social Media auch die Vielfalt von Geschichte in einer Migrationsgesellschaft ihren Ausdruck finden kann.

### Fake News, Geschichtsmythen und die Instrumentalisierung von Geschichte

Geschichtsvermittlung in den Social Media ist außerhalb von redaktionell und fachlich professionell betreuten Seiten häufig unstrukturiert und teils bewusst oder unbewusst aus historischer Sicht unausgewogen oder falsch. Teilweise ungeprüfte oder sogar falsche Informationen werden auch in Form von Propaganda- oder Desinformationskampagnen verbreitet, die Geschichte in manipulativer Absicht instrumentalisieren.

Untersuchungen konnten zeigen (vgl. Burkhardt 2018), dass beispielsweise alle von der wissenschaftlichen Forschung benannten Elemente des politischen Geschichtsmythos bezüglich der Erinnerung an den Nationalsozialisten Rudolf Heß in den Social Media breit reproduziert werden. Der Vertraute Adolf Hitlers und verurteilte Kriegsverbrecher ist bis heute eine Ikone des Rechtsextremismus. Der Mythos der angeblichen Ermordung von Rudolf Heß im Kriegsverbrechergefängnis Spandau 1987 wird beispielsweise sehr häufig in den Social Media vermittelt. Mythische Narrationen mit den Elementen „Friedensflieger“, „die alliierte Rache in Nürnberg“ oder „der gute Nationalsozialist“ werden ebenfalls reproduziert. Gleiches gilt für Geschichtsmythen im Zusammenhang mit der Bombardierung Dresdens 1945. Denn in den Social Media werden stark übertriebene Opferzahlen oder das rechtsextreme Narrativ vom „Bombenholocaust“ ebenfalls wiedergegeben. Gleichzeitig bieten Social Media auch die Möglichkeit, diese historischen Fake News als Mythen zu entlarven. Dabei ist die Geschichtswissenschaft eine relevante Instanz, denn zur Aufdeckung mythischer Fiktionen wird in den Social Media auf geschichtswissenschaftliche Institutionen als Garanten für wissenschaftlich gesicherte Fakten verwiesen.

### **Algorithmen vermitteln Geschichte**

Eine weitere zunehmende Einflussgröße, die in der Diskussion um die Analyse und Reflexion von Geschichtsvermittlung in den Social Media ebenfalls von erheblicher Bedeutung ist, sind algorithmische Strukturen. Denn Algorithmen formen zunehmend die Auswahl der (auch historischen) Inhalte, die Nutzer\*innen in ihren Social-Media-Feeds angezeigt bekommen. Denn die „For You“-Page (FYP) bildet beispielsweise den Kern von TikTok. Auf dieser FYP werden den Nutzer\*innen algorithmisch gesteuert Beiträge angezeigt, basierend auf dem individuellen Verhalten auf der Plattform. Algorithmen sind also als Entscheidungsinstanzen in den Social Media allgegenwärtig. Über den TikTok-Algorithmus ist wenig bekannt. Laut einem im Dezember 2021 an die „New York Times“ geleakten internen Dokument von TikTok namens „TikTok Algo 101“ sind „retention“ (Rückkehr der Nutzer\*innen) und „time spent“ (Verweildauer) entscheidende Kennzahlen für den Algorithmus (vgl. Smith 2021). Diese algorithmische Steuerung macht Social Media insoweit einzigartig, dass Nutzer\*innen nicht zuallererst Inhalte sehen, die sie selbst aktiv auswählen, sondern stattdessen einen „algorithmisch kuratierten Stream von Videos, der sich an ihren eigenen Vorlieben orientiert“ (Bösch/Köver 2021, S. 11).

### **Chancen von künstlicher Intelligenz**

Erste Versuche der algorithmusbasierten Eindämmung von Fake News und Fehlinformationen in den Social Media wurden bereits seit Mitte der 2010er-Jahre erprobt. Seitdem wurde eine Vielzahl unterschiedlicher Ansätze zur automatisierten Detektion von Fehlinformationen im Internet entwickelt. Aktuelle Projekte zielen darauf ab, künstliche Intelligenz zu trainieren, um Desinformationen möglichst umfassend zu erkennen. Dieser Ansatz kann auch im Rahmen von schulischer Geschichtsvermittlung genutzt werden. Erste eigene Projekte mit Schulklassen in Schleswig-Holstein konnten bereits erfolgreich zeigen, wie Lernende historische Bezüge im Wahlkampf in den Social Media mithilfe von ChatGPT kritisch analysieren und somit Modelle generativer KI produktiv zur Analyse nutzen können (vgl. Burkhardt/Klein 2025).

### **Chancen und Grenzen von Geschichtsvermittlung in den Social Media**

Die Vermittlung von Geschichte in sozialen Medien eröffnet vielfältige Chancen, birgt jedoch auch erhebliche Herausforderungen. Denn Plattformen wie TikTok, Instagram und Facebook ermöglichen zum einen eine breite und niedrigschwellige Vermittlung historischer Inhalte. Institutionen wie die KZ-Gedenkstätte Neugamme und Influencer\*innen wie Leonie Schöler nutzen diese Kanäle, um insbesondere junge Zielgruppen

mit personalisierten und lebensweltlich relevanten Geschichten zu erreichen. Dieser Ansatz fördert ein partizipatives Geschichtslernen, das vielfältige Perspektiven einschließt und zur aktiven Auseinandersetzung mit der Vergangenheit anregt. Daneben besteht zum anderen jedoch auch die Notwendigkeit, der Verbreitung von Desinformation und Geschichtsmythen aktiv zu begegnen. Denn ideologisch motivierte Beiträge instrumentalisieren Geschichte in Form von Fake News, wie etwa die Verharmlosung nationalsozialistischer Verbrechen oder die Verbreitung von Verschwörungstheorien (vgl. Burkhardt 2024). Algorithmen verstärken diese Problematik zudem. Um die Potenziale sozialer Medien für die Geschichtsvermittlung zu nutzen und gleichzeitig ihre Risiken zu minimieren, ist eine kritische Medienkompetenz unerlässlich. Es ist essenziell, dass Lernende dazu befähigt werden, historische Inhalte zu analysieren, deren Quellen zu hinterfragen und zwischen fundierten Informationen und Falschmeldungen zu unterscheiden.

Die im Geschichtsunterricht seit vielen Dekaden anhand von historischen Quellen eingeübte historisch-kritische Methode stellt eine solide Basis dar, um z.B. auf den Social Media verbreitete Propaganda oder Desinformation in der Schule zu analysieren und zu beurteilen, auch wenn die Förderung digitaler historischer Medien- und Methodenkompetenzen allein nicht ausreicht, um hinlänglich gegen Fake News, Fehlinformationen und Desinformationskampagnen gewappnet zu sein. Unterstützend können auch technologische Hilfsmittel wie künstliche Intelligenz wirken, etwa durch die Erkennung von Desinformation in den sozialen Medien. Ein reflektierter und medienkompetenter Umgang mit Geschichtsvermittlung in den Social Media ist in jedem Fall alternativlos.

#### Literatur:

**Adriaansen, R.-J.:** *Historical Analogies and Historical Consciousness: User-Generated History Lessons on TikTok*. In: M. Carretero/M. Cantabrana/C. Parellada (Hrsg.): *History Education in the Digital Age*. Cham 2022, S. 43-62

**Bösch, M./Köver, C.:** *Schluss mit lustig? TikTok als Plattform für politische Kommunikation*. Berlin 2021. Abrufbar unter: <https://www.rosalux.de>

**Burkhardt, H.:** *Mythosmaschine Twitter? Fakten und Fiktionen im Social Web zu Rudolf Heß und der Bombardierung Dresdens 1945*. In: *Zeitschrift für Geschichtsdidaktik*, 1/2018/17, S. 42-56

**Burkhardt, H.:** *Geschichte in den Social Media. Nationalsozialismus und Holocaust in Erinnerungskulturen auf Facebook, Twitter, Pinterest und Instagram*. Göttingen 2021

**Burkhardt, H.:** *Geschichtsdeutungen über die Zeit des Nationalsozialismus in den Social Media*. In: M. Homberg/M. Homberg (Hrsg.): *Deutungskämpfe – die „zweite Geschichte“ des Nationalsozialismus*. Frankfurt am Main 2024, S. 263-287

**Burkhardt, H./Klein, M.:** *Critical Data Literacy gegen Desinformation. Kontingenzbewältigung und historisches Lernen im Zeitalter der Künstlichen Intelligenz*. 2025 (unveröffentlicht)

**Carpenter, J. P./Morrison, S. A./Craft, M./Lee, M.:** *How and why are educators using Instagram?* In: *Teaching and Teacher Education*, 11/2020/96, S. 1-14

**Groschek, I.:** *Gedenkstätten und Social Media. Chancen für partizipative und dialogische Formate der digitalen Geschichtsvermittlung*. In: T. Bürger/R. Löffler (Hrsg.): *Erinnerungskultur digital. Herausforderungen und Chancen für die historische und politische Bildung*. Dresden 2024, S. 159-172

**Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs):** *JIM-Studie 2024. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger*. Stuttgart 2024

**Müller, T.:** *Ergebnisse der ARD/ZDF-Medienstudie 2024: Zahl der Social-Media-Nutzenden steigt auf 60 Prozent*. In: *Media Perspektiven*, 28/2024, S. 1-8

**Smith, B.:** *The Media Equation: How TikTok Reads Your Mind*. In: *The New York Times*, 05.12.2021. Abrufbar unter: <https://www.nytimes.com>

**U.S. Department of Education:** *Transforming American Education. Learning powered by Technology. National Education Technology Plan 2010*. Alexandria 2010. Abrufbar unter: <https://files.eric.ed.gov>

**Yildirim, L.:** *Geschichtskulturelle agency auf dem „Markt der Erinnerungen“*. In: M. Barricelli/L. Yildirim (Hrsg.): *Geschichtsbewusstsein – Geschichtskultur – Public History*. Ein spannendes Verhältnis. Göttingen 2024, S. 131-149

Dr. Hannes Burkhardt ist Mitarbeiter am Seminar für Geschichte und Geschichtsdidaktik der Europa-Universität Flensburg im Rahmen des Landesprogramms „Zukunft Schule im digitalen Zeitalter“. Seine Forschungsschwerpunkte sind digitale Medien in der Public History sowie in der (außer-)schulischen Pragmatik des historischen Lernens.



Citizens! The war is over!

The oppressors have lost!

Do not defend the city against the Allies, avoid unnecessary bloodshed. Tear down the Reich flags from the roofs, raise the White Flags.

Welcome our liberators!

Freedom is near!

Death to the Nazi criminals!

**JOIN THE CAMPAIGN TO  
LIBERATE BAVARIA!**

Viele Games haben nichts zu sagen, auch wenn Krieg gespielt wird. Gerade der Nationalsozialismus geisterte über Jahrzehnte hinweg als unaussprechliches Phantom über die Bildschirme. Seit einigen Jahren ist der Blick auf problematische Realitäten frei.

# Worüber man reden kann

Text: Jan Bojaryn

Videospiele können unterhaltsam sein. Viele bieten oberflächliche Unterhaltung. Können sie komplexe Themen überhaupt angemessen darstellen? Über Jahrzehnte hinweg wurde diese Frage in Deutschland verneint.

2018 erfolgte ein grundlegender Richtungswechsel. Seitdem gelten Videospiele in Deutschland als adäquates Medium für eine kritische Auseinandersetzung auch mit Themen wie dem Nationalsozialismus. Seine Symbole, seine Propaganda und seine Schrecken dürfen dargestellt werden – wenn bestimmte Voraussetzungen erfüllt sind.

Hat sich nach diesem Paukenschlag etwas geändert? – Durchaus. Allerdings nicht so viel, wie manche erhofft oder befürchtet haben. Dieser Beitrag wirft einen kurzen Blick auf die langwierige Debatte über die Möglichkeit von Games, die NS-Zeit darzustellen. Vor allem will er zeigen, was sich geändert hat und was in Zukunft zu erwarten ist. Wer die jetzt geltende Regelung beurteilen will, der muss auch wissen, was Videospiele überhaupt mit komplexen und kontroversen Themen anfangen können.

Ein gutes Beispiel ist in diesen Tagen erschienen: *The Darkest Files*, ein Adventure des Berliner Spielestudios Paintbucket Games. Für diesen Artikel konnten wir es ausführlich begutachten.

## I Licht in dunkle Aktenschranke

Esther Katz steht unter Druck. Die junge Anwältin tritt im Frankfurt der 1950er-Jahre ihre neue Stelle bei Generalstaatsanwalt Fritz Bauer an. Sie soll

Verbrechen aufklären, von denen viele Zeitgenossen nichts mehr hören wollen. In der Tageszeitung wird Esthers Chef angegriffen, die Arbeitsstelle ist schlecht ausgestattet und die Eltern machen sich Sorgen um den guten Ruf ihrer Tochter. Doch Esther Katz geht unbeirrt ans Werk – solange die Spielenden das tun. Der erste Fall wartet schon: War die Tötung eines Mannes in der Endphase der NS-Herrschaft Mord oder eine Hinrichtung nach damals geltendem Recht?

Die Prämisse von *The Darkest Files* klingt nicht nur nach einem genreüblichen Prozesskrimi – formal ist das Spiel einer. Das Genre ist auch im Gaming populär, doch dieses besondere historische Setting ist unerhört. In mehreren Interviews vorab hat das Studio seine Intentionen deutlich gemacht. Ganz bewusst haben die Entwicklerinnen und Entwickler von Paintbucket Games sich mit der juristischen Aufarbeitung des Dritten Reiches ein Thema gesucht, das laut Lead Game Designerin Mona Brandt „bei vielen gar nicht so präsent“ ist (Bojaryn 2022).

Die Aufarbeitung berührt Traumata von Menschen, die wirklich in diese Fälle involviert waren. Und das Team von Paintbucket Games erhebt einen Anspruch auf historische Genauigkeit: Die Verbrechen „sind wahr und wurden vor deutschen Gerichten verhandelt“, so Brandt 2022. Das nun fertige Spiel erscheint nicht als Serious Game, sondern als kommerziell erhältlicher Titel auf der beliebten Plattform Steam.

In der Egoperspektive wird Esther Katz durch Büros, Hinterzimmer und Gerichtssäle gesteuert,



*Wolfenstein II*  
© MachineGames, Panic Button  
(Screenshot)

um Spuren zu sammeln. Sie liest Dokumente, gleicht Informationen ab, bittet Leute zum Verhör. Was am Ende vor Gericht gebracht wird, wer angeklagt und wer verurteilt wird, das ist durchaus offen. Im Nachhinein kennzeichnet das Spiel aber auch den tatsächlichen Ausgang der historischen Fälle.

### **Studio mit Mission**

Für viele Spielestudios mag eine so explizite Beschäftigung mit einem komplexen politischen Thema ungewöhnlich sein, bei Paintbucket Games ist sie Teil der Gründungsidee: Sie wollen Games entwickeln, „die relevante Themen fesselnd behandeln“, schreiben sie auf der eigenen Homepage, und „ein Statement setzen gegen Rassismus, Antisemitismus und jede andere Form gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit“ (Paintbucket 2024). Das ist bemerkenswert in einer Szene, in der viele Studios und Einzelpersonen jede politische Position bewusst leugnen (vgl. King 2021); und in der Teile des Publikums recht wahllos Spiele attackieren, die sich als progressiv zu erkennen geben (vgl. Bojaryn 2024).

Trotzdem: Spiele, die sich explizit mit dem Nationalsozialismus beschäftigen, gibt es schon lange. Und im Bereich der Serious Games, die zumeist mit einer klar erkennbaren pädagogischen Intention und vergleichsweise kleinen Budgets entwickelt werden, beschäftigen sich „besonders viele“ mit „Facetten der NS-Terrorherrschaft“ (Nolden 2023). Bei großen Studios taucht das Thema mitunter in aufwendig produzierten Action- und Strategiespielen auf. Hier steht eher die Unterhaltung im Vordergrund; die politische Dimension des Konflikts wird manchmal eher verdrängt, manchmal aber auch „verzerrt“ (Nolden 2022). Nur selten stellt sich ein Titel wie *The Darkest Files* deutlich gegen diesen Status quo.

### **Starkes Spiel mit klarer Botschaft**

Trotz einiger Abstrahierungen und Abkürzungen ist *The Darkest Files* ein technisch aufwendiges 3D-Spiel. Die Fälle sind komplex und beinhalten eine Vielzahl zu sichtender Quellen. *The Darkest Files* präsentiert eine frei begehbare Anwaltskanzlei, fallbezogen weitere Schauplätze, und fährt ein

beachtliches Charakterensemble auf. Durch seine stilisierte und farbarne Optik behält es eine gewisse Distanz zum Thema. Spätestens in den Verhören erweist sich das als hilfreich, denn die nur leicht fiktionalisierten Tatsachenberichte erzählen traumatische Erlebnisse realistisch nach. Eine gewisse Distanz brauchen die Spielenden, um den Überblick zu behalten – und mitunter auch, um das Gehörte zu ertragen.

Die Geschichte spielt sich wie eine Anstiftung zur Zivilcourage. Mit Esther durch die oft verworrenen und kleinteiligen Akten zu steigen und unwiderlegbare Schlüsse herauszuarbeiten, wirkt im Spiel wie echte Ermittlungsarbeit. Wenn es gelingt, Recht gegen juristische und gesellschaftliche Widerstände durchzusetzen, fühlt sich das im Spiel wie ein Triumph an. Und wenn dann die fehlende Wertschätzung deutlich wird, erscheint die fiktive Anwältin als Vorbild – und indirekt auch ihr Chef.

*The Darkest Files* ist eine informationsreiche historische Fiktion mit einer klaren Botschaft. Das Spiel hat eine pädagogische Dimension, die aber nicht im Vordergrund steht. „Wir können kein Schulbuch ersetzen“, hat Brandt im Interview gesagt. Doch vielleicht könne man einen Anreiz geben, „Dinge im Schulbuch noch einmal nachzulesen.“

## II Der lange Weg zur Erinnerung

So offen wie in *The Darkest Files* sind die Verbrechen der NS-Zeit in Videospiele nur selten sichtbar. Noch vor wenigen Jahren war es sogar geboten, sie zu verstecken und zu verschleiern. Selbst wenn Nazis in internationalen Titeln als Gegner auftauchen, verschwanden sie aus den Spielversionen für den deutschen Markt wieder – aus Sorge vor einer Verherrlichung. Wie Spiele dieses Tabu überwunden haben, wurde schon oft erzählt; beispielhaft ist etwa der Aufsatz der Historiker Eugen Pfister und André Postert für die Bundeszentrale für politische Bildung (bpb) (Pfister/Postert 2022).

Ein besonderer Knackpunkt der geltenden Regelung war die Auslegung des § 86 StGB (vgl. dazu Stark 2018). Die Darstellung eines Hakenkreuzes, ob auf einem Spielzeug oder in einem Videospiele, ist streng genommen die Verbreitung solcher Propagandamittel. Auch schon vor dem Aufkommen des

Heim-Marktes für Videospiele herrschte Unsicherheit, ob etwa „das kleine Hakenkreuz am Seitenruder eines Modellflugzeugs“ schon als Verherrlichung gelten und das Spielzeug polizeilich beschlagnahmt werden müsste (Pfister/Postert 2022).

### *Kein Hakenkreuz, kein Problem?*

Als vermeintliche Lösung des Problems etablierte sich ein schlichter Symboltausch: Reichsadler oder Fantasielogos anstelle des Hakenkreuzes erlaubten es, internationale Spiele zu veröffentlichen, in denen der Zweite Weltkrieg Thema war. Die Lösung wurde zuerst im Brettspielbereich angewendet, später auch in Videospiele. Doch die Regel wurde durchaus hinterfragt und getestet. Gleich zweimal spielte die Actionserie *Wolfenstein* eine prägende Rolle dabei.

Das Spiel *Wolfenstein 3D* wurde 1992 von id Software veröffentlicht und erregte mit seiner „exzellenten First-Person-Grafik und weichem Scrolling“ international Aufsehen (Computer Game Review 1992). Spielheld B. J. Blazkowicz schießt sich in der Feigenblatt-Story durch Levels, die nur mit etwas Fantasie als Nazifestung oder -labor erkennbar sind. Endgegner des Spiels ist Adolf Hitler persönlich in einem Robo-Kampfanzug. Eine „solide Idee“, urteilte etwa das zeitgenössische Magazin „Computer Game Review“ (ebd.). Nazis sind in dem Spiel Bösewichte, die nicht mehr erklärt werden müssen, auf die sich alle einigen können – diese implizite Annahme lässt sich aus dem Spiel herauslesen. Nazis eignen sich als unhinterfragte Zielscheibe. In diesen Spielen geht es vordergründig nur um Ausweichen und Schießen, nicht um die Identität des Gegners.

Dass *Wolfenstein 3D* von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) indiziert wurde, lag nicht an den weithin sichtbaren Wandteppichen mit Hakenkreuz – es lag vor allem an der „blutrünstige[n]“ Darstellung von Gewalt und der „Verherrlichung von Selbstjustiz“ (Pfister/Postert 2022). Erst in einem späteren Prozess anlässlich der Verbreitung des Spiels fiel das in der Branche berüchtigte „Wolfenstein-Urteil“. Es legte fest, dass in Games pauschal „keine Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen gezeigt werden“ dürfen (Stark 2018).

Mit diesem Urteil wurde eine Praxis der deutschen Spielebranche bestätigt, die Pfister und Postert in ihrem Artikel als „vorausseilende Zensur“ charakterisieren. Was möglicherweise hätte beanstandet werden können, wurde vorsorglich entfernt. Dem Offensichtlichen haftete etwas Unausprechliches an – wenn etwa in den genannten *Call of Duty*-Egoshootern Fraktionen in Mehrspielermodi wertfrei nebeneinanderstehen. Wenn sich Spielerinnen oder Spieler in diesem Setting dafür entscheiden, die „deutsche“ Fraktion zu spielen, was sagt das dann aus? Entwickler Glen Schofield vom *Call of Duty*-Publisher Activision flüchtete sich auf die Position, „das deutsche Militär“ sei nicht gleichbedeutend mit „Nazis“ (Nolden 2022). Vor dem Hintergrund der viel beachteten Wehrmachtsausstellungen in Deutschland wirkt diese Aussage geschichtsvergessen. Für den Historiker Nico Nolden ist sie „apologetisch und revisionistisch“.

### **Unsichtbare Nazis**

Paintbucket-Gründer Jörg Friedrich hat in einem Interview mit Historiker Felix Zimmermann den beschämenden Effekt der damals geltenden Regelungen auf den Punkt gebracht: Wer nur von Computerspielen über das Dritte Reich lerne, der begegne nie dem Holocaust, „und Nazis wären die Fraktion, die zwar niemand mag, die aber die schicksten Uniformen und die besten Panzer hat“ (Zimmermann 2017). Auch Pfister und Postert urteilen, dass der Nationalsozialismus nicht zum Verschwinden gebracht werden konnte; „nur seine Symbole tauchten ins Halbdunkel ab“ (Pfister/Postert 2022).

Auch wenn die hiesige Szene immer wieder über die Selbstzensur witzelte und meckerte, blieb die Praxis unangetastet. Ein neues *Wolfenstein*-Spiel aber brachte Bewegung in die Sache – indem es die gängige Praxis auf eine absurde Spitze trieb.

Der Egoshooter *Wolfenstein II: The New Colossus* traf 2017 einen Nerv. Das Actionspiel erzählte eine schrille, abwechslungsreiche Geschichte wie aus einem B-Movie. Gerade in den USA wurde aber auch der sehr deutlich antifaschistische Ton des Spiels wahrgenommen und als Botschaft gelesen – zu der Zeit war Donald Trump erstmals US-Präsident und hatte sich angesichts des White-Power-Marsches in Charlottesville über „very fine people,

on both sides“ ausgelassen (Holan 2019). Kurz darauf wurde Werbung für *Wolfenstein II* mit einer klaren antifaschistischen Botschaft ausgestrahlt – der Herausgeber des Spiels sah „eine Gelegenheit, uns gegen diese Ereignisse zu stellen“ (MCV Staff 2017).

Das neuere *Wolfenstein* gibt mit einer immer noch trashigen, aber ausführlichen und aufwendig inszenierten Geschichte Anlass, es ernster zu nehmen und auf seine intendierte Bedeutung hin zu untersuchen. *Wolfenstein II* macht den Nationalsozialismus einerseits lächerlich, indem es etwa einen alterssenilen, inkontinenten Hitler auftreten lässt; es stellt die Nazis aber andererseits auch als monströse, existenzielle Bedrohung dar.

Die besondere Direktheit des schwedischen Entwicklerstudios MachineGames wurde für den deutschen Markt einer besonders strengen Selbstzensur unterlegt. In der Version des Spiels für den deutschen Handel verschwanden nicht nur Hakenkreuze und Hitlers Schnurrbart, sondern auch das Judentum. Aus „Juden“ wurden im Spiel „Verräter“. Von großen Teilen der deutschen Spielepresse wurde das zuerst kaum thematisiert (vgl. etwa Elsner 2017), doch gerade außerhalb der Nische regte sich empörter Protest. Der Journalist Christian Schiffer erkannte in dem Spiel ein „Fest für Holocaust-Verharmloser“ (Schiffer 2017). Es „entsorgt [...] die Verbrechen der Nationalsozialisten und marginalisiert alles jüdische“, so Schiffer in einem Artikel für den Deutschlandfunk.

War es vor diesem Hintergrund geboten, die gängige Praxis kritisch zu hinterfragen? Zahlreiche Stimmen in der Öffentlichkeit sahen das nicht so (vgl. Pfister/Postert 2022). Doch vielleicht wurde hier auch eine laxer Praxis befürchtet, die nie eingetreten ist. Schon seit 2003 müssen Spiele auf Trägermedien von der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) geprüft werden, um überhaupt eine Freigabe für den Handel zu erhalten (vgl. USK 2025). Nun änderte sich nur die Praxis, dass auch Spiele mit verfassungsfeindlichen Symbolen bei der USK landeten – statt wie vorher einfach keine Jugendfreigabe und damit keinen Zugang auf den offenen Markt zu erhalten.

Die ersten Freigaben der USK halfen, öffentliche Zweifel an der neuen Praxis zu zerstreuen. Neben

einer weiteren *Wolfenstein*-Fortsetzung wurde ein Spiel von Paintbucket Games freigegeben. *Through the Darkest of Times* handelt von einer Widerstandsgruppe in Berlin zur Zeit des Dritten Reiches. Vor dem Hintergrund solch klar antifaschistischer Spiele relativierten auch ursprüngliche Kritiker der neuen Praxis ihre Position – nicht zuletzt die damalige Familienministerin Giffey erklärte, „in Ausnahmefällen“ sei das Zeigen verfassungsfeindlicher Symbole doch berechtigt (Pfister/Postert 2022).

Eine Flut an Nazipropaganda ist also nicht erschienen – sie wäre wohl auch nicht freigegeben worden. Doch auch eine Flut antifaschistischer Spiele hat sich noch nicht eingestellt. Teile des Spiele-Publikums fordern beharrlich, „das Politische aus ‚ihren‘ Spielen herauszuhalten“ (Zimmermann 2020, S. 11). Und der Geist der vorauseilenden Selbstzensur bleibt wach. Publisher entsorgen allerlei aus ihren Spielen, was als politisch, kontrovers oder unbequem gelesen werden kann (vgl. King 2021).

### Neue Erinnerungshilfen

Warum Spiele Vergangenes in welcher Form darstellen, damit hat sich die Stiftung Digitale Spielekultur in den letzten Jahren ausführlich beschäftigt. Sie unterhält ein Portal zum Themenkomplex

„Games – Erinnerung – Kultur“ und darin u.a. die Datenbank „Games und Erinnerungskultur“, in der Spiele von Fachleuten kritisch auf ihre historische Dimension und ihr medienpädagogisches Potenzial untersucht werden (Stiftung Digitale Spielekultur 2024).

Gegenstand der Datenbank sind nicht nur pädagogisch gemeinte Spiele. Zu Schlüsselbegriffen der NS-Zeit wie dem Holocaust finden sich in der Datenbank nur 27 Spiele – darunter einige, die auf Steam gar nicht angeboten werden. Dass der Holocaust in Spielen traditionell gemieden wird, lässt sich an anderer Stelle bei Eugen Pfister nachlesen (vgl. Pfister 2016).

Wie könnten Spiele sich dem schwierigen Thema der NS-Diktatur angemessen stellen? Wege zu einer konstruktiven Antwort hat die Stiftung mit einem „Pitch Jam“ gesucht – sie hat „Expert\*innen aus Feldern wie Spieleentwicklung, Game Studies, Geschichtswissenschaft, Gedenkstättenarbeit und Pädagogik“ zusammengebracht, um insgesamt sieben Spielideen zu entwickeln (Stiftung Digitale Spielekultur 2020, S. 79); allerdings nur als Pitch (als ausformulierten Vorschlag). Eine weitergehende Entwicklung der Spiele gehörte nicht zum Maßstab des Projekts. Viele Titel lassen sich am ehesten in die Nische der Serious Games einsortieren – sie

#### Literatur:

**Bojaryn, J.:** „Das Übel vor Gericht bringen“. In: Kreuzer, Oktober 2022, S. 42. Leipzig 2022  
**Bojaryn, J.:** *Gamergate bleibt eine Blaupause*. In: mediendiskurs online, 19.11.2024. Abrufbar unter: <https://mediendiskurs.online> (letzter Zugriff: 07.03.2025)  
**Computer Game Review:** *CGR Reviews Wolfenstein 3D*. In: Computer Game Review, 2/1992/2, S. 18. Abrufbar unter: <https://archive.gamehistory.org> (letzter Zugriff: 07.03.2025)

**Elsner, P.:** *Wolfenstein 2: The New Colossus im Test – Brutal gut*. In: GameStar, 26.10.2017. Abrufbar unter: <https://www.gamestar.de> (letzter Zugriff: 07.03.2025)  
**Holan, A. D.:** *In Context: Donald Trump's, very fine people on both sides' remarks (transcript)*. In: PolitiFact, 26.04.2019. Abrufbar unter: <https://www.politifact.com> (letzter Zugriff: 07.03.2025)  
**King, J.:** *Far Cry Is Political And I'm Tired Of Ubisoft Pretending It Isn't*. In: TheGamer, 28.05.2021. Abrufbar unter: <https://www.thegamer.com> (letzter Zugriff: 07.03.2025)

**Leipziger Städtische Bibliotheken:** „Erzähl doch mal...“ – Was hat Erinnerungskultur mit mir zu tun? In: Leipziger Städtische Bibliotheken, 06.02.2025. Abrufbar unter: <https://stadtbibliothek.leipzig.de> (letzter Zugriff: 07.03.2025)  
**MCV Staff:** *Wolfenstein 2's ‚Punch a Nazi‘ marketing campaign is ‚a healthy avenue to vent frustration‘ says Bethesda*. In: MCV/DEVELOP, 17.10.2017. Abrufbar unter: <https://mcvuk.com> (letzter Zugriff: 07.03.2025)

**Nolden, N.:** *Digitale Spiele, Geschichte und Erinnerungskultur*. In: Bundeszentrale für politische Bildung (bpb), 28.03.2022. Abrufbar unter: <https://www.bpb.de> (letzter Zugriff: 07.03.2025)  
**Nolden, N.:** *Why so serious?!“ Digitale Spiele als erinnerungskulturelle Medien auf der Suche nach geeigneter Methodik*. In: Lernen aus der Geschichte, 20.12.2023. Abrufbar unter: <https://lernen-aus-der-geschichte.de> (letzter Zugriff: 07.03.2025)  
**Paintbucket Games:** *About Us*. In: paintbucket.de, 2024. Abrufbar unter: <https://paintbucket.de> (letzter Zugriff: 07.03.2025)

→



Meine Oma (88)  
© ROTxBLAU  
(Screenshot)

stellen die pädagogische Intention in den Vordergrund und geben mitunter direkt an, in welchen Klassenstufen sie eingesetzt werden könnten.

### III *Meine Oma* und die Zukunft

Ein Projekt aus dem „Pitch Jam“ wird unter anderem Namen tatsächlich realisiert. Alexander Zenker vom Spielestudio ROTxBLAU hat gemeinsam mit acht anderen Personen den Pitch *This Memory of Mine* entwickelt. Sein Studio entwickelt nun mit anderem Personal den darauf aufbauenden Titel *Meine Oma (88)*.

Der Fokus des Spiels liegt für ihn auf dem „Familienschweigen“, so Zenker in einem Interview für diesen Artikel. Das hat sich seit dem Pitch nicht wesentlich geändert: Schon damals ging es um die Auseinandersetzung mit oft wiederholten Narrativen über die NS-Zeit in Familien - und um Leerstellen, die darin mehr und weniger bewusst weitergetragen werden. Als „zentrale und zunächst allmächtig erscheinende Erzählfigur“ steht die Großmutter der Protagonistin im Fokus, die als Pflegerin im NS-

Regime Schuld auf sich geladen hat und nun „lediglich ihre Version der Geschichte“ erzählen will (Stiftung Digitale Spielekultur 2020, S. 82).

In der Entwicklung sucht ROTxBLAU den Austausch mit Fachleuten, u.a. für Geschichte und Psychologie. Doch „wir machen kein Serious Game“, hat Zenker im Interview klargestellt. Er will „Grenzen austesten“ mit einem Spiel, das gezielt auf Lücken in der Erinnerungskultur zielt; hier sieht er als „große Schwachstelle“ „die Selbstreflexion und den Blick auf sich selber“.

Dass hier auch über das Medium Games hinaus eine Baustelle der Erinnerungskultur liegt, bezeugen nicht nur die Fachleute zum Thema, die den ursprünglichen Pitch mit entwickelt haben. Auch bei einer Podiumsdiskussion im Februar 2025 in der Leipziger Stadtbibliothek anlässlich der ROTxBLAU-Kampagne „Erzähl doch mal...“ stand dieses Schweigen im Mittelpunkt (vgl. Leipziger Städtische Bibliotheken 2025). Einer der Vorreiter auf dem Feld der innerfamiliären Aufarbeitung saß mit auf der Bühne: Peter Pogány-Wnendt, Psychotherapeut und Vorsitzender des Arbeitskreises

für intergenerationelle Folgen des Holocaust. In dem 1995 gegründeten Verein begegnen sich Nachkommen von Opfern und von Tätern der NS-Zeit. Pogány-Wnendt bezeugte auf der Bühne, dass Traumata „unbewusst über die Erziehung weitergegeben“ würden. Die Verdrängung der Erinnerung an die NS-Zeit sei „ein destruktives Erbe“, die Sehnsucht nach einem Schlussstrich viel zu einfach.

Scham und Schuldgefühle behindern bis heute eine offene und selbstreflexive Auseinandersetzung mit dem Nationalsozialismus, auch bei den Nachkommen der Opfer und Täter von damals. Hier will das Spiel *Meine Oma (88)* ansetzen. Zenker erkennt ein besonderes Potenzial seines Mediums, das Tabu mit Humor zu brechen. Im Zentrum des Spiels steht die Erzählung der Oma – und die Möglichkeit der Protagonistin, sich dazu zu verhalten. In Anlehnung an den satirischen Indie-Spiele-Hit *The Stanley Parable* strebt Zenker mit seinem Team eine ständige Reibung zwischen einer autoritären Erzählstimme und der Möglichkeit des Spielenden an, sie interaktiv zu untergraben. In diesem Widerstand gegen löchrige und beschönigte Narrative sollen Spielende sich daran erinnert fühlen, „wie es in der eigenen Familie ist“.

Gelingt der ambitionierte Versuch, dann entwickelt ROTxBLAU mit *Meine Oma (88)* einen bissigen und produktiven Diskussionsbeitrag zur NS-Erinnerungsdebatte. Zuversichtlich macht die Offenheit, mit der das Team sein Projekt angeht. So stand die Podiumsdiskussion im Zeichen eines Aufrufs von ROTxBLAU, vom eigenen Erinnern in der Familie zu erzählen – die gesammelten Berichte sollen in das Projekt einfließen.

In Spielen einen aktiven Beitrag zur Erinnerungskultur zu leisten, ist also möglich – und vielleicht verbirgt sich hier sogar ein besonderes Potenzial. Videospiele erreichen ein anderes Publikum. Sie bieten andere Möglichkeiten der Auseinandersetzung und Vermittlung. Nimmt man die bisher erschienenen Titel als Beispiel, so zeigt sich allerdings auch: Solche Spiele sind keine Selbstläufer. Das Publikum ist vergleichsweise klein, die Finanzierung schwierig. Doch verschiedene Akteure versuchen es trotzdem hartnäckig. Wenn es ihnen gelingen soll, brauchen sie nachhaltige Unterstützung.

Jan Bojaryn schreibt als freier Autor über Videospiele und vergleichbar wichtige Themen. Seine Artikel erscheinen in Tageszeitungen, Fach- und Kulturzeitschriften, zuletzt bei Zeit Online, „Süddeutsche Zeitung“, „GEE“, „Kreuzer“ und „Mare“.

**Pfister, E.:** *Das Unspielbare spielen – Imaginationen des Holocaust in Digitalen Spielen.* In: zeitgeschichte, 4/2016/43, S. 250ff.

**Pfister, E./Postert, A.:** *Spiele mit Hakenkreuzen – zum Umgang mit Ideologie und Vergangenheit.* In: Bundeszentrale für politische Bildung (bpb), 28.03.2022. Abrufbar unter: <https://www.bpb.de/letzter-zugriff:07.03.2025>

**Schiffer, C.:** *Wolfenstein 2: Wie ein Computerspiel deutsche Geschichte entsorgt.* In: Deutschlandfunk, 09.11.2017. Abrufbar unter: <https://www.deutschlandfunk.de/letzter-zugriff:07.03.2025>

**Stark, S.:** *Von Wolfenstein bis Attentat 1942: § 86a StGB.* In: Grimme Game, 2018.

Abrufbar unter: <https://www.grimme-game.de/letzter-zugriff:07.03.2025>

**Stiftung Digitale Spielekultur (Hrsg.):** *Erinnern mit Games. Digitale Spiele als Chance für die Erinnerungskultur.* Berlin 2020. Abrufbar unter: <https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/letzter-zugriff:07.03.2025>

**Stiftung Digitale Spielekultur:** *Datenbank: Games und Erinnerungskultur.* In: Stiftung Digitale Spielekultur, 2024. Abrufbar unter: <https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/letzter-zugriff:07.03.2025>

**Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK):** *Häufige Fragen. Was tut der Staat für den Jugendschutz?* Berlin 2025. Abrufbar unter: <https://usk.de/letzter-zugriff:07.03.2025>

**Zimmermann, F.:** *Wider die Selbstzensur – Entwickler Jörg Friedrich und Johannes Kristmann im Interview.* In: gespielt – Arbeitskreis Geisteswissenschaften und Digitale Spiele, 27.08.2017. Abrufbar unter: <https://gespielt.hypotheses.org/letzter-zugriff:07.03.2025>

**Zimmermann, F.:** *Status Quo der Erinnerungskultur mit Games.* In: Stiftung Digitale Spielekultur (Hrsg.): *Erinnern mit Games. Digitale Spiele als Chance für die Erinnerungskultur.* Berlin 2020, S. 10ff. Abrufbar unter: <https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/letzter-zugriff:07.03.2025>



*„Authentizität  
ist immer wichtig.“*

Khesrau Behroz ist Host, Autor und Produzent von Podcasts. Bekannt wurde er durch dokumentarische Podcast-Serien wie *Cui Bono: WTF happened to Ken Jebsen?* oder *Cui Bono: Wer hat Angst vorm Drachenlord?* Zuletzt erregte er Aufmerksamkeit mit dem ARD- und Undone-Podcast *Legion: Most Wanted - Wo ist RAF-Terroristin Daniela Klette?*, da wenig später nach der Entstehung des Podcasts Klette verhaftet worden

war. Khesrau Behroz ist Co-Gründer und -Geschäftsführer der Berliner Produktionsfirma Undone, die journalistische und narrative Formate für alle Medien konzipiert, entwickelt und produziert. *mediendiskurs* sprach mit ihm über gute Geschichten, die Verantwortung gegenüber historischen Ereignissen und die Besonderheit, das Zuhören zu stimulieren.

## Vera Linß im Gespräch mit Khesrau Behroz

***Wie müssen historische Ereignisse im Podcast aufgearbeitet werden?***

Indem man sie vielleicht gar nicht als ein Ereignis behandelt. Ich glaube, das würde dazu führen, dass man sich nur auf das Hier und Jetzt konzentriert, also auf das, was gerade passiert. Wir versuchen immer, unsere Geschichten zu kontextualisieren, denn eigentlich ist der Weg zum Ereignis viel interessanter als das Ereignis selbst. Also die Frage, wie etwas überhaupt passieren konnte. Das führt dazu, dass man Ereignisse besser versteht.

***Kannst du das an einem Beispiel erklären?***

Sagen wir mal, du hast einen Storytelling-Podcast, in dem es um die aktuelle Wirtschaftslage geht. Und du sagst, Donald Trump hat Zölle auf alles erhoben, was nicht niet- und nagelfest ist. Meine Arbeit wäre jetzt zu fragen: Wie ist es dazu gekommen? Da würde ich locker 20, 30 Jahre zurückgehen und erst mal versuchen zu verstehen: Was für ein Wirtschaftssystem ist das eigentlich? Wie kommt so jemand wie Donald Trump überhaupt auf so eine Idee? Ist das vielleicht eine logische Konsequenz dessen, wie in den letzten Jahrzehnten Wirtschaftspolitik gemacht worden ist? Diese Fragen würde ich mir erst einmal stellen und daraus dann eine Geschichte bauen, die ich erzählen möchte.

*Welche Aspekte wählst du aus, um eine Geschichte zu erzählen? Bei eurem Podcast über die Ex-RAF-Terroristin Daniela Klette z.B. habt ihr ausführlich nachgezeichnet, wie ihr nach ihr gesucht habt, nachdem ihr einen Tipp bekommen hattet, wo sie möglicherweise zu finden ist. Geht es dir darum zu zeigen, wie du bei deinen Recherchen von A nach B gekommen bist? Oder gibt es ein übergeordnetes Ziel – eine Erkenntnis oder eine Botschaft, die unbedingt überkommen soll?*

*Was kennzeichnet modernes Erzählen?*

*Gibt es bestimmte Regeln beim Erzählen, z.B. wie ein Einstieg aussehen muss?*

Hauptsächlich suchen wir Geschichten danach aus, ob sie eine Bedeutung haben, die über sie selbst hinausgeht. Dass sie eine gesellschaftliche Komponente haben, dass wir an ihnen ein Stück weit Deutschland erzählen können oder die Welt. Das Interesse hinter Daniela Klette dagegen war journalistische Neugier. Da bekam ich diesen Hinweis eines Hörers und wir haben in der Redaktion gedacht: Wir gehen dieser Spur nach. Und erzählen Journalismus. Erklären Stück für Stück, was wir machen, um das, was er behauptet, zu verifizieren oder zu falsifizieren. So sind wir durch einen Zufall dieser Daniela-Klette-Geschichte auf die Spur gekommen.

Geschichtenerzählen hat Jahrhunderte überdauert. Wir müssen das Rad nicht neu erfinden. Aber: Erzählen ist das Medium der Wahl, wenn du dich für Podcasting entscheidest. Da hast du eine spezielle Art und Weise, deine Zuhörer:innen zu erreichen, weil sie das auf dem Weg zur Arbeit hören oder während sie die Wohnung putzen. Auf diese ganz bestimmten Hörsituationen arbeitet man hin in der Art und Weise, wie man Geschichten erzählt. Das macht es, glaube ich, modern. Und was es natürlich auch modern macht, ist, dass wir verfolgen können, wie unsere Geschichten gehört werden. Wir wissen beispielsweise, ab welcher Minute jemand aussteigt. Und wenn das bei einer Podcast-Episode ganz viele tun, gucken wir, was da passiert ist, dass alle ausgestiegen sind. Da kann man schon schlau werden, wenn man sich einfuchst in diese neue Datenwelt.

Es gibt Mittel, die immer funktionieren. Beispielsweise direkt szenisch einzusteigen. Ich glaube aber, Leute, die sich direkt für einen Podcast entscheiden, geben dem auch ein bisschen mehr Zeit, um zu testen, ob das, was da erzählt wird, für sie auch funktioniert. Das ist nicht so wie ein YouTube-Video, bei dem Leute, wenn du sie in der ersten Minute nicht hast, sofort abschalten. Sondern man hört schon ein bisschen neugieriger zu und gibt dem eine größere Chance. Aber das sind Erfahrungswerte, die jeder für sich machen muss.

*„Hauptsächlich suchen wir Geschichten danach aus, ob sie eine Bedeutung haben, die über sie selbst hinausgeht.“*

***Wie muss ein Narrativ aufgebaut sein?***

Das ist von Fall zu Fall verschieden. Bei jemandem wie Ken Jebsen war es wichtig, ihn in der ersten Episode als einen gefeierten Moderator aufzubauen, damit die Deonstruktion in den Episoden gut funktioniert. Das war eine sehr individuelle Entscheidung für diese eine Geschichte. Aber ich glaube, das funktioniert nicht in jedem Fall. Es kommt immer darauf an: Was möchtest du letzten Endes erzählen? Worauf soll das Ganze hinauslaufen? Das sollte nicht einfach nur Selbstzweck sein. Auch ein Intro sollte nicht nur Selbstzweck sein - nach dem Motto: Hauptsache, es ist spannend und modern. Es muss auch einen Grund geben, warum man sich für diese eine Szene entscheidet.

***Wann ist es sinnvoll, einen Host einzusetzen?***

Der Host ist bei einem Storytelling-Podcast unentbehrlich. Er ist meine Vertrauensperson für die Geschichte. Er erklärt, warum die Geschichte überhaupt gemacht wird. Wichtig ist aber auch, *wie* er die Geschichte erzählt. Der Host ist für mich wie der Direktor in der Manege, der sich manchmal zurückhält und das Geschehen arbeiten lässt und manchmal aber einsteigt, um etwas einzuordnen, um den Hörern zu helfen, die Geschichte besser zu verstehen. Ich finde, das Wort beschreibt es eigentlich ganz gut. Der Host ist ein Gastgeber und muss genau das erfüllen, wofür ein Gastgeber beim Abendessen auch sorgen muss. Dass sich die Leute wohlfühlen, dass sie einander aufmerksam zuhören.

***Muss man als Host immer authentisch sein? In dem Sinne, dass es wirklich das ist, was du jetzt denkst, fühlst, was dir jetzt in dem Moment wichtig ist? Oder gibt es da Grauzonen?***

Authentizität ist immer wichtig. Die Frage ist, wie sich diese Authentizität ausdrückt und in welchen Momenten. Ich glaube, das muss nicht in einer Zeile stecken, sondern man kann es schon variabler gestalten. Ich finde nicht, dass man sich als Host immer in den Vordergrund drängen sollte, sondern dass man diesen Vordergrund gezielt einsetzen sollte. Es ist authentisch, wenn ich verstehe, warum du mir das erzählst.

***Welche Verantwortung hat ein Erzähler gerade im Dokumentarischen? Weil man mit den Geschichten, die man erzählt, ja auch ein kulturelles Gedächtnis füttert, Erinnerungen wachhält oder eben auch nicht, Dinge triggern oder auch nicht triggern kann.***

Grundsätzlich haben wir als Journalist:innen eine Verantwortung dafür, was wir veröffentlichen, und vor allem auch für das, was wir mit dem, was wir veröffentlichen, erreichen. Das gilt sowohl nach innen, also den Protagonist:innen in unseren Geschichten gegenüber, als auch nach außen. Das heißt, dass wir in weiser Voraussicht darüber nachdenken, wie die Reaktionen auf das sein könnten, was wir gerade veröffentlichen. Wie kann ich mich vielleicht schon von vornherein entweder darauf vorbereiten, dass ich erst mal gute Antworten parat

***Dokumentarisches Erzählen dient der Wissensvermittlung, aber es soll auch unterhalten durch ein spannendes Storytelling. Wie findet man die Balance zwischen der Vermittlung von Fakten und einer emotionalen Erzählung, mit der man das Publikum fesselt?***

***Wann setzt man faktisches, wann fiktives Erzählen ein?***

habe. Wenn ich keine guten Antworten parat habe, dass ich vielleicht an meinem Format noch mal arbeite und dass ich am Text noch mal arbeite, an dem Podcast noch mal arbeite.

Unterhaltung und Faktenvermittlung kann man nicht getrennt sehen. Das gehört für mich zusammen, zumindest bei unseren Produktionen. Das andere ist: Wie bei jedem guten journalistischen Produkt brauchst du eine Redaktion. Das wird oft vergessen, dass hinter allem, was publiziert wird, Redaktionen stehen. Themen werden redaktionell verhandelt. Und da kommt man ganz schnell zu der Frage: Wie sind Redaktionen ausgestattet? Wer kann etwas sagen, wenn ihm etwas auffällt? Wer ist vertreten in diesen Redaktionen? Ich glaube, die Redaktionsprozesse werden sehr unterschätzt. Auch dass da Perspektiven drin sind, dass z. B. jemand sagen kann: „Hey, ich glaube, wir sind da gerade ein bisschen zu salopp in der Tonalität. Das wird dem Thema überhaupt nicht gerecht.“ Deswegen ist es wichtig, dass das eben nicht nur einköpfige Geschichten sind, wo etwas blind veröffentlicht wird, sondern dass das ein Aushandlungsprozess ist. Und als Host brauchst du Fingerspitzengefühl, eine bestimmte Sensibilität. Die hat man hoffentlich oder entwickelt man vielleicht auch, wenn man aufmerksam ist und Menschen zuhört und in den Austausch kommt. Ich glaube, ganz oft geht es einfach darum, dafür offen zu sein, dass einem jemand mal sagen kann: „Da liegst du daneben.“

Wir vermischen das im Podcast gar nicht. Aber im Filmischen passiert das natürlich oft, dass Szenen nachgestellt werden. Also man hat Schauspieler:innen, die irgendwelche Rollen verkörpern und bestimmte, vermeintlich echte Szenen nachspielen. Da kommt schon die erste Schwierigkeit, weil das natürlich impliziert, dass ein Ereignis so stattgefunden hat. Ich glaube, im Literarischen, im Schriftlichen ist es noch mal anders.

***„Unterhaltung und Faktenvermittlung kann man nicht getrennt sehen.“***

Sobald du etwas siehst, manifestiert sich das. Ich glaube, Zuschauer:innen könnten das Gefühl haben, dass das, was sie da sehen, tatsächlich so passiert ist. Und das ist es nicht. Das ist ja quasi nacherzählt, nachgebaut. Man glaubt, sie haben sich so unterhalten und diese Dinge einander gesagt. Das weiß man natürlich nicht. Ich glaube, da muss man im Filmischen mit diesen fiktionalen Elementen immer vorsichtiger sein. Es gibt ja auch andere, die dann z.B. nur abstrakte Bilder benutzen, abstrakt effektive Bilder. Beispielsweise Hände, die irgendwie sprechen. Man sieht nur, ob Figuren, die im Raum sind, sich unterhalten, aber man hört nicht, was sie sagen. Man kann besser belegen, dass tatsächlich zwei Leute in einem Raum waren und sich unterhalten haben, als genau die Sätze, die sie ausgetauscht haben, darzustellen. Das ist, glaube ich, noch mal eine Spur schwieriger.

***Warum bist du mit deinem aktuellen Projekt über die Gaming-Industrie zum Film gewechselt? Hat das Hörmedium nicht mehr ausgereicht, um Geschichten zu erzählen?***

Das Hörmedium reicht aus. Es ist überhaupt kein gegenseitiges Ausstechen. Es hat sich hier einfach die Möglichkeit ergeben. Das ist auch als Podcast gestartet und hat sich weiterentwickelt zu einem Film. Wir fanden die Herausforderung spannend, mal einen Film zu machen. Und vor allem die Learnings, die wir aus unseren Podcasts gezogen haben, auch für den Film anzuwenden. Film ist natürlich ein ganz anderes Medium. Aber ich finde nicht, dass das jetzt das Upgrade ist, dass man sagt, man fängt mit Podcasts an, wird endlich besser und dann macht man Filme, weil man reif dafür ist. Beide haben gute Herausforderungen. Sehr gute Podcaster können schlechte Filme und sehr gute Filmemacher schlechte Podcasts machen. Wir werden auf jeden Fall weiterhin für beides offen sein.

***Welche großen Geschichtsthemen sollten aus heutiger Sicht noch erzählt werden?***

Alles, was damit zu tun hat, wie wir das Heute besser verstehen, sind interessante Themen. Ich lese gerade ein Buch über The Great Migration in den Vereinigten Staaten. Also wie schwarze Amerikaner aus dem Süden in den Norden gewandert sind. Ich lese da wahnsinnig viel Aktualität heraus über das Jetzt. Ich habe das Gefühl, wenn ich das Buch lese, verstehe ich unsere Gegenwart besser. Und im besten Fall ist Geschichte genau das: dass es hilft, unser Jetzt ein bisschen besser zu verstehen.

Kolumne  
von  
David Assmann

# Hauptsache leicht verdaulich



David Assmann ist freier Filmkritiker, Filmemacher und Filmwissenschaftler. Er ist Mitglied des Auswahlgremiums von Berlinale Generation, der Jury für den Kinder & Jugend Grimme-Preis und seit 2018 Prüfer bei der Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen (FSF). © Privat

**Anfang des Jahrtausends kam im deutschen Mediendiskurs ein Begriff auf, der viel über die Zeit, über die Medien und über den damaligen Diskurs aussagt: Histotainment. Dem Begriff mangelt es allerdings nicht nur an sprachlicher Eleganz, sondern vor allem an Trennschärfe. Er avancierte daher zum abwertenden Kampfbegriff, der sich im Diskurs als wenig hilfreich erwies und weitgehend wieder verschwunden ist. Das von ihm bezeichnete Problem ist allerdings relevanter denn je.**

In den Jahren nach der Jahrtausendwende war das gesellschaftliche Interesse an Geschichte, insbesondere der des 20. Jahrhunderts, enorm. Autobiografien von Marcel Reich-Ranicki und Sebastian Haffner führten um die Jahrtausendwende herum die Sachbuch-Charts an. Im Fernsehen hatte sich der Anteil der Geschichtssendungen zwischen 1993 und 2003 nahezu verdoppelt. Der Historiker Guido Knopp und seine ZDF-Redaktion *Zeitgeschichte* waren zu einer weltbekannten Marke geworden, deren warmgelaufene Produktionsmaschine seit Mitte der 1990er-Jahre alle paar Monate eine neue NS-Dokumentation auf die Bildschirme brachte: *Hitlers Helfer*, *Hitlers Krieger*, *Hitlers Kinder* usw. usf. Auch im Kino war Hitler präsent, als Hauptrolle in den deutschen Produktionen *Der Untergang* (2004) und *Mein Führer - Die wirklich wahrste Wahrheit über Adolf Hitler* (2007), als Nebenrolle in den Hollywoodfilmen *Operation Walküre - Das Stauffenberg-Attentat* (2008) und *Inglourious Basterds* (2009). Neue Medien wie Computerspiele, das Internet, CD-ROMs und DVDs brachten auch neue Möglichkeiten zur Auseinandersetzung mit der Vergangenheit hervor. Und das Fernsehen kombinierte Geschichtsthemen vermehrt mit Elementen aus anderen beliebten Gattungen wie Soaps, Gameshows und dem boomenden Reality-TV.

Insbesondere an letzterem zeigt sich, dass es sich bei solchen hybriden Historyformaten für die Sender um eine Win-win-Situation handelte. Der geschichtliche Zugang von *Schwarzwaldhaus 1902*, einer vierteiligen ARD-Serie aus dem Jahr 2002, bot dem öffentlich-rechtlichen Sender die Möglichkeit, am erfolgreichen *Big Brother*-Konzept der ungeskripteten 24-Stunden-Aufzeichnung zu partizipieren und dabei zugleich seinem Bildungsauftrag gerecht zu werden. Für drei Monate tauschte eine fünfköpfige Familie aus Berlin-Lichterfelde die Existenz als Werkstoffwissenschaftler, Heilpraktikerin und Schulkinder gegen die spartanischen Bedingungen einer Schwarzwälder Bauernfamilie von vor hundert Jahren, inklusive Viehzucht und Ackerbau, Kraut- und Knollenfäule, Leistenbruch und Blutvergiftung. Das Ergebnis war nicht nur ein Quotenhit, sondern überzeugte auch die Kritik und wurde mit einem Grimme-Preis ausgezeichnet: Hier werde „Geschichte ‚von unten‘“ präsentiert, lobte die Jury: „Selten gelang die Vermittlung von Alltagskultur auf derart perfektem und zudem unterhaltbarem Niveau.“

Da haben wir sie also, die Verbindung von Geschichte und Unterhaltung, die der sperrige Begriff „Histotainment“ sprachlich nachahmt. Das Kofferwort aus „History“ und „Entertainment“ ist eine Analogiebildung zu „Infotainment“, das der Medienwissenschaftler Neil Postman 1985 in seinem Buch *Wir amüsieren uns zu Tode. Urteilsbildung im Zeitalter der Unterhaltungsindustrie* eingeführt hat. Indem das Fernsehen jegliche Inhalte als Unterhaltung präsentiert, so Postman, schwäche es das Urteilsvermögen des Publikums. Die Verquickung mit Unterhaltung verwandle Information in Desinformation: „Desinformation ist nicht dasselbe wie Falschinformation. Desinformation bedeutet irreführende Information – unangebrachte, irrelevante, bruchstückhafte oder oberflächliche Information –, Information, die vor-täuscht, man wisse etwas, während sie einen in Wirklichkeit vom Wissen weglockt. [...] Unwissenheit lässt sich allemal beheben. Aber was sollen wir tun, wenn wir die Unwissenheit für Wissen halten?“ (Postman 1985, S. 133f.) Postmans pessi-

mistische Positionen haben ihm den Beinamen „Kultur-Kassandra“ eingebracht, aber mit 40 Jahren Abstand lässt sich kaum behaupten, dass seine Befürchtungen gänzlich unbegründet waren.

So sehr sich die Begriffe „Infotainment“ und „Histotainment“ in sprachlicher Bauart und kulturpessimistischer Stoßrichtung ähneln, unterscheiden sie sich doch in zwei zentralen Punkten. Zum einen hat „Histotainment“ keinen verbürgten Urheber, der den Begriff durch Definition und Thesen schärfen könnte. Konsens scheint lediglich darüber zu bestehen, dass das Zusammen-treffen von Geschichte und Unterhaltung im Falle von Histotainment keine fruchtbare Verbindung im Sinne eines „best of both worlds“ ergibt, sondern eher einen faulen Kompromiss, bei dem die Unterhaltung der Geschichte übermäßige Zugeständnisse abverlangt. Dabei kann es um konkrete Praktiken gehen wie ungekennzeichnete Reenactments, die die Authentizität des Archivmaterials kontaminieren. Oder ganz allgemein um einen unwissenschaftlichen Zugang, bei dem es weniger um Nachdenken als um Nacherleben und Nach-fühlen geht. Um unterkomplexe „Event-Movies“, die historische Fakten nach Belieben verzerren, bis sie in ihr formelhaftes Narrativ passen. Oder um den Einsatz von Geschichte als oberflächliches Temporalkolorit, ohne nennenswerten Sachverstand und Erkenntnisgewinn.

Ein weiteres problematisches Merkmal von Histotainment zeigt sich auch in der Tendenz mancher NS-Dokumentationen, dem Publikum trotz aller Gräuel und Schrecken ein Gefühl von Entlastung zu vermitteln. Beispielhaft dafür ist der ZDF-Dreiteiler *Unsere Mütter, unsere Väter* (2013), der es fertigbrachte, dass keine einzige der titelgebenden Hauptfiguren ideologisch überzeugter Nazi war. Als Antisemiten tun sich lediglich die polnischen Partisanen hervor. Gemessen am anmaßenden Geltungsanspruch des Titels scheint die Botschaft des Films zu lauten: Die Nazis, das waren die anderen. Die Trilogie ist damit „eine Offenbarung für alle, die schon immer wussten, dass nicht nur die Juden, sondern auch und vor

allen die Deutschen Hitler zum Opfer fielen“, befand die „Jüdische Allgemeine“ in ihrer Rezension (Pyka 2013).

Darin besteht übrigens der zweite zentrale Unterschied zum „Infotainment“: dass „Histotainment“ nur im deutschen Sprachraum ein diskursprägender Begriff ist. Das mag daran liegen, dass das Ringen um Deutungshoheit und der Kampf gegen das Beschönigen oder Vergessen in der hiesigen Geschichtswissenschaft eine noch existenzialere Rolle spielt als anderswo. Jede Reduktion der Komplexität löst da reflexhaft Widerstand aus, wobei übersehen wird, dass die Vermittlung von Geschichte außerhalb historischer Fachbücher zwangsläufig mit gewissen Abstrichen an wissenschaftlichem Anspruch einhergeht. Der britische Historiker Tristram Hunt stellt treffend fest, die pauschale Ablehnung, die viele seiner Kollegen Geschichtssendungen entgegenbringen, verweise letztlich auf den Kern ihrer Kritik am Fernsehen: „its failure to be a book“ (Hunt 2004, S. 90). Viel zu kurz kommt dabei, wie die Historik umgekehrt vom Fernsehen profitieren kann: „Aufklärung braucht Reichweite“, lautet nicht umsonst der Leitspruch von Guido Knopp. Selbstverständlich darf der Zweck nicht alle Mittel heiligen und die Reichweite nicht auf Kosten der Aufklärung gehen. Doch in Zeiten, in denen sich Menschen auf Demonstrationen massenhaft Judensterne an die Brust heften, weil sie mit Entscheidungen der Regierung nicht einverstanden sind, und in denen eine Spitzenkandidatin für die Bundestagswahl 2025 die Behauptung aufstellen kann, Hitler sei Kommunist gewesen, ohne dass ihr das bei der Wahl spürbar schadet, in solchen Zeiten ist breitwirksame Geschichtsvermittlung ohne Frage wichtiger denn je.

Und so präzise und verbindlich Fachbücher als Quellen auch sein mögen, haben ihnen die audiovisuellen Medien doch auch einiges voraus. Wenn Peter Jackson in seinem Dokumentarfilm *They Shall Not Grow Old* (2018) hundert Jahre altes Archivmaterial nachkoloriert und mit Ton unterlegt, wenn Sam Mendes in seinem Spielfilm *1917* (2019) einen Soldaten in Echtzeit und ohne sicht-

bare Schnitte begleitet, dann erzeugen diese Filme eine Unmittelbarkeit und immersive Wucht, die kein Buch über den Ersten Weltkrieg erreichen könnte. Diese Macht der Bilder, der künstlerischen und technischen Brillanz sind unverzichtbare Werkzeuge bei der Aufgabe, ein breites Publikum an historische Themen heranzuführen.

Es ist ein gutes Zeichen, dass die Präsenz des Begriffs „Histotainment“ in den vergangenen Jahren kontinuierlich abgenommen hat und er mittlerweile aus dem Diskurs weitgehend verschwunden ist. Der lapidare Satz „Für diese Dokumentation wurde mit Reenactments gearbeitet“ im Abspann der MDR-Produktion *Wie Tina Turner nach Niedertrebra kam. Amateurbands in der DDR* (2023) räumt beiläufig ab, was beim themenverwandten Film *This Ain't California* (2012) noch zu einer heftigen Kontroverse geführt hatte. Wir sind inzwischen bereit, überzogene Vorstellungen von einem dokumentarischen Reinheitsgebot abzulegen und einen weiteren Begriff von Geschichtsvermittlung zu akzeptieren, der auch die Dimensionen der Erfahrung und Emotion in sich aufnehmen kann.

#### Literatur:

**Hunt, T.:** *How Does Television Enhance History?* In: D. Cannadine (Hrsg.): *History and the Media*. Houndsmills u.a. 2004, S. 88–102

**Postman, N.:** *Wir amüsieren uns zu Tode. Urteilsbildung im Zeitalter der Unterhaltungsindustrie*. Frankfurt am Main 1985

**Pyka, J. N.:** *Einspruch: Opferneid als Dreiteiler*. In: *Jüdische Allgemeine*, 19.03.2013. Abrufbar unter: <https://www.juedische-allgemeine.de>

# NEUERSCHEINUNG



Thomas Wiedemann

**Deutscher Kinospielefilm.  
Akteurskonstellationen und  
Wirklichkeitskonstruktion im Zeichen des  
Filmfördersystems**

2025, 442 S., 8 Abb., Broschur, 213 x 142 mm, dt.

ISBN (Print) 978-3-86962-735-9 | 38,00 EUR

ISBN (PDF) 978-3-86962-736-6 | 32,99 EUR

Was passiert mit einem Massenmedium, wenn es umfassenden öffentlichen Fördermaßnahmen unterliegt? Wie beeinflusst die Architektur der Filmförderung das heimische Filmschaffen und was bedeutet das für den filmischen Diskurs? Gestützt auf knapp 100 Experteninterviews, die Analyse von 40 erfolgreichen deutschen Kinospielefilmen und eine Vielzahl begleitender Dokumente wird argumentiert, dass die Filmmentstehung hierzulande auch eine politische Dimension besitzt und Hierarchien zum Ausdruck bringt, die autonomes Handeln begrenzen. Die filmischen Wirklichkeitskonstruktionen wiederum sind in der Folge mehrheitlich von Deutungsange-

boten bestimmt, die in einem eng abgesteckten Rahmen verharren und so herrschende Wissensstrukturen meist nicht untergraben.

Mehr Informationen zu diesem Titel  
finden Sie im Internet.  
Einfach diesen Code scannen!



# denken

Text: Nikta Vahid-Moghtada

# Unsterblich durch KI?

Was der Einsatz künstlicher Intelligenz mit Trauernden macht

Künstliche Intelligenz hat längst nicht nur Einzug in fast alle Lebensbereiche genommen, sondern auch in den Tod. Ein ganzer Industriezweig beschäftigt sich damit, digitale Abbilder von Toten mittels KI weiterleben zu lassen. Das kann sich negativ auf den Trauerprozess der Hinterbliebenen auswirken, warnen Experten - und werfen eine Reihe ungeklärter Fragen auf.

„Stellen Sie sich mal vor, dass in 500 Jahren unsere Urenkel die gesammelten Avatare all ihrer Vorfahren parallel auf dem Computer haben und dann überlegen, mit welchem Opa sie heute plaudern möchten.“ Das ist nur eines der Szenarien, das Dr. Thorsten Benkel für möglich hält. Der Soziologe lehrt an der Universität Passau und erforscht seit Jahren den Wandel der Bestattungs- und Trauerkultur - und damit einhergehend auch den Einfluss von künstlicher Intelligenz auf den Tod und unseren gesellschaftlichen Umgang damit.

Ein Trend, der vor einigen Jahren aufkam: Tech-Start-ups, die Tote virtuell am Leben halten wollen. Darum hat sich eine ganze Branche gebildet. Die Digital Afterlife Industry verspricht eine Interaktion mit Verstorbenen über verschiedene Kommunikationsplattformen, über Chatbots oder - noch einen Schritt weitergehend - Avatare, die als digitales Abbild bzw. digitaler Zwilling der Verstorbenen auf Basis einer generativen KI agieren. Dieser Zwilling will zunächst angelernt und mit Informationen gefüttert werden. Dafür werden allerhand Daten gesammelt, die Sterbende selbst und gezielt mit der KI teilen können, darunter Sprachaufzeichnungen, Chatverläufe, Informationen zum Privatleben, zum beruflichen Werdegang, zu Vorlieben oder Abneigungen. Auch frei im Internet und auf Social Media zugängliche Daten können eingespeist werden. Das Ziel: Trauernde sollen, solange

sie wollen, mit einem Abbild der verstorbenen Person kommunizieren können. Das wohl bekannteste Beispiel aus Deutschland ist Michael Bommer. Nachdem er die Diagnose eines unheilbaren Darmkrebses erhält, beschließt er, nach seinem Tod als Avatar weiterzuleben. Bommer ist mittlerweile gestorben, hat im Vorfeld jedoch Datensätze gesammelt und in eine KI eingespeist. Das Ergebnis: ein Avatar, der klingt wie Bommer und seiner Witwe auch nach seinem Tod Gesellschaft leisten kann.

Dabei kommen Techniken der künstlichen Intelligenz zum Einsatz, die gerade im Medienkontext auch als sogenannte Deepfakes bekannt sind: Audio-, Video- oder Bildmedien, deren Inhalte künstlich erzeugt sind, aber täuschend echt wirken und beispielsweise bei der Verbreitung von Desinformationskampagnen bzw. Fake News zum Einsatz kommen. Angewendet werden u. a. KI-Sprachmodelle, die, basierend auf Kommunikationsdaten von Verstorbenen als Trainingsdaten, mittels Wahrscheinlichkeitsrechnung neue Inhalte produzieren – und dabei nicht nur die Stimme der Verstorbenen täuschend echt imitieren, sondern auch deren Satzstellung und Intonation.

## Eingriff in den Trauerprozess

Die Anwendung dieser Technik im Zusammenhang mit Verstorbenen werfe viele Fragen auf, sagt Thorsten Benkel – psychische wie auch ethische. Und mit dieser Meinung ist er bei Weitem nicht allein.

Trauer sei ein ganz und gar individueller Prozess, sagt Prof. Dr. Katrin Döveling. Sie lehrt als Medienpsychologin an der Hochschule Darmstadt und vertritt das sogenannte Duale Prozessmodell der Trauerbewältigung. Dabei wird die Trauer nicht, wie lange angenommen, als linearer Prozess beschrieben. Das Modell beschreibt ein Wechselspiel von Phasen, in denen Verlustgefühle dominieren, und zukunftsgerichteten Phasen, in denen Trauernde lernen, ein neues Leben aufzubauen und die Beziehung zu der verlorenen Person umzudeuten. In diesem Prozess könnten die Anwendung einer KI oder Gespräche mit einem Avatar unter Umständen vorteilhaft sein, sagt Döveling. Etwa dann, wenn Hinterbliebene noch etwas auf dem Herzen haben und der verstorbenen Person noch etwas sagen wollen. Ein ganz banaler Vorteil liege darin, dass die trauernde Person, wenn auch in einem symbolischen Akt, im Gespräch mit der KI noch loswerden könne, was sie der verstorbenen Person zu Lebzeiten nicht haben sagen können. Ähnliches gelte für Jahrestage, Geburtstage oder bestimmte Feiertage: „Die Hinterbliebenen haben dann oft das starke Bedürfnis, sich an die verstorbene Person zu wenden. Ein digitaler Avatar kann die Möglichkeit bieten, diese Intimität, diese erwünschte Nähe aufzubauen.“ Hinreichend untersucht sei das allerdings nicht, sagt Döveling. Die Psychologin sieht gleichwohl viele Gefahren. Etwa jene, dass Betroffene in einer akuten Trauerphase verharren: „Sich immer wieder an den Verstorbenen zu wenden, fördert nicht unbedingt, dass man raus in die Welt geht und sein Leben lebt.“ Ebenso zu hinterfragen sei der Inhalt der Antworten des Avatars. Ist das, was Trauernde von der KI hören, wirklich im Sinne der Verstorbenen und der Hinterbliebenen? „Was, wenn der Avatar etwas sagt, das nicht verständlich ist oder vielleicht alte Wunden aufwühlt?“ Das könne dem Trauerprozess schaden, sagt Döveling.

Diesen Nachteil sieht auch der Soziologe Thorsten Benkel. „Nutze ich einen Avatar, um mit einem Verstorbenen zu kommunizieren, dann ist er immer bei mir. Selbst wenn ich in den Urlaub fahre, habe ich den Avatar auf dem Handy dabei. Überall da, wo ich WLAN habe, habe ich die Toten bei mir“, sagt Benkel. Er befürchtet, „dass es Menschen geben wird, die in eine Art Rabbit Hole fallen. Und wie kommst du da wieder raus? Dazu gibt es bislang überhaupt keine Erkenntnisse.“

Auch für Prof. Dr. Karsten Weber wirft die Darstellung Verstorbener durch KI viele Fragen auf. Weber ist Co-Leiter des Instituts für Sozialforschung und Technikfolgenabschätzung (IST) an der OTH Regensburg. „Wir müssen uns auch fragen: Wer spricht da eigentlich? Ist das womöglich nicht sehr viel mehr als eine erweiterte, mit einer etwas eleganteren Sprachführung ausgestattete Suchmaschine?“ Weber bezweifelt, ob ein derartiges System im Trauerprozess nachhaltig ist. Wer noch etwas auf dem Herzen habe, könne auch zu anderen Mitteln greifen, sagt Weber: „Ich kann mir vorstellen, dass ein von Herzen geschriebener Brief wesentlich hilfreicher wäre.“

## Ein Leben nach dem Tod – und viele ethische Fragen

Der Fragenkatalog ist auch aus ethischer Sicht groß. Prof. Dr. Jessica Heesen, Medizinethikerin an der Eberhard Karls Universität Tübingen, sieht Dutzende von Unklarheiten. Bei digitalen Abbildern handle es sich um Wunschbilder, gar um Projektionen, sagt sie. Einerseits würde die verstorbene Person der KI nur gezielte, fast schon inszenierte Informationen liefern – schlechte Angewohnheiten, derbe Sprache oder Affären ausgeschlossen. Andererseits wollten die Hinterbliebenen gezielt eine Illusion der verlorenen Person aufrechterhalten, sagt Heesen. Das beeinflusse den Trauerprozess.

Thorsten Benkel spricht in diesem Kontext von einem „Wunschroboter“ und wirft im selben Atemzug noch eine weitere Frage auf: „Wie gehen Kinder damit um? Als Erwachsene können wir die KI einordnen“, sagt er. Doch je jünger das Kind sei, desto schwieriger sei auch zu verstehen, dass die Person auf dem Bildschirm nicht die wahre Oma sei. „Kinder haben noch ein magisch aufgeladenes Denken, aber noch kein kritisches Technikverständnis“, sagt dazu Jessica Heesen. Karsten Weber sieht ein ähnliches Problem in Bezug auf kognitiv eingeschränkte Menschen, „beispielsweise ältere Menschen, die demenziell verändert sind, die womöglich den Unterschied zwischen dem realen Menschen und dem Surrogat eines Menschen gar nicht mehr erkennen“.

Auch Thorsten Benkel identifiziert, ähnlich wie Heesen und Weber, viele Fragen und neue Herausforderungen: „Was ist, wenn jemand den Code knackt und die Avatare sagen plötzlich Naziparolen?“ All das sei denkbar. Ähnliche Hürden sieht auch Ethikerin Jessica Heesen. Für fragwürdig hält sie z. B. kostenfreie Angebote, die werbefinanziert sind. Avatare oder Bots können Falschaussagen machen, die Hinterbliebene sowie Verstorbene schädigen könnten, sagt Heesen. „Ich stelle mir auch die Frage: Wann wird ein Chatbot oder Avatar abgestellt? Ist das eine Art zweiter Tod? Wer entscheidet darüber?“ Was zu weiteren Fragen überleitet: Was passiert mit den gesammelten Daten? Werden sie genutzt, um weitere KI-Modelle anzutrainieren? All das sei nicht geklärt.

## Wandel der Bestattungskultur

Auch Friedhöfe werden immer digitaler. QR-Codes auf Gräbern, die zu Trauer-Webseiten, digitalen Kondolenzbüchern, Spotify-Playlists oder YouTube-Videos führen: Was macht es aber mit dem Friedhof als Ort der Trauer, wenn wir die Toten künftig vermehrt in digitaler Form mit uns führen können?

Durch den stetigen Einzug der Digitalisierung wandelt sich auch die Bestattungskultur. Diesen Wandel erforscht Thorsten Benkel und sieht eine immer weitere Abwendung vom Ort des Friedhofs per se. Er spricht von Delokalisierung, was bedeutet, dass Trauer nicht mehr an einen bestimmten Ort, etwa einen Friedhof oder die Kirche, gebunden, sondern allzeit digital zugänglich ist. „Meine These ist, dass die körperlichen Überreste kulturell immer weiter in die Ferne rücken“, sagt Benkel. Das sei schon an der stetig steigenden Zahl der Kremationen in Deutschland zu sehen. Der Anteil der Urnenbestattungen lag Informationen des Statistischen Bundesamtes zufolge schon 2023 bei 80 % - Tendenz steigend.

Im Gang zum Friedhof sieht Benkel einen würdevollen Akt. „Der Ort hat sein eigenes Charisma. Und alle sind gleichberechtigt. Jeder ist gleich tot. Das ist ein Ort für die Gemeinschaft.“ Verlagert sich der Trauerprozess ins Digitale, geht der Trend weg von der Gemeinschaft, hin zum Solo-Trauern.

Ähnliches beobachtet Jessica Heesen. Sie sagt, auch Institutionen wie Bestattungsinstitute oder Kirchen ermöglichten ein Trauern nach bestimmten Regeln und böten einen institutionellen Schutz. Das Trauern, sagt die Ethikerin, werde nun ins Digitale ausgelagert. „Digitale Anwendungen werden sich, mal positiv ausgedrückt, demokratisieren; und wir werden sie alle nutzen können“, sagt Heesen. Der institutionelle Schutz, den ein professioneller Kontext biete, falle dann allerdings weg.

## KI und Oral History am Beispiel des Gedenkens an den Holocaust

Die Darstellung Verstorbener mittels KI kann auch zu didaktischen Zwecken stattfinden, etwa im Bereich der Oral History. Rund 80 Jahre nach dem Ende des Zweiten Weltkrieges schwindet, vor allem bei den jüngeren Generationen, das Wissen um den Holocaust und die Shoah zunehmend. Zu diesem Ergebnis kommt eine Umfrage der Jewish Claims Conference. Demnach gaben etwa 40 % der Befragten in der Altersgruppe der 18- bis 29-Jährigen in Deutschland an, nicht gewusst zu haben, wie viele Jüdinnen und Juden in der Zeit des Nationalsozialismus ermordet wurden. Rund 15 % glaubten, es seien weniger als 2 Mio. (statt der rund 6 Mio.) gewesen. 2 % der Befragten leugneten den Holocaust. Erschreckende Zahlen - vor allem vor dem Hintergrund, dass nur noch wenige Zeitzeugen leben und die letzten sukzessive wegsterben.

Dem sollen Projekte wie „Frag nach!“, eine Ausstellung des Deutschen Exilarchivs 1933-1945 der Deutschen Nationalbibliothek, entgegenwirken. Die Ausstellung macht die Erinnerungen der Holocaustüberlebenden Kurt S. Maier (\*1930) und Inge Auerbacher (\*1934) in Form von digitalen Interviews zugänglich, auch über deren Tod hinaus.

Dafür haben sie der Leiterin des Exilarchivs, Dr. Sylvia Asmus, über 900 Fragen in Interviews beantwortet. Auf Basis dieser Informationen generiert eine KI dann die passenden Antworten auf Fragen von Besucherinnen und Besuchern. „Es ist keine generative KI, wir erzeugen nichts künstlich. Die Antworten sind genau so, wie Inge Auerbacher und Kurt Maier sie formuliert haben“, sagt Asmus in einem Gespräch mit dem MDR. Die KI erkenne die Fragen und ziehe aus der Interviewdatenbank die passenden Antworten. „Die Zeitzeugen selbst haben große Angst davor, was passiert, wenn sie selbst als moralische Instanzen nicht mehr unter uns sind“, sagt Asmus weiter.<sup>1</sup>

„Für didaktische Zwecke, also im schulischen Kontext oder im Museum, ist das klasse“, sagt der Soziologe Benkel zu derartigen Projekten. Er setzt dem Ganzen aber auch Grenzen.

Die KI könne nur aus einem Pool an Informationen passende Fragen und Antworten zuordnen, aber sie könne nicht nachdenken und reflektieren. „Wenn man wirklich etwas über den Holocaust wissen möchte, dann reicht ein solches Gespräch oder ein Besuch im Museum nicht“, sagt Benkel. Vieles werde die KI nicht vermitteln können; und die Arbeit, die in der Geschichtswissenschaft gemacht werde, könne sie nicht ersetzen. Wie im Privaten gilt: Erinnerungskultur kann nicht vollständig auf technologische Lösungen abgewälzt werden.

#### Anmerkung:

**1** Das Projekt ist auch online nutzbar. Unter <https://fragnach.org> können interaktive Interviews mit den Zeitzeugen geführt werden.

#### Weiterführende Literatur:

**Ammicht Quinn, R./Heesen, J./Hennig, M./Meitzler, M.:** *Ethik, Recht und Sicherheit des digitalen Weiterlebens. Forschungsergebnisse und Gestaltungsvorschläge zum Umgang mit Avataren und Chatbots von Verstorbenen.* Darmstadt 2024. Abrufbar unter: <https://www.sit.fraunhofer.de>

**Deutsche Nationalbibliothek:** *Frag nach! - Die Ausstellung.* In: Deutsche Nationalbibliothek, 03.01.2025. Abrufbar unter: <https://fragnach.org> (alternativ: <https://www.dnb.de>)

**Deutsche Nationalbibliothek:** *Veranstaltung: KI und Zeitzeugenschaft - Frag nach!* In: Deutsche Nationalbibliothek, 19.02.2025. Abrufbar unter: <https://www.dnb.de>

**George, W./Weber, K. (Hrsg.):** *Wie werden wir in Zukunft sterben? Szenarien zu Sterben, Tod und Trauer im Jahr 2045.* Gießen 2023

**Heesen, J.:** *Digitales Weiterleben nach dem Tod - Sind wir unsterblich durch Künstliche Intelligenz.* Jessica Heesen im Interview zu *Digital Afterlife und KI-Ethik mit Nabil Atassi.* In: SWR1 Leute, 14.08.2024. Abrufbar unter: <https://uni-tuebingen.de>

**Heesen, J.:** *Digitales Weiterleben - eine ethische Betrachtung der Digital Afterlife Industrie.* In: Bayerisches Forschungsinstitut für Digitale Transformation (bidt), 21.01.2025. Abrufbar unter: <https://www.bidt.digital>

**Hennig, M.:** *Ethik, Recht und Sicherheit des digitalen Weiterlebens (Edllife).* In: Eberhard Karls Universität Tübingen, Internationales Zentrum für Ethik in den Wissenschaften (IZEW). Tübingen o. J. Abrufbar unter: <https://uni-tuebingen.de>

**Jähn, T.:** *Trauerkultur: Wie KI uns nach dem Tod lebendig hält.* In: MDR Wissen Podcast, 10.01.2025. Abrufbar unter: <https://www.mdr.de>

**Katholische Akademie in Bayern:** *Gespräch zum Thema „So wird KI den Umgang mit Tod, Trauer und Erinnerung verändern“.* In: Fachtagung „Die KI - Deus Ex Machina? So wird KI die Kirche verändern“, 29.02.2024. Abrufbar unter: <https://kath-akademie-bayern.podigee.io>

**Statista Research Department:** *Anteil von Sarg- und Urnenbestattungen in Deutschland in den Jahren 2012 bis 2023.* In: statista.com, 02.10.2024. Abrufbar unter: <https://de.statista.com>

**tagesschau.de:** *Umfrage in mehreren Staaten: Viele junge Menschen wissen wenig über den Holocaust.* In: tagesschau.de, 23.01.2025. Abrufbar unter: <https://www.tagesschau.de>

**Vahid-Moghtada, N.:** *KI in der Trauerarbeit: Wenn Tote durch Avatare ersetzt werden.* In: tagesschau.de, 11.01.2025. Abrufbar unter: <https://www.tagesschau.de>

Nikta Vahid-Moghtada ist freie Journalistin aus Berlin, sie arbeitet für den öffentlich-rechtlichen Rundfunk sowie für verschiedene Print- und Onlinemagazine.

# erzählen

Text: Johannes Wolters

# Überall Animes

**Totoro,  
*Demon Slayer*  
und Co.  
erobern  
die Welt**

Das Medium Animation ist ein weites Feld, aber grundsätzlich ist es einfach so, dass aufmerksame Menschen schon vor langer Zeit eine Entdeckung machten: Blättert man eine Reihe ähnlicher Bilder rasch hintereinander durch, erwachen die gezeichneten Objekte auf diesen Bildern scheinbar zum Leben. Das wurde über mehrere Jahrhunderte tradiert und erreichte Ende des 19. Jahrhunderts schließlich die Erfindung des Films. Animes sind die japanische Version dieser Erfindung, also Animationen, die von der japanischen visuellen Kultur geprägt sind und damit einem Stil folgen, der sich deutlich von der westlichen Animation absetzt.

ie Welt der Animation hat in den vergangenen Dekaden eine fulminante künstlerische Entwicklung und einen bemerkenswerten finanziellen Boom erlebt. Während westliche Studios auf eine gut hundertjährige Tradition zurückblicken können, ist der japanische Trickfilm erst in den frühen 1960er-Jahren ins Rampenlicht des Publikums getreten und hat seitdem unaufhörlich an Popularität, Einfluss und Charme gewonnen - weltweit. Die japanische Ausdrucksform des Trickfilms hat sich dabei von einer nationalen Spielart zu einem globalen Massensexport und nunmehr in zweiter, dritter Generation zu einem internationalen visuellen Stil entwickelt, der sich längst nicht mehr auf den asiatischen Raum beschränkt.

### **Was macht das japanische visuelle Erzählen so attraktiv?**

„Anime“ als Begriff bezeichnet in der japanischen Sprache nichts anderes als „Animation“. Also etwas, was in Deutschland früher als Trickfilm bezeichnet wurde. Dabei bedeutet die Verwendung des Begriffs „Animation“, ein Ding mit einer Seele (lat. „anima“) zu versehen, etwas zum Leben zu erwecken, etwas Unbelebtes zu animieren. Hier also, indem man mittels einer Reihe von Zeichnungen, Puppen, Silhouetten-Figuren oder Computerbildern Charaktere und Geschichten zum scheinbaren Leben erweckt. „Animation im weitesten Sinne erlaubt eine fundamentale, wahrscheinlich einzigartige Art und Weise, Träume zu repräsentieren - diese zu übersetzen, für ein paar Minuten jedenfalls, in etwas überzeugend Reales und Greifbares“, schreibt Animations-

historiker Luca Fava. „Es ist ein Arbeitsfeld, dessen einzige Limitation in seiner technischen Natur liegt. Und es ist zu betonen, dass authentische Animation nicht in der bloßen Darstellung dieser technischen Perfektion liegt. Ein animierter Charakter, eine Figur, egal in welcher Art sie gezeichnet wurde, kann nicht leben ohne eine Seele.“ (Fava, zitiert nach Cavallaro 2007, S. 5)

### **Anime & Manga - Trickfilm und Comic untrennbar verbunden**

Japan borgte sich den Begriff „Animation“ als Lehnwort Mitte des 20. Jahrhunderts für seine beginnende Trickfilmindustrie aus. Dabei darf man nicht außer Acht lassen, dass die Animes untrennbar verbunden sind mit der japanischen Comic-Kultur, der Welt der Mangas (jap. für „Bildergeschichte“, „Comics“). Beide, Mangas wie Animes, speisen sich bei ihrer Geburt Mitte des 20. Jahrhunderts aus einer langen nationalen, kulturell tief verankerten Bild-Tradition, aus den Einflüssen und Vorbildern des internationalen Film- und Animationsschaffens sowie den aktuellen politischen Ereignissen des Zweiten Weltkrieges und dessen verheerenden Folgen und Umwälzungen für das Land. Die Kultur der Bildergeschichten, des visuellen Erzählens begann bereits im 12. Jahrhundert mit den japanischen Schriftrollen, die sich an Mönche und die gebildete Oberschicht richteten und eine reiche, allseits akzeptierte Bildersprache kreierten. Der Begriff „Manga“, der sich aus dieser Tradition bildete, wurde Anfang des 19. Jahrhunderts von Katsushika Hokusai geprägt, dem im Westen wohl bekanntesten

japanischen Künstler, der 1814 den ersten Band seiner „skurrilen Bilder“, „Mangas“ veröffentlichte. Mangas sind in der japanischen Öffentlichkeit nicht nur kulturell akzeptiert, sie sind Mainstream. Themen und Genres sind ebenso vielfältig wie die später von ihnen beeinflussten Animes, reichen von der Umsetzung klassischer Literatur über Alltagsbeobachtungen bis hin zu mään-dernden Science-Fiction-Erzählungen. Die Klassifizierung oder Einordnung von Mangas mit ihren Myriaden von Themen und Erzählungen ist kaum möglich und ein wesentlicher Aspekt für die unbekümmerte Handhabung des Storytellings in den daraus entstehenden Trickfilmumsetzungen. Die Manga-Adaption von Robert Louis Stevensons *Die Schatzinsel* von Osamu Tezuka hat selbst in den wirtschaftlich desolaten Nachkriegsjahren eine wöchentliche Auflage von 400.000 Heften erreicht.

### Limitierte Animation und attraktive Designs

Die ersten japanischen Animationsfilme entstanden schon 1917, der erste abendfüllende Spielfilm 1941 – die Form der Animes, die später Japan und den Westen erobern werden, bildete sich in den Produktionen der frühen 1960er-Jahre heraus, entworfen von den Tōei Studios und vor allem von dem schon erwähnten Animationspionier Osamu Tezuka und seinem Studio Mushi. Die überbordend langen Erzählungen der Manga-Serien, die selbst Charles Dickens Anerkennung abgewonnen hätten, boten reichhaltigen Vorlagenstoff für Serien, der Sprung von einem Manga-Autor zu einem

Anime-Regisseur sollte deswegen in der japanischen Trickfilmindustrie die Regel werden. Und „Serie“ bedeutet Fernsehen, weswegen Animes der ersten Generation ausschließlich auf diesen Bereich festgelegt waren.

Fernsehen in Japan begann 1953, der Sprung zum beherrschenden Massenmedium erfolgte Anfang der 1960er-Jahre: 1960 lag der Anteil an Haushalten mit Fernseher noch bei rund 50 %, vier Jahre später ist dieser Anteil bereits auf 95 % gestiegen. Das schaffte einen ungeheuren Bedarf an Content für die einzelnen konkurrierenden Programmanbieter in Japan. Die Anforderung, jede Woche eine halbstündige Serienfolge zu generieren, setzte Ansprüche an die sich langsam entwickelnde Animationsindustrie Japans und Pioniere wie Tezuka definierten den sich herausbildenden Stil nach diesen Vorgaben. Die verschwenderische klassische Animation à la Disneys *Schneewittchen* war zu teuer und viel zu langwierig, außerdem fehlten entsprechend geschulte Animatoren. Die Lösung: die sogenannte „limitierte Animation“, die auch schon bei amerikanischen Produktionen angewandt wurde – lange Standbilder, Dialogpassagen, die nur Mundbewegungen erforderten, dauernde Wiederverwendung bestimmter aufwendiger Bewegungsabläufe (Re-Use). Doch das Design der Charaktere nach Vorbild Disneys & Co. sowie Elemente des amerikanischen Storytellings konnten beibehalten werden. Der visuelle Appeal und die Attraktivität der Figuren sollten, mussten die fehlende Bewegung wettmachen, gleichzeitig traf diese statische Darstellung den Nerv, die Erwartungshaltung

des japanischen Publikums, das durch die Mangas entsprechend vorgebildet war. Die Pioniere um Osamu Tezuka machten diese scheinbaren Limitierungen zur Stärke der neuen Form – gerade diese „dynamische Immobilität“, die die eigentliche Bewegung in die Fantasie der Zuschauer verlegte, sollte zu einem hervorstechenden Merkmal der Animes werden.

### *Astro Boy* erobert die Wohnzimmer

1963 hatte dann Osamu Tezukas *Astro Boy* seinen Auftritt im japanischen Fernsehen, eine Science-Fiction- bzw. Pinocchio-Variation, basierend auf Tezukas Manga von 1951. Die Serie markierte den Beginn des Anime und begeisterte nicht nur das japanische, sondern auch das amerikanische Publikum. Das Character Design sollte die kommenden Mangas und Animes bis heute nachhaltig beeinflussen. Tezuka übernahm, wie er in seiner Autobiografie freimütig erläutert hat, die Bewegungen von Disneys Mickey Mouse, die großen Augen von Max Fleischers Figur Betty Boop, sie nehmen mindestens ein Viertel, manchmal bis zu einem Drittel des gesamten Kopfes ein. Um die Empathie zu der Figur beim Zuschauer zu erhöhen, benutzte Tezuka das Kindchenschema. Das Character Design übernimmt bis heute nicht nur Aufgaben des Storytellings. Gut bedeutet schön, böse bedeutet hässlich – das ist nicht neu. Dies lässt die Figuren leichter lesen, aber vor allem geht es um die Etablierung von Empathie. Zuschauer sollen sich mit den Figuren identifizieren, Gefühle für sie entwickeln, sich auf ihre Seite schlagen – und die



©高橋留美子・小学館 / 「らんま1/2」

Ranma 1/2 © 2025 Netflix

bösen Gegenspieler sollen gleichzeitig verachtet und abgelehnt werden. Um dies zu verstärken, wurde schon damals die Entwicklung eines Schönheitsideals im Anime-Stil in Gang gesetzt, das bis heute Diskussionen entfacht. Gleichzeitig erklärt das Spiel mit der Empathie die Reaktionen der Fans und Cosplayer weltweit.

Das spezielle Design der jugendlichen Heldinnen und Helden stützt sich dabei auf die Tradition des japanischen Theaters: Beim Kabuki Theater werden alle Figuren, weiblich wie männlich, von Männern dargestellt, während in den Takarazuka-Aufführungen alle Rollen von Frauen übernommen werden. Regisseur Osamu Tezuka, durch letzteres geprägt, bereitete mit seinen Figuren-Designs den Boden für die Androgynität vieler Figuren, für die femininen Züge vieler männlicher Figuren sowie für die in der Animation erlaubten und möglichen Überzeichnungen weiblicher wie männlicher Proportionen. Gender Fluidity wurde, wie schon zuvor in den Mangas, ein beliebtes Thema – und ist es bis heute. Alles, was hilft, die Geschichte komplex zu erzählen, alles, was Attraktivität und Empathie für die Figuren erhöht, wird im Anime willkommen geheißen.

Während sich etwa in den Disney-Kurzfilmen der späten 1920er- und frühen 1930er-Jahre noch deutliche Bezüge auf Erzählformen des amerikanischen Zeitungs-Comicstrips finden lassen, legten die amerikanischen Trickfilmer später alles daran, eine unabhängige visuelle Grammatik aufzubauen. Animes kennen diese Bestrebungen aufgrund der engen Verbundenheit mit den Mangas nicht – im Gegenteil: Hier sprin-

gen die Figuren in vielen Serien und Spielfilmen munter durch eine Vielzahl von grafischen Stilen. Erlaubt ist alles, was der Geschichte nützt. Der Aufstieg des Anime zum weltweiten Phänomen ist rasch erzählt. Die Anime-Serien Tezukas trafen international auf eine klaffende Marktlücke, die es zu füllen galt. Die Serie *Astro Boy* wurde in die USA exportiert, die synchronisierte Version glättete kulturelle Unterschiede, der ungeheure Erfolg bei den jugendlichen Zuschauern vervielfachte die Nachfrage nach immer mehr und immer neuen Serien. Und über die USA eroberten die Animes den Rest der Welt.

### **Culture Clash: *Speed Racer* trifft auf deutsche Eltern**

Deutschlands erste Berührung mit Animes fand am 18. November 1971 im Programm der ARD statt. SDR-Redakteurin Elisabeth Schwarz hatte nach genauer Vorauswahl ganze acht Folgen der Serie *Speed Racer* für die nachmittägliche Kinderstunde eingekauft und entsprechend synchronisiert. Während Kinder fasziniert vor dem Fernseher saßen und ihre erste actiongetriebene Zeichentrickserie erlebten, waren die Reaktionen der Erwachsenen bizarr – ein „Spiegel“-Artikel von 1972 fasste die Reaktionen zusammen. Demnach urteilte der Pressedienst „Kirche und Fernsehen“ damals: „Nur [mit] faschistischen Durchhaltefilmen vergleichbar“. Etwa 200 Protestbriefe erzürnter Erziehungsberechtigter führten zu einer Absetzung der Serie nach nur vier Folgen. Nachdem daraufhin Tausende von Protestbriefen enttäuschter Kinder den Sender erreicht hatten,

setzte man die Serie im Folgejahr wieder ins Programm, um sie kurz darauf erneut zu canceln. Seitdem haben sich Zeitgeist und Verständnis natürlich weiterentwickelt. Serien wie *One Piece*, *Demon Slayer* oder *Attack on Titan* haben ihre Siegeszüge um die ganze Welt angetreten. Die Spielfilme von Hayao Miyazaki, Isao Takahata und ihres Studios Ghibli stehen unangefochten für den Gipfel der modernen Animationsklassiker. Filmemacher wie James Cameron oder die Geschwister Wachowski zählen Filme wie *Akira*, *Ghost in the Shell* oder *Perfect Blue* zu ihren filmischen Vorbildern. Länder wie Frankreich, die Ukraine oder die USA haben Animationsfilme im Stil der Animes produziert, es gibt Live Action Remakes von *Ghost in the Shell* oder *Speed Racer*. Und Mega-Franchises wie *Der Herr der Ringe*, *The Witcher* oder *John Wick* bekamen Anime-Spin-offs. Die Kinder, die *Astro Boy* im Fernsehen sahen, sind die Filmemacher von heute.

Die Animes haben ihren festen Platz in der Weltkultur. Wie kaum ein anderes filmisches Medium haben sie die visuelle Bilderwelt der Neuzeit beeinflusst. Sind wir gespannt, was als Nächstes passiert.

#### **Literatur:**

**Cavallaro, D.:** *Anime Intersections. Tradition and Innovation in Theme and Technique.* Jefferson/ London 2007

**Der Spiegel:** *Fernsehen: Nicht zu bremsen.* In: *Der Spiegel*, 17/1972, 16.04.1972, S. 179-180. Abrufbar unter: <https://www.spiegel.de>

Johannes Wolters ist freier Journalist, Blogger und Interviewer, spezialisiert auf den Bereich „Animation und VFX“. Er ist Mitbegründer der INDAC-Initiative, eines Verbundes deutscher Animationsschaffender.



# GROSCHEN

Text: Nicola Döring

Dark Romance ist eine Variante des Liebesromans, in der es vornehmlich um die dunklen Seiten der zwischenmenschlichen Anziehung geht - um Obsession, Angstlust, Besitzanspruch, Machtgefälle, Schmerz, Gewalt. Mehrheitlich von und für Frauen geschrieben und auf sozialen Medien intensiv diskutiert, erfreut sich Dark Romance großer Beliebtheit. Doch das Genre wird auch heftig kritisiert - als Schundliteratur, die toxische Beziehungen und nicht konsensuellen Sex romantisiert und daher eine Altersfreigabe ab 18 Jahren brauche.

# ROMANE

*mit Porno-Inhalten?*

Warum Dark Romance fasziniert und polarisiert

**L**ange machte man sich Sorgen, dass im Digitalzeitalter das Bücherlesen aussterben könnte. Doch in den letzten Jahren boomt der Büchermarkt. Buchmessen verzeichnen Besuchskorrekture. Das liegt an den jungen Lesenden, vor allem den Frauen. Sie haben sich auf sozialen Medien unter buchbezogenen Hashtags zu lebhaften Buch-Communitys zusammengeschlossen. Auf YouTube (#BookTube), Instagram (#Bookstagram) und TikTok (#BookTok) sowie in Reddit-Foren feiern sie ihre #Bücherliebe. Durch die digitalen Lesekulturen ist das Lesehobby viel sozialer geworden und hat neue Anziehungskraft gewonnen: Buchfans, die einander liebevoll „Bookies“ nennen, geben sich Lektüreempfehlungen, präsentieren ihre gut gefüllten Bücherregale, spekulieren gemeinsam, wie es wohl im angekündigten Fortsetzungsroman weitergehen wird, und schwärmen von ihren Lieblingscharakteren. Auch der Kontakt zu den Autorinnen hat sich verändert: Viele veröffentlichen ihre Texte zunächst auf Onlineplattformen, wo sie fortlaufend Feedback von Fans sammeln, bevor sie ihre Romane als gedruckte Bücher auf den Markt bringen. Dabei erscheinen viele Titel veredelt mit cremefarbenem Offsetpapier, Farbschnitt, Glanzlack und Prägung, sind also echte Handschmeichler und Augenweiden.

### **New Adult und Dark Romance**

Was junge Menschen im Alter zwischen 18 und 29 Jahren mit neuer Begeisterung stundenlang in ihrer Freizeit lesen, ist vornehmlich Unterhaltungsliteratur, die alterstypische Interessen aufgreift. Im Buchhandel heißt die Sparte *New Adult*: Es geht um Erwachsenwerden, Identitätsfindung, mentale Gesundheit, Freundschaft, Gemeinschaft – und oft auch um Liebe, Lust und Leidenschaft. *New Adult* hat viele Subgattungen, darunter etwa den klassischen Liebesroman (Romance), den Liebesroman, der im Hochschul- oder Sportmilieu spielt (College Romance, Sports Romance), den fantastischen Lie-

besroman, in dem es von Drachen, Elfen und Vampiren wimmelt (Romantasy) sowie den dunklen Liebesroman (Dark Romance).

Im dunklen Liebesroman buhlt die Protagonistin nicht um den Vorzeigeschwiegersohn, den Fußballer oder den Vampir, sondern ist unterwegs mit Berufsverbrechern, Psychopathen, Mafiabossen und Motorradgangs. Dementsprechend rau, grenzwertig und gewalthaltig ist der Plot – und auch das Liebesleben. Denn mit den gefährlichen und moralisch fragwürdigen Männerfiguren trifft sich die Heldin nicht Händchen haltend im Kino. Stattdessen erlebt sie ein dramatisches Katz-und-Maus-Spiel, in dem Kellerverliese, Messer, Fesseln und Schusswaffen eine Rolle spielen, aber auch leidenschaftliche Küsse, schamlose Dialoge, lustvolle Berührungen und massenhaft weibliche Orgasmen. Die Fans mögen die Bücher, weil sie das Eintauchen in eine oft antibürgerliche, gleichermaßen bedrohliche wie aufregende Fantasiewelt ermöglichen.

### **Zwischen Erfolg und Moralpanik**

Dass erotische Unterhaltungsliteratur im Mainstream angekommen ist und ein Bestseller den nächsten jagt, beobachten wir seit rund 15 Jahren. Denn 2011 erschien die aus der digitalen *FanFiction*-Community entsprungene Romantrilogie *Fifty Shades of Grey* (E. L. James) und wurde zum weltweiten Hit. Doch *Fifty Shades of Grey* zählt nicht zu Dark Romance, sondern zu Erotic Romance, da eine einvernehmliche BDSM-Beziehung im Mittelpunkt steht. Ein frühes und stilbildendes Dark-Romance-Werk ist vielmehr die ebenfalls 2011 begonnene Trilogie *Captive in the Dark* (C. J. Roberts). Hier wird die Protagonistin von einem Menschenhändler entführt und zunächst in einem Verlies eingesperrt, in dem sie jedoch nicht nur Angst, sondern auch Lust erlebt. In anderen Klassikern des Genres wird die Heldin vom eigenen Vater an eine kriminelle Bande verkauft (*Den of Vipers*, K. A. Knight) oder im Haus ihrer Großmutter von einem mörderischen Stalker verfolgt (*Haunting Adeline*, H. D. Carlton).

Die große Popularität und der enorme wirtschaftliche Erfolg von Dark Romance haben die Gattung auf den Radar des Feuilletons gebracht. Doch die Berichterstattung trägt bislang wenig zu

ihrem Verständnis bei. Die Journalistin der „taz“ beispielsweise kanzelt in ihrem Bericht über die Leipziger Buchmesse 2025 das gesamte Genre ab als „Groschenromane“ mit „Porno“-Inhalten, die keine nähere Betrachtung verdienen (Hubernagel 2025). Der Journalist der „Süddeutschen Zeitung“, der die deutsche Dark-Romance-Autorin D. C. Odesza auf der Buchmesse interviewt, stellt klar, dass er als „ahnungsloser Vanilla-Reporter“ überhaupt keinen Zugang zu der Materie hat. (Heckler 2025) Er schreibt: „Himmel hilf, denkt man“ und „Oh Gott, oh Gott, oh Gott, denkt man“. Der Literaturkritiker der „Zeit“ betont in einer Videorezension ebenfalls seine Abneigung gegen das Genre, er bevorzuge Hochliteratur mit Liebesszenen, die allein aus „Andeutungen“ bestehen.<sup>1</sup> Sein Analyseansatz für den Dark-Romance-Klassiker *Haunting Adeline* basiert folgerichtig darauf, unter süffisantem Grinsen einige möglichst sexuell explizite Sätze vorzulesen und das Buch dann für gleichermaßen lächerlich wie „moralisch verstörend“ zu erklären.

### Romantisierung von Gewalt?

Doch nicht nur mittelalte Feuilletonisten, auch junge Bookies, die andere Sparten von New Adult bevorzugen, kritisieren Dark Romance heftig. Immer wieder wird beklagt, das Genre romantisere toxische Beziehungen und nicht konsensuellen Sex, rechtfertige damit reale Gewalt und zementiere zudem fragwürdige Geschlechterrollen, also den ewig dominanten Alphamann und die unterwürfige Frau, die es toll findet, gejagt und gefügig gemacht zu werden. Diese Vorwürfe scheinen auf den ersten Blick plausibel: Denn schon bei dem frühen Genrevertreter *Captive in the Dark* ist der Titel Programm: Die 18-jährige Olivia wird entführt und in einem dunklen Raum gefangen gehalten. Caleb, ihr acht Jahre älterer, gut aussehender Entführer, flößt ihr Angst ein, schlägt sie, verlangt Unterwerfung und plant, sie als Sexsklavine an einen Menschenhändler zu verkaufen. Aber er übt auch eine geheimnisvolle Anziehung aus. Trotz der Gewalterfahrungen erlebt Olivia einzelne zunächst aufgezwungene sexuelle Kontakte nicht nur als traumatisch, sondern auch als körperlich lustvoll – eine Ambivalenz, die sie selbst anfänglich nicht einord-

nen kann. Kritische Stimmen in der Buch-Community warfen dem Werk prompt vor, Entführung, Vergewaltigung und Menschenhandel zu romantisieren und das Stockholm-Syndrom als Liebe zu erklären.

Tatsächlich erscheint es vielen schwer verständlich, wie eine dermaßen krude Story überhaupt zum Bestseller werden konnte. Doch in den Tausenden von begeisterten Goodreads- und Amazon-Rezensionen wird geschwärmt: „Was für ein Buch!!! Ich habe noch nie so eine düstere, verwirrende, brutale, sadistische und gleichzeitig so tief emotionale, wahnsinnig intensive Geschichte gelesen“.

Wer daran interessiert ist, den Reiz von Dark Romance zu verstehen, muss sich auf die Inhalte der Texte, die Rezeptionsweisen der Lesenden und die psychologische Bedeutung von dunklen Fantasien einlassen.

### Was erzählt Dark Romance wirklich?

Ein Großteil der Dark-Romance-Kritik basiert auf Hörensagen und nicht auf einer Beschäftigung mit den Texten. So werden immer wieder besonders „krasse“ und „verstörende“ gewalthaltige Sexszenen kontextfrei kolportiert: vergewaltigt im dunklen Verlies (*Captive in the Dark*). Penetriert mit einer geladenen Pistole (*Haunting Adeline*). Während des Aktes auf einem Boot mit dem Kopf in haiverseuchtes Wasser gedrückt (*Does It Hurt?*, H.D. Carlton). Beim Sex neben einer Leiche mit dem Messer verletzt (*Den of Vipers*). Die Kritik setzt auf die Schockwirkung allein der Benennung solcher Szenen. Sie analysiert aber weder ihre Machart und Bedeutung noch ihre Funktionen in den durchaus komplexen Handlungen und Charakterentwicklungen der Romane.

So gehört es zur Geschichte von *Captive in the Dark*, die als Romantrilogie rund 600 Seiten umfasst, dass der Entführer Caleb selbst Überlebender von Menschenhandel ist und Olivias Entführung als Teil eines Rachefeldzuges darstellt, den er anfangs noch verbissen und verblendet verfolgt und mit dem er seine Peiniger zur Strecke bringen will. Weit entfernt davon, Gewalt eindimensional zu glorifizieren, Caleb als emotionslosen und aggressiven Alphamann, Olivia dagegen als hilfloses Opfer dar-

zustellen, wirft das Buch Fragen nach Ursachen und Folgen von Gewalt auf. Es geht um Rache, Vergeltung, Heilung und um romantische Hoffnungen auf Liebe und Rettung. Der Text thematisiert Gewalt aus verschiedenen Perspektiven, auch in Verbindung mit Liebe und Sexualität: Es geht um die zerstörerische Kraft von Gewalt, um Angst vor Gewalt und gleichzeitig auch um den Reiz von Kontrollverlust und Überwältigung. Am Ende der Trilogie finden Olivia und Caleb, beide von Gewalt gezeichnet, nach vielen Rückschlägen zu einer gesunden Beziehung.

### Was machen die Leserinnen mit Dark Romance?

Genau diese Vielschichtigkeit trifft bei den Dark-Romance-Leserinnen einen Nerv. Denn junge Frauen haben im Alltag ständig mit Gewalt zu tun. Die Mehrzahl erlebt in der einen oder anderen Form sexuelle Belästigung, Bedrohung, Übergriffe und Vergewaltigungen am eigenen Leib, etwa vom Bruder oder Vater, vom Freund oder Ex-Freund. Dass Liebe und Gewalt im gelebten Leben vielfach ineinandergreifen, wissen junge Frauen zur Genüge. Vor dem Hintergrund dieser Alltagserfahrungen lässt sich nun fragen, welche Arten von Liebesgeschichten wohl für Frauen so spannend und bestärkend sind, dass sie diese mit Genuss in ihrer Freizeit lesen?

Mit dem Aufkommen des Romanlesens im 18. Jahrhundert begannen die in die häusliche Sphäre zurückgedrängten bürgerlichen Frauen, dem öden Alltag ihrer gewaltgeprägten und emotionsarmen Pflicht- und Zwangsehen zu entfliehen – in die aufregende Welt der Liebesromane, die von inniger Verbindung, Glück und Leidenschaft erzählten. Gesellschaftlich gebilligt wurde das nicht: Moralhüter, Mediziner, Pädagogen und Geistliche warnen einhellig vor der „Lesesucht“ der Frauen, die zur Vernachlässigung des Haushalts und ungesunder „Schwärmerei“ führe. Bis heute macht man sich kollektiv lustig, wenn Frauen liebliche Lovestories genießen, schließlich gilt das als weltfremder Kitsch. Im zeitgenössischen Dark-Romance-Genre wird der gewaltvolle und oft lustarme Alltag vieler Frauen nicht verdrängt, sondern literarisch bearbeitet – auf provokante Weise. Im Unterschied zum klas-

sischen Liebesroman, der die Gewalt meist ausblendet oder harmonisiert, erhält sie hier einen prominenten Platz: Sie wird detailliert beschrieben, ästhetisch zugespitzt, mitunter grotesk übersteigert. Diese narrative Überzeichnung lässt sich als Geste der Aneignung verstehen: Autorinnen und Leserinnen schrecken nicht sprachlos zurück, sondern machen gewaltvolle Gedanken, Fantasien und Erfahrungen in einem fiktionalen Raum artikulierbar. Die Protagonistinnen sind dabei meist keine naiven Mädchen, die auf die große Liebe warten, sondern schicksalserprobte, komplexe Figuren: verletztlich und stark zugleich. Gut und Böse sind in diesen Erzählungen nicht sauber voneinander getrennt – im Gegenteil: Sie durchdringen einander, verschwimmen, sind moralisch ambivalent. Gerade diese Grauzonen sind ein zentrales Kennzeichen des Genres. Sie eröffnen Räume, in denen Unausprechliches verhandelt, Schmerz ausgedrückt und Widersprüche ausgehalten werden können.

Ebenso wenig, wie sich Dark Romance bei Gewaltdarstellungen zurückhält, tut die Gattung das bei Sexualität. Auch hier herrschen Detailfreude und Drastik vor. Anders als im klassischen Liebesroman, in dem innige Umarmungen ausreichen müssen, um Leidenschaft anzudeuten, werden sexuelle Handlungen explizit und ausschweifend beschrieben – meist mit Fokus auf die Lust der Frau und mindestens einem Finger auf der Klitoris. Die Orgasmuslücke beim Heterosex, belegt für die reale Partnersexualität ebenso wie für mediale Sexualitätsdarstellungen, wird in Dark Romance unterlaufen: Denn hier sind nicht Penetration und männlicher Höhepunkt das Maß aller Dinge, sondern dreht sich fast alles um die Befriedigung der Frau. Dabei bietet das Genre für jeden Geschmack etwas. Die Protagonistin muss sich nicht auf einen Partner beschränken, sondern kann gleich mehrere haben (Reverse-Harem-Trope), sie kann sich jenseits von Männern orientieren (Queer-Awakening-Trope) und auch selbst die dominante Rolle einnehmen (Femme-Fatale-Trope). Kulturell gebilligt wird indessen auch diese Form weiblichen Mediengenusses nicht. Ist der traditionelle Liebesroman der Kritik zu süßlich und kitschig, so ist Dark Romance zu krass und direkt.

## Welche Funktionen haben dunkle Fantasien?

Aber was ist eigentlich so „krass“ an Dark Romance? Es ist doch seit Langem belegt, dass Fantasien von Kontrollverlust und Überwältigung weitverbreitet, bei vielen Frauen sogar die erotischen Lieblingsfantasien sind. Ebenso ist klar, dass der Reiz solcher Fantasievorstellungen keinesfalls bedeutet, dass reale Übergriffe akzeptiert oder gar gewünscht wären. In der Psychologie besteht Einigkeit, dass eine moralische Verurteilung dunkler Fantasien, auch eine Selbstverurteilung, sie nicht zum Verschwinden bringt, sondern schädliche Scham- und Schuldgefühle erzeugt. Empfehlenswert für psychische Gesundheit und sexuelles Wohlbefinden ist daher die Akzeptanz dieser Fantasien als Teil der eigenen Gedankenwelt. Denn willkürlich zu verändern, was fasziniert oder erregt, gelingt den meisten Menschen nicht. Und so diskutieren Buchfans immer wieder ängstlich und schuldbewusst die Frage: „Bin ich eine schlechte Feministin, weil ich gerne Dark Romance lese?“

Es gibt vielfältige Erklärungsansätze dafür, warum das Gefährliche und Verbotene im Safe Space der eigenen Fantasie und selbst gewählten Fiktion einen so großen Reiz ausüben kann – auch und gerade, wenn es den eigenen Wertvorstellungen widerspricht. Das Spektrum der Erklärungen reicht von einer imaginierten Rebellion gegen gesellschaftliche Normen über den Kitzel des vorgestellten Tabubruchs und die Faszination an Übersteigerung bis hin zum Schlüpfen in eine der Alltagsidentität widersprechende Rolle und der Verarbeitung von Ängsten und Traumata. Keine dieser Funktionen rechtfertigt oder propagiert reale Gewalt. Vielmehr ist zumindest ein Teil der Gewaltfantasien auch als Reaktion auf reale Gewalt und deren Bewältigung zu interpretieren.

Wirklich „krass“ ist – das sollte in der Diskussion nicht zu kurz kommen – reale Gewalt. Erotische Gewaltfantasien von Frauen sind nicht das Problem. Auch wenn die Debatte teilweise die altbekannte Schuldumkehr nahelegt: Wird man Vergewaltigungsoffer bald nicht nur nach der Rocklänge, sondern auch nach der Freizeitlektüre fragen? Womöglich hat sie sich als Dark-Romance-Leserin aktiv in eine toxische Beziehung begeben, die Tat sogar

selbst provoziert? Ein unreflektierter Problemdiskurs um die Gefährlichkeit der Dark-Romance-Lektüre von Frauen birgt nicht nur Elemente von Victim Blaming, sondern auch von Entmündigung. Glaubt man wirklich, dass erwachsene Leserinnen von 600-seitigen Romantrilogien kollektiv eine Belehrung benötigen, dass sie gerade in Fantasiewelten eintauchen und dass eine reale Motorradgang sich vermutlich nicht als Erstes ausgiebig ihrer oralen Befriedigung widmen würde? Und wenn es uns um sexuelle Handlungsmacht und Autonomie von Frauen geht, würde diese nicht bei der selbstbestimmten Entscheidung über die eigene Lektüre beginnen?

## Jugendmedienschutz bei Dark Romance

Dark Romance wird durch die expliziten Sex- und Gewaltszenen im Buchhandel der Erwachsenenliteratur zugeordnet (New Adult), ausdrücklich nicht der Jugendliteratur (Young Adult). Ein freiwilliger Hinweis auf die Eignung ab 18 Jahre ist inzwischen weitverbreitet – etwa in Form von QR-Codes oder Aufklebern auf Buchcovern, Hinweisschildern an Büchertischen, Ausweiskontrollen bei Lesungen. Altersfreigaben müssen daher nicht mehr gefordert werden. Auch Inhaltsbeschreibungen und Triggerwarnungen sind in Dark-Romance-Büchern und auf den Buchplattformen gängig. Die von der Kritik vorgebrachte Sorge, 12-jährige Mädchen könnten versehentlich an Dark Romance geraten, obwohl sie eigentlich ein Pferdebuch lesen wollten, ist angesichts der deutlichen Kennzeichnung wenig plausibel. Dass viele Jugendliche auf TikTok von der Existenz solcher Bücher erfahren, ist wahrscheinlich. Und je nach Interessenlage und Reifegrad mögen nicht wenige Mädchen zusammen mit ihren Freundinnen bewusst zu erotischen Büchern – einschließlich Dark Romance – greifen. Genau wie Jungen massenhaft gewollt Pornografie nutzen. Der aufgeregte öffentliche Diskurs über Dark Romance und die Inhaltswarnungen werden einige Jugendliche abschrecken, bei anderen vermutlich aber auch Interesse wecken. Empirische Daten dazu, wie viele und welche Jugendliche Dark Romance lesen und welche Erfahrungen sie damit machen, liegen noch nicht vor.

Bislang gibt es nur Anekdoten: Die eine Leserin berichtet in sozialen Medien, sie habe als Teenagerin mit Wissen und Zustimmung ihrer Mutter bewusst und gerne Dark Romance gelesen – und das habe ihr geholfen, sich sexuell zu entdecken. Schließlich habe sie nirgendwo sonst in Gesprächen oder Büchern Motive ihrer geheimen Fantasiewelt wiedergefunden. Dark Romance habe ihr gezeigt, dass sie nicht allein ist, dass auch grenzwertige Fantasien bei der Selbstbefriedigung normal sind. Das habe ihr Selbstwertgefühl gestärkt. Eine andere Leserin blickt kritisch auf ihre frühzeitige Konfrontation mit dem Genre zurück und meint, dadurch ein verzerrtes Bild von Sexualität und der Normalität von harten Sexpraktiken entwickelt zu haben.

Wirkungsstudien zur Dark-Romance-Lektüre bei unterschiedlichen Personengruppen stehen aus. Die umfassende psychologische und sexualwissenschaftliche Forschung zu Wirkungen sexueller Medien legt jedoch nahe: Vorstellungen von Liebe, Sexualität und Beziehungen entstehen in einem komplexen Zusammenspiel vieler Einflussfaktoren wie Familie, Freundesgruppe, Schule, Kirche, persönlicher Erfahrungen und gesellschaftlicher Normen, sodass Dark Romance allenfalls begrenzten Einfluss haben kann. Inhalte fiktionaler Medien werden von einem aufgeklärten jugendlichen Publikum in der Regel nicht direkt als Handlungsanleitungen verstanden, sondern durchaus kritisch als mediale Fiktionen verarbeitet, je nach Entwicklungsstand und Medienkompetenz.

Einem möglichen negativen Einfluss von Dark Romance – wie auch von anderen fiktionalen sexuellen Medien – lässt sich durch frühzeitige sexuelle und mediale Bildung vorbeugen und entgegenwirken. Zentrale Inhalte einer umfassenden sexuellen Bildung sind Informationen über Konsens und Kommunikation in Liebesbeziehungen und sexuellen Kontakten. Dadurch lernen Jugendliche, problematische Beziehungsmuster frühzeitig zu erkennen – sie wissen dann, wo sie sich Unterstützung holen können. Gleichzeitig sollte sexuelle Bildung im Medienzeitalter auch die Rolle sexueller Fantasien aufgreifen. Jugendliche können dadurch ein Verständnis dafür entwickeln, weshalb auch unrealistische oder normabweichende Szenarien in Fan-

tasie und Fiktion Spaß machen, normal und erlaubt sind – solange sie als solche erkannt und nicht in die Realität übertragen werden. Die Fähigkeit, zwischen Fantasie und Fiktion einerseits und Realität andererseits zu unterscheiden, ist ein zentrales Element der Medienkompetenz und ein anhaltend wichtiges Thema der Medienbildung – nicht nur, wenn es um Bücher, sondern auch, wenn es um Games und Filme geht.

## Fazit

Dark Romance ist – ebenso wie die populäre Kritik daran – ein Spiegel unserer Zeit. Was sich in diesem Genre ausdrückt, ist das Bedürfnis, Liebe nicht süßlich zu verklären, sondern damit verbundene Gewalt ebenso wie sexuelle Sehnsüchte kraftvoll zu artikulieren. Dark Romance tut das mit Mut zur Grenzüberschreitung, mit Lust an der Provokation – und stiftet dabei Gemeinschaft unter ihren Leserinnen und Autorinnen. Das Genre ist wirtschaftlich erfolgreich und kulturell relevant. Es wird sich in den nächsten Jahren weiterentwickeln, ausdifferenzieren, mit anderen Genres verbinden. Künftig werden wir mehr wissenschaftliche Arbeiten sehen, die Dark Romance weder anklagen noch verteidigen, sondern datenbasiert erklären und verstehen. Damit wächst die Chance auf einen differenzierteren öffentlichen Diskurs und einen sachgerechten pädagogischen Zugang. Dieser wird die Leserinnen und Autorinnen des Genres nicht belächeln, beschuldigen oder bevormunden, sondern bei Bedarf durch Förderung ihrer Sexual- und Medienkompetenz empowern.

### Anmerkung:

1 Vgl. Weidemann 2024

### Literatur:

**Heckler, B.:** *Leipziger Buchmesse: „Kein Klaus, kein Heinz, kein Dieter“.*

In: *Süddeutsche Zeitung*, 28.03.2025

**Hubernagel, J.:** *Bilanz der Leipziger Buchmesse 2025: Dem irrlichternden Moment aufbauern.* In: *taz*, 30.03.2025. Abrufbar unter: <https://taz.de>

**Weidemann, V.:** *Kritik zu Haunting Adeline.* In: *Zeit auf TikTok.* Siehe:

TikTok, 26.09.2024. Abrufbar unter: <https://www.tiktok.com>

Prof. Dr. Nicola Döring ist Psychologin und leitet das Fachgebiet „Medienpsychologie und Medienkonzeption“ an der Technischen Universität Ilmenau. Zu ihren Arbeitsschwerpunkten gehören Inhalte, Nutzung und Wirkung digitaler Medien einschließlich sozialer Medien und Tools der künstlichen Intelligenz.

# NEUERSCHEINUNG



Rudolf Stöber

### Deutsche Pressegeschichte. Von den Anfängen bis zur Gegenwart

2025, 4., überarbeitete Auflage, 460 S., 27 Abb.,  
64 Tab., Broschur, 213 x 142 mm, dt.

ISBN (Print) 978-3-7445-2108-6 | 42,00 EUR

ISBN (PDF) 978-3-7445-2109-3 | 35,99 EUR

Rudolf Stöber beschreibt kenntnisreich die Entwicklungen der Presse, die Herausbildung und Veränderung von Öffentlichkeit und Medienpolitik, Presse-recht und -ökonomie sowie die Professionalisierung der publizistischen Berufe vom 15. Jahrhundert bis in die Gegenwart des 21. Jahrhunderts. Die Einführung konzentriert sich auf Deutschland, vereinzelt werden die Entwicklungen in anderen Ländern gestreift. Für die vierte Auflage wurden wiederum kleinere Korrekturen und Aktualisierungen an Text und Abbildungen vorgenommen sowie neueste Literatur eingearbeitet.

Rudolf Stöber hat den Lehrstuhl für Kommunikationswissenschaft an der Otto-Friedrich-Universität Bamberg inne.

Mehr Informationen zu diesem Titel  
finden Sie im Internet.  
Einfach diesen Code scannen!



# forschen

Sie nutzen Social Media, um ihre Ansichten zu teilen. Doch die Botschaften christlich-fundamentalistischer und rechtsextremer Influencer\*innen spalten und radikalieren. Wie gelingt ihnen das - und welche Gefahr geht davon aus?

# Glaube, Einfluss, Radikalisierung



Text: Christine Ermer und Daniel Hajok

„Heute lesen die Menschen nicht mehr hauptsächlich Schriften, sondern sie sind auf Social Media. Und wir möchten den Menschen da begegnen, wo sie sind“ - diese Aussage traf Jasmin Neubauer, Gründerin des Social-Media-Accounts @LiebezurBibel, im Herbst 2024 in einer Reportage (Mischke 2024). Sie beschreibt eine wichtige Veränderung bei der Vermittlung religiöser Inhalte und Werte in einer Zeit, in der sich junge Menschen mehr denn je auf die existenzielle Sinnsuche begeben - und klassische Institutionen an Relevanz verlieren. Stattdessen gewinnen

neue Akteur\*innen an Bedeutung: sogenannte „Christfluencer\*innen“. Sie koppeln die Vermittlung von Glaubensinhalten mit den Mechanismen des digitalen Marketings und erreichen Heranwachsende dort, wo sie täglich unterwegs sind - auf Instagram, YouTube oder TikTok. Was auf den ersten Blick wie ein modernes Gesicht des Christentums erscheint, kann aber auch die Maske konservativer und fundamentalistischer, sogar rechtsextremistischer Bestrebungen sein.

In unsicheren Zeiten können einfache Antworten auf komplexe Fragen scheinbare Stabilität liefern. Genau hier liegt die Gefahr: Fundamentalist\*innen nutzen diesen Kommunikationsstil, um ihre Weltbilder zu verbreiten. Dabei geraten besonders Themen wie Feminismus, Pluralität oder Gender in den Fokus. Nicht selten zeigt sich eine ideologische Nähe zwischen christlichem Fundamentalismus und rechtsextremen Strömungen, die sich etwa im Narrativ bündelt, „die großen christlichen Kirchen in Deutschland seien dem *Zeitgeist* erlegen und *Marionetten* einer *rot-grünen Diktatur*“ (Strube 2023, S. 214, H.i.O.).

Alarmierend ist die enge Verbindung von christlich-fundamentalistischen und rechtsextremistischen Influencer\*innen als wichtigen Akteur\*innen digitaler Meinungsführerschaft. Sie treibt die gesellschaftliche Polarisierung voran und verwischt dabei die Grenze zwischen Religion und Extremismus. Spannend ist die Frage, warum gerade Jugendliche und junge Erwachsene diesen Christfluencer\*innen folgen. In ihrem zunehmend digitalen Alltag verlieren religiöse Institutionen und Strukturen zwar immer mehr an Bedeutung, nicht aber der persönliche Glaube – er verlagert sich vielmehr auf eine individuelle Ebene; und die klaren Botschaften und festen Strukturen, die in unsicheren Zeiten besondere Attraktivität und Halt bieten, werden aus den klassischen Institutionen der Glaubensvermittlung herausgelöst.

*Offene und progressive theologische Ansätze bieten „Sinnsuchenden“ neue Chancen. Gehen fundamentalistische und rechtsextreme Ideologien via Social Media Hand in Hand, wächst die Gefahr einer schleichenden Radikalisierung.*

## **Zwischen Fundamentalismus, Christfluencing und Rechtsextremismus**

Es ist die Ideologie der Unveränderlichkeit: Fundamentalismus zeichnet sich vor allem durch eine strikte, oft wörtliche Auslegung religiöser Schriften und durch eine Ablehnung moderner Werte und Normen aus. Die Bezüge zu Religionen werden benutzt, um politische Ideologien zu rechtfertigen und die eigenen Ansichten zu untermauern. Ohnehin können die Glaubensansätze nicht alleinig und ohne externe Einflüsse bestehen. Zudem ist Fundamentalismus ein Phänomen aller Religionen bzw. religionsbezogenen Einstellungen (Weirer u. a. 2021).

In Social Media findet sich das alles nicht nur wieder; die grundlegende Haltung wird auch verstärkt. Bekannte Christfluencer\*innen wie @LiebezurBibel betonen immer wieder, dass die moderne Welt irreführend sei und es eines „wahren Glaubens“ bedürfe, um moralische Orientierung zu finden. Solche Aussagen können klare Feindbilder schaffen und eine Schwarz-Weiß-Wahrnehmung fördern, die besonders für junge und andere auf der Suche befindliche Menschen attraktiv sein kann.

Christfluencer\*innen nutzen also gezielt die Mechanismen der beliebten Social-Media-Welten, um ihre Botschaften zu verbreiten. Sie präsentieren sich als Vorbilder, die ihren Glauben auf nahbare Weise kommunizieren, ohne zwangsläufig dem christlich-fundamentalistischen Spektrum zuzugehören. Die Content-Creator\*innen des Yeet-Netzwerkes etwa treten für eine liberale und offene Theologie ein. Die Verbreitung der Glaubensinhalte durch Christfluencer\*innen kann also auch ein Gewinn für die persönliche Glaubenshaltung, Identitätsbildung und Kreativität sein (Pohl 2024).

Nun gibt es aber auch diejenigen, die sich in einem konservativen bis fundamentalistischen Spektrum bewegen. Hier wird Glaube nicht nur als persönliche Überzeugung dargestellt, sondern als alternativlose Wahrheit. Durch emotionale, oft sehr direkte Ansprachen und dramatisierte Inhalte erreichen diese Influencer\*innen große Reichweiten. Sie bedienen sich einer Rhetorik, die Grenzen zwischen Glaubensvermittlung und politischer Beeinflussung verschwimmen lässt. So können konservative Modelle, z.B. traditionelle Rollen- und Familienbilder, vermittelt werden, obwohl Jugendliche in ihren analogen und digitalen Lebenswelten häufig mit anderen, nicht selten progressiveren Ansichten konfrontiert sind (Hörsch 2022).

Das den Rechtsextremismus ebenfalls kennzeichnende konservative Familienmodell mit traditionellen Rollenbildern und Geschlechtern bietet dem christlichen Fundamentalismus einige Anknüpfungspunkte. Über gemeinsame Narrative wie „das christliche Abendland“ oder den „Zeitgeist“ bauen christlich-fundamentalistische und rechtsextreme Akteur\*innen (gemeinsam) Netzwerke auf. Religiöse Argumente werden durch die „neuen Verbindungen“ instrumentalisiert, um rechtsextreme Positionen als moralisch legitim erscheinen zu lassen.

Der absolute Glaubens- und Wahrheitsanspruch im christlichen Fundamentalismus wiederum bietet einen Nährboden für rechte Ansichten. Vor dem Hintergrund, dass im Zweifel die Bibel, also das Wort Gottes, recht hat,

können sowohl wissenschaftliche Erkenntnisse als auch in „verlässlichen“ Medien transportierte Fakten abgewertet werden. Inhalte bzw. Botschaften mit rechtsextremem Gedankengut können in Social Media effektiv und schnell verbreitet werden – oft, ohne dass die Adressaten\*innen die zugrunde liegende Ideologie unmittelbar erkennen (Glaser/Lochau 2024).

## Prominente Verbindungen

Die skizzierten Entwicklungen zeigen, dass Christfluencing mit einer fundamentalistischen Ausrichtung kein harmloses Phänomen ist. Vielmehr handelt es sich um eine Bewegung, die zur politischen Radikalisierung beitragen kann. Die Gefahr besteht darin, dass Heranwachsende, denen in den letzten ein, zwei Jahren ohnehin ein „Rechtsruck“ nachgesagt wird, nicht nur religiöse, sondern auch politische Ansichten übernehmen, die demokratiefeindliche Strukturen fördern. Als besonders „gefährlich“ erscheinen hier die Verbindungen von miteinander kooperierenden Akteur\*innen, die um sich herum noch ein Netzwerk „stricken“ (siehe Abb. 1).

Bei der besonders bekannten Verbindung zwischen der Christfluencerin Jasmin Neubauer (@LiebezurBibel) und dem rechtsextremen Influencer Leonard Jäger (@KetzerderNeuzeit) kooperieren seit Anfang 2023 regelmäßig zwei solcher Akteur\*innen und verstärken so die Reichweite ihrer Botschaften. Jasmin Neubauer nutzte vor der Vernetzung ihre Social-Media-Kanäle vor allem, um ihr Verständnis vom Christentum sowie ihr Glaubensleben für Follower\*innen nahbar zu gestalten. Leonard Jäger, der rechten Szene zuzuordnen, zeichnete in seinen Accounts mit queerfeindlichen Posts und Verschwörungstheorien schon unter Corona ein Weltbild, in dem Christentum und Rechtsextremismus als natürliche Verbündete erscheinen.

Die digitale Vernetzung christlich-fundamentalistischer und rechtsextremer Influencer\*innen folgt einem klar erkennbaren Muster: Sie teilen die grundlegende Ablehnung gegenüber liberalen gesellschaftlichen Entwicklungen und propagieren ein stark dualistisches Weltbild, das eine klare Abgrenzung zwischen „Gut und Böse“ aufzeigt. Behandelte Themen verstärken gesellschaftliche Spaltung und demokratiefeindliche Tendenzen. Dabei agieren beide Gruppen auf unterschiedlichen Ebenen, bedienen sich jedoch ähnlicher Kommunikationsstrategien, die sich gegenseitig unterstützen.

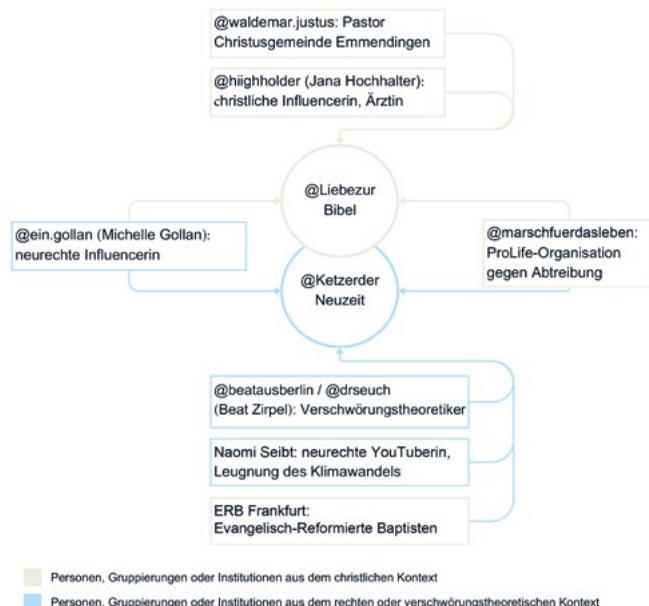


Abb. 1:  
Die Verbindung zwischen @LiebezurBibel und @KetzerderNeuzeit ist kein Einzelfall, vielmehr sind sie Teil eines Netzwerkes, das von den erwähnten Personen weitergesponnen werden kann. Bei den erwähnten Accounts handelt es sich um Beispiele.  
Grafiken/Quelle: © Christine Ermer

## Die Mechanismen der Einflussnahme

Christlich-fundamentalistische Influencer\*innen – das belegt auch eine aktuelle Analyse (siehe Kasten) – inszenieren sich als geistliche Autoritäten, die eine vermeintlich ursprüngliche „wahre“ Glaubenslehre vertreten.

Die im vergangenen Jahr durchgeführte Studie (Ermer 2024) umfasst eine qualitative Inhaltsanalyse, bei der 56 ausgewählte Instagram-Beiträge im Zeitraum von Januar 2023 bis Juni 2024 und 280 dazugehörige Kommentare von @LiebezurBibel und @KetzerderNeuzeit analysiert wurden.

Ihr Narrativ: Die moderne Gesellschaft habe sich von göttlichen Prinzipien entfernt, wodurch moralischer Verfall und gesellschaftlicher Niedergang unausweichlich seien. Diese Schwarz-Weiß-Rhetorik schafft ein dualistisches Weltbild, in dem sie sich gegen eine vermeintlich gottlose Welt behaupten müssen (Bednarz 2018). Es herrscht vor

allen Angst vor Veränderungen, während progressive Bewegungen und moderne Werte als direkte Bedrohung dargestellt werden. Der Glaube wird damit politisiert und mit klaren Feindbildern verknüpft, wodurch Follower\*innen aufgefordert werden, Widerstand zu leisten.

Mit ähnlichen Mechanismen verfolgen rechtsextreme Influencer\*innen primär eine politische Zielsetzung. Sie nutzen Feindbilder, Verschwörungstheorien und populistische Rhetorik, um gesellschaftliche Ängste und Unsicherheiten gezielt in Wut und Ablehnung zu verwandeln. Während Fundamentalist\*innen ihre Argumentation vor allem auf die Bibel stützen, arbeiten rechtsextreme Akteur\*innen mit Angriffen auf politische Gegner\*innen, Minderheiten, die „woke“ Gesellschaft und Elite (Ermer 2024). In beiden Fällen entsteht ein Wir-gegen-die-Denken, das kompromisslose Haltungen verstärkt. Auch explizite Wahlempfehlungen für die als rechtsextremistisch eingestufte Partei AfD sind in der gemeinsamen Kommunikation zu finden (ketzerderneuzeit/liebezurbibel 2025). Solche Beiträge dienen nicht nur der Verbreitung ihrer Überzeugungen, sondern schaffen auch eine Plattform für die Normalisierung fundamentalistischer und rechtsextremer Positionen.

Besonders wirksam wird diese ideologische Vernetzung durch die gezielte emotionale Ansprache. Vor allem wird Angst vor gesellschaftlicher Veränderung geschürt. Während rechtsextreme Akteur\*innen vor einer vermeintlichen Bedrohung warnen, betonen christlich-fundamentalistische Stimmen den Werteverfall. Ergänzt wird dies durch die Stilisierung des Selbst in eine Opferrolle, was zu einer starken Gemeinschaftsbildung innerhalb der Community bzw. Ingroup führt (Ermer 2024). Die sich aufbauende emotionale Bindung zwischen Influencer\*innen und Follower\*innen macht externe sachliche Kritik zunehmend unmöglich.

Kommentarspalten und andere Interaktionsoptionen bieten Bestätigung und verstärken die ideologische Bindung der Follower\*innen. Die digitale Vernetzung schafft dabei eine Plattform für den Austausch. Diese Dynamik sorgt nicht nur für eine Stärkung des Gemeinschaftsgefühls, sondern auch für radikalere Sichtweisen. Junge Menschen, die sich christlichen Glaubensinhalten zuwenden, um ihren eigenen Glauben zu stärken, kommen nicht zuletzt durch die Kommentare immer wieder mit rechtspopulistischen und rechtsextremen Inhalten in Berührung. So z. B. unter dem @KetzerderNeuzeit-Posting vom 24.05.2023: „Kann bitte jemand dieser Frau das Maul

stopfen, und so ein Abschaum darf hier rumlaufen einfach“ (ketzerderneuzeit 2023). Polarisierende Inhalte werden in der Community nicht nur wahrgenommen, sondern von ihr aktiv weiterverbreitet.

Während Follower\*innen von christlich-fundamentalistischen Accounts vor allem moralisch bestärkend agieren, verstärken jene, die Rechtsextremen folgen, die getroffenen Aussagen; in den Kommentarspalten sind neben polarisierenden Inhalten auch Gewaltandrohungen zu finden. Die Feindbilder und Argumentationsmuster der Influencer\*innen werden von Follower\*innen in ihr persönliches Umfeld getragen. Damit steht eine eher vermutete, unreflektierte Verbreitung der christlich-fundamentalistischen und rechtsextremen Inhalte in Verbindung, welche Gefahr läuft, unwissentlich sich selbst und das soziale Umfeld in (politisch) extreme Gedankenstrukturen zu manövrieren.

### **Kommunikative Vernetzung als schleichende Gefahr**

Die Kommunikations- und Vernetzungsangebote der Influencer\*innen haben weitreichende Auswirkungen auf die Follower\*innen. Besonders junge Menschen, die auf der Suche nach Sinn, Orientierung und Zugehörigkeit sind, können nach einem attraktiven Erstkontakt den Kanälen längerfristig folgen und mithin radikalisiert werden. Ein zentrales Problem ist die schleichende Anpassung von Weltbildern. Fundamentalistische Christfluencer\*innen wie @LiebezurBibel präsentieren ihre Inhalte oft zunächst als religiöse Ermutigungen, bauen aber nach und nach gesellschaftspolitische Botschaften ein. Wie gezeigt, sind diese nicht selten von einer klaren Ablehnung liberaler (Glaubens-)Werte geprägt; die enge Vernetzung mit rechtsextremen Akteur\*innen verstärkt diesen Effekt (Ermer 2024).

Hinzu kommt die Emotionalisierung der Inhalte bzw. Botschaften. Sie löst bei Follower\*innen häufig starke Reaktionen aus – etwa Angst vor gesellschaftlichem Verfall oder Wut auf eine angebliche Elite oder „woke“ Teile der Gesellschaft. Durch das ständige Wiederholen dieser Botschaften entsteht ein dualistisches Weltbild. Bei jungen Menschen, die sich in einer Phase der existenziellen Sinn-suche und Identitätsbildung mitsamt den typischen Fragen an das eigene Leben (Wer bin ich? Wer will ich sein? Als wen sehen mich die anderen?) befinden, kann dies dazu führen, dass sie sich stärker von ihrem sozialen Umfeld abgrenzen und sich radikaleren Gruppen zuwenden.

In den Kommentarspalten der prominenten Kanäle kommt es häufig zu einer Anschlusskommunikation; diese Prozesse der kommunikativen Be- und Verarbeitung der vermittelten Botschaften, Einstellungen, Werte etc. sind entscheidend für die Frage, inwieweit sich die Follower\*innen diese zu eigen machen und extremere Positionen gegebenenfalls weiter verstärkt werden. Kritische Stimmen werden oft ausgegrenzt oder aktiv von den Kanal-Inhaber\*innen gelöscht, sodass sich ein homogenes Meinungsbild verfestigt. Im realen Leben führt dies dazu, dass sich Follower\*innen mit ihrer neuen Ideologie identifizieren und diese in Gesprächen mit Familie, Freund\*innen oder in kirchlichen Kreisen weitertragen.

„Die Analyse zeigt, dass ein zunächst harmlos erscheinender Zugang zum Glauben zur Verbreitung rechtsextremer Weltbilder genutzt wird.“

Diese Entwicklungen zeigen, dass christlich-fundamentalistische und rechtsextreme Inhalte nicht zuletzt mittels ihrer Vernetzung sowohl einzelne Meinungen beeinflussen als auch langfristige Veränderungen im Denken, Fühlen und Handeln der Follower\*innen bewirken können. Indem sie ein geschlossenes, von Feindbildern geprägtes Weltbild schaffen, tragen sie zu einer gesellschaftlichen Polarisierung und Schwächung demokratischer Werte bei. Es braucht also eine kritische Auseinandersetzung mit den digitalen Meinungsführer\*innen sowie eine gezielte Förderung von Medienkompetenz: Nur durch ein Bewusstsein für die Mechanismen dieser Einflussnahme kann verhindert werden, dass religiöser Glaube als Vehikel für rechtsextreme Ideologien missbraucht wird.

So zeigt die Analyse der populären Kanäle @LiebezurBibel und @KetzerderNeuzeit, dass hier ein zunächst harmlos erscheinender Zugang zum Glauben zur Verbreitung rechtsextremer Weltbilder genutzt wird. Es liegt nicht nur eine Gefährdung für die politische Sozialisation von Heranwachsenden vor, sondern auch eine Untergrabung gesellschaftlicher Werte. Und damit sogar ein Gegenstück zu einer christlichen Nächstenliebe?

#### Literatur:

- Bednarz, L.:** *Die Angstprediger. Wie rechte Christen Gesellschaft und Kirchen unterwandern.* München 2018
- Ermer, C.:** *Mögliche Gefahren der Vernetzung von christlich-fundamentalistischen und rechtsextremen Influencer\*innen für die politische Sozialisation von Heranwachsenden.* Masterarbeit. Universität Erfurt 2024
- Glaser, E./Lochau, L.:** *(R)echte Männer und Frauen. Analysen zu Geschlecht und Rechtsextremismus.* Berlin 2024
- Hörsch, D. (Hrsg.):** *Digitale Communities. Eine Pilotstudie zur Followerschaft von christlichen Influencer\*innen auf Instagram.* Berlin 2022
- ketzerderneuzeit:** *Ja, Frauen werden unterdrückt.* In: Instagram, 24.05.2023. Abrufbar unter: <https://www.instagram.com>
- ketzerderneuzeit/liebezurbibel:** *Unabhängig davon, ob links, rechts, grün oder mitte ... ob Gutmensch oder Bösmensch – wir sollten doch mit jeder Person sprechen und ihr von Jesus erzählen, denn Jesus ist für ALLE gekommen.* @alice.weidel (Dies ist keine Wahlwerbung). In: Instagram, 08.02.2025. Abrufbar unter: <https://www.instagram.com>
- Mischke, T.:** *ProSieben THEMA. Radikale Christen und ihr Griff nach der Macht? Thilo Mischke mit Reportage zur US-Wahl 2024.* In: Joyn, 28.10.2024. Abrufbar unter: <https://www.joyn.de>
- Pohl, S.:** *Impuls #11. Heiliger Schein? Herausforderungen und Kontroversen rund um Christfluencer\*innen.* Berlin 2024. Abrufbar unter: <https://kn-ix.de>
- Strube, S. A.:** *The Christian Right in Germany.* In: G. Lo Mascolo (Hrsg.): *The Christian Right in Europe. Movements, Networks, and Denominations.* Bielefeld 2023, S. 213–230. Abrufbar unter: <https://doi.org/10.14361/9783839460382>
- Weirer, W./Brunner, J./Gmoser, A.:** *Professionell – missionarisch – an der Grenze zum Fundamentalismus? Religiosität junger Erwachsener in neuen religiösen Bewegungen am Beispiel der HOME Church Salzburg.* In: *Limina*, 4/2021/1, S. 130–157. Abrufbar unter: <https://doi.org/10.25364/17.4:2021.7>

Christine Ermer ist Absolventin des Masterstudiengangs Kinder- und Jugendmedien (M.A.) an der Universität Erfurt. Sie ist in verschiedenen Kontexten als freiberufliche Redakteurin und Medienpädagogin tätig.

Dr. Daniel Hajok ist Honorarprofessor am Seminar für Medien- und Kommunikationswissenschaft der Universität Erfurt und Gründungsmitglied der Arbeitsgemeinschaft Kindheit, Jugend und neue Medien (AKJM) in Berlin.

# regeln

# KI- generierte Inhalte im Film:

## *Chancen und rechtliche Heraus- forderungen*

Text: Miriam Martiny

# 1.

## Einleitung

Die rasante Entwicklung der künstlichen Intelligenz (KI) hat technische Möglichkeiten geschaffen, Visionen, die einst nach Science-Fiction klangen, plötzlich greifbar nah wirken zu lassen. Alles scheint möglich – es ist nur noch eine Frage des Budgets. Aufseiten der Darsteller:innen hingegen machen sich Sorgen um den Schutz des eigenen Abbildes, aber auch der eigenen Stimme breit. Die Synchronbranche fürchtet zudem nicht nur um die Stimmen, sondern vielmehr um die Existenz eines gesamten Berufszweiges.

Dass es sich dabei nicht nur um theoretische Möglichkeiten handelt, zeigt z.B. der Anfang des Jahres 2025 erschienene Kinofilm *Putin*, in dem der russische Präsident Wladimir Putin von einer KI-bearbeiteten, täuschend echt aussehenden Reproduktion porträtiert wird. Jüngst wurde zudem bekannt – und teilweise scharf kritisiert –, dass bei dem Oscargewinner *The Brutalist* KI verwendet wurde, um die ungarischen Dialoge der englischsprachigen Hauptdarstellerinnen zu perfektionieren.

Im Jahr 2023 führte die wachsende Nutzung von KI in der Filmbranche in den USA bereits zu einem Streik der Schauspielergewerkschaft SAG-AFTRA, die klare Regeln zum Schutz vor der unkontrollierten Verwendung digitaler Nachbildungen forderte. Nach monatelangen Verhandlungen wurden Vereinbarungen getroffen, die u.a. Mindeststandards für die Nutzung von Aussehen und Stimme der Darsteller:innen festlegen. Auch die deutsche Filmbranche hat bereits reagiert und im neuen Manteltarifvertrag des TV FFS eine Anlage zum Einsatz generativer künstlicher Intelligenz in Filmproduktionen geschaffen, die den Umgang mit digitalen Veränderungen und digitalen Nachbildungen in den Grundzügen zu regeln versucht.

Für beide Seiten stellen sich daher die Fragen: Welche vertraglichen Regelungen sind erforderlich, um KI im Rahmen einer Produktion verwenden zu dürfen? Und geht es auch ohne Zustimmung der Darsteller:innen und Sprecher:innen?

## 2.

### Einsatzzwecke der KI im Film

Die Verwendung von KI-Reproduktionen bietet Produzent:innen eine Vielzahl innovativer Möglichkeiten, die sowohl praktische als auch kreative Vorteile mit sich bringen. So könnten KI-Reproduktionen dazu beitragen, arbeitsrechtliche Einschränkungen zu umgehen, die bei Dreharbeiten oft hohe Kosten verursachen. Beispielsweise könnten sich Szenen mit Kindern oder die Einhaltung strenger Arbeitszeitregelungen durch den Einsatz digitaler Darsteller:innen deutlich einfacher und kosteneffizienter gestalten. Auch in unvorhergesehenen Situationen, z.B. dem plötzlichen Tod einer Darsteller:in während der Produktion, könnte die Technologie eine nahtlose Fortsetzung der Dreharbeiten ermöglichen, indem die verstorbene Person in den verbleibenden Szenen digital reproduziert wird. Ein weiterer Aspekt ist die Nutzung von KI für die Synchronisation von Filmen. Mit dieser Technologie kann ein Film in beliebigen Sprachen mit der Originalstimme der Darsteller:innen synchronisiert und die Lippenbewegungen angepasst werden - ganz ohne den Einsatz von Synchronsprecher:innen. Aber auch mühsame Terminfindungen für Nachsynchronisationsarbeiten könnten entfallen, wenn diese zukünftig von der KI übernommen würden.

Darüber hinaus eröffnen KI-Bearbeitungen auch kreative Freiheiten, die anders nur schwer oder gar nicht realisierbar wären. Sie erlauben es, jüngere oder ältere Versionen einer Darsteller:in abzubilden, ohne aufwendige Maskentechniken oder visuelle Effekte einsetzen zu müssen. Spektakuläre Actionsequenzen oder fantastische Szenarien, bei denen der reale Einsatz der

Darsteller:innen riskant oder unmöglich wäre, lassen sich ebenfalls problemlos umsetzen. Zudem bietet die Technologie die Möglichkeit, historische Persönlichkeiten oder verstorbene Legenden der Filmgeschichte authentisch wiederzugeben.

## 3.

### KI-Bearbeitungen mit oder ohne Vertrag?

Die dargestellten technischen Möglichkeiten klingen verlockend. Dabei kommt nicht selten die Frage auf, welcher bzw. ob es überhaupt Regelungen mit den Darsteller:innen oder Sprecher:innen bedarf, um deren Aussehen oder Stimme mit KI zu bearbeiten.

#### *a) Ausdrückliche vertragliche Vereinbarung*

Hinsichtlich der Erstellung einer Reproduktion, also der Anfertigung etwaiger Scans oder der Sammlung bestehenden Datenmaterials (z.B. Stimm- und Videoaufzeichnungen oder Fotografien) und der Einspeisung dieses Materials in die KI zum Zwecke des Trainings dieser und um diese zu befähigen, Personen oder Stimmen zu reproduzieren, ist vor allem das Datenschutzrecht zu berücksichtigen. Wird eine KI-Nachbildung einer Stimme oder des Aussehens einer Person erstellt, so werden auch stets personenbezogene Daten im Sinne der Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO) der betroffenen Person verarbeitet. Für eine solche Datenverarbeitung bedarf es einer Rechtsgrundlage (z.B. einer Einwilligung oder eines Vertrags).

Hinzu kommt eine Besonderheit: Das individuelle Aussehen einer Person und deren Stimme stellen grundsätzlich biometrische Daten dar. Sofern diese „zur Identifikation einer Person“ verwendet werden, unterliegen sie einem besonderen Schutz nach der DSGVO. Greift dieser ein, ist immer eine explizite und widerrufbare Einwilligung der betroffenen Person erforderlich. Bei KI-Reproduktionen steht jedoch meist nicht die Identifizierung als solche, sondern die

möglichst realitätsnahe Nachbildung im Vordergrund. Auch wenn sich daraus faktisch eine Identifizierbarkeit ergibt, fehlt es am erforderlichen Verarbeitungszweck im Sinne des Gesetzes. Die Norm zielt vor allem auf die Gesichtserkennung oder den digitalen Fingerabdruck, anhand derer bzw. dessen Personen identifiziert werden sollen. Für Szenarien wie die Erstellung technischer Reproduktionen anhand von biometrischen Daten passt der Wortlaut der Norm nicht – auch wenn eine solche Datenverarbeitung nicht weniger Risiken für die betroffene Person birgt. Im Ergebnis bedeutet dies jedoch, dass diese Spezialregelung – in der derzeitigen Form vorliegend – wohl keine Anwendung findet.

Stattdessen ist die Zulässigkeit dieser Datenverarbeitung nach den allgemeinen Vorgaben der DSGVO zu beurteilen. Im Rahmen dieser besteht die Möglichkeit, dass eine Datenverarbeitung zur Erfüllung eines Vertrags erfolgen kann. Das wäre bei einer Filmproduktion z. B. der Darsteller:innen- oder Sprecher:innenvertrag. Diese Lösung hat den Vorteil, dass keine gesonderte datenschutzrechtliche Einwilligung eingeholt werden muss, die auch immer eine Widerrufbarkeit vorsehen müsste. Erforderlich ist jedoch, dass die KI-Bearbeitung ausdrücklicher Bestandteil des Vertrags ist. Ein unauffälliges „Verstecken“ einer möglichen KI-Bearbeitung in einem kurzen Nebensatz im Rahmen des Bearbeitungsrechts reicht im Zweifel nicht aus, um eine ausdrückliche Hauptvertragspflicht zu begründen.

Ist eine datenschutzrechtliche Grundlage für die Erstellung von KI-Bearbeitungen geschaffen, so sind zudem die Persönlichkeitsrechte der betroffenen Person zu berücksichtigen. Dabei ist zu beachten: Je größer die mit der Darstellung verbundene Persönlichkeitsgefährdung ist, desto genauer sollten Inhalt, Zweck und Ausmaß der KI-Bearbeitung in dem Vertrag bestimmt werden. Demzufolge empfiehlt es sich, neben der Erstellung der KI-Reproduktion als solcher auch die konkreten anschließenden Verwendungszwecke zu bestimmen. Mithin sollte klar definiert werden, für welche Produk-

tion die Reproduktion verwendet wird und zu welchem konkreten Zweck die KI-Bearbeitung erfolgt. Außerdem sollte ein Bezug auf die finale Drehbuchfassung vereinbart werden. Durch diese Konkretisierungen können sich Produzent:innen vor etwaigen späteren Einwänden der Darsteller:innen schützen.

### ***b) KI-Verwendung ohne vertragliche Regelung?***

Aber kann KI auch dann verwendet werden, wenn darüber keine vertragliche Regelung mit der Person geschlossen wurde? Etwa, weil die Person satirisch oder kritisch dargestellt werden soll, sie bereits verstorben ist oder der Film längst produziert, die Verträge durchgeführt wurden, aber nun doch noch eine Auswertung in anderen Sprachen vorgenommen werden soll?

Das Datenschutzrecht erlaubt eine solche Datenverarbeitung ohne Vertrag und Einwilligung dann, wenn diese zur Wahrung der berechtigten Interessen des Verantwortlichen (Produzent:in) erforderlich ist, sofern nicht die Interessen oder Grundrechte und Grundfreiheiten der betroffenen (KI-bearbeiteten) Person überwiegen. Es bedarf mithin einer Abwägung. Eine solche Abwägung ist nicht neu, betraf jedoch bisher Darstellungen von Personen und deren Lebensbild in Filmen durch andere Darsteller:innen. Eine Zulässigkeit solcher Darstellungen wäre z. B. im Rahmen einer Verfilmung von Geschehnissen mit zeitgeschichtlicher oder gesellschaftspolitischer Bedeutung denkbar. Dabei hängt die Intensität des Eingriffs in die Rechte der dargestellten Person stets davon ab, wie gut diese erkennbar ist. Bei einer (technisch gelungenen) KI-Reproduktion ist in der Regel eine absolute Erkennbarkeit gewollt und gegeben. Die Zuschauer werden in einem solchen Fall, trotz einer etwaigen Kennzeichnungspflicht nach der KI-Verordnung, nach kurzer Zeit das Gefühl bekommen, die echte Person zu sehen, und annehmen, dass die dargestellten Handlungen durch die Person auch tatsächlich selbst erfolgt sind. Im Falle einer Reproduktion ist es für die Zuschauer kaum möglich, das rea-

listische Abbild nicht als die echte Person zu begreifen. Hinzu kommt der Schutz der dargestellten Person gegen tatsächenswidrige Darstellungen der eigenen Person und damit verbundene Verfälschungen des Lebensbildes, der Schutz vor Ehrverletzungen sowie der Schutz gegen unautorisierte kommerzielle Ausnutzung von Persönlichkeitsmerkmalen. Wenn die reproduzierte Person in dem Film auch als sie selbst dargestellt wird, ist der Eingriff in das Persönlichkeitsrecht besonders schwerwiegend. Die Zuschauer könnten in diesem Fall glauben, dass die Darsteller:in selbst ihre Erlebnisse auf der Leinwand teilt. In solchen Fällen ist insbesondere die Wahrheitserwartung der Zuschauer hinsichtlich der dargestellten Handlungen und Inhalte im Rahmen der Abwägung zu berücksichtigen.

Bei bereits verstorbenen Personen sieht das Kunsturhebergesetz (KUG) einen postmortalen Bildnisschutz von zehn Jahren nach dem Tod des Abgebildeten vor. Außerdem soll der postmortale Persönlichkeitsrechtsschutz der verstorbenen Person auch nach ihrem Tod Schutz vor schwerwiegenden Verfälschungen ihres Lebensbildes bieten. Diese Rechte können von den Angehörigen der verstorbenen Person durchgesetzt werden, weshalb in solchen Fällen auch ein Vertragsschluss mit diesen ratsam sein kann.

Insgesamt bleibt festzuhalten, dass die Verwendung von KI im Rahmen einer Produktion ohne eine vertragliche Vereinbarung mit den betroffenen Personen ein hohes rechtliches Risiko birgt und daher eng durch anwaltliche Beratung begleitet werden sollte.

## 4.

### Die neue tarifvertragliche KI-Anlage

Anfang 2025 einigte sich ver.di mit der Schauspielergewerkschaft Bühne | Film | Fernsehen | Sprache (BFFS) und der Produktionsallianz über Bedingungen zum Einsatz von generativer KI in Filmproduktionen in Form einer Anlage

zum TV FFS. Diese Anlage sieht für den Bereich des Schauspiels u. a. ein Einwilligungserfordernis bei dem Anfertigen, Vervielfältigen, Verbreiten oder öffentlichen Zurschaustellen einer digitalen Nachbildung einer Schauspieler:in vor. Zudem trifft der Tarifvertrag Regelungen darüber, wie eine digitale Nachbildung einer Schauspieler:in in weiteren Produktionen verwendet werden kann. Außerdem wird geregelt, welche digitalen Veränderungen keiner tarifvertraglichen Einwilligung bedürfen, wie z. B. Veränderungen im Sinne des Drehbuches oder zur Synchronisation in anderen Sprachfassungen.

Die Anlage legt einen ersten Grundstein für die Verwendung von KI im Bereich Schauspiel der deutschen Filmbranche. Hinsichtlich dieser Regelungen und insbesondere der Ausnahmen von dem Einwilligungserfordernis ist jedoch zu beachten, dass daneben weiterhin die allgemein geltenden Gesetze zu berücksichtigen sind. Daher schafft diese Anlage für die Produzent:innen (noch) keine vollständige Rechtssicherheit. Insofern empfiehlt sich auch im Anwendungsbereich des Tarifvertrags eine umfassende rechtliche Prüfung der notwendigen vertraglichen Regelungen, um gegebenenfalls etwaige zusätzliche vertragliche Anpassungen vorzunehmen.

## 5.

### Fazit und Ausblick

Rechtliche Rahmenbedingungen sind notwendig, um einen verantwortungsvollen Umgang mit KI in der Filmproduktion zu gewährleisten. Schon jetzt zeichnet sich ab, dass die rechtliche Einschätzung einzelfallbezogen erfolgen muss. Es ist daher absehbar, dass in Zukunft weitere gesetzliche und tarifvertragliche Regelungen erforderlich sein werden, um sicherzustellen, dass technologische Fortschritte nicht auf Kosten der Rechte der betroffenen Personen oder deren Angehörigen gehen, und um zeitgleich Rechtssicherheit für alle Beteiligten zu schaffen.

Neben den rechtlichen Aspekten stellt sich auch die Frage nach den ethischen Implikationen. Die Möglichkeit, Aussehen und Stimme künstlich zu reproduzieren, könnte langfristig die Definition von Schauspielkunst und die Synchronbranche verändern. Wem gehört die künstlerische Leistung einer KI-Reproduktion? Welche Auswirkungen hat es auf die Beschäftigung und den kreativen Wert echter Darsteller:innen und Synchronsprecher:innen? Und sollen verstorbene Personen durch KI tatsäch-

lich wieder zum Leben erweckt werden können? Solche Fragen müssen im Diskurs der Branche aktiv diskutiert werden.

Trotz dieser Herausforderungen überwiegen die Chancen, die KI für die Filmindustrie bietet. Sie eröffnet neue Wege der kreativen Gestaltung und macht Produktionen perspektivisch effizienter. Entscheidend ist jedoch, dass diese Technologien mit Bedacht eingesetzt werden – unter Berücksichtigung klarer rechtlicher Regelungen und ethischer Grundsätze.

© Andrew Petrishev/Unsplash

Dr. Miriam Martiny L.L.M. ist Rechtsanwältin in Hamburg. Sie berät nationale und internationale Kino- und Serienproduktionen sowie Kreative, z.B. Autor:innen und Schauspieler:innen. Darüber hinaus ist sie auf das Datenschutzrecht und KI-Recht spezialisiert. Sie ist regelmäßig als Referentin und Autorin zu diesen Themen tätig.



# handeln

Text: Prof. Dr. Frank Schwab, Hannah Geiß, Fabia Gentilini, Dana Großberger, Nicole Kraftsik, Benedikt Luther, Jonas Mahlmann, Elina Ruckdäschel, Laura Rudolph, Katharina Schmitt, Ann-Katrin Veit, Nadja Vo und Magdalena Zehner



# Zwischen Innovation und Herausforderung

Wie künstliche Intelligenz die Entertainmentbranche verändert



Künstliche Intelligenz verändert die audiovisuelle Entertainmentbranche. Während KI neue kreative und wirtschaftliche Möglichkeiten eröffnet, werfen ihr Einsatz und ihre Weiterentwicklung auch Fragen zu Urheberrecht, Transparenz und ethischen Standards auf. In einer Delphi-Befragung wurden Branchenexpert:innen zu Chancen und Risiken befragt. Sie fordern klare Regelungen, um die Technologie verantwortungsvoll einzusetzen.

Stellen Sie sich vor, wie die nächste Generation von Regisseur:innen nicht nur mit Schauspieler:innen, sondern auch mit intelligenten Maschinen zusammenarbeitet, um die nächsten Blockbuster zu erschaffen. Oder wie Drehbuchautor:innen von einer KI unterstützt werden, um die perfekte Story zu entwickeln. Was für einige wie Zukunftsmusik klingt, ist für andere schon Realität. Künstliche Intelligenz ist längst in der Unterhaltungsbranche angekommen und verändert sie möglicherweise von Grund auf – von der Planung bis zur Postproduktion.

*„Ich bin fest der Überzeugung, dass KI wie jede neue Technologie vor allem einen Fortschritt bringt. Es ist eine neue Farbe in unserem Malkasten der Medienproduktion.“*

Danilo Pejaković (Manager AI Strategy & Implementation, Leonine Studios)

Diese Entwicklungen haben nicht zuletzt auch einen erheblichen wirtschaftlichen Einfluss. Einerseits versprechen sie eine effizientere Produktion mit geringeren Kosten. Andererseits bergen sie Risiken für Arbeitsplätze und die kreative Freiheit. Diese Veränderungen führen zu diversen grundlegenden Debatten hinsichtlich des Umgangs mit KI innerhalb der Entertainmentbranche. Einige Personen fordern rechtliche und ethische Vorgaben, wie z. B. klare Regulierung und ethische Standards für KI-generierte Inhalte sowie die transparente Kennzeichnung von KI-gestützten Produktionen.

Ein Forschungsprojekt an der Universität Würzburg hat sich genau mit dieser Thematik auseinandergesetzt. Über hundert Expert:innen aus der Unterhaltungsbranche haben hierzu ihre Einschätzungen geteilt. Und die Ergebnisse? Viel spricht dafür, dass KI nicht nur eine vorübergehende Erscheinung ist, sondern die audiovisuelle Entertainmentbranche nachhaltig verändern wird.

## Ein Blick hinter die Kulissen der Studie

Um ein umfassendes Bild der aktuellen und zukünftigen Rolle von KI in der audiovisuellen Entertainmentbranche zu erhalten, wurde ein dreistufiges Delphi-Verfahren durchgeführt. Die Delphi-Methode ist ein iterativer Prozess, bei dem Expert:innen in mehreren Runden befragt werden. Ziel dieser Methode ist es, einen Konsens zu erreichen oder die verschiedenen Meinungslager zu konkretisieren.

In der ersten Phase wurden für das Thema relevante Expert:innen der Branche identifiziert und interviewt. Diese Interviews dienten dazu, ein fundiertes Verständnis des Themenfeldes zu entwickeln und erste Fragestellungen zu generieren. Basierend auf den hieraus gewonnenen Erkenntnissen wurde ein Fragebogen entwickelt, welcher die wichtigsten Prognose- und Entscheidungsfragen zum Thema „KI in der audiovisuellen Entertainmentbranche“ enthielt. Dieser wurde anschließend an eine größere Gruppe von Expert:innen aus verschiedenen Teilbereichen der Branche versendet.

Die Ergebnisse der ersten Fragebogenrunde wurden genutzt, um die Befragung zu erweitern und zu optimieren. In der zweiten Fragebogenrunde erhielten die Expert:innen eine anonymisierte Übersicht der bisherigen Meinungsverteilungen, um den Teilnehmenden eine Reflexion und gegebenenfalls Anpassung ihrer Antworten zu ermöglichen. Vor dem Versand des zweiten Fragebogens wurden erneut zusätzliche Expert:innen identifiziert und zur Teilnahme eingeladen, um die Stichprobe zu erweitern. Am Ende des Prozesses wurden die Antworten zusammengeführt und ausgewertet.

## Wie nutzen Branchenexpert:innen KI?

Die Datengrundlage basiert auf einer großen und heterogenen Stichprobe, die die relevanten Teilgruppen der Branche sowie das facettenreiche Meinungsbild bezüglich KI und deren Nutzung adäquat widerspiegelt. Die Teilnehmer:innen der Studie verfügten im Durchschnitt über fast 25 Jahre Berufserfahrung, was auf eine hohe Expertise innerhalb der Stichprobe hinweist.

Die am häufigsten genutzten KI-Tools unter den Befragten sind Large Language Models (LLMs) wie ChatGPT oder NotebookLM. Darüber hinaus werden auch Übersetzungstools und berufsspezifische Anwendungen wie KI-Bildbearbeitung und Bildgeneratoren eingesetzt. Es ist be-

merkenswert, dass nur ein kleiner Bruchteil der Befragten angab, überhaupt keine KI-Tools einzusetzen. Auch wenn die Befragten diese Programme nutzen, empfinden sie subjektiv kaum eine deutliche Veränderung in ihrem Arbeitsalltag. Die überwiegende Mehrheit der Befragten geht jedoch davon aus, dass dies in spätestens drei Jahren der Fall sein wird.

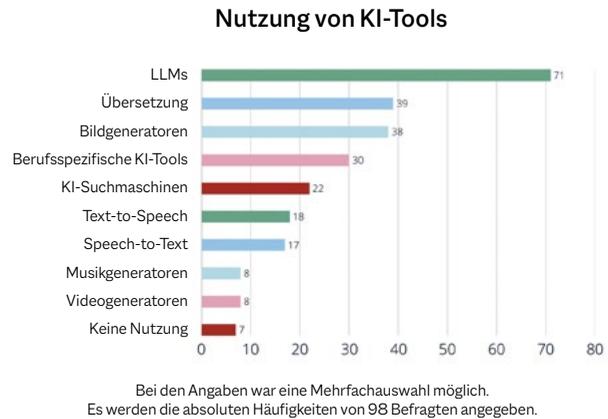


Abb. 1: Nutzung von KI-Tools

Um zu prüfen, ob die Einstellungen der Expert:innen stark durch persönliche Ansichten gegenüber KI im Allgemeinen beeinflusst werden, wurden sie zu ihrer Meinung zu künstlicher Intelligenz befragt. Die Mehrheit zeigte eine neutrale Einstellung zu KI. Zwischen den einzelnen Branchen (z.B. Film oder Fernsehen) oder Beschäftigungsformen (Festangestellte, Selbstständige/Freelancer:innen, Wissenschaftler:innen) lassen sich keine Unterschiede in den allgemeinen Einstellungen zu KI ausmachen.

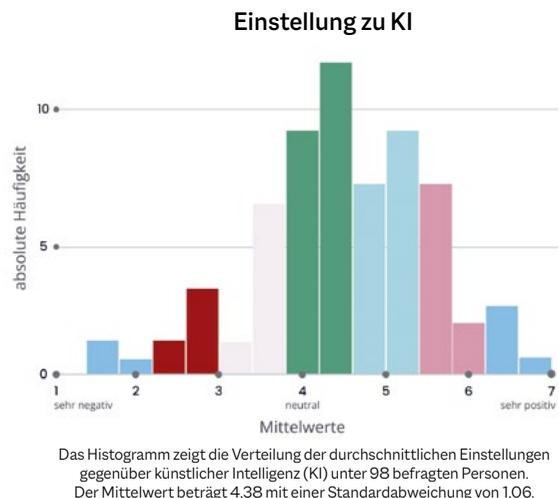


Abb. 2: Einstellung zu KI

## Hoffen oder bangen?

Mit steigender Berufserfahrung sinkt die Nutzung von KI – und die Skepsis wächst. Während Branchenneulinge der Technologie meist offen gegenüberstehen, zeigen sich erfahrene Profis kritischer oder ablehnend.

Auch zwischen Festangestellten und Selbstständigen gehen die Meinungen weit auseinander. Man darf vermuten, dass in Firmen tätige Expert:innen stärker an Kosteneinsparungen und Effizienzsteigerungen orientiert sind, während Selbstständige sich eher von KI bedroht fühlen dürften. Unternehmensvertreter:innen sehen KI vermutlich als Chance, Arbeitsprozesse zu optimieren und Ressourcen gezielter einzusetzen – sei es durch automatisierte Content-Erstellung, Datenanalyse oder personalisierte Empfehlungen. Möglicherweise wird der wirtschaftliche Nutzen deutlicher wahrgenommen als die potenziellen Risiken für einzelne Arbeitskräfte. Die Position innerhalb eines Unternehmens spielt ebenfalls eine Rolle. Je höher jemand auf der Karriereleiter steht, desto größer wird das Potenzial von KI eingeschätzt.

## Gamechanger oder Ergänzung? In welchen Bereichen könnte KI ihr Potenzial entfalten?

Die Studie zeigt, dass KI in der Branche zunehmend als relevanter wahrgenommen wird – jedoch nicht gleichmäßig in allen Arbeitsbereichen. Aktuell wird das größte Potenzial in der Steigerung der allgemeinen Produktivität gesehen, was sich durch die weitverbreitete Nutzung von Large Language Models (LLMs) bestätigt, welchen eine besonders hohe Effizienzsteigerung zugesprochen wird.

*„Es zeigt sich aber auch, dass diese Tools alle nichts wert sind, wenn man nicht den Menschen hat, der sie bedient, der versteht, die Eingaben richtig zu geben und die Ergebnisse richtig zu bewerten.“*

Max Wiedemann (Film Producer und Founder, Wiedemann & Berg Film & TV | Co-Founder, Chief Production Officer und Chief Business Development Officer, Leonine Studios | Head of Artificial Intelligence, Mediawan Group)

Die größte Stärke der KI wird zukünftig in der Postproduktion erwartet. Diese Einschätzung könnte jedoch dadurch beeinflusst sein, dass ein Großteil der Befragten weniger mit den spezifischen Abläufen in der Postproduktion vertraut ist. Es besteht die Möglichkeit, dass Personen, die weniger direkten Kontakt zur KI-Nutzung haben, ein überhöhtes Potenzial wahrnehmen oder eine positive Voreingenommenheit gegenüber dem KI-Einsatz in diesen Bereichen haben.

Erstaunlicherweise wird der Nutzen von KI für die Drehbucherstellung als eher gering eingeschätzt – trotz der weitverbreiteten Verwendung von LLMs. Das könnte darauf hindeuten, dass aktuelle KI-Tools unausgereift wirken oder ethische, rechtliche oder künstlerische Bedenken und Vorurteile eine entscheidende Rolle spielen.

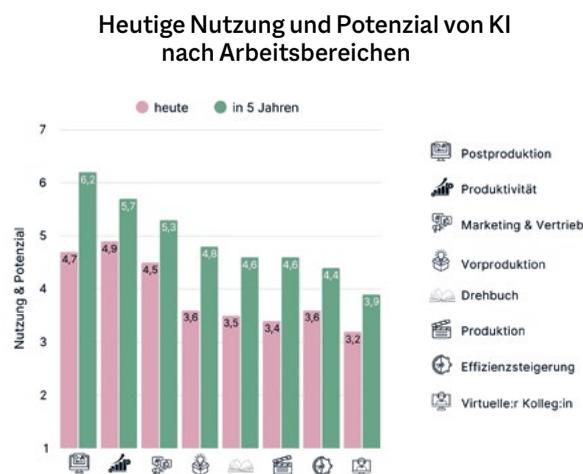


Abb. 3: Heutige Nutzung und Potenzial von KI nach Arbeitsbereichen

## Eine KI-fokussierte Branche: Revolution oder Illusion?

Die interessantesten und prävalentesten Thesen aus den Interviews wurden einer größeren Gruppe von Expert:innen als Fragebogen präsentiert. Die vielleicht provokanteste Prognose: In nur fünf Jahren könnten KI-Tools in der Lage sein, komplette Filme oder Serien zu generieren. Die Meinungen der Befragten gingen hier weit auseinander. Branchenangehörige mit weniger Berufserfahrung zeigten sich deutlich zuversichtlicher bezüglich technologischer Innovationen. Vielleicht, weil sie diese als Chance sehen und die Fortschritte der KI optimistischer einschätzen. Auch die Idee, dass KI-generierte Filme ein eigenes Genre bilden könnten, spaltete die Meinungen. Dass KI schon bald komplette Drehbücher für Daily Soaps schreiben könnte, stieß allerdings auf größere Zustimmung.

*„Bei klar strukturierten und formalisierten Produktionen – wie Soaps oder Krimis – kann die KI in Zukunft die Arbeit der Autor:innen immer stärker unterstützen. Der Faktor Mensch bleibt aber bei emotionalen Geschichten immer noch entscheidend – zumindest bislang. KI kann derzeit unterstützen, aber nicht ersetzen.“*

Prof. Dr. Joachim Friedmann (Autor und Konzepter für Drehbuch, Comic und Game | Creative Producer | Dozent)

Die Debatte um den Einsatz von KI-Avataren als Ersatz für menschliche Schauspieler:innen ist besonders kontrovers. Während Festangestellte diese Möglichkeit häufig befürworten, stehen viele Freiberufler:innen und erfahrene Filmschaffende dem skeptisch gegenüber. Darüber hinaus wirft der Einsatz von KI-Avataren eine Reihe ethischer Fragen auf, die auch bei der Diskussion um den Ersatz von Synchronsprecher:innen durch KI-Stimmen relevant sein dürften. Im Gegensatz zu den KI-Avataren fällt die Zustimmung zum Einsatz von KI-Stimmen im Bereich der Synchronisation jedoch deutlich höher aus. Dies könnte daran liegen, dass Text-to-Speech-Technologien bereits weit verbreitet sind (z.B. bei Siri) und möglicherweise in der Öffentlichkeit eine höhere Akzeptanz genießen.

Im Großen und Ganzen gehen die Befragten davon aus, dass die Akzeptanz des Publikums gegenüber KI-generierten Inhalten in den kommenden Jahren steigen wird. Gleichzeitig befürchten sie jedoch, dass diese Inhalte weniger emotionale Wirkung haben könnten.

### Wie kreativ kann KI selbst sein?

Wenn es um Kreativität geht, zeigt sich eine spürbare Skepsis. Unpopulär scheint vor allem die These, dass KI-generierte Filme und Serien in den nächsten fünf Jahren die gleiche Qualität wie menschlich produzierte Werke erreichen werden. Sonderbarerweise gilt auch hier: Je geringer die Berufserfahrung innerhalb der Branche, desto höher ist die Zustimmung. Womöglich lässt sich das damit erklären, dass Fachkräfte, die noch viele Berufsjahre vor sich haben, mit digitalen Tools aufgewachsen sind oder den Wandel als Chance sehen – statt als Bedrohung. Freelancer:innen hingegen zeigen sich deutlich skeptischer als Festangestellte. Kein Wunder: Wenn KI kreative Prozesse übernimmt, könnte das für viele eine direkte berufliche Konkurrenz bedeuten. Unternehmensmitarbeiter:innen

hingegen betrachten die Technologie möglicherweise unter dem Aspekt der Effizienz und Kosteneinsparung.

*„Produzent:innen wollen Kreative natürlich am liebsten durch Methodiken oder Maschinen ersetzen, die berechenbar sind, aber Kreativität ist nicht berechenbar.“*

Claus Stirzenbecher (Drehbuchautor)

Während die Vorstellung, dass KI kreative Prozesse komplett übernehmen könnte, nur wenig Zustimmung erhielt, wird ihr Potenzial zur Innovation durchaus anerkannt. Die Idee, dass KI neue, bislang unbekannte Gedanken erschaffen kann, fand im Vergleich zu allen anderen Prognosen über Kreativität eine merklich höhere Zustimmung. Möglicherweise liegt das daran, dass Kreativität nicht nur als rein menschliche Fähigkeit zur Originalität, sondern auch als die schlichte Fähigkeit zur bloßen Ideenfindung verstanden wird – und genau hier könnte KI künftig eine größere Rolle spielen. Allerdings bleibt eine grundlegende Sorge: Wenn KI in der Lage ist, eigenständig neue kreative Impulse zu setzen, was bedeutet das für den Wert menschlicher Kreativität? Wird diese in allen Bereichen an Bedeutung verlieren und zurückgehen? Die Expert:innen zeigen hier keine klare Tendenz, denn die Meinungen gehen stark auseinander. Besonders Selbstständige äußerten erneut häufiger Bedenken.

### Mehr Tempo, weniger Kosten? KI als Effizienzbooster?

Die Expert:innen äußerten sich überwiegend positiv zu den prognostizierten Effizienzsteigerungen durch KI in der audiovisuellen Entertainmentbranche. Viele glauben, dass KI-Tools die Produktionskosten in Film und Fernsehen in den nächsten fünf Jahren deutlich senken werden. Zudem zeigt sich die Fernsehbranche hier tendenziell optimistischer als die Filmbranche. Dies könnte darauf hindeuten, dass im Fernsehen über längere Zeit hinweg standardisierte Abläufe vorherrschen, die sich leichter durch KI optimieren lassen als die individuelleren Prozesse einzelner Filmproduktionen. Auch in der Postproduktion wird eine Effizienzsteigerung durch KI-Tools erwartet. KI wird zudem als Werkzeug gesehen, das organisatorische und logistische Aufgaben übernimmt und so den Fokus auf den kreativen Schaffensprozess ermöglicht.

## Bedrohung oder Transformation? Was bedeutet KI für den Arbeitsmarkt?

Die Meinungen der Expert:innen über die Auswirkungen von KI auf Arbeitsplätze in der Entertainmentbranche gehen weit auseinander. Doch hier wird ein klarer Zusammenhang deutlich: Wer KI bereits intensiv nutzt oder eine positive Haltung dazu hat, ist tendenziell weniger besorgt um den Verlust von Arbeitsplätzen. Ganz anders bei denjenigen, die schon länger im Geschäft sind – sie fürchten vermehrt den drohenden Jobverlust durch den technologischen Fortschritt.

Daher lässt sich wohl nur spekulieren: Wird es wirklich die KI sein, die Menschen vom Arbeitsmarkt verdrängt, oder eher jene Personen, die sie effizient einzusetzen wissen? Vielleicht erleben wir auch eine Transformation, bei der etablierte Jobs durch KI-gestützte Aufgabenfelder ersetzt werden – etwa so, wie Kfz-Mechaniker durch Kfz-Mechatroniker ersetzt wurden. Zugleich besteht die Möglichkeit, dass KI-Tools mehr Mitbewerber:innen den Zugang zum Entertainmentmarkt ermöglichen könnten.

## KI ohne Grenzen? Ein Appell an Ethik und Recht

Die Diskussion um den KI-Einsatz in der Entertainmentbranche thematisiert auch ethische und rechtliche Bedenken. Anders als bisher zeigt sich unter den Expert:innen hier ein deutlicher Konsens darüber, dass klare Regelungen und ethische Standards für den Umgang mit KI notwendig sind. Sie fordern mehr Transparenz gegenüber dem Publikum und wirksame Schutzmechanismen, um Missbrauch und Urheberrechtsverletzungen zu verhindern.

Außerdem wurde durchweg die Forderung nach mehr Forschung zu den langfristigen ethischen und gesellschaftlichen Auswirkungen der KI-Nutzung laut. Die Branche sieht den Bedarf an evidenzbasiertem Wissen, um die potenziellen Konsequenzen der KI-Integration vollständig zu verstehen und angemessen damit umgehen zu können.

Kreative fordern, dass ihre Werke nicht ohne Zustimmung oder Vergütung zum Training von KI-Modellen verwendet werden dürfen, und wünschen einen stärkeren Schutz ihres geistigen Eigentums. In diesem Zusammenhang ergibt sich auch die Frage der Haftung für KI-generierte Inhalte: Wer trägt die Verantwortung, wenn künstlich erschaffene Bilder oder Texte problematisch sind? Die Sorge vor Vorurteilen und Voreingenommenheit in den

Trainingsdaten von KI-Modellen, die sich auf die Entertainmentprodukte auswirken können, ist ein wichtiges Thema. Hier brauche es – so die befragten Expert:innen – dringend verbindliche gesetzliche Regelungen, damit nicht länger in einem rechtlichen Graubereich agiert werden muss. Um Missbrauch zu verhindern, fordert die Mehrheit der Expert:innen Mechanismen zur Kontrolle und Überwachung der von KI-Tools generierten Inhalte.

*„Man muss das Thema ‚Trainingsdaten‘ gut, verträglich und verständlich aufziehen.“*

Danilo Pejaković (Manager AI Strategy & Implementation, Leonine Studios)

Neben gesetzlichen Regelungen wünschen sich die Expert:innen ethische Richtlinien, die innerhalb der Branche zur Konvention werden könnten. Zudem stimmen die Expert:innen Aus- und Weiterbildungsangeboten deutlich zu, um Fachkräfte auf den Umgang mit KI-Technologien vorzubereiten und ihnen neue berufliche Perspektiven zu eröffnen.

## Blick nach vorne: Wie die Branche den KI-Wandel gestalten will

Die Meinungen von über hundert Branchenexpert:innen zeichnen ein vielschichtiges Bild: Einerseits erkennt man das enorme Potenzial von KI zur Effizienzsteigerung, Kostensenkung und Innovation. Andererseits offenbaren sich tiefgreifende Bedenken hinsichtlich der Auswirkungen auf Arbeitsplätze, die kreative Qualität und die ethischen Implikationen. Die Diskussion um KI in der Entertainmentbranche zeigt ein klares Muster: Während Unternehmensangestellte oft Effizienz und Innovation betonen, drängen vor allem Selbstständige auf rechtliche Absicherung und ethische Standards. Doch unabhängig vom Beschäftigungsverhältnis ist für die Expert:innen eines offensichtlich: Ohne klare Regeln bewegt sich der Einsatz von KI in einem rechtlichen und ethischen Graubereich. Von der Politik erwartet man, dass sie mit verbindlichen Rahmenbedingungen für Sicherheit und Fairness sorgt.

Für die meisten Expert:innen geht es nicht mehr nur darum, ob KI in der Branche präsent sein wird, sondern wie mit ihrer Präsenz umgegangen werden soll. Die Herausforderung besteht darin, einen Weg zu finden, der die Vorteile der Technologie nutzt, ohne die menschliche

Kreativität zu entwerten oder die Situation der Branchenangehörigen am Arbeitsmarkt zu verschlechtern. Die Ergebnisse der Delphi-Studie lassen vermuten, dass die Zukunft der audiovisuellen Entertainmentbranche maßgeblich davon abhängen wird, wie diese Balance gefunden wird und ob auf die ethischen und rechtlichen Fragen gute Antworten gegeben werden. Ein offener Dialog und klare Rahmenbedingungen scheinen notwendig, damit die Vision einer KI-gestützten Entertainmentbranche nicht als Dystopie endet, sondern zu einer Bereicherung für alle Beteiligten wird.

Weiterführende Informationen, Näheres zur Studie und ausführliche Ergebnisse sind abrufbar unter: <https://www.ki-tainment.de>. Oder scannen Sie diesen QR-Code:



Prof. Dr. Frank Schwab, Hannah Geiß, Fabia Gentilini, Dana Großberger, Nicole Kraftsik, Benedikt Luther, Jonas Mahlmann, Elina Ruckdäschel, Laura Rudolph, Katharina Schmitt, Ann-Katrin Veit, Nadja Vo, Magdalena Zehner

© pixabay



# Film und Medien verstehen



Filmjahr 2024 | 2025 dokumentiert was wichtig war und was wichtig werden wird: 1500 Besprechungen von Filmen im Kino, im Fernsehen, im Netz oder auf Scheiben.

Und als special: 150 Seiten Best.of: Dokumentation des aktuellen Filmgeschehens

528 S. | Pb. | € 28,00  
ISBN 978-3-7410-0495-7



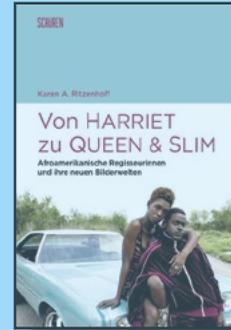
Alle lieben Truffaut: seine einzigartigen Filme und seine integrative Persönlichkeit. Das Buch unternimmt eine Reise durch die Filme von François Truffaut in Zeitdokumenten und in Gesprächen mit Robert Fischer, Gertrud Koch, H. C. Blumenberg und Michael Klier.

160 S. | zahlr. Abb. | Pb.  
€ 25,00 |  
ISBN 978-3-7410-0497-1



Im August 2025 jähren sich Hiroshima und Nagasaki zum 80. Mal. Dieses Ereignis hat auch das Kino geprägt. Die Nuklearwaffe fungiert nicht nur als Spiegel der Angst vor dem Weltuntergang, sondern dient auch als Anleitung, eine bessere Welt gestalten zu wollen.

216 S. | zahlr. farb. Abb.  
Pb. | € 25,00  
ISBN 978-3-7410-0496-4



In diesem Buch werden zeitgenössische afroamerikanische Filmemacherinnen vorgestellt, die sowohl den amerikanischen Gegenwartsfilm in Hollywood als auch Fernsehserien auf unterschiedlichen Streaming-Plattformen prägen.

316 S. | zahlr. farb. Abb.  
Pb. | € 34,00  
ISBN 978-3-7410-0422-3

SCHÜREN

## Impressum

**Herausgeber:** Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen e.V. (FSF)

Alt-Moabit 96 A, 10559 Berlin

Tel.: 0 30 23 08 36-0

mediendiskurs@fsf.de

www.medierendiskurs.online

**Geschäftsführung:** Claudia Mikat (V.i.S.d.P.)

**Redaktionsleitung:** Camilla Graubner

**Redaktion:** Karin Dirks, Eva Maria Lütticke, Simone Neteler, Anke Soergel

**Gestaltung:** Sandra Hermannsen (www.sandrahermannsen.de), Alexandra Zöllner

**Mit Beiträgen von:** Dr. Stephan Ahrens, David Assmann, Jan Bojaryn, Dr. Thomas Brandstetter, Dr. Hannes Burkhardt, Prof. Dr. Nicola Döring, Christine Ermer, Hannah Geiß, Fabia Gentilini, Dana Großberger, Prof. Dr. Daniel Hajok, Dr. habil. Gerd Hallenberger, Nicole Kraftsik, Vera Linß, Benedikt Luther, Jonas Mahlmann, Dr. Miriam Martiny LL.M., Elina Ruckdäschel, Laura Rudolph, Katharina Schmitt, Prof. Dr. Frank Schwab, Nikta Vahid-Moghtada, Ann-Katrin Veit, Nadja Vo, Dr. Monika Weiß, Johannes Wolters, Magdalena Zehner

**Wir danken** Khesrau Behroz und Prof. Dr. Jens-Christian Wagner für ihre Gesprächsbereitschaft.

## Bildnachweise:

Umschlagvorderseite:

© Sandra Hermannsen

**Erscheinungsweise:** halbjährlich

**Bezugspreis:** Einzelheft: 24,00 Euro

(inkl. MwSt. und Versandkosten innerhalb Deutschlands)

ISSN (Print) 2751-0379

ISSN (Print) 978-3-7445-2120-8

ISSN (Online) 2751-0387

ISSN (PDF) 978-3-7445-2121-5

Zu beziehen über den Herbert von Halem Verlag

Boisseréestraße 9-11, 50674 Köln

Tel.: 02 21 92 58 29-0

info@halem-verlag.de

www.halem-verlag.de

Bei Änderung Ihrer Bezugsadresse senden Sie bitte eine E-Mail an: mediendiskurs@fsf.de

**Druck:** Gallery Print

Nunsdorfer Ring 13, 12277 Berlin-Marienfelde

Tel.: 0 30 25 75 78-25

info@gallery-print.de

www.Gallery-Print.de

Gedruckt auf FSC-zertifiziertem Papier

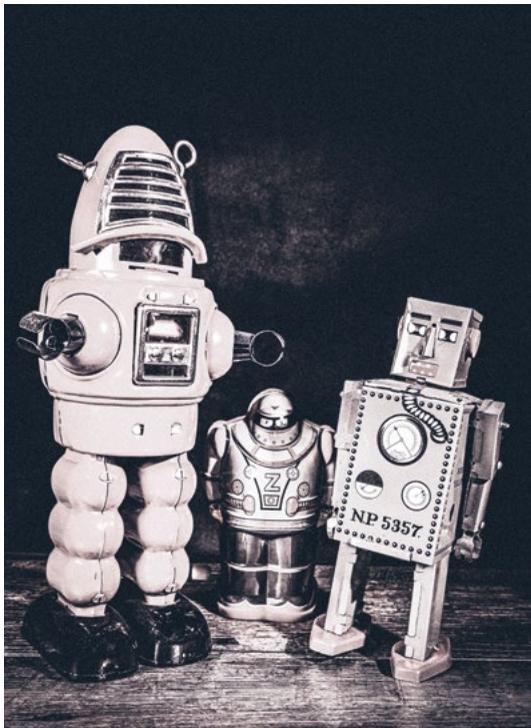
## Hinweis:

Die mediendiskurs-Redaktion befürwortet einen gendergerechten Sprachgebrauch. Sie überlässt die Umsetzung und Form aber den Autorinnen.

# Wussten Sie, dass ...

## ... Roboter in Tschechien erfunden wurden?

Genau genommen wurde zwar nur der Begriff in Tschechien erfunden, aber das ist schon überraschend genug. Erfinder war der u.a. als Maler und Schriftsteller aktive Künstler Josef Čapek. Davon hätte die Welt aber nichts erfahren, wäre nicht sein Bruder, der Schriftsteller Karel Čapek, auf die Idee gekommen, den Begriff im Titel eines Bühnenwerkes zu verwenden. 1921 fand in Prag die Uraufführung seines Stücks *R.U.R. - Rossums Universal Robots* statt. Diese „Roboter“, heute würde man sie eher Androiden nennen, sind künstliche Menschen, die als rechtlose Arbeitssklaven eingesetzt werden, sich dann gegen die Menschheit wenden und sie bekämpfen. Das Ende des Stücks ist ambivalent: Zwar ist die Menschheit vollständig vernichtet, aber zwei Roboter, Helena und Primus, entdecken ihre menschlichen Seiten - nicht die Menschheit überlebt, aber die Menschlichkeit.



© Townsend Walton/Unsplash

Der Begriff geht auf das tschechische Wort „robota“ zurück, das Wurzeln im Altslawischen hat und Fron- oder Zwangsarbeit bedeutet - oder auch einfach nur: Arbeit. Für die weltweite Verbreitung des Wortes dürfte auch hilfreich gewesen sein, dass *R.U.R.* in 30 Sprachen übersetzt und ein großer Bühnenerfolg wurde, der 1922 sogar am Broadway in New York zur Aufführung kam. Der Rest ist, wie es so schön heißt, Geschichte. Das Wort „Roboter“ wurde zum Synonym für Maschinenmenschen, die wiederum entwickelten sich zu einem Kernelement der Ikonografie der Science-Fiction und einzelne Roboter schafften es sogar zu Starruhm - und das trifft auf beide Arten von Robotern zu.

Neben den Robotern aus dem Reich der Fantastik gibt es schließlich auch Roboter in der Realität, beispielsweise Industrieroboter. Darunter versteht man programmierbare Bewegungsautomaten zu verschiedensten Zwecken. Für alle gibt es seit 2003 eine „Robot Hall of Fame“, in die sowohl reale Roboter wie der „Mars Pathfinder“ oder „Roomba“ (ein Saugroboter) aufgenommen worden sind als auch berühmte Science-Fiction-Roboter (und Androiden) wie HAL 9000 (*2001: Odyssee im Weltraum*), R2-D2 (*Star Wars*) oder Data (*Star Trek*).

Dabei sollte aber nicht vergessen werden, dass der Roboter kein Waisenkind ist. Er hat eine respektable Ahnenreihe: Die jüdische Mystik etwa kennt seit dem Mittelalter die Figur des „Golem“, einen aus Lehm geschaffenen künstlichen Menschen. Gewissermaßen „programmierte“ Bewegungsautomaten kennt man seit über 2.000 Jahren. Und man kann sie heute sogar in mehreren griechischen Museen bewundern, die sich mit antiker Technologie beschäftigen. Neben vielen anderen wundersamen Maschinen, die den Zeitgenoss:innen wie Magie vorgekommen sein müssen, gibt es dort auch den Nachbau der „automatischen Dienerin“ von Philon von Byzanz. Es handelt sich dabei um eine menschengroße Figur, die automatisch Wein und Wasser ausschenkt, wenn man ein Glas auf ihre linke Handfläche stellt. Der Roboter, wie man ihn aus Film und Fernsehen kennt, hat also einen komplexen europäischen Migrationshintergrund ...

Dr. habil. Gerd Hallenberger ist freiberuflicher Medienwissenschaftler.



