

2.

Ideologie und Praxis der Ambiguität

Der Zynismus zeichnet sich als Ideologie und Haltung durch eine Ambiguität aus, die sich in der strategischen sprachlichen Unschärfe der neurechten und rechtspopulistischen Metapolitik genauso wiederfindet, wie im bewusst grenzüberschreitenden und vermeintlich ironischen Humor einschlägiger Onlinecommunities. Mit Ambiguität ist ein Zustand der Mehr- bzw. Uneindeutigkeit gemeint; in der Linguistik spricht man von Ambiguität, wenn ein Zeichen oder Wort mehrere Bedeutungen besitzt. Aus soziologischer Sicht kann der Begriff auf eine Situation der Unklarheit verweisen, in der man keine Vorstellung davon hat, mit welcher Wahrscheinlichkeit bestimmte Ereignisse eintreten. Im konnektiven Zynismus begegnet uns die Ambiguität sowohl in Gestalt einer bewusst *zynischen* Haltung als auch im Moment des *Spielerischen*, das sich im kompetitiven Tabubruch mit grenzüberschreitenden Witzen genauso offenbart wie im politisch-strategischen Spiel mit neurechten Chiffren und Codes (wortwörtlich im Sinne von *Wortspielen*). Der konnektive Zynismus ist mit anderen Worten ein Feld der ironischen oder strategischen Zwischentöne, in dem man sich jederzeit darauf berufen kann, etwas nur aus Spaß gesagt oder gar nicht so gemeint zu haben. Für den Rechtspopulismus ist diese sprachliche Ambiguität zentrales Element des politischen Kommunikationsstils und der metapolitischen Mobilisierungsstrategie; für Influencer*innen, die mit abseitigem Humor Geld verdienen, ist sie hingegen monetarisierbarer Unternehmenszweck.

2.1 Zynismus als aufgeklärtes falsches Bewusstsein

Anders als im Falle der Ironie, bei der in satirischer Absicht das Gegenteil dessen gesagt wird, was eigentlich gemeint ist, meinen Zyniker*innen ohne jede Doppelbödigkeit das, was sie sagen. Sie tun das im Bewusstsein, dass sie gegen etablierte Werte und Normen verstoßen. Peter Sloterdijk (1983: 37) bezeichnet den Zynismus deshalb als „aufgeklärtes falsches Bewusstsein“, also als „modernisiertes unglückliches Bewusstsein, an dem Aufklärung zugleich erfolgreich und vergeblich gearbeitet hat.“ Für den Religionswissenschaftler Klaus Heinrich (1982: 147, 155) ist der moderne Zynismus das „Abschieben einer Erkenntnis um einer Selbstbehauptung willen“, sprich der „Ausdruck einer stummen, wissenden Indifferenz“,

die aus einem „drohenden Sinnverlust“ resultiert. Zyniker*innen sind nämlich zumeist gutsituiert, haben sich gut im bestehenden System eingerichtet, fühlen sich aber dennoch miserabel behandelt, weshalb sie glauben, „Opfer zu sein und Opfer zu bringen“ (Heinrich 1982: 147, 155). Diese Haltung lässt sich sehr gut anhand von Studien zu den Teilnehmer*innen der Pegida-Demonstrationen nachvollziehen, die eben nicht von sozial benachteiligten Rentner*innen und Arbeitslosen getragen wurden, sondern in großen Teilen von gut ausgebildeten und berufstätigen Menschen aus der Mittelschicht.¹ Auch bei vielen AfD-Wähler*innen ist es Umfragen zufolge eher die abstrakte Angst vor einem sozialen Abstieg als eine akute Existenzbedrohung, die die eigene Haltung bestimmt.²

Simon Strick beschreibt den neurechten und rechtspopulistischen Grundaffekt als das Empfinden, zu einer marginalisierten „Risikogruppe“ zu gehören, zu einer „vom Aussterben bedrohten Art“ (Strick 2021: 123). Dieser Grundaffekt basiert folglich nicht nur auf der rassistischen Abwertung „Anderer“, sondern auch auf der „weißen Betroffenheit“ durch eine „existenzielle Bedrohung“ (Strick 2021: 127). Strick (2021: 124) bezeichnet die neurechte und rechtspopulistische Ideologie daher auch als „reflexiven Faschismus“ (in Anlehnung an Ulrich Becks Begriff der Risikogesellschaft), weil dieser nicht als ideologische „Rückwärtswendung“ missverstanden werden dürfe, sondern als reflexive Weiterentwicklung des Faschismus verstanden werden müsse, der „sich veränderten Zeiten, Medien, Kontexten und Gesellschaftsbedingungen gestaltwandelnd an[ge]passt“ habe (Strick 2021: 110). Dieser reflexive Faschismus affiziere ein Bewusstsein, in dem sich „rechte Gefühle“ in „existenziellen und artenschützenden Begriffen“ artikulierten; diese „mobilisieren affektiv eine Selbstschutz-Bewegung von unten. Der rechte Diskurs distanziert sich daher selbst vom Begriff ‚Fremdenhass‘ und (v)erklärt ihn zur ‚Selbstliebe‘“ (Strick 2021: 124).

Zyniker*innen zeichnen sich in der Regel durch eine generelle Unzufriedenheit mit der Politik aus. Das heißt, dass sie nicht unbedingt unglücklich darüber sind, in einem demokratischen System zu leben, sie fühlen sich aber als selbst ernannte Minderheit dennoch nicht hinreichend repräsentiert. Diese „Distanz bei gleichzeitiger Zustimmung gegenüber herrschenden Machtverhältnissen“ ist typisch für den modernen Zynismus (Fricke et al. 1997: 901–902). Das heißt

1 Vgl. bspw. die Studie des Dresdner Politikwissenschaftlers Hans Vorländer, abrufbar unter https://tu-dresden.de/tu-dresden/newsportal/news/pegida_pk (Zugriff am 19.9.2022).

2 Vgl. <https://www.zeit.de/politik/deutschland/2016-11/afd-waehler-geringverdiener-spd-die-linke-forsa-umfrage> (Zugriff am 19.9.2022).

mit anderen Worten, dass es Zyniker*innen im Grunde nicht um die völlige Überwindung oder Abschaffung der freiheitlich demokratischen Ordnung geht. Sie widersetzen sich öffentlich der herrschenden Ordnung und den geltenden Moralvorstellungen, brauchen diese aber paradoxerweise auch, weil es sonst ja nichts gäbe, wogegen sie sich auflehnen könnten. Sie benötigen ein Moralsystem, um es von innen heraus bekämpfen zu können. Denn der „Zyniker ist insofern nicht amoralisch, als er einen Sinn für moralische Werte und Normen durchaus hat. Er muß sie ja wenigstens kennen, um sie offen und ostentativ verachten und verletzen zu können“ (Fetscher 1983: 112).

Um im Begriff des Spiels zu bleiben: Zyniker*innen sind keine „Spielverderber“, weil sie das Spiel nicht zerstören, sondern es nur für ihr eigenes zynisches Spiel missbrauchen. Dazu braucht es Spielregeln, denen sie sich im Spiel widersetzen können. Deshalb sind sie „Falschspieler“, die „in der Welt des Spiels“ bleiben. Selbst wenn sie die Regeln des Spiels „umkehren“, tun sie immerhin noch so, als würden sie diese „respektieren“ (Huizinga 2017: 18–21). Zyniker*innen verhalten sich also zynisch, weil sie die Spielregeln zwar anerkennen (denn sonst gäbe es ja kein Spiel mehr), aber die gemeinhin akzeptierten Spielregeln *vor den Augen aller* in ihrem Sinne uminterpretieren, indem sie z.B. bewusst die Unwahrheit behaupten oder Aussagen ambig halten (vgl. den Abschnitt über Halbwahrheiten und Verschwörungserzählungen weiter unten in diesem Kapitel). Diese „eindeutige Uneindeutigkeit“ der zynischen Haltung weist eine hohe Kompatibilität mit der „ernsthaften Unernsthaftigkeit“ oder „wirklichen Unwirklichkeit“ des Spiels auf. Oder anders formuliert: im konnektiven Zynismus verschränkt sich die bewusste Ambiguität einer zynischen Haltung mit der ontologischen Ambivalenz des Spiels (vgl. den anschließenden Abschnitt „Spiel“ in diesem Kapitel).

Zynismus und Humor

Im digitalen Zeitalter ist es neben dem politischen Zynismus neurechter Populist*innen (vgl. den Abschnitt „Metapolitik“ in Kapitel 3) vor allem ein spezifisch zynischer Internethumor, in dem der Zynismus (sub-)kulturell seinen Ausdruck findet. Auch Humor ist im Grunde Spiel, nämlich das „Spielen“ mit kulturellen „Sinninhalten“, die in einem „unernsten“ Modus spielerisch verändert werden. Wie das Spiel eröffnet auch der Witz einen Raum für das Uernste bzw. „Falsche“ im Ernst der Wirklichkeit (Zijderveld 1976: 21, 25–26). Ähnlich wie das Spiel braucht auch das Erzählen eines Witzes eine gewisse Rahmung, die diesen Raum

für das Unernst im Ernst eröffnet. Das passiert nicht selten mit einer sprachlichen Einleitung wie der Redewendung „Kennst du den schon?“ (Kotthoff 1996: 7). Ist der „Eintritt“ in die „unernste Sinnprovinz“ des Witzes durch diese Rahmung erfolgt, lassen sich mit ihm – genau wie im Spiel – „die Regeln der dominanten Alltagswelt“ durchbrechen, unterlaufen oder umkehren (Moebius 2018: 8).

Eine herausragende „Technik des Witzes“ ist der ironische „Doppelsinn“ (Freud 1999: 34–42). Zur Doppelsinnigkeit gehören Metaphorik, Wortspiel, Zweideutigkeit und Anspielung: „Beim Doppelsinn enthält der Witz [...] ein mehrfacher Deutung fähiges Wort, welches dem Hörer gestattet, den Übergang von einem Gedanken zu einem anderen zu finden“ (Freud 1999: 56). Henri Bergson spricht deshalb von der „Interferenz zweier Gedankensysteme im gleichen Satz“, die eine „unversieglige Quelle witziger Effekte“ sei (Bergson 2011: 87). Gerade im Falle des ironischen Witzes liegt die „Verständnisarbeit“ bei der Zuhörerschaft, die den jeweiligen ernst gemeinten Sinn entschlüsseln (können) muss – so wie auch im Spiel die gespielte Wirklichkeit von allen Mitspielenden geteilt werden muss. Ein ironischer Witz funktioniert also nur dann als Witz, wenn er auf seine Zuhörer*innenschaft abgestimmt ist, damit diese den für das Verstehen eines doppelsinnigen Witzes notwendigen Kontext mitdenken kann.

Anders als beim ironischen Witz, der einer Auflösung der doppelsinnigen Spannung bedarf, wird diese Ambiguität im Falle des zynischen Humors strategisch und bewusst konstant in der Schwebelage gehalten, um eine größtmögliche Offenheit der Interpretation zuzulassen. Dadurch wird es möglich, dass eine bestimmte adressierte Zuhörer*innenschaft Aussagen wortwörtlich versteht und gerade nicht ironisch. In den meisten Fällen gibt es gar keinen zu entschlüsselnden ironischen Kontext. An die Stelle des Kontextes tritt dann der Konnex, sprich es sollen vor allem phatische Konnektivitäten durch einschlägig bekannte Codes und Schlagwörter erzeugt werden. Auf der Ebene der bewussten und nicht aufgelösten Ambiguität treffen sich zynischer Witz und rechtspopulistische Diskursstrategie (vgl. den Abschnitt „Metapolitik“ in Kapitel 3).

Zynischer Humor erfüllt eine doppelte *psychische* und *soziale* Funktion, denn er dient einerseits der subjektiven *Selbstbehauptung*, die ihren Ursprung in dem bereits erwähnten „drohenden Sinnverlust“ von Zyniker*innen hat, er ist andererseits aber auch Mittel zur *Vergemeinschaftung*, und zwar mittels eines geteilten grenzüberschreitenden Humors. Beide Dimensionen haben konstruktive wie destruktive Seiten, so wie es auch ein positives und ein negatives Lachen gibt. Der Philosoph Odo Marquard unterscheidet daher das (zynische) „rohe Auslachen“ vom (ironischen) „humoristischen Anlachen“. Ersteres, das „Wegspotten“, wolle die Wirklichkeit aus unserem Leben „vertreiben“; Letzteres „bittet [...] –

liebevoll spöttisch – zusätzliche Wirklichkeit, die offiziell geleugnet wird, wenigstens inoffiziell in unser Leben hinein; denn man lacht sie nicht aus, sondern man lacht ihr zu, lacht sie an [...]“ (Marquard 1995: 95). Zyniker*innen lachen also ausschließlich *über* Andere; Ironiker*innen lachen hingegen *mit* ihnen, und in der Regel auch über sich selbst.

Die sich im zynischen Humor ausdrückende Herabsetzung Anderer kann eine Steigerung des eigenen Selbstwertgefühls herbeiführen, hat also einen positiven Effekt für diejenigen, die unter der lautstarken Zustimmung eines Publikums Witze über Dritte machen. Gleichzeitig hat diese Herabsetzung selbstverständlich einen negativen Effekt für diejenigen, auf deren Kosten diese Witze gemacht werden. Die öffentliche Herabwürdigung Anderer – z.B. Minoritäten oder aber auch die häufig gescholtenen „Eliten“ – fördert die Entstehung eines Zugehörigkeitsgefühls zur Ingroup. Hinzu kommt, dass sobald das Lachen über „die Anderen“ Oberhand gewinnt, die Stimmung so kippen kann, dass ab einem gewissen Punkt nicht mehr nur auf Kosten Dritter gelacht wird, sondern auch auf Kosten derer, die diese Form des herabsetzenden und ausgrenzenden Humors eigentlich ablehnen. Dieser, dem Bystander-Effekt nicht unähnliche, Mechanismus ließ sich an der metapolitischen Strategie von Rechtspopulist*innen besonders gut beobachten, als diese während der sogenannten „Flüchtlingskrise“ Flüchtlingshelfer*innen zynisch und abschätzig als „Gutmenschen“ titulierten und damit einen eigentlich positiv konnotierten Begriff pejorativ umdeuteten (vgl. den Abschnitt „Metapolitik“ in Kapitel 3).

Auf die psychische und soziale Funktion des Zynismus („destruktive Selbstbehauptung“ und „Vergemeinschaftung“) wird im folgenden Abschnitt unter Verwendung von Beispielen noch konkreter eingegangen.

Zynismus als destruktive Selbstbehauptung und Mittel zur Vergemeinschaftung

Peter Sloterdijk stellt den modernen Zynismus dem antiken „Kynismus“ gegenüber, der sich als populäre Ablehnung der öffentlichen Kultur mit den Mitteln der Ironie und des Sarkasmus ausdrückt. Obwohl Kynismus und Zynismus beides „Formen der Selbstbehauptung“ (Niehues-Pröbsting 1988: 16) sind, liegt der wichtigste Unterschied zwischen beiden im Gebrauch der Ironie. Während sich antike Kyniker*innen wie Diogenes sowohl durch die animalische Selbstbehauptung der selbstgenügsamen Askese als auch durch die intellektuelle Selbstbehauptung ihrer moralischen und witzigen aufklärerischen Schlagfertigkeit Gehör

verschafften (Satire, Parodie usw.), ist Humor im Zynismus bloß ein „aggressives Mittel der Selbstbehauptung“ (Niehues-Pröbsting 1988: 223). Der dem kynischen Humor innewohnende „Scharfsinn“ verkommt im Zynismus zu einer bloß der eigenen Selbstbehauptung dienenden destruktiven Strategie.

Sigmund Freud (1999) sieht die Funktion des zynischen Witzes deshalb auch im subjektiven „Lustgewinn“. Er ordnet den zynischen Witz daher in die Kategorie der „tendenziösen“ Witze ein (Freud 1999: 105), die „den anfänglich indifferenten Zuhörer [...] in einen Mithasser oder Mitverächter (verwandeln) und [...] ein Heer von Gegnern (schafft), wo erst nur einer war“ (Freud 1999: 149). Der aggressiv-destruktive Lustgewinn der Zyniker*innen hat seinen Ursprung im lustvollen Erleben von Befreiung, was auch die Lust an dem zu beobachtenden Schaden am Objekt des Witzes einschließt. Die aus Österreich stammende Kabarettistin und Poetry-Slammerin Lisa Eckhart ist ein gutes Beispiel für diese Form des zynischen Humors. Ihre antisemitischen Tabubrüche im öffentlich-rechtlichen Fernsehen (2018 im WDR und 2021 im ORF) haben die Debatte um die Grenzen der Kunstfreiheit und den Vorwurf der *Cancel Culture* im deutschsprachigen Raum erst so richtig erhitzt. Für Eckhart dürfte die konnektive Weiterverwertung ihrer Auftritte auf den sozialen Medien eine nicht unerhebliche Einnahmequelle sein – das Video des im ORF ausgestrahlten Auftritts wurde auf ihrem persönlichen YouTube-Kanal bereits mehr als 600.000-mal angeschaut (Stand Februar 2022).

Eckharts bekanntester öffentlicher Apologet, der Publizist Henryk M. Broder (2020), beklagt eine reflexhafte Empörung der „Berufsempörten“. Autor Maxim Biller sieht das Problem im deutschen Humor, dessen „Werkeinstellung [...] leider die Schadenfreude“ sei – gelacht werde „vor allem aus zwei Gründen: wenn ein vermeintlicher Fehler vorliegt und es nicht der eigene ist“. Der Journalist Hardy Funk (2021) zieht hingegen eine aus der Perspektive des konnektiven Zynismus aufschlussreiche Parallele zur metapolitischen Diskursstrategie der AfD. Auch wenn Eckhart sich von Versuchen der rechtspopulistischen Partei, sie für ihre Zwecke zu instrumentalisieren, öffentlich distanziert hat, trage sie zur Normalisierung antisemitischer Ressentiments bei. Das liege daran, dass ihr „Witz keinen größeren Kontext und nicht die Spur eines doppelten Bodens hat“. Warum nicht? Es gebe keine den Witz brechende Kunstfigur, denn sie spiele nur: sich selbst – eine sich „ambivalent gebende, aber doch allzu leicht durchschaubare rechtspopulistische Komikerin“, die den „Judenwitz nicht persiflierend“ nachahme, sondern diesen schlicht wiederhole – „und damit das antisemitische Klischee“ (Funk 2021). Zynische Wiederholung statt ironischer Demaskierung, das entspricht genau der Logik und dem grenzüberschreitenden Humor auf den

sozialen Medien, wo die Reichweite eines Witzes sich ebenfalls vor allem dadurch bestimmt, ob er die Aufmerksamkeitsschwelle eines völlig übersättigten Internetpublikums überschreitet. Unter diesen Bedingungen darf sich eine verbale Grenzüberschreitung nicht einfach nur wiederholen, jeder neue Witz muss den vorausgegangenen in seiner Krassheit überbieten, um überhaupt noch wahrgenommen zu werden.

Das herabsetzende Lachen über Andere lässt sich selbstverständlich auch strategisch einsetzen. Es kann insofern zu einem strategischen Vorteil verhelfen, als das Auslachen sich als „tödliche Waffe“ verwenden lässt, mit dem politische Gegner*innen wie in einem Boxkampf mit leichten Treffern „präpariert“ werden (Niehues-Pröbsting 1988: 223). Die Medienaktivistin danah boyd (2018; eigene Übersetzung) bezeichnet das als „weaponization“ von Humor, also eine Verwendung von Humor als Waffe, die sich dazu eigne, „die Kommunikationsstrukturen und Weltanschauungen anderer fundamental zu destabilisieren“. Die vorgeschobene Ambiguität des zynischen Humors mache es „schwer zu sagen, was real und was Fiktion ist, was unmenschlich und was ein Witz ist“. Auch die metapolitische Abwehrstrategie, eine Aussage im Nachhinein als „gar nicht so gemeint“ zu deklarieren, wird durch die Doppelsinnigkeit einer Aussage begünstigt. Gerade deshalb gehören das ironische Sprachspiel oder die absichtliche Ambiguisierung eines Statements auch zum diskursiven Waffenarsenal neurechter und rechtspopulistischer Metapolitik (vgl. Kapitel 3 und 4).

Das zynische ausgrenzende Lachen über Andere markiert nicht nur eine außenstehende Gruppe als gegnerisch, sondern erschafft und erhält auch eine Ingroup als phatische Gemeinschaft. Denn soziologisch betrachtet ist „der Inhalt eines Witzes weniger wichtig als die Tatsache, daß der Witz erzählt wird“ (Zijderveld 1976: 14). Die beiden Medienwissenschaftler*innen Phillips und Milner (2017: 98–100) bezeichnen den szenetypischen Humor gewisser Onlinecommunities daher als eine „folkloristische Ausdrucksform“, die sich anhand dreier Charakteristika näher bestimmen lässt. Erstens hat dieser Humor *Fetischcharakter*, d.h. sein vollständiger emotionaler, politischer oder kultureller Kontext bleibt wie bereits angedeutet im Verborgenen. Die Möglichkeit negativer Auswirkungen auf Andere wird dabei geflissentlich übersehen. Im Zentrum dieses Humors stehen das Witzemachen und das Lachen *innerhalb* der Gruppe – und damit gerade nicht diejenigen, die durch diesen Humor verletzt oder ausgegrenzt werden. Schließlich hat man einen rassistischen oder frauenverachtenden Witz ja nicht „wortwörtlich gemeint“. Seine kohäsive Wirkung erreicht dieser Humor zudem dadurch, dass er zweitens *generativ* ist und drittens *magnetisch* wirkt. Das heißt, dass mit diesem geteilten Humor gemachte Erfahrungen und Beziehungen in ein

dadurch hervorgebrachtes kollektives „Wir“ verwoben werden (was „generativ“ im Sinne eines Gemeinschaftsgefühls wirkt). Das wirkt auf Außenstehende anziehend („magnetisch“), weil man zum einen nicht selbst zur Zielscheibe des ausgrenzenden Humors werden will, und zum anderen natürlich selbst auch dazu gehören will.

Wie Phillips und Milner (2017: 25–26) zugespitzt formulieren, sind solche „folkloristischen“ Kommunikationsformen schon lange vor den digitalen Medien zu „80 Prozent obszön und zu 100 Prozent ambivalent“ gewesen. Wie wir bereits im Abschnitt zur Konnektivität erfahren haben, erweitern die konnektiven Mechanismen der sozialen Medien die Reichweite des ausgrenzenden Humors allerdings exponentiell. Waren die Obszönität und Ambivalenz des folkloristischen Humors eines bestimmten sozialen Milieus bis zum Aufkommen der sozialen Medien vor allem den geschlossenen Öffentlichkeiten des Stammtischs oder der Umkleidekabine vorbehalten (dem „*locker room talk*“ (Nelson 2017) wie Trump-Anhänger*innen eine sexistische Bemerkung des US-amerikanischen Ex-Präsidenten nachträglich zu rechtfertigen versuchten), kann er in der Semi-Öffentlichkeit der sozialen Medien eine nie dagewesene virale Ausbreitung erreichen. Das kommt daher, dass die Konnektivität der sozialen Plattformen die für den geteilten grenzüberschreitenden Humor notwendige „Spielrahmung“ (*play frame*) aufhebt, die eine kollektive Fetischisierung eines bestimmten grenzüberschreitenden Humors überhaupt erst ermöglicht. Plötzlich können Äußerungen oder „Scherze“ dadurch in einem ganz anderen Kontext erscheinen, in dem sie dann überhaupt nicht mehr lustig sind, sondern hetzerisch und justiziablel. Immer häufiger führt dieser konnektiv entfesselte Internethumor dann auch zu physischer Gewalt gegen bestimmte marginalisierte Gruppen (Phillips/Milner 2017: 121).

Zynisches Spiel mit Halbwahrheiten und Verschwörungserzählungen

Spätestens mit dem Entstehen der „Querdenken“-Bewegung scheinen Verschwörungserzählungen auch in der Mitte der Gesellschaft angekommen zu sein. Hinter deren Verbreitung können handfeste ökonomische (vgl. den Begründer der „Querdenken“-Bewegung Michael Ballweg) oder politisch-strategische (Beispiel AfD) Interessen stecken (vgl. Kleffner/Meisner 2021). Ambige, also undurchsichtige und uneindeutige Situationen begünstigen die Verbreitung von Verschwörungsnarrativen, was die Coronapandemie sehr deutlich vor Augen geführt hat. Denn zu Beginn der Krise gab es fast keine wissenschaftlich gesicherten Er-

kenntnisse über die Beschaffenheit des Virus, weshalb für die politischen Entscheidungsträger*innen auch kein belastbares Wissen über wirksame Gegenmaßnahmen vorlag.

Verschwörungsnarrative ähneln in ihrer Verbreitungsweise der von Gerüchten. Der japanische Soziologe Ikutarō Shimizu hat bereits in den 1930er Jahren die These aufgestellt, dass Gerüchte u.a. dann zu kursieren beginnen, wenn öffentlich verfügbare Informationen über ein Ereignis gesamtgesellschaftlichen Ausmaßes unzureichend sind. Gerüchte kommen folglich vor allem dann auf, wenn entweder gar keine Informationen über ein Ereignis aus offizieller oder anderer glaubwürdiger Quelle zur Verfügung stehen oder die bereitgestellten Informationen unvollständig oder inkonsistent sind (vgl. auch Schäfer 2017; Shimizu 1992: 22). Das „latente Publikum“, so bezeichnet er die sozialen Träger*innen von Gerüchten, ergänzt die fehlenden Informationen über ein aktuelles Ereignis in solchen Fällen spontan selbst, was den Anfangspunkt eines Gerüchts bzw. einen Motor für die Verbreitung von verschwörerischen Erklärungen darstellen kann.

Im digitalen Zeitalter hat sich dieser Verbreitungsmechanismus von Verschwörungserzählungen und Halbwahrheiten drastisch verschärft. Im digitalen Zeitalter haben wir es mit „Datenlücken“ (*data void*) zu tun, wenn keine „hochqualitativen“ Informationen aus verlässlicher Quelle zur Verfügung stehen (boyd/Golebiewski 2019). Wenn den Informationsverwaltern des 21. Jahrhunderts (also Suchmaschinen wie Google) zu einer Suchanfrage keine Informationen vorliegen, lassen sich diese Informationslücken durch „Medienmanipulator*innen“ strategisch ausnutzen (boyd/Golebiewski 2019: 6). Da Suchmaschinen aufgrund ihrer Funktionsweise gewissermaßen Suchergebnisse präsentieren *müssen*, kann es in solchen Fällen passieren, dass auch fragwürdige Informationen relativ weit oben in den Suchergebnissen auftauchen. Den „Manipulator*innen“ spielt das in die Hände: Je länger eine unklare Situation anhält, desto mehr Zeit haben sie, „Aufmerksamkeit zu generieren“ (boyd/Golebiewski 2019: 19). Im Fall von Ereignissen gesamtgesellschaftlichen Ausmaßes wie der Coronapandemie, während der über einen sehr langen Zeitraum eine gewisse wissenschaftliche und gesundheitspolitische Unsicherheit über deren mögliches Ausmaß bestand, hatten Manipulator*innen folglich besonders viel Zeit, um auf die entstandenen Datenlücken zu reagieren und diese durch teilweise sehr professionell produzierten und stark emotionalisierenden Content auf den sozialen Medien zu füllen (boyd/Golebiewski 2019: 39).

Die rasante Verbreitung von Halbwahrheiten und Verschwörungserzählungen hängt natürlich auch mit der Konnektivität und der Aufmerksamkeitsökonomie der sozialen Medien zusammen, denn diese „operieren“ nicht am „binären

Schema *wahr/falsch*, sondern nach Schemata wie *glaubwürdig/unglaubwürdig, affektiv/nüchtern, konnektiv/geschlossen*“ (Gess 2021: 30; Hervorhebungen im Original). Gess (2021: 43) beschränkt sich in ihren Erläuterungen zur Konnektivität auf die narratologische Begründung, dass sich Halbwahrheiten „durch eine die Anschlussfähigkeit erhöhende Vagheit und zur Koproduktion ermutigende Offenheit“, also deren Ambiguität, auszeichnen. Auch erkennt Gess (2021: 45) den ludischen Impuls im Verbreiten von Halbwahrheiten, denn ihre „Autorinnen und Autoren (gleich) eher denen fiktionaler Texte, in denen der Akt des *Sotun-als-ob* sie von den Bedingungen der Aufrichtigkeit entbindet“. Allerdings verkennt Hess die besondere technologische Seite der konnektiven Affordanz sozialer Medien in diesem Prozess des Fingierens und Weiterspinnens von Halbwahrheiten und Verschwörungsnarrativen. Der Amerikanist Michael Butter bringt diesen narratologischen und technologisch-konnektiven Zusammenhang hingegen auf den Punkt. Im Internet werde „Wirklichkeit, was Verschwörungstheoretiker immer behaupten: Alles ist miteinander verbunden“, denn die „Bedeutungslogik von Verschwörungstheorien entspricht dem Ordnungsprinzip des World Wide Web“ (Butter 2018: 180).

Die ludische Dynamik einer als Rätselraten (miss-)verstandenen Suche nach dem *missing link*, nach der einen Information, durch die sich alles letztbegründet erklären lässt, hat der Videospieleentwickler Reed Berkowitz (2020) am Beispiel der QAnon-Verschwörungsbewegung in den USA erläutert. Berkowitz vergleicht dieses Ratespiel mit einer Dynamik, die sich bei Pen&Paper-Rollenspielen entwickeln kann. In diesen Rollenspielen geht es darum, mit einer Gruppe von Spieler*innen Monster zu bekämpfen und Aufgaben zu bewältigen. Durch das Abenteuer geführt werden sie von Spielleiter*innen, die selbst nicht mitspielen, sondern den Plot des zu spielenden Abenteuers kennen. In der komplett offenen Spielwelt eines solchen Rollenspiels passiert es nicht selten, dass die Spieler*innen sich auf unbedeutende Ereignisse oder Hinweise versteifen und dadurch von der Verfolgung des eigentlichen Plots abgelenkt werden, weil sie hinter eigentlich bedeutungslosen Einzelheiten scheinbar bedeutungsvolle Zusammenhänge zu erkennen glauben. Ein Phänomen, das in der Psychologie als Apophanie bezeichnet wird. Dieses Verhalten kann den Spielablauf erheblich stören, weil die Spieler*innen den eigentlichen Handlungsstrang dann komplett aus den Augen verlieren können und sich in ihrem Spiel am Ende nur noch im Kreis drehen.

Berkowitz (2020) geht davon aus, dass die Dynamik von Verschwörungsbewegungen diesem Spielphänomen sehr ähnlich ist. Die Anhänger*innen des QAnon-Verschwörungsgedankens, die beispielsweise davon überzeugt sind,

dass eine weltweit agierende, satanistische Elite Kinder entführt, um aus deren Blut ein Verjüngungselixier zu extrahieren, sähen in allem nur noch verstreute Hinweise auf eine Weltverschwörung, die es zu enthüllen gilt. Anders als im Rollenspiel, wo es zumindest einen „wirklichen“ Plot gibt, erschaffen die Anhänger*innen der QAnon-Bewegung sich ihre eigene Wirklichkeit aus willkürlichen Versatzstücken. Die Puzzleteile hierfür finden sie in Alternativmedien oder auf Plattformen wie 2chan, 4chan oder 8chan (bzw. seit November 2019 8kun). Dabei kommt ein weiterer psychologischer Mechanismus zum Tragen. Denn „Wahrheiten“, die Menschen durch aktives Nachforschen selbst herausgefunden haben, aktivieren das Belohnungssystem im Gehirn. Das bringt mit sich, dass Gegenmeinungen zu der eigenen „hart erkämpften Wahrheit“ oftmals als persönlicher Angriff verstanden werden, weshalb die eigene Meinung noch energischer verteidigt wird. Dadurch, dass diese selbst gefundenen „Wahrheiten“ vor allem gegenüber etablierten, und damit als hegemonial empfundenen Institutionen wie dem Journalismus, der Politik oder der Wissenschaft verteidigt werden müssen, verstärkt der Glaube an Verschwörungsnarrative auch das Zugehörigkeitsgefühl zur Ingroup von „Mitwisper*innen“. Deshalb dienen Verschwörungserzählungen auch nicht nur der Bekämpfung eines real erlebten oder potenziell drohenden „Kontrollverlusts“, sondern können auch „Mittel zum Zweck“ sein für „Menschen, die sich gerne besonders und einzigartig fühlen wollen und auch bewusst ‚gegen den Strom schwimmen‘ möchten“ (Nocun/Lamberty 2020: 29–31).

Inhaltlich betrachtet sind Verschwörungsnarrative oft Halbwahrheiten, vermischen also Wahres und Falsches. Wahr ist in der Regel ein bestimmtes Ereignis, für das dann eine Ursache oder Urheber*in herbeifabuliert wird. Das macht Halbwahrheiten und Verschwörungserzählungen auch so wirkmächtig, denn es geht im Grunde gar nicht mehr darum, *was* wahr oder falsch ist. Vielmehr verbirgt sich hinter ihnen ein „spezifisches *Spiel* mit der Wahrheit“, weil sie „sowohl das Festhalten an als auch die Diffusion einer klaren Unterscheidung von ‚wahr‘ und ‚falsch‘“ implizieren (Gess 2021: 13; meine Hervorhebung). Die Entscheidung darüber, ob eine wissenschaftliche Erkenntnis wahr oder falsch ist, wird nicht selten zu einer „subjektiven Angelegenheit“ erklärt, „ja fast zu einer Geschmackssache“ (Fromm 1977: 180). Auch während der Pandemie verbargen sich hinter der vehementen Ablehnung der Coronapolitik bei einigen lediglich ganz „subjektive“ Gründe. Dahinter steckt eine Haltung, die in der Terminologie der Philosophie als umgekehrter naturalistischer Fehlschluss bezeichnet werden könnte: Nur weil etwas nicht so sein *soll* (weil es mir persönlich nicht passt, wie z.B. die Einschränkungen meiner individuellen Freiheit durch Coronabeschränkungen), *kann* es unmöglich so sein (weshalb sich folglich eine größere Ver-

schwörung dahinter verbergen muss). Unterstützt wird diese Haltung durch die Affordanz der sozialen Medien, wo jeder noch so falsche Content affiziert und sich jede Meinung individuell und lautstark kundtun, konnektiv verbreiten und monetarisieren bzw. politstrategisch einsetzen lässt.

Hinter der strategischen Instrumentalisierung von Informationsvakua und Datenlücken durch Rechtspopulist*innen verbirgt sich eine hochgradig zynische Haltung, der die Wahrheit zum bloßen Machtinstrument verkommt. Die Verbreitung von Halbwahrheiten und Fake Facts aus politisch strategischen Gründen hat nicht die „Verkehrung von Wahrheit und Lüge“ zum Kern, sondern vielmehr „die vollständige Irrelevanz dieser Unterscheidung“ (Gess 2021: 26–27). Sehr deutlich wird dies am Beispiel Trumps, der eine Strategie verfolgt hat, die sein ehemaliger Berater Steve Bannon als „flood of bullshit“ bezeichnet hat, was einer „Zensur durch Lärm“ (*ensorship through noise*) (Pomerantsev 2019) gleichkommt. Das Ziel dieser Strategie ist zum einen Aufmerksamkeit, denn reißerische und aus dem Rahmen fallende Aussagen erregen Aufsehen (weshalb sich Verschwörungsnarrative auch auf den sozialen Medien erfolgreich monetarisieren lassen). Zum anderen dient sie auch dem Machtgewinn, denn dadurch, dass die Leugnung der Wahrheit oder der vermeintlichen Irrelevanz der Unterscheidung von Wahrheit und Lüge zum Selbstzweck wird, sollen die wissenschaftlichen und journalistischen Instituten herabgesetzt werden, die sie hervorbringen (vgl. Jaster/Lanius 2020). Längst lässt sich auch in Deutschland beobachten, dass das strategische Bullshitting unter Rechtspopulist*innen immer hoffähiger wird.

Bei dieser hochgradig toxischen Ablenkungsstrategie spielen Ambiguität und Ambivalenz selbstverständlich auch eine entscheidende Rolle. Sicherlich haben wir es im Falle der Coronapandemie aus virologischer und epidemiologischer Sicht mit einer hochkomplexen Situation zu tun, in der sich die Menschen nach verständlichen und letztbegründenden Erklärungen sehnen. Den Verschwörungsideolog*innen und Rechtspopulist*innen spielt es dabei in die Hände, dass mit der in der Moderne einsetzenden naturwissenschaftlichen „Entzauberung“ der Welt paradoxerweise eine immer geringere „Ambiguitätstoleranz“ der Menschen einhergegangen ist (vgl. Bauer 2011; Vives/FeldmanHall 2018). Auch wenn es die „Repräsentanten der AfD (...) in der Regel“ vermeiden, „in der Öffentlichkeit Verschwörungstheorien allzu offensiv zu bedienen“, senden sie nicht selten „ambivalente Signale, die konspirationistisch verstanden werden können“ (Butter 2018: 198). Sinkende Ambiguitätstoleranz, ein durch ein unklares Infektionsgeschehen begünstigtes Informationsvakuum und die metapolitische Strategie bewusst zu ambiguisieren haben rechtspopulistischen Parteien wie der AfD

in den vergangenen beiden Jahren einen Auftrieb beschert. Man darf allerdings nicht müde werden zu betonen, dass es bei der Kommunikationsstrategie der Neuen Rechten selten um die Sache an sich geht; das Langzeitziel dieser zynischen Diskursstrategie ist vielmehr die Destabilisierung des Vertrauens der Gesellschaft in ihre politischen, journalistischen und wissenschaftlichen Institutionen. Auch der sich gegen Wissenschaftler*innen und Politiker*innen richtende Internethumor leistet dazu einen Beitrag, denn auch der zynische Witz erschüttert „den Respekt vor Institutionen und Wahrheiten, an die der Hörer geglaubt hat“ (Freud 1999: 149–50).

2.2 Spiel: ontologische Ambivalenz der eindeutigen Uneindeutigkeit

„War doch gar nicht so gemeint!“ oder „Ist doch alles bloß ein Spiel!“ – mit Aussagen wie diesen versuchen nicht nur rechte Internettrolle oder Influencer*innen, sondern auch rechtspopulistische Politiker*innen vermeintlich lustige oder strategisch ganz bewusst platzierte verbale Tabubrüche nachträglich zu rechtfertigen. Ein kulturwissenschaftlicher und philosophischer Blick auf Begriff und Praxis des Spiels kann zum Verständnis der Bedeutung und Tragweite dieses aus der Internet- und Gamingkultur bzw. dem Strategiebaukasten rechtspopulistischer Politiker*innen stammenden, die Grenzen des guten Geschmacks oder des politisch Sagbaren offen auf die Probe stellenden Gebarens beitragen. Die Ambiguität des Spiels äußert sich im konnektiven Zynismus sowohl als kulturelle Praxis, die in enger Beziehung zur Kultur des Humors und des Witzes steht, kann uns aber auch als Teil einer politischen Strategie begegnen. So haben wir es längst nicht mehr nur mit einer „Gamification“ (vgl. Kapp 2012) der digitalen Kultur zu tun, wie das Beispiel der kollaborativen Wissensproduktion (z.B. Wikipedia) oder das der politischen Bildung (Stichwort *serious games*) zeigen, sondern eben längst auch mit einer „Gamification“ von Politik bzw. im Extremfall auch des rechtsextremen Terrorismus (vgl. Ayyadi 2019; Ebner 2019b).

Der Begriff Gamification verweist auf eine besondere „ludische“ (d.h. spielerische) Affordanz von Softwareanwendungen und Plattformen, die sich durch aktivierende Spielmomente auszeichnen (z.B. durch virtuelle Belohnungssysteme wie Erfahrungspunkte, Highscores oder Awards oder die Messung und Visualisierung von Erfolgen durch Fortschrittsbalken oder Rankings). Das Spektrum der Gamification des Politischen reicht von plattformbasierten Formen der politischen Mobilisierung, die Lance Bennett und Alexandra Segerberg (2013)

als „konnektiven“ Aktivismus³ oder Evgeny Morozov (2009) pessimistisch als „slacktivism“ bezeichnen, bis hin zur Gamification des politischen Terrors, wie er sich in den rechtsterroristischen Attentaten von Christchurch, El Paso und Halle/Saale gezeigt hat (zum Einsatz von Gamification als Gegenstrategie vgl. das Schlusskapitel). Zwei der Attentäter haben ihre Taten nicht nur aus der Egoshooter-Perspektive mit einer Helmkamera gefilmt und über soziale Plattformen in Echtzeit im Internet gestreamt, sondern einzelne Handlungen des Amoklaufs auch – genau wie im Videospiele – mit Punkte-Scores bewertet. Die Kulturgeschichte des Spiels sowie der philosophische Begriff des Spiels können erhellen, was es mit dieser Vermischung von Spiel und Ernst, also von fiktiver digitaler Spielwelt und wirklichen, harschen und folgenreichen Eingriffen in die Realität auf sich hat.

Kulturgeschichte und Philosophie des Spiels

Während es sich bei den Begriffen Datenbank und Konnektivität um relativ neue medientechnologische Phänomene handelt, haben wir es beim Spiel nicht nur mit einer wesentlich älteren kulturellen Praxis zu tun, sondern auch mit einem Begriff, zu dem insbesondere in der Kulturgeschichte und Philosophie bereits umfassend begriffsgeschichtlich gearbeitet wurde. Deshalb soll in diesem Abschnitt zunächst ein kurzer Überblick über die Kulturgeschichte des Spiels gegeben werden, die eine für das Verständnis der spielerischen Momente des konnektiven Zynismus hilfreiche Typologie von unterschiedlichen Spielformen hervorgebracht hat. Am kulturgeschichtlichen Diskurs lässt sich zudem eine Bedeutungsverschiebung im Spielbegriff ablesen, die bis zu seiner Entpolitisierung in der Postmoderne reicht. Im Anschluss daran wird auf den Spielbegriff in der Philosophie eingegangen, die als Besonderheit des Spiels dessen ontologische Ambiguität identifiziert hat.

- 3 Damit meinen sie Formen des politischen Onlineaktivismus, die nicht zwingend auf einer geteilten Ideologie beruhen, sondern rein konnektive, sich um bestimmte Angelegenheiten gruppierende aktivistische Zusammenschlüsse. Das hat einerseits den Vorteil, dass die Mobilisierung, vor allem mittels der sozialen Medien, sehr viel niedriger-schwelliger und unverbindlicher ist als z.B. die verbindliche Mitgliedschaft in einer Gewerkschaft oder Partei, andererseits diese Zusammenschlüsse auch viel ephemerer in ihrer zeitlichen Kontinuität sind.

Spielen (*play*) bzw. Spiel (*game*) sind kulturübergreifende Praktiken, die trotz aller kulturellen Unterschiede als anthropologische Konstanten des menschlichen Daseins betrachtet werden können. Etymologisch verweisen sowohl das altenglische Wort *plegan*, der altdeutsche Begriff *Spil* oder auch das altjapanische Wort *asobi* auf eine sich wiederholende Pendelbewegung, insbesondere tänzerischer oder musikalischer Art. In fast allen Sprachen umfasst der Bedeutungshof des Wortes „Spiel“ zudem so unterschiedliche Phänomene wie das zielgerichtete bzw. gewinnorientierte Spielen (z.B. das Glücksspiel oder Sportwettbewerbe), das Mimenspiel (vom mimetischen Kinderspiel bis hin zum professionellen Schauspiel), das Spiel der Natur (z.B. Lichtreflexionen auf der Wasseroberfläche) oder das mechanische Spiel im Sinne eines Spielraums. Einsetzend mit dem Früh- und Hochmittelalter vollzieht sich sukzessive eine kulturelle und auch eine semantische Verengung des Spielbegriffs. Im Feudalismus wird das Spiel zunächst mit der Sphäre des Müßiggangs gleichgesetzt, in der bürgerlichen Moderne dann nur noch mit der regenerativen Sphäre der Freizeit. Damit gerät das Spiel kulturgeschichtlich betrachtet immer mehr in einen direkten Gegensatz zu den „ernsthaften“ und „wirklichen“ Sphären des Lebens, sprich den höfischen Verpflichtungen oder der beruflichen Erwerbsarbeit in der kapitalistischen Moderne. Im 20. Jahrhundert manifestiert sich dieses Begriffsverständnis auch im kulturwissenschaftlichen bzw. kulturgeschichtlichen Diskurs. Ganz im Sinne dieser bürgerlich-kapitalistischen Praxis des außerwirklichen Spiels beschreibt der niederländische Kulturhistoriker Johan Huizinga das Spiel zwar als „ernsthaft“ betriebene Tätigkeit, die jedoch „außerhalb des gewöhnlichen Lebens“ stehe, weil sie an eine „bestimmte Zeit“, einen „bestimmten Raum“ und an „bestimmte Regeln“ geknüpft sei (Huizinga 2017: 22). Der Sozialphilosoph Roger Caillois (2001: 13) bezeichnet das Spiel wenige Jahrzehnte später als freiwilliges und unproduktives Handeln, das als „freie Unwirklichkeit“ innerhalb der räumlichen und zeitlichen Grenzen einer „zweiten Realität“ stattfinde. Damit ist eine semantische Bedeutungsverengung des Spiels abgeschlossen, in der dieses zwar als eine produktive oder kreative Aktivität verstanden wird, diesem aber auch Nonchalance, Realitätsferne und Zweckfreiheit attribuiert wird. In dieser Bedeutung findet das Spiel ausschließlich in der Sphäre der Freizeit oder der Kindheit statt. Der Medienwissenschaftlerin Natascha Adamowsky (2012: 59–60) zufolge habe sich damit eine „bürgerlich-kapitalistische Ideologie vom Spiel“ manifestiert, durch die es nach „1800 [...] zunehmend mit Unernst, Fiktion und Müßiggang gleichgesetzt“ wurde.

In der Postmoderne waren es vor allem die Philosophie und die Kunst, die das Spiel wieder aus dieser begrifflichen Enge zu befreien versuchten. Nicht

selten schlug dies jedoch in eine Überhöhung sowohl der Bedeutung des Begriffs als auch der spielerischen Praxis um. Das Land Japan, in dem das postmoderne Denken in den 1970er und 1980er Jahren besonders rege rezipiert wurde, ist ein emblematisches Beispiel für diese Entwicklung. Womöglich ist der Begriff des Spiels (Japanisch: *tawamure*, *yūgi*, *asobi*) in kaum einer anderen Kultur wie der japanischen so sehr zu einem zentralen Schlüsselbegriff des postmodernen Denkens und eines konsumistischen Lebensstils geworden. Der über die Grenzen Japans hinaus bekannte Philosoph Akira Asada (1983: 230) beschreibt den postmodernen und hyperkonsumistischen Lebensstil in der philosophischen Terminologie von Gilles Deleuze und Félix Guattari (1972) als den eines „Spielers“, also als eine Form des menschlichen Daseins, die die „Polyvoztät“ (Vielstimmigkeit) der eigenen ambigen Identität, und damit die „Kontingenz der Kontingenz“ im „Spielraum der Postmoderne“ überaffirmiert. Doch nicht nur in Japan, auch global wurde das Spiel in der Postmoderne zum „Phänomen“ und zur „Metapher“ eines kulturellen Zeitgeistes, nämlich „als Spiel ohne transzendentes Ziel [...], als ein Komplex von Spielen, jedes mit einer eigenen Rahmung, eigenen Regeln, Risiken, Chancen und Reizen“ (Minnema 1998: 39).

Diese Überaffirmation des Spiels hat ihre Ursache u.a. auch darin, dass nicht nur das postmoderne Denken das Spiel als Begriff für sich entdeckt hat, sondern auch die Marketing- und Kreativbranche. Die „Postmodernisierung“ der Werbung schlug sich umgekehrt auch in einer „Kommerzialisierung“ des postmodernen Denkens nieder, und postmoderne Denker*innen wurden zu gerne gesehenen Berater*innen der Werbebranche (Miyoshi et al. 1989). Nicht nur in Japan sind in den 1970er und 1980er Jahren viele poststrukturalistische linke Intellektuelle in die Werbebranche gewechselt – und mit ihnen die politischen Mittel der Transgression als Teil der Gegenkultur der Neuen Linken. Dadurch wurde das ironische Spiel mit Zeichen und Sprache zum weit verbreiteten stilistischen Mittel einer ironischen bis hyperironischen postmodernen Werbe- und Medienkultur. Nur vor diesem kulturhistorischen Hintergrund der Kommerzialisierung des postmodernen Denkens ist es nachzuvollziehen, dass Angela Nagle den Aufstieg der Neuen Rechten als Gegenbewegung zur Postmoderne versteht. Denn die metapolitische Diskursstrategie sei im Grunde nichts anderes als eine „Zweckentfremdung [...] des linken Achtundsechziger-Stils von Transgression und Gegenkultur“ (Nagle 2018: 74). „Postmoderne, Ironie und letztendlich Nihilismus“, also all das, „was die Rechte einst der Linken vorgeworfen hatte“, bestimmen heute den ästhetischen Stil und die kommunikative Strategie der Neuen Rechten in allen Teilen der Welt, von der Alt-Right in den USA über die Identitäre Bewegung in Europa bis hin zur japanischen Internet-Rechten (*netto uyoku*).

Die Ambiguität des Spiels als „ontologische Ambivalenz“

Aus philosophischer Sicht liegt die Besonderheit, und damit auch die besondere Wirkmächtigkeit des Spiels in einer Ambiguität, die es in eine gewisse begriffliche Nähe zur Ironie bzw. zum Zynismus rückt. Die Ambiguität des Spiels als sozio-kulturelle Praxis besteht darin, dass es „teilhaftig an der sozialen Welt und zugleich von ihr abgehoben“ ist, was die Philosophin Ingeborg Heidemann (1968: 10) als dessen „ontologische Ambivalenz“ bezeichnet. Während kulturtheoretische Ansätze versucht haben, das Spiel säuberlich aus der Sphäre des Ernsthaften und der Wirklichkeit herauszupräparieren, und der Postmodernismus zu seiner Kommerzialisierung und Entpolitisierung in einer Wirklichkeit beigetragen hat, welche im Sinne Jean Baudrillards ohnehin nur noch als „Simulakrum“ oder „Hyperrealität“ aufgefasst wurde, betont Heidemann weder einseitig dessen Aussonderung aus der Sphäre des Wirklichen noch dessen Fiktionalität, sondern gerade den ontologisch ambigen Zwischenzustand des Spiels. Für Heidemann ist Spiel nicht nur die pendelnde Vermittlung von Ernst und Unernst, sondern auch von Realem und Irrealem. Spiel ist also immer doppelbödig, wie auch die Ironie, die ja immer Gemeintes und nicht Gemeintes zugleich ist. Heidemann beschreibt diese vermittelnde Beziehung von Fiktion und Realität als wechselseitiges „Schichtungsverhältnis“, das deren „Geschiedenheit“ gerade nicht aufhebt, sondern vielmehr das Eine im Anderen sein lässt:

Der Spielbegriff [...] betont daher einerseits das Als-Ob, die bewußte Fiktion, andererseits die Fundierung durch das reale Seiende. Das Spiel ist [...] Entwurf der Spontaneität im Zusammenhang einer „Entwirklichung des Gegenständlichen“ das jedoch mitgewußt bleibt.
(Heidemann 1968: 12)

Damit ist eine im Spiel gespielte Realität zwar etwas anderes als die Wirklichkeit, gleichzeitig ist das Spiel aber eben auch mehr als ein bloßes Trugbild. Mit anderen Worten: Auch wenn das Spiel der Wirklichkeit enthoben ist, findet es in der Wirklichkeit statt; umgekehrt werden im Spiel Dinge gespielt, die es in der Wirklichkeit zwar gibt, die aber in der Wirklichkeit außerhalb des Spiels so nicht stattfinden (können). Die Wirklichkeit des Spiels ermöglicht den teilnehmenden Spieler*innen das zu sein, was sie in Wirklichkeit nicht sind, also beispielsweise „Räuber und Gendarm“. Auch kann im Spiel ein einfacher Stock ein Pferd sein, der in einem Rennen wie ein Pferd um die Wette „geritten“ wird, solange alle Mitspielenden diese Spielwirklichkeit teilen (Gombrich 1968). An diesen beiden

Beispielen zeigen sich zwei von vier Formen des Spiels, die Roger Caillois in seiner Typologie des Spiels erwähnt, nämlich das So-tun-als-ob (Mimikry) und der Wettkampf (Agon) (die beiden anderen sind Zufall bzw. Alea und Rausch bzw. Illinx). Auch im spielerischen Moment des konnektiven Zynismus finden sich diese beiden Formen, und zwar in der Gestalt des fingierenden Als-ob⁴ (z.B. als nicht ernst gemeinter, aber grenzüberschreitender Humor) und im kompetitiven Moment der gegenseitigen Grenzüberschreitung, wie sie uns auch in der metapolitischen Strategie der Neuen Rechten und des Rechtspopulismus begegnet (vgl. Kapitel 3).

Wie unterscheidet sich aber nun das Spiel der Rechtspopulist*innen oder das der am rechten Rand fischenden Influencer*innen vom Spielphänomen an sich? Die Antwort liegt in der bereits angerissenen Durchbrechung der Spielrahmung, die durch die Konnektivität der sozialen Medien stark begünstigt wird. Denn auch wenn das Spiel in einer kollektiv geteilten Spielwirklichkeit stattfindet, können Handlungen im Spiel aufgrund seiner ontologischen Ambivalenz selbstverständlich Folgen in der außerspielerischen Wirklichkeit haben. Das zeigt sich besonders deutlich an den sozialen Medien, die zwar geschlossene Plattformen sind, sich aber innerhalb dieser Plattformen durch eine entgrenzende semiprivate Konnektivität auszeichnen. Selbstverständlich können auch dort im Spiel Dinge getan oder gesagt werden, die den faktischen sozialen Tatsachen oder den geltenden ethischen Normen und Ordnungen in der Wirklichkeit widersprechen. Das funktioniert allerdings nur so lange als Spiel, wie die kontrafaktische Sphäre des So-tun-als-ob von allen „mitgewusst“ wird, wie Ingeborg Heidemann betont. Und gerade darin liegt das Problem der sozialen Medien, denn aufgrund der entgrenzenden phatischen Konnektivität kann die raum-zeitliche Rahmung eines „bloß“ als Spiel verstandenen Handelns, in

4 Hans Vaihingers (1911) *Die Philosophie des Als Ob* hat eine philosophische Untersuchung dieses Als-ob angestellt. Vaihinger vertritt die These, dass wir deshalb an die physikalische Existenz von Atomen (heute wären es vielleicht Quarks), die Existenz Gottes oder die Willensfreiheit glauben, weil wir diese Fiktionen für das richtige Handeln als „nützlich“ und „unentbehrlich“ erachten. Die Menschen operierten mit „bewusst falschen aber nützlichen Vorstellungen“, weil diese „unentbehrliche Grundlagen unseres wissenschaftlichen Forschens, unseres ästhetischen Genießens, unseres praktischen Handelns“ seien. Deshalb handle es sich bei wissenschaftlichen, ästhetischen oder theologischen Fiktionen auch nicht um „unsichere Hypothesen“ oder um „bewusste Abweichungen von der Wirklichkeit“ (im Sinne einer bloßen Einbildung) – entscheidend für deren Gebrauch sei vielmehr einzig und allein die „Zweckmäßigkeit“ dieser Abweichungen.

dem folglich auch spielimmanente Regeln gelten, jederzeit durchbrochen werden (vgl. das Fallbeispiel des Influencers Adlersson in Kapitel 4).

Spiel als Varianz und Wiederholung

Ein weiteres Moment der Ambiguität des Spiels besteht darin, dass das Spiel zwar einerseits einer geregelten „Ordnung“ bedarf, die einzelnen „Akte des Spiels in ihren Möglichkeiten“ aber andererseits „indeterminiert“ sind (Mersch 2008: 21). Mit anderen Worten heißt das, dass Spiel sowohl ordnende Regeln braucht, in seinem jeweiligen Verlauf und Ausgang jedoch relativ offen sein muss. Dieter Mersch bezeichnet das Oszillieren in diesem Bereich als das „Hin und Her zwischen Struktur und Negativität“ (Mersch 2008: 21). Dass das Spiel in seiner Struktur offen und geschlossen zugleich ist, liegt in seiner Wiederholbarkeit begründet, „denn die Regeln garantieren, dass das Spiel sich selbst gleich bleibt, dass seine Performanz sich in der Wiederholung absichert und eine spezifische Struktur generiert“ (Mersch 2008: 22). Damit ist gemeint, dass das Spiel zwar Regeln braucht, also eine die Grenzen des Spiels bestimmende Struktur, es in seiner Wiederholbarkeit aber innerhalb dieses Rahmens auch unendlich viele unterschiedliche Spielverläufe zulässt. Für Mersch ist es dieses Spannungsfeld zwischen „konstitutioneller Ordnung“ und „Indeterminiertheit“, aus dem das Spiel seinen „kreativen“ oder „schöpferischen“ Charakter bezieht (Mersch 2008: 22–23).

Am Beispiel einer klassischen HTML-Seite oder eines Videospiele lässt sich gut nachvollziehen, wie der von Dieter Mersch beschriebene oszillierende Charakter des Spiels sich in den digitalen Medien vollends entfalten konnte. Die Ursache dafür ist in der Interaktivität digitaler Medien begründet, die sich im Prinzip schon am Gebrauch eines HTML-Links zeigt. Auch wenn Hypertextstrukturen dazu verleiten, mittels der Links in immer tiefere Ebenen eines Texts vorzudringen, ist es stets möglich, zu einer früheren Verästelung in der verlinkten Struktur zurückzukehren („Wiederholbarkeit“) und einem anderen Pfad zu folgen („Varianz“). Die Rezeption von HTML-Dokumenten findet daher in zwei Modi statt, zwischen denen Nutzer*innen interaktiv „oszillieren“. Das ist einerseits das kontemplative Verstehen, bei dem gewissermaßen *durch* den Text geblickt wird, um den „hinter“ der sprachlichen Oberfläche liegenden Sinn zu erfassen, andererseits ist es das oberflächliche Schauen *auf* den Text, also auf die mit den Links bereitgestellten Entscheidungsmöglichkeiten (Bolter 1991: 167). Letzteres bezeichnet Andreas Reckwitz (2006: 578–579) als „taktil-visuelle Praktik des ‚Klickens‘“, bei der die verschiedenen Optionen nicht vorab „mental

gegeneinander abgewägt“, sondern vielmehr im Handeln spielerisch „nacheinander durchprobiert“ würden (Reckwitz 2006: 575).

Noch deutlicher wird das den digitalen Medien eingeschriebene oszillierende Wechselspiel zwischen Wiederholung und Varianz im Fall des Videospielens. Denn in Videospielen ist es möglich, dem interaktiven Spielverlauf auf einem selbst gewählten Handlungsstrang zu folgen oder das gleiche Spiel aus der Perspektive unterschiedlicher Spielfiguren durchzuspielen. Videospiele werden daher nicht „gelesen oder wie ein Film rezipiert“, sondern ebenfalls „aktiv exploriert“ (Rautzenberg 2012: 239). Interaktive Spiele sind „Experimentierfelder“ (Adamowsky 2000: 26), in denen unterschiedliche Varianten des gleichen Spiels unendlich oft durchgespielt werden können, weshalb sie „Techniken der Sichtbarmachung, Strategien der Expressivität, Methoden des In-Bewegung-bzw. In-Beziehung-Setzens“ bieten (Adamowsky 2005: 14–16).

Wiederholbarkeit und Variabilität der interaktiven digitalen Medien stehen in einem engen Zusammenhang mit der Entstehung des konnektiven Zynismus. Mit dem allgegenwärtigen Gebrauch interaktiver Medien wurde ein auf der spielerischen Praxis des Experimentierens und taktilen Ausprobierens beruhendes Rezeptionsverhalten eintrainiert, das mit der Anything-goes-Haltung der postironischen Postmoderne eine gefährliche technologisch-ideologische Verbindung eingegangen ist. Das So-tun-als-ob (als spielerische Wiederholung in der Wirklichkeit des Spiels) und die permanente Transgression sowie das sich gegenseitige Überbieten finden sich im Wettkampf um die besten Lacher („lulz“) oder meisten Likes im Internet genauso wieder wie in den konstanten verbalen Grenzüberschreitungen der neurechten und rechtspopulistischen metapolitischen Strategie. Beides spielt sich in dem für das Spiel charakteristischen Raum der Ambiguität ab, in einem Raum *zwischen* wirklich Gemeintem und frei Erfundenem bzw. moralischem Ernst und Unernst, der sich durch die Interaktivität der digitalen Medien und die Konnektivität der sozialen Medien drastisch verändert und erweitert hat.

Angela Nagle (2018: 18) hat am Beispiel des neurechten Influencers Milo Yiannopoulos gezeigt, wie kultureller und politischer Zynismus in einer Person zusammengefunden haben. An Yiannopoulos könne man beobachten, wie „die eher spielerisch Tabus brechende Alt-Light sich vor den Karren derer spannen lässt, die viel ernstere politische Ziele verfolgen.“ Die rassistische und homophobe Hasskommunikation von Yiannopoulos und anderen Vertreter*innen der sogenannten Alt-Light spielt den politischen Kräften in den USA in die Hände, die wie Trump mit den gleichen Aussagen rechtspopulistische Politik betreiben. Denn die Konnektivität der sozialen Medien kann jedes Spiel aus seiner Spiel-

rahmung reißen, weil sie die situative (explizite oder paralinguistische) Rahmung eines Witzes aufhebt. Selbst „nur“ aus Spaß geäußerte rassistische oder misogynen Witze verlieren dann ihre Eigenschaft als Witz und sind nur noch rassistisch und frauenverachtend. Dieser konnektive Effekt hat inzwischen einen eigenen Namen in der Internetkultur, es ist eine scherzhaft als *Poe's law* bezeichnete Gesetzmäßigkeit. Das Gesetz von Poe geht davon aus, dass es aufgrund der entgrenzenden konnektiven Eigenschaften vernetzter Plattformen im Grunde unmöglich sei, eine politisch oder religiös extremistische Aussage so zu parodieren, dass diese auch als Parodie verstanden werde, ohne explizit als Ironie markiert worden zu sein (z.B. durch ein Zwinkersmiley) (vgl. Aikin 2013).

Es stellt sich also die Frage, was passiert, wenn das im Spiel eintrainierte fingierende So-tun-als-ob im digitalen Zeitalter strategisch eingesetzt wird, sei es in kommerzialisierter Form durch Influencer*innen oder in politischer Gestalt als politische Strategie. Was geschieht also, wenn aus dem freien Experimentieren oder Explorieren im Spiel ein strategisches Austesten der Grenzen des Mach- und Sagbaren wird? Wenn die „Zweckmäßigkeit“ der „bewussten Abweichung“ im Spiel einzig und allein der schnöden Monetarisierung von Content oder der Umsetzung radikaler politischer Ziele dient, das Spiel also nicht Selbstzweck ist, sondern seinen Zweck ausgehend von wirklichen, handfesten Interessen aus der Welt außerhalb des Spiels erhält? Im Handeln der politischen und kulturellen Zyniker*innen zeigt sich die Folge dieser Entwicklung sehr deutlich; sie nutzen die Ambiguität des Spiels und der Ironie strategisch oder kommerziell aus, und zwar ganz bewusst oder aus purem Spaß am Tabubruch.

„From the point when I first became active in what has become the Alt-Right movement, it was my contention that in an age of nihilism, absolute idealism must be couched in irony in order to be taken seriously. “

Andrew Anglin, *A Normie's Guide to the Alt-Right*