

# Inhalt

<b>Danksagung</b>	<b>7</b>
<b>Einleitung und Leseanweisung</b>	<b>11</b>
<b>1. Technologische Affordanz digitaler Plattformen</b>	<b>21</b>
1.1 Konnektivität: phatische Kommunikation in den sozialen Medien	22
1.2 Datenbank als kulturelle Form des digitalen Zeitalters	26
<b>2. Ideologie und Praxis der Ambiguität</b>	<b>31</b>
2.1 Zynismus als aufgeklärtes falsches Bewusstsein	31
2.2 Spiel: ontologische Ambivalenz der eindeutigen Uneindeutigkeit	43
<b>3. Phatische Praktiken des konnektiven Zynismus: Transgression und Wiederholung</b>	<b>53</b>
3.1 Memes als Phänomen der Internetkultur	54
3.2 Neurechte und rechtspopulistische Metapolitik	62
<b>4. Fallbeispiele: subkultureller und politischer Zynismus</b>	<b>67</b>
4.1 Japan als metapolitische Chiffre der Neuen Rechten	68
4.2 Der Influencer Adlersson und die Monetarisierung von zynischem Humor	79
4.3 Fazit: Zusammenschau der Fallbeispiele	94
<b>Schluss</b>	<b>99</b>
Woher kommt der Hass?	102
Gegenstrategien: Konnektive Satire	107
<b>Literaturverzeichnis</b>	<b>116</b>

