

The Left can't meme

Von memetischer Männlichkeit und Internet-Insiderjokes:
Überlegungen zur Semiose und Semiotik von Memes

Konstantin Bethscheider

1. Einleitung

Der Titel meines Beitrags »The Left can't meme« ist selbst ein Meme: Im Nachhinein bereue ich es fast ein wenig, dass ich diesen Titel gewählt habe, da er naturgemäß dazu einlädt, Diskussionen darüber zu führen, was die Linke nun eigentlich sei, was sie zu leisten habe und was von ihr zu erwarten wäre. Andererseits habe ich mich bewusst für diesen Titel entschieden, was zwei Gründe hat. Einerseits glaube ich nach wie vor, dass in diesem Meme ein Umstand zur Sprache kommt, der auf den Kern dessen verweist, worüber ich eigentlich sprechen möchte – andererseits glaube ich, dass Form und Inhalt hier insofern ineinander greifen, als mein Beitrag vornehmlich eine Aufforderung dazu darstellt, einen bewussten Umgang mit den medialen Eigendynamiken von Memes zu entwickeln. Es geht mir weniger um eine Reflexion auf die Linke als vielmehr darum, Memes als eine Gattung zu begreifen, die insbesondere in algorithmischen Umgebungen entstanden ist und sich dort vermehrt: Ich möchte also das Augenmerk vor allem auf den Übertragungsaspekt memetischer Kommunikation richten und dann versuchen zu reflektieren, dass diese Form der Übertragung bestimmte Effekte für die Semiotik digitaler Memes hat: insbesondere jenen, dass nicht nur eine, sondern zwei Semiotiken an Memes beteiligt sind, die sich wechselseitig beeinflussen. Zu diesem Zweck möchte ich zunächst einige grundlegende Fragen der Semiotik wiederholen, ehe ich mithilfe zweier Memes aufzeigen werde, wie ein Meme als Zeichen – im Unterschied zu einem Zeichen in einem Meme – funktioniert. Auf dieser Grundlage will ich schließlich plausibilisieren, weshalb ich glaube, dass affirmative und reaktionäre Inhalte ganz grundsätzlich Verbreitungsvorteile in memetischen Umgebungen haben.

2. Memes als Zeichen

Dass Übertragung zentral für den Begriff des Memes ist, ergibt sich bereits aus seiner Genese. Dawkins dachte den Begriff »Meme« noch als Analogon zum englischen »gene« (dt. Gen). Dies sollte darauf hinweisen, dass die Verbreitung kultureller Inhalte – ähnlich jener Erbinformationen (in den Genen) – bestimmten Gesetzmäßigkeiten unterliegt, welche untersuch- und operationalisierbar sind. Dieser Umstand ändert sich auch nicht dort, wo sich der Begriff letztlich durchsetzte, nachdem er aus einer Reihe von Gründen (die hier nebensächlich sind) im Wissenschaftsbetrieb im ursprünglichen Sinne kaum reüssieren konnte. Der Ort dieser Durchsetzung ist der digitale Raum, für den Limor Shifman die Lehrbuchdefinition lieferte. Sie bestimmt digitale Memes als:

»a group of digital items sharing common characteristics of content, form and/or stance which were created with awareness of each other, and were circulated, imitated and/or transformed via the Internet by many users«. (Shifman 2014: 7f.)

Memes treten nicht im Singular auf, sondern zeichnen sich durch gemeinsame Charakteristika in Hinblick auf »content, form and/or stance« (ebd.) aus. Für Shifman steht die Frage der Transmission im Mittelpunkt: Memes bestimmen sich nicht durch ihren Inhalt, sondern durch ihre Verbreitung und Vernetzung. Da die Verbreitung und Vernetzung zwingend auf das Medium verweisen, in welchem diese Verbreitung geschieht, will ich an dieser Stelle auf einen Umstand hinweisen, der nach meinem Dafürhalten erstaunlich häufig eine untergeordnete Stellung einnimmt, sobald Memes diskutiert werden. Gemeint ist der Sachverhalt, dass Memes – also die gruppierten, variierenden, generativen Elemente digitaler Kommunikation, die einen beträchtlichen Anteil der zirkulierten Kommunikation in sozialen Netzwerken stellen – eben *gerade* in algorithmischen Umgebungen existieren, sich dort sammeln und von dort in andere Kontexte wirken. Für die Ausbreitung jedes beliebigen Inhaltes in algorithmischen Umgebungen ist aber nicht nur eine Semiotik zuständig, sondern stets mindestens zwei. Grundsätzlich geht es hierbei um eine Oberflächenoperation und eine Hintergrundoperation, wobei die Oberflächensemiotik mit den Mitteln gewöhnlicher Hermeneutik schon sehr gut beschreibbar ist. Es handelt sich hier mit anderen Worten um die Semiotik des Deutschen oder des Englischen, die diversen Semiotiken, die in Bildsprachen involviert sind und in aller Regel alle diese Systeme in Konjunktion. Zugleich ist durch die Analyse aller dieser Inhalte allerdings noch nicht das digitale Objekt als solches vollständig beschrieben. Für dieses spielt eine weitere Operation eine Rolle, welche ich zuvor als Hintergrundoperation bezeichnet habe, und die bestimmt, welche Memes überhaupt zur Sichtbarkeit gelangen. Hierbei handelt es sich um Prozesse »asignifikanter Semiotik«, um einen Begriff von Deleuze und Guattari (Deleuze/Guattari 1992: 156ff.) aufzugreifen: Wesentlich dreht es sich in diesen Prozessen darum, dass zu jedem gegebenen Zeitpunkt in algorithmischen Umgebungen bestimmte Inhalte angezeigt werden, die wiederum dadurch bestimmt werden, dass der Algorithmus ihre Anzeigewürdigkeit differenziell zu anderen möglichen Inhalten gewichtet hat. Diesen Umstand selbst als Teil der Semiotik zu verhandeln, ist ein eher unüblicher Ansatz, für den dennoch einiges spricht. Allgemein – und einem gängigen Klischee nach – werden in der Semiotik bedeutungs-

tragende Elemente und ihre Beziehung zueinander verhandelt. Etwas weiter gefasst ließe sich davon sprechen, dass der Gegenstand der Semiotik Zeichen und ihre Systeme sind. Schon Saussure, der Ahnherr der Semiotik, legte Wert darauf, dass Zeichen sich in Relation zu anderen Zeichen bestimmen: Ein ›r‹ in Schreibschrift und ein ›r‹ in Druckschrift haben nicht den gleichen Signifikanten, aber das gleiche Signifikat, was wiederum durch beider Differenz von einem – sagen wir – ›f‹ bestimmt ist. Diese Kette ließe sich beliebig fortsetzen. Und ganz ohne Frage findet sich kein Zweig der Semiotik, der nicht ein Bewusstsein davon besäße, dass die Zeichenlehre nicht auf einzelne Buchstaben zu beschränken ist: Worte sind ebenso Zeichen wie Bilder. Roland Barthes bestimmt Mythen als Semiotik auf höherer Stufe. Wir können mit einem Wort das Konzept in alle möglichen Richtungen ausdehnen, solange wir Systeme haben, in denen Signifikanten halbwegs zuverlässig an Signifikate gekoppelt sind. So hat die Zeichenfolge ›h-a-t‹ im Deutschen und Englischen ganz unterschiedliche Signifikante: hier das Verb ›haben‹ in der dritten Person Singular – dort den Hut. Und dennoch bleibt der Inhalt innerhalb jedes dieser Systeme mit hinreichender Klarheit bestimmt. Im Falle beliebiger komplexerer Zeichen, daher auch von Memes, verhält es sich ganz analog, wenn auch nach jeweils eigenen Regeln: exemplifizieren wir den Prozess der Semiose an zwei Memes, von denen sich eins halbwegs nahe an anderen Semiotiken bewegt, während das andere eher dazu tendiert, den Bedeutungsprozess von Memes zur Kennlichkeit zu entstellen.

3. Memetisches Männlichkeitsideal: der ›Chad‹

Im ersten Fall handelt es sich um ›Chad‹: Dieser Archetyp ist männlich, viril und kraftvoll. Er symbolisiert eine erstrebenswerte Männlichkeitsvorstellung und bewegt sich semantisch in der Nähe der ›Alpha‹- oder ›Sigma‹-Males, kurzum übermenschlicher Leitbilder entweder herrischer oder zumindest unabhängiger Männlichkeit, die zwischen Leitbild und unerreichbar-beneidetem Ideal oszilliert. Der digitale Chad, dessen Namenswahl auf ein vordigitales Meme aus der Region Chicago verweist, wo der Name als Klischee eines erfolgreichen, weißen Yuppie-Namens galt, wurde zunächst durch das Blog *Chad Thundercock* popularisiert, bevor er über das Imageboard 4Chan und diverse Incel-Blogs Verbreitung und visuelle Ausdrücke fand. Zu Anfang des Jahres 2023 kursieren insbesondere drei Varianten, die auf drei ganz unterschiedliche Bildsprachen zurückgreifen: Der ›Gigachad‹ (Abb. 1), eine fotorealistische Bildmanipulation der russischen Fotografin Krista Sudmalis im Rahmen ihres Projektes ›Sleek'N'Tears‹, die in primitiver Paint-Ästhetik gehaltene Darstellung von ›The X Virgin vs. The Y Chad‹-Memes (Abb. 2) und schließlich die Variationen des ›Nordic Gamer‹-Memes (Abb. 3). Letztere bedienen sich der Bildsprache der sogenannten ›Woyak‹-Memes, deren gängigster Ausdruck eine entweder schweigende oder sogar explizierte Affirmation ist, die sich in der Regel auf eine Variante des Wortes »Yes« unter dem ›Chad‹ beschränkt. Wir sehen hier, wie sich durch alle Variation hindurch ein Zeichen erhält, das als signifikant im Sinne einer Semiotik begriffen werden kann.

Abbildung 1: >Gigachad<



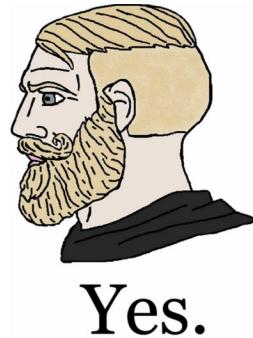
Quelle: Sudmalis 2017.

Abbildung 2: >Virgin vs. Chad Meme<



Quelle: 4chan 2017.

Abbildung 3: >Nordic Gamer/>Yes-Chad<



Quelle: X, ehemals Twitter, 2019.

4. Internet-Insiderjoke: das >Loss->Meme

Beim zweiten Beispiel handelt es sich um die Zeichenfolge >Balken – Doppelbalken – Doppelbalken – L<, die typischerweise in einem 2x2 Raster angeordnet wird. Dieses Meme trägt den Namen >Loss<. Bei >Loss< handelt es sich um einen Cartoon, der ursprünglich eine Ausgabe des Gaming-Webcomics *Ctrl-Alt-Del* darstellte und die Fehlgeburt der Exfreundin des Cartoonisten Tim Buckley thematisierte. Der unbeholfene Versuch Buckleys, Gravitas in seinen sonst auf recht leicht verdaulichen Humor ausgelegten Cartoon hineinzubringen, brachte eine Reihe von Webcartoonisten dazu, den

Strip zu parodieren, wodurch der ursprüngliche Kontext nahezu vollständig verloren ging.

Die rein schematische Nachbildung des grafischen Aufbaus selbst wurde so zum Signifikanten, der im engeren Sinne vor allem sich selbst bedeutete. In der Folge erlangte die Frage »Is this loss« – in Antwort auf alle möglichen Schemata, die auch nur entfernt dem in Frage stehenden ›Balken-Doppelbalken-Doppelbalken-L-Schema entsprachen – selbst memetischen Charakter.

Welche Semiosen in beiden Beispielen im Visuellen eine Rolle spielen, ist zwar sicherlich interessant und erörternswert, gleichwohl möchte ich das Augenmerk vornehmlich auf den Umstand richten, dass beide Zeichen ihre Signifikation in einem spezifisch memetischen Umfeld erhalten: Der Name ›Chad‹ wird im Rahmen seiner memetischen Transmission mit Bedeutung aufgeladen, die ihn in eine semantische Nähe zu Herkules rückt. Die ›Balken-Doppelbalken-Doppelbalken-L-Folge erlangt eine Bedeutung, die schwer zu fassen ist und am ehesten als wechselseitiger Ausweis gelten kann, dass man sich in Internet-Subkulturen zurechtfindet.

Während man im ›Chad‹-Beispiel noch eine relativ große Verwandtschaft mit anderen Semiosen feststellen kann – erkennbar auch daran, dass es mit Herkules, Hulk und Superman analoge Beispiele gibt, die als Zeichen nicht unähnlich funktionieren – operiert das Loss-Meme tatsächlich primär durch die Proliferation verwandter Zeichen in der Umgebung. Um diesbezüglich klar zu sein: Damit ist keineswegs die Behauptung aufgestellt, dass es sich um ein Distinktionsmerkmal digitaler Umgebungen handelt, sondern nur die, dass diese spezifische Art von Semiose hier in einem besonderen Maße begünstigt ist.

Neben den überall sonst stattfindenden Zeichenbildungs- und Verformungsprozessen ist in digitalen – oder genauer: in algorithmischen – Umgebungen ein weiterer Prozess erkennbar, nämlich eine Registratur der Interaktion mit jedem Meme. Nicht nur Likes und Shares, sondern auch Verweildauer in Videos und auf dem Screen und eine Reihe anderer Metriken fließen in die Inventarisierung eines jeden digitalen Objekts in den sozialen Medien ein. In der jüngeren Vergangenheit sind diese Metriken offenkundig auch durch semantische Komponenten beeinflusst, die zwischen den Zeichen innerhalb digitaler Objekte differenzieren. Ein Beispiel hierfür ist der Facebook-Algorithmus, welcher automatisch auf die Erwähnung der Worte »Impfung« oder »Klima« anschlägt und entsprechende Postings mit Informationshinweisen versieht.

Wesentlich allerdings erfolgt diese Registratur jenseits bedeutungstragender Elemente, die ihrerseits nur eine Komponente in ihr darstellen. Auf eine griffige Formel gebracht ließe sich sagen, dass im Hintergrund jedes Memes in algorithmischen Kontexten eine asignifikante Semiotik die Verbreitung derselben reguliert. Damit ist gemeint, dass neben den bereits erwähnten Interpretationsabläufen auf der Oberfläche der Memes eine Registratur stattfindet, die zwar interpretierbar gemacht werden kann, die aber nicht so verstanden werden sollte, als sei diese Interpretierbarkeit ihr vornehmlicher Zweck: Ob ein ›Like‹ heißt ›Gefällt mir‹ oder schlicht ›gelesen und zur Kenntnis genommen‹ ist keineswegs ganz klar, so wie sich auch noch eine Reihe anderer Interpretationen anbieten.

Wie dann die 27 Likes auf einem Meme sich aus diesen Interpretationen zusammensetzen, ist nicht nur unklar, sondern vor allem vollkommen gleichgültig: Die Registratur

veranschlagt schlicht 27 Likes. Diese fließen zusammen mit einer Reihe anderer Kennzahlen, die in der Summe einen Index ergeben, der darüber entscheidet, an welchen Stellen das fragliche Meme erscheint. Das Meme als Zeichen – oder als digitales Objekt, was in diesem Fall das gleiche meint – führt also einen Index mit, der seine Verbreitung bestimmt. Wir kennen solche Indexikalitäten von anderen Zeichen: Das Pianissimo in einer Partitur schafft einen signifikanten Unterschied zum Fortissimo und reguliert die Hörbarkeit einer Abfolge von Tönen im Kontext ihrer Umgebung. So wenig eine Partitur unverändert bliebe, wenn diese Indexikalitäten gelöscht würden, sowein ist es möglich, die Semiotik digitaler Memes zu diskutieren, ohne dieses Spezifikum ihrer Verbreitung in Rechnung zu stellen.

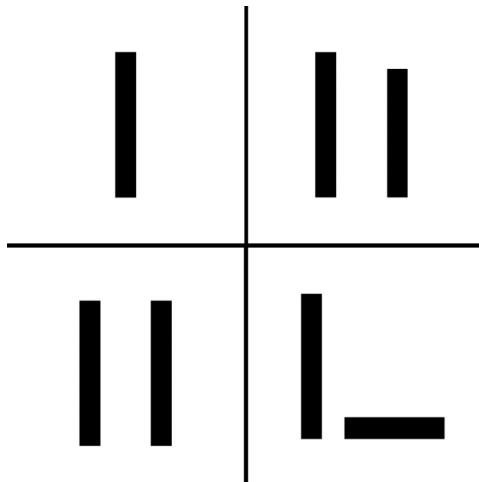
Diese Erläuterungen sollen eine grobe Orientierung darüber geben, weshalb der Verbreitungsmechanismus selbst als Teil der Semiose verstanden werden sollte (und muss). Insbesondere das ›Loss‹-Meme ist in dieser Hinsicht instruktiv. Memes des Typus ›Balken-Doppelbalken-Doppelbalken-L‹ werden nicht produziert, weil in dieser Symbolfolge ein spezifischer ästhetischer Wert läge oder dahinter eine Nachricht stünde, die transportiert werden sollte, sondern sie werden genau deshalb produziert, weil die Kombination eine beträchtliche Zirkulationschance hat und weil es als interessant empfunden wird, zu sehen, welche Formen der Abstraktion es schaffen, in eine diesbezügliche Zirkulation einzutreten. Es geht mit anderen Worten nicht um ein Signifikat oder gar einen Referenten, sondern um kreative Möglichkeiten mit dem Signifikanten umzugehen. Diese Kreativität macht dabei bis zu einem gewissen Grad die Verbreitung selbst thematisch: Schafft man es auf möglichst subtile Art und Weise die Zirkulation in Gang zu setzen, die zur Verbreitung von Memes beiträgt? In gewissem Sinne wird hier mithin die unsichtbare Unterseite der Memes selbst zum Thema. Was reproduziert wird, ist das Zeichen als Erkennungsmerkmal, als stillschweigende Absprache und Schibboleth. Es ist Ausweis von Inklusion und Produzent von Ausschlüssen, was gerade deshalb so gut funktioniert, weil die Semiose des Zeichens auf einen leeren Signifikanten hinarbeitet. Dass sich der Cartoon-Name, der ursprünglich auf den menschlichen Verlust in Buckleys Beziehung hindeutet, als Name des Memes verfestigen konnte, sollte dabei auch symptomatisch gelesen werden. ›Loss‹ verweist schließlich nicht nur auf Trauerfälle, sondern im Kontext der Digitalität insbesondere auf die Signifikanzverluste im Rahmen von Kompressionsvorgängen, wie beispielsweise der Umwandlung von Bitmaps in Jpegs oder von Waveform-Dateien in Mpeg-Formate. Dass es keineswegs ästhetische Erwägungen sind, die gerade diese Form zirkulieren lassen, lässt sich daran ablesen, wie sehr sich dieses Schema von jeglicher formalisierbarer Ästhetisierung entfernt hat. Als Referenz dienen im Folgenden einerseits die ursprüngliche (Abb. 4) und die abstrakte Form (Abb. 5), eine ästhetisierte Form der Abstraktion (Abb. 6) und eine Diskursivierung der Abstraktion (Abb. 7), eine selbstreferentielle (Abb. 8) und eine Semiotik referenzierende Variante (Abb. 9) sowie schließlich ein fotografisches Aufgreifen des Musters (Abb. 10).

Abbildung 4: Die Meme-Vorlage aus CTRL+Alt+Del



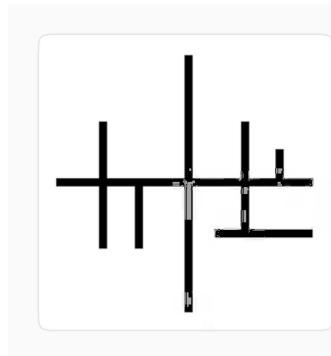
Quelle: Buckley 2008.

Abbildung 5: Das abstrakte >Loss-<-Schema



Quelle: Redbubble/artisworthit 2024.

Abbildung 6: Die ästhetisierte Version des >Loss-<-Schemas



Quelle: LAD Studio 2023.

Abbildung 7: Die diskursivierte Variante des >Loss-<-Schemas



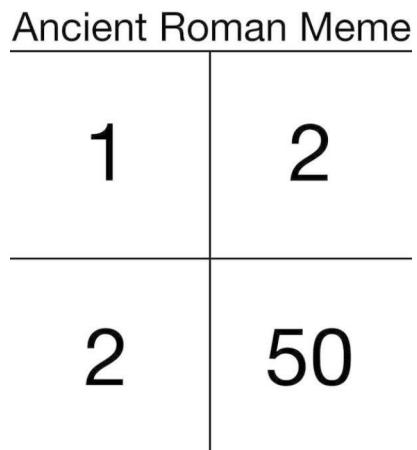
Quelle: Sir Trollsalot 2023.

Abbildung 8: Eine selbstreferentielle Variante des >Loss-<-Schemas



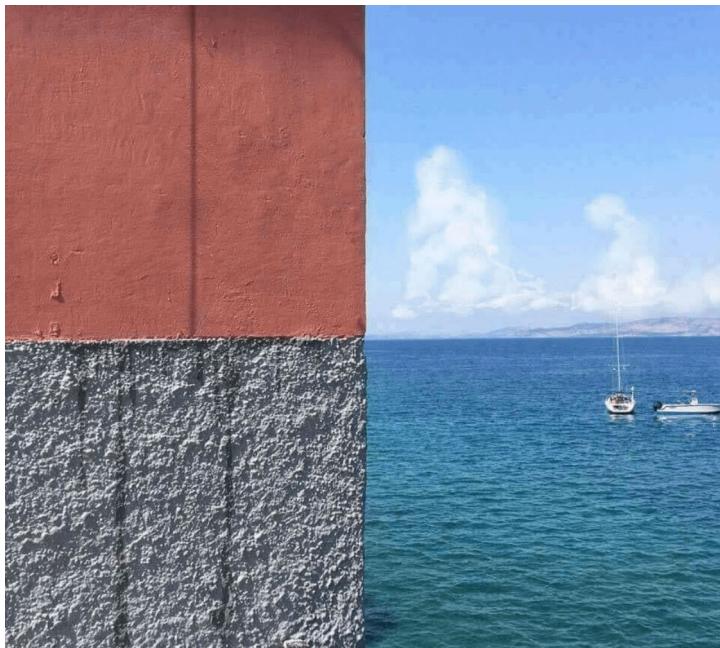
Quelle: Shencomix 2019.

Abbildung 9: Semiotik-manipulierende >Loss-<-Variante



Quelle: Walker 2023.

Abbildung 10: Fotografische Variante des >Loss-<-Schemas



Quelle: Reddit 2018.

5. Semiotik und Spreadability

Kurz gesagt handelt es sich bei den Interpretationen des ›Loss‹-Memes trotz gänzlich unterschiedlicher Ausdrücke um dasselbe Zeichen. Als Kette sind diese Formen geeignet, aufzuzeigen, dass es nicht ausschließlich einzelne Elemente des Zeichens sind, die die Semiose von Memes bestimmen, sondern dass Memes selbst als komplexe Zeichen funktionieren. Inwiefern hat diese eigentümliche semiotische Struktur einen Einfluss auf die Möglichkeiten des Ausdrucks in Memes? Oder anders gesagt: Beeinflusst die Rückseite der Memes, auf der die algorithmische asignifikante Semiotik eine Rolle spielt, in irgendeiner Art und Weise die Vorderseite? Die umgekehrte Variante ist trivial: Nicht jedes Meme wird gleich verstanden, gleich gelikt, gleich betrachtet. Jede Vorderseite bedingt eine unterschiedliche Art des Umgangs, von Begeisterung über Abscheu bis hin zu Gleichgültigkeit, was wiederum den Index verändert, der auf der Rückseite eine Rolle spielt. Aber auch die Rückseite verändert die Vorderseite: Ohne Kenntnis von ›Loss‹ bin ich nicht in der Lage, die oben als Beispiele aufgeführten Memes zu dechiffrieren. Kenntnis von ›Loss‹ wiederum erlange ich vorwiegend dadurch, dass der Algorithmus mir früher oder später entsprechende Exempel in die Timeline spült, bis ich mir das entsprechende Zeichen auf eine ähnliche Art und Weise aneigne, wie man sonst eine Sprache lernt.

6. Oft verbreitet – doch inhaltsleer?

So kommt es letztlich für die Verbreitung von Memes weniger auf den konkreten Inhalt an als vielmehr auf die Form dieses Inhalts, die hier einen spezifischen Ausdruck finden kann: Einleitend wurde bereits darauf hingewiesen, dass es insbesondere reaktionäre und affirmative Inhalte sind, die ihren Ausdruck in Memes finden können. Der Grund dafür liegt darin, dass die Struktur algorithmisch kurierter Inhalte darauf hinausläuft, solche Inhalte zu begünstigen, die sich nicht nur einfach, sondern auch schnell wiederholen lassen. Kai Denker (siehe in diesem Band) legte in diesem Kontext den Begriff ›kognitiver Günstigkeit‹ nahe, welcher sehr dankbar für die Beschreibung des Sachverhaltes ist. Memetisches Vokabular funktioniert qua der Eigenschaften von Memetik, die sich innerhalb algorithmischer Umgebungen potenzieren so, dass Polysemien benachteiligt, Ambivalenzen vereindeutigt, Möglichkeiten der Introspektion verdrängt und Bedeutungen geleert werden. Die Zeichen, die sich proliferieren, sind daher notwendigerweise vor allem solche, in denen diese Aspekte randständig sind oder es zumindest werden. Dadurch, dass die Dominanz solcher Inhalte, die nicht nur auf bereits bekannte Klischees, sondern auch auf bereits eingeschliffene normative Setzungen zurückgreifen können, auch die Semiose der umliegenden Inhalte beeinflusst, ergibt sich eine notwendige Schlagseite auf dem Spielfeld algorithmischer Bilderkämpfe. Denn, wenn ich von einem Zeichen neun Instantiierungen habe, die es reaktionär besetzen, wird es auch dann als reaktionäres Symbol wahrgenommen, wenn die womöglich ursprüngliche Intention des zehnten Exemplars subversiv war.

Diese Schlagseite lässt sich auch informationstheoretisch beschreiben: Grundsätzlich sind solche Inhalte begünstigt, die zu ihrer Verbreitung eine geringere Menge an

Information benötigen. Darunter begriffen ist weniger die technische Hürde der Reproduktion von Bildformaten oder dergleichen, sondern der semantische Gehalt und die kognitive Last, die sie mit sich bringen. Dies führt dazu, dass es zu einer Proliferation entweder inhaltsleerer oder affirmativer Inhalte kommt: hier exemplifiziert anhand von ›Loss‹ einerseits und – ›Yes-Chad‹ andererseits. Das Vokabular affirmativer Memes ist wirkmächtiger, weil es der Tendenz nach häufiger ist: ›Ja‹ ist schneller prozessiert als ›Ja, aber‹ und erst recht als ›Nein, weil ...‹, wobei letztere rhetorische Figur einen weiteren Verbreitungsnachteil dadurch hat, dass sie den kritisierten Gehalt erst wiederholen muss, um ihre eigene Position als Negation zu transportieren. Algorithmische Umgebungen liefern nicht die gleichen kommunikativen Voraussetzungen wie andere Kommunikationsökonomien. Ihr Rhythmus ist schneller und setzt auf kleinere Einheiten, die einander wechselseitig verdrängen. Auf Plattformen mit dieser Schlagseite produktive Diskussionen zu stiften, womöglich gar verändernde Sozialitäten zu schaffen, ist also zumindest ein Kampf mit ›Handicap‹: Dieses muss in Rechnung gestellt werden, wenn man sich auf dieses Schlachtfeld begeben möchte. Sofern die politische Linke gerade darauf verpflichtet ist die herrschende Ordnung beständig in Frage zu stellen und hegemoniale Bedeutungen zu unterlaufen und zu hinterfragen, wird sie beständig Opfer dieses Handicaps. In diesem Sinne gibt es tatsächlich einen wahren Kern der Behauptung ›The left can't meme‹. Wohl oder übel wird man, so man sich überhaupt als Linker begreifen möchte, Wege finden müssen mit diesem Handicap umzugehen – oder aber in den digitalen Bilderkämpfen untergehen.

Abbildung 11: »Affirmative Funktionen von Memetik«



Quelle: Betscheider 2023.

Literaturverzeichnis

- Deleuze, Gilles/Guattari, Félix (1992): Tausend Plateaus, Berlin: Merve.
- Marino, Gabriele (2015): »Semiotics of spreadability: A systematic approach to Internet memes and virality«, in: Punctum. International Journal of Semiotics 1 (1), S. 43–66.
- Shifman, Limor (2014): Memes in digital culture. MIT press essential knowledge, Cambridge: The MIT Press.

Abbildungsverzeichnis

- Abbildung 1: Krista Sudmalis (2017): Sleek'N'Tears [online] <https://www.instagram.com/p/BbuJAfSAoKy/> (abgerufen am 23.1.2024).
- Abbildung 2: 4chan (2017): Virgin vs. Chad Meme [online] <https://knowyourmeme.com/memes/virgin-vs-chad> (abgerufen am 23.1.2024).
- Abbildung 3: Twitter (2019): Yes-Chad/Nordic-Gamer [online] <https://knowyourmeme.com/memes/yes-chad> (abgerufen am 23.1.2024).
- Abbildung 4: Tim Buckley (2008): Loss [online] <https://cad-comic.com/comic/loss/> (abgerufen am 23.1.2024).
- Abbildung 5: Art is Worth it (2024): Minimized loss <https://www.redbubble.com/i/sticker/Minimized-Loss-Meme-by-ArtIsWorthIt/117597376.EJUG5>
- Abbildung 6: LAD Studio: Loss Jpg Meme Sticker Decal Waterproof <https://www.amazon.com/LAD-Studio-Sticker-Bumper-Waterproof/dp/B08K2HG5FS>
- Abbildung 7: Sir Trollsalot (2023): Riddle [online] <https://knowyourmeme.com/photos/2330930-loss> (abgerufen am 23.1.2024).
- Abbildung 8: ShenComix (2019): Literally any 4 panel comic [online] https://www.instagram.com/p/ByVHzgdgn-O/?hl=de&img_index=4<ya (abgerufen am 23.1.2024).
- Abbildung 9: Aiden Walker (2023): Ancient Roman Memes [online] <https://knowyourmeme.com/photos/2443652-loss> (abgerufen am 23.1.2024).
- Abbildung 10: Reddit (2018): One picture, four colours [online] https://www.reddit.com/r/pics/comments/8fubhn/one_picture_four_colors/ (abgerufen am 14.10.2024)
- Abbildung 11: Konstantin Bethscheider (2023): Affirmative Funktionen von Memetik, eigene Darstellung.

