

Inhalt

Danksagung	7
Einleitung und Leseanweisung	11
1. Technologische Affordanz digitaler Plattformen	21
1.1 Konnektivität: phatische Kommunikation in den sozialen Medien	22
1.2 Datenbank als kulturelle Form des digitalen Zeitalters	26
2. Ideologie und Praxis der Ambiguität	31
2.1 Zynismus als aufgeklärtes falsches Bewusstsein	31
2.2 Spiel: ontologische Ambivalenz der eindeutigen Uneindeutigkeit	43
3. Phatische Praktiken des konnektiven Zynismus: Transgression und Wiederholung	53
3.1 Memes als Phänomen der Internetkultur	54
3.2 Neurechte und rechtspopulistische Metapolitik	62
4. Fallbeispiele: subkultureller und politischer Zynismus	67
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
Schluss	99
Woher kommt der Hass?	102
Gegenstrategien: Konnektive Satire	107
Literaturverzeichnis	116
