

Brämer, Martin; Demi, Anna-Lena

Memes im Netzwerk. Kinder zwischen Schulkultur, Peergroup und Digitalität

Hoya, Fabian [Hrsg.]; Frick, Eva [Hrsg.]; Pichler, Silvia [Hrsg.]; Frey, Anne [Hrsg.]: *Bildung ohne Grenzen denken. Visionen der Grundschulbildung im europäischen Raum*. Bad Heilbrunn : Verlag Julius Klinkhardt 2026, S. 389-394. - (Jahrbuch Grundschulforschung; 30)



Quellenangabe/ Reference:

Brämer, Martin; Demi, Anna-Lena: Memes im Netzwerk. Kinder zwischen Schulkultur, Peergroup und Digitalität - In: Hoya, Fabian [Hrsg.]; Frick, Eva [Hrsg.]; Pichler, Silvia [Hrsg.]; Frey, Anne [Hrsg.]: *Bildung ohne Grenzen denken. Visionen der Grundschulbildung im europäischen Raum*. Bad Heilbrunn : Verlag Julius Klinkhardt 2026, S. 389-394 - URN: urn:nbn:de:0111-pedocs-362895 - DOI: 10.25656/01:36289; 10.35468/6250-51

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0111-pedocs-362895>

<https://doi.org/10.25656/01:36289>

in Kooperation mit / in cooperation with:



<http://www.klinkhardt.de>

Nutzungsbedingungen

Dieses Dokument steht unter folgender Creative Commons-Lizenz: <http://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/deed.de> - Sie dürfen das Werk bzw. den Inhalt vervielfältigen, verbreiten und öffentlich zugänglich machen, solange Sie den Namen des Autors/Rechteinhabers in der von ihm festgelegten Weise nennen und das Werk bzw. diesen Inhalt nicht bearbeiten, abwandeln oder in anderer Weise verändern.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use

This document is published under following Creative Commons-License: <http://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/deed.en> - You may copy, distribute and transmit, adapt or exhibit the work in the public as long as you attribute the work in the manner specified by the author or licensor. You are not allowed to alter or transform this work or its contents at all.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.



Kontakt / Contact:

peDOCS
DIPF | Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation
Informationszentrum (IZ) Bildung
E-Mail: pedocs@dipf.de
Internet: www.pedocs.de

Mitglied der


Leibniz-Gemeinschaft

Memes im Netzwerk – Kinder zwischen Schulkultur, Peergroup und Digitalität

Abstract

Der Beitrag untersucht die Einbettung von Memes in den (Deutsch-)Unterricht der Grundschule mithilfe der Akteur-Netzwerk-Theorie. Auf Basis erster Feinanalysen aus einem Projekt mit vier Klassen (2.–6.)¹ werden Netzwerkstrukturen aus Memes und Plattforminteraktionen rekonstruiert, um die Verschränkung von Schul- und Peerkultur zu untersuchen.

Keywords: Memes, Digitale Kinderkulturen, Akteur-Netzwerk-Theorie (ANT), Grundschule, Schul- und Peerkultur

1 Schule zwischen Buch- und digitaler (Peer-)Kultur

Die Grundschule als historisch gewachsene Institution befindet sich in fortlaufenden Aushandlungsprozessen zwischen tradierten Praktiken und emergenten kulturellen Phänomenen. Welche Inhalte im Unterricht als legitim gelten, ist weniger eine curriculare Entscheidung als Ergebnis komplexer Interaktionen zwischen Akteur*innen, Artefakten und normativen Erwartungen. In diesem Zusammenhang fungiert das Lebensweltargument als wiederkehrende Begründung: Was die Erfahrungswelt der Lernenden prägt, sollte sich auch im Unterricht wiederfinden (Döbeli Honegger, 2016). Dieser Transfer verläuft jedoch nicht reibungslos. Im Kontext einer Kultur der Digitalität zeigt sich zugleich die Persistenz buchkultureller Strukturen der Schule (Böhme, 2006; Demi, 2025a). Digitale Artefakte, Kommunikationsformen und symbolische Praktiken der Peerkultur gelangen nur selektiv in schulische Lernarrangements, obwohl gerade sie konstitutiv für gegenwärtige kulturelle Praxen sind (Brämer & Carnap, 2024).

Vor diesem Hintergrund stellt sich die Frage, was geschieht, wenn genuin peer-kulturelle Ausdrucksformen digitaler Kultur – etwa Internet-Memes – in schulische Kontexte überführt werden.

1 An dieser Stelle sei erwähnt, dass die Grundschule am Erhebungsort (Berlin) die 1.–6. Klassenstufe einschließt.

2 Memes in Relation zu Schul- und Peerkultur

Memes sind digitale Produkte, die durch gemeinschaftliches Teilen, Reproduzieren und Transformieren entstehen (Shifman, 2014). Als soziale Marker greifen sie (pop-)kulturelle Motive auf, verschieben deren Bedeutungen und erzeugen durch die Kombination von Bild und Text Pointen, die in medialen, sozialen und politischen Kontexten anschlussfähig sind (Denisova, 2019).

Kulturwissenschaftlich lassen sich Memes als Versammlungen verstehen, in denen Praktiken des Arrangierens und Rekonfigurierens zentral sind (Parry, 2022). Der Transfer peerkultureller Praxen wie Memes in schulische Kontexte initiiert komplexe Aneignungsprozesse, in denen sich Schul- (Helsper, 2008) und Peerkultur (Deckert-Peaceman et al., 2010) wechselseitig transformieren. Ihr Verhältnis ist bislang jedoch nur punktuell erforscht (Bennewitz et al., 2014). Auch empirische Studien zum Einsatz von Memes in der Grundschule fehlen weitgehend und die vorhandene Literatur konzentriert sich eher auf theoretische oder fachdidaktische Perspektiven sowie auf die Sekundarstufe (Anselm & Hammer-Bernhard, 2024; Demi, 2025b).

3 Memes als Analyseobjekte

Dem hier dargelegten Desiderat beugend, wurden die dem Beitrag zugrundeliegenden Daten im Rahmen eines Projekts mit drei Berliner Grundschulen und Masterstudierenden² erhoben. Vier Klassen (2–6) arbeiteten acht Wochen zu lyrischen Texten und produzierten Memes mit einem Memegenerator (Imgflip, n. d.). Die gestalteten Memes wurden im Anschluss in der digitalen Community-Plattform *Scratch* veröffentlicht, kommentiert, geliked und teilweise modifiziert. Das Datenkorpus umfasst die im Rahmen des Projekts erstellten digitalen Artefakte (87 Memes im öffentlichen *Scratch*-Studio) sowie Interaktionsdaten (200 Likes, 161 Kommentare, 17 Remix-Veränderungen).

Aufgrund des Potenzials ikonischer Darstellungen, Polaritäten gleichzeitig sichtbar zu machen (Schreiber, 2021, S. 56), wurden zunächst alle Memes sowie deren Kontextdaten gesichtet und folgend ein Meme ausgewählt, in dem sich besonders deutlich Spannungsverhältnisse zwischen der Peer- und Schulkultur aufzeigen lassen. Dieses Meme wurde hinsichtlich zentraler Aktanten und ihrer Beziehungen mithilfe der Arbeitsschritte der Akteur-Netzwerk-Theorie (ANT) nach Latour (2007)³ rekonstruiert. Die ANT begreift soziale Zusammenhänge als Netzwerke

2 Das Forschungsprojekt Poetische Bildung digital (2023–2025) der Humboldt-Universität zu Berlin wird im Rahmen des gemeinsamen Kompetenzverbundes „lernen:digital“ von Bund und Ländern aus Mitteln des BMBFSFJ gefördert. Projektleiterin ist Prof. Dr. Petra Anders (FKZ 01JA23K08B).

3 An dieser Stelle sei explizit erwähnt, „[...] dass die Akteur-Netzwerk-Theorie – und insbesondere die Ausprägung, die ihr Bruno Latour verliehen hat – nicht als systematischer Theorieansatz, sondern als Forschungszugang bzw. als Form von „Such- und Findestrategien“ (Reckwitz, zit. n. Rieger-Ladich 2009, S. 126) betrachtet werden sollte (vgl. Fenwick und Edwards 2010, S. 1 ff.)“ (Nohl, 2013, S. 191)

aus menschlichen Akteur*innen und nicht-menschlichen Aktanten (z. B. Objekte, Texte, Bilder), die im Sinne der generalisierten Symmetrie methodisch gleichwertig behandelt werden. Für die Meme-Analyse heißt das: Visuelle Elemente (Bilder, Texte, Layouts), ihre Entstehungskontexte sowie die durch sie stabilisierten Bedeutungsrelationen werden als eigenständige Akteure bzw. Aktanten gefasst und im Sinne einer relationalen Netzwerkanalyse in ihren wechselseitigen Bezugnahmen rekonstruiert.

4 Das Meme im Netzwerk

Der Ursprung des untersuchten Memes liegt in einer literarischen Begegnung: Ein Kind der 5. Klasse rezipiert das Gedicht „Der Vogel Angst“ (Hohler, 1989) und überführt es in ein Meme. Die im Gedicht verdichtete Metapher des nistenden Vogels als persistente Angst wird in eine neue Funktionslogik eingeschrieben und mit einer populärkulturell vorgeprägten Bildvorlage verschränkt (Abb. 1). Das Bildmotiv – ein sich versteckendes Mädchen und ein bedrohlicher Terminator – ist Teil eines dislokalen digitalen Netzwerks.⁴ In der Bearbeitung durch das Kind Aajtt44 wird es – vermittelt durch Memegenerator und kulturelle Codierungen⁵ – erneut transformiert. Die Vogelmetapher wird mit der ikonischen Bedrohungsfigur gekoppelt, textlich markiert („Vogel“, „Person“) und durch Emoticons (Teufel, fröstelnd, weinend) affektiv gerahmt. So entsteht eine hybride Narration, in der Angst als externalisierte Macht erscheint.

Die visuelle Überarbeitung intensiviert diese Gleichsetzung und akzentuiert Verletzlichkeit und Gewalt. Gerade diese Darstellungsform ist aus schulpraktischer Perspektive nicht unproblematisch und kann als pädagogisch und ethisch randständig gelten. Das Meme wird daher nicht als didaktisch beispielhafte oder unmittelbar zu empfehlende Praxis verstanden, sondern als analytisch aufschlussreiche Grenzszene. Während im Rahmen von Schulkultur Gewaltdarstellungen in erzieherischen Prozessen in der Regel gefiltert und somit die „Wucht [...] [der auf die Kinder einschlagenden] Lebensverhältnisse der Erwachsenen“ (Mollenhauer,

4 Das Bild „Anime Girl Hiding From a Terminator“, eine Fanart zur Spielreihe *Idolmaster*, zeigt eine sich versteckende Mädchenfigur und einen bedrohlich herantretenden Terminator. Der ursprüngliche Memeschöpfer (@tonmoh) fungiert als dislokal assoziierter Akteur (Latour 2007); bereits hier oszilliert das Motiv zwischen Fandom, Ironie und affektiver Angstdarstellung. Es lässt sich jedoch auch als Inszenierung hegemonialer Machtverhältnisse lesen: Dem suchenden, bewaffneten Roboter steht ein vulnerables, in Embryonalstellung verstecktes Mädchen in Schuluniform gegenüber. Das sichtbare Machtgefälle reproduziert ein gesellschaftlich codiertes Bild von Schwäche, das hier als weiblich markiert erscheint.

5 Der Memegenerator ist ein zentraler Akteur, der Möglichkeiten begrenzt und zugleich eröffnet. Die Vorauswahl verfügbarer Bilder verankert die Gestaltung eines Memes in einem größeren medienkulturellen Gefüge. Sie haben bereits durch Prozesse der Algorithmizität, Gemeinschaftlichkeit und Referentialität (Stalder, 2016) eine Selektion erfahren und sind das Ergebnis vielschichtiger Aushandlungsprozesse, an denen Nutzer*innen, Programmierer*innen, Plattformen und maschinelle Sortierungsmechanismen beteiligt waren.

2008, S. 34) gebremst wird, widerspricht das Meme dieser Logik. Es trägt Bedrohung und Vulnerabilität sichtbar in den schulischen Raum ein und markiert damit eine ästhetische Grenzverschiebung.



Abb. 1: „Angeberisch-Meme“ von Aajtt44 in *Scratch* neben dem Originalgedicht (Screenshot – Aajtt44, 2024)

Mit der Überschrift „Person war sechr (sic!) angeberisch“ nimmt das Kind eine Neuadressierung vor. Angst erscheint als Folge sozialen Verhaltens; Selbstüberschätzung wird narrativ mit Sanktion verknüpft. Die Zuschreibung verweist zugleich auf peerkulturelle Bewertungspraktiken, in denen „angeberisches“ Verhalten markiert und kommentiert wird. Das Meme fungiert damit als Medium sozialer Positionierung, in dem Statusfragen indirekt verhandelt werden.

Die auf *Scratch* sichtbaren Kommentare und Likes machen die Peerkultur in Verschränkung mit der Plattform zu konstitutiven Aktanten. Das Meme wurde von einem weiteren Kind adaptiert, jedoch ‚nur‘ zweimal geliked. Die Kommentare (z. B. „Gut“, „Wow, wer hat denn so ein krasses Meme gemacht?“) stammen überwiegend von Aajtt44 selbst und verweisen auf eine wünschenswerte antizipierte positive Resonanz. Wer keine Kommentare unter seinem Meme erhält, rückt möglicherweise negativ in den Blick der anderen. Während die Schulkultur den normativen Rahmen setzt, fungiert die Peergroup als sozialer Resonanzraum und antizipierter Anderer im Produktionsprozess. Der „Vogel Angst“ erscheint als doppelter Akteur: Er externalisiert Unsicherheit und sanktioniert zugleich abweichendes Verhalten.

Das Verhältnis von Schul- und Peerkultur erscheint im Meme als spannungsreiches Gefüge. Die schulische Rahmung durch Gedicht und Aufgabenstellung bleibt präsent, während Emoticons, Gewaltdarstellungen und ironische Codierung peerkulturelle Logiken einbringen, die schulische Normen verschieben, ohne sie

aufzuheben. Die Schule instrumentalisiert dabei peerkulturelle Formen zur Vermittlung von Lyrik, zugleich eröffnen individuelle Aneignungen Ausdrucksweisen, die schulischer Logik widersprechen. Das Meme bündelt Selbstwahrnehmung, Peerdynamiken und literarische Deutungen in einer multimodalen ästhetischen Praxis. In der Anschlusskommunikation reproduzieren Kommentare und Likes eine plattformtypische Ökonomie der Aufmerksamkeit: Sichtbarkeit wird strukturiert, Positionierungen werden markiert.

5 Memes als Akteur-Netzwerke im Unterricht

Die vorliegende explorative Analyse deutet darauf hin, dass digitale Praxen in einem buchkulturell orientierten Unterricht als konstitutiver Bestandteil von Bildungsprozessen fungieren können. Zukünftige Analysen des Datenkorpus müssen zeigen, inwieweit die hier gewonnenen Befunde verallgemeinerbar sind. Für die Praxis relevant ist weniger die konkrete Bildvorlage als die sichtbar werdende Spannung zwischen schulischer Rahmung, kindlicher Aneignung und digital-populärkulturellen Ausdrucksformen. Digitale Aufgabenformate erweitern schulische Lernkulturen nicht nur motivational, sondern bringen auch Bildwelten, Affekte und peerkulturelle Bewertungslogiken ein, die pädagogisch gerahmt und reflektiert werden müssen.

Für Kinder eröffnet die Transformation literarischer Texte in Memes, eigene Deutungen ästhetisch zu konkretisieren und poetische sowie digitale Ausdrucksformen miteinander zu verschränken. Gleichzeitig erfordert dies von Lehrkräften die aktive Auseinandersetzung mit digitaler Memekultur, sowohl in analytischer, produktiver als auch in pädagogischer Hinsicht.

Ziel ist es, die Dekodierungs- und Medienkompetenz der Schüler*innen zu fördern sowie einen Reflexionsraum für digitale Partizipation zu eröffnen, um einen reflektierten Umgang mit multimodalen Texten im Sinne relational verstandener Bildungs- und Subjektivierungsprozesse zu ermöglichen (Engel & Kerres, 2023).

Literatur

- Aajitt44. (2024). *Person war sehr angeberisch* [Scratch-Projekt]. <https://scratch.mit.edu/projects/1039898600>
- Anselm, S. & Hammer-Bernhard, E. (2024). Memes: Medien der Werteerziehung zwischen Meinungsfreiheit und Moral. *MiDU – Medien im Deutschunterricht*, 5(2), 1–15. <https://doi.org/10.18716/OJS/MIDU/2023.2.1>
- Bennewitz, H., Breidenstein, G. & Meier, M. (2014). Zum Verhältnis von Peerkultur und Schulkultur. In J. Böhme, M. Hummrich & R.-T. Kramer (Hrsg.), *Schulkultur* (S. 285–305). Springer VS. https://doi.org/10.1007/978-3-658-03537-2_13
- Böhme, J. (2006). *Schule am Ende der Buchkultur: Medientheoretische Begründungen schulischer Bildungsarchitekturen*. Klinkhardt.
- Brämer, M. & Carnap, A. (2024). Digitale Kinderkulturen im Grundschulalter: Subway-Surfing in postdigitalen Räumen. In A. Flügel, A. Gruhn, I. Landrock, J. Lange, B. Müller-Naendrup, J. Wiesemann, P. Büker & A. Rank (Hrsg.), *Grundschulforschung meets Kindheitsforschung reloaded* (S. 333–342). Klinkhardt.

- Deckert-Peaceman, H., Dietrich, C. & Stenger, U. (2010). *Einführung in die Kindheitsforschung*. Wissenschaftliche Buchgesellschaft.
- Demi, A.-L. (2025a). *Inklusiver und symmedialer Literaturunterricht in der Grundschule: Design-research-basierte Studie zur Entwicklung eines Lehr- und Lernarrangements*. J. B. Metzler. <https://doi.org/10.1007/978-3-662-70438-7>
- Demi, A.-L. (2025b). What do you meme? Kinderkultureller Selbstausdruck im Lyrikunterricht der Grundschule und in der Digitalität. In J. Standke (Hrsg.), *Gegenwartslyrik im Deutschunterricht: Fachdidaktische Analysen und Perspektiven für das literarische Lernen*. Beltz Juventa.
- Denisova, A. (2019). *Internet memes and society: Social, cultural, and political contexts*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429469404>
- Döbeli Honegger, B. (2016). *Mehr als 0 und 1: Schule in einer digitalisierten Welt*. hep.
- Engel, J. & Kerres, M. (2023). Bildung in der nächsten Gesellschaft – Eine postdigitale Sicht auf neue Formen der Subjektivierung. *LBzM*, 23, 1–13. <https://doi.org/10.21240/lbzm/23/04>
- Helsper, W. (2008). Schulkulturen – Die Schule als symbolische Sinnordnung. *Zeitschrift für Pädagogik*, 54(1), 63–80.
- Hohler, F. (1989). *Vierzig vorbei: Gedichte*. Luchterhand.
- Imgflip. (n.d.). *Meme generator*. <https://imgflip.com/memegenerator>
- Latour, B. (2007). *Eine neue Soziologie für eine neue Gesellschaft*. Suhrkamp.
- Mollenhauer, K. (2008). *Vergessene Zusammenhänge: Über Kultur und Erziehung*. Juventa.
- Nohl, A. M. (2013). Sozialisation in konjunktiven, organisierten und institutionalisierten Transaktionsräumen: Zum Aufwachsen mit materiellen Artefakten. *Zeitschrift für Erziehungswissenschaft*, 16(2), 189–202. <https://doi.org/10.1007/s11618-013-0419-8>
- Parry, K. (2022). *A theory of assembly: From museums to memes*. University of Minnesota Press.
- Schreiber, M. (2021). Digitale Ambivalenz? Übergesetzlichkeiten in Bildkommunikation auf Social Media. In R. Breckner, K. Liebhart & M. Pohn-Lauggas (Hrsg.), *Sozialwissenschaftliche Analysen von Bild- und Medienwelten* (S. 55–78). De Gruyter Oldenbourg. <https://doi.org/10.1515/9783110613681-003>
- Shifman, L. (2014). *Meme: Kunst, Kultur und Politik im digitalen Zeitalter*. Suhrkamp.
- Stalder, F. (2016). *Kultur der Digitalität*. Suhrkamp.

Autor*innen

Brämer, Martin

ORCID: 0000-0001-6686-0108

Humboldt-Universität zu Berlin, Wissenschaftlicher Mitarbeiter im Arbeitsbereich Allgemeine Grundschulpädagogik

Arbeits- und Forschungsschwerpunkte: Kultur des Digitalen, Materialität und Körperlichkeit, Lehrkräftebildung und Kindheitsforschung
martin.braemer@hu-berlin.de

Demi, Anna-Lena, Dr.

ORCID: 0009-0004-9465-153X

Freie Universität Berlin, Wissenschaftliche Mitarbeiterin im Arbeitsbereich Didaktik Deutsch - Sprachliche und kulturelle Bildung

Arbeits- und Forschungsschwerpunkte: Deutschunterricht in der Kultur der Digitalität, Literatur- und Mediendidaktik Primarstufe
anna-lena.demi@fu-berlin.de