

Schluss

Die Ausgangshypothese dieses Buches lautete, dass eine symbiotische Verbindung zwischen der konnektiven Affordanz der sozialen Medien und dem Zynismus unserer Zeit besteht, dass der Zynismus der Default-Modus der sozialen Medien ist, weil deren Algorithmen der aufmerksamkeitsheischenden Grenzüberschreitung stets den Vorzug geben. Wir haben es zudem nicht nur mit einem politischen, sondern auch mit einem kulturellen Zynismus zu tun. Ein kultureller Zynismus, der sich auf den sozialen Medien vor allem in einem bewusst grenzüberschreitenden und hochgradig zynischen Humor zeigt (*edgy humor*) und der seinen Ursprung in bestimmten Internetforen und Communitys hat. Für die Mitglieder dieser Communitys, die sich anfangs auf Text- und Imageboards wie 2chan/4chan oder später auch auf Gamingplattformen wie Discord formiert haben, ist das Verbreiten von rassistischen, antisemitischen und misogynen Witzen oder von Fake News und Verschwörungsnarrativen Teil eines szenetypischen Spiels. Sehr deutlich hat sich dies am Beispiel der Adlersson-Fancommunity gezeigt (vgl. Kapitel 4).

Gemeinsam haben der politische und der kulturelle Zynismus, dass sich beide gegen eine als bevormundend empfundene Sexual- und Identitätspolitik, gegen die LGBTQ+-Bewegung sowie den Feminismus und einen vermeintlich gescheiterten Multikulturalismus richten. Andrea Nagle (2018) hat diesen groß angelegten Angriff auf die Identitätspolitik und den Feminismus im Internet als wichtigen Grund für den Aufstieg der Alt-Right in den USA beschrieben. Denn die Alt-Right habe mit ihrer „metapolitischen“ Strategie den Achtundsechziger-Stil der ironischen Transgression und Gegenkultur mit großem Erfolg „zweckentfremdet“. Das zynische Spiel mit Ironie und bewusster Transgression beherrschen längst nicht mehr nur rechte Influencer*innen und Internettrolle, sondern auch rechtspopulistische Politiker*innen.

Trotz unterschiedlicher Interessen haben der politische und der kulturelle Zynismus somit die gleiche Stoßrichtung. Beide Zynismen richten sich, entweder ganz bewusst strategisch oder aus reiner Schadenfreude (*just for the lulz*), gegen bestehende demokratische und pluralistische Wertvorstellungen und Diskursgrenzen. Aus dieser gemeinsamen Stoßrichtung begründet sich auch ihr brandgefährliches Potenzial, denn kultureller und politischer Zynismus haben sich auf den sozialen Medien konnektiv verbunden und können sich so gegenseitig verstärken. Um dieses komplexe Geflecht kultureller, politischer

und sozio-medialer Entwicklungen zu verstehen, habe ich mich mit den technologischen und den ideologisch-praktischen Momenten des „konnektiven Zynismus“ befasst.

Spiel und Zynismus zeichnen sich durch ihre praktische und ideologische Ambiguität aus. Internethumor und Rechtspopulismus „spielen“ – aus Spaß oder ganz gezielt strategisch – mit Ambivalenzen. Im Falle des grenzüberschreitenden Internethumors zeigt sich die zynische und spielerische Ambiguität darin, dass die Verbreitung immer krasserer Witze oder Memes auf dem spielerischen Moment des Wettstreits (Agon) beruht, bei dem es darum geht, sich im Überschreiten von Diskursschranken gegenseitig zu überbieten. Gerade dadurch, dass der zynische Humor eben nicht explizit rechtsradikal oder rechtsextremistisch ist, sondern sich als Ironie ausgibt und so die eigene Haltung ganz bewusst in der Schwebe gehalten wird, kann er seine enorme Reichweite entfalten. Das ist in doppelter Hinsicht zynisch, weil einerseits hemmungslos und ganz bewusst die Aufmerksamkeitsökonomie bedient wird und andererseits die Normalisierung radikaler und grenzüberschreitender Standpunkte wissentlich in Kauf genommen wird. Der seit langer Zeit unterhalb des Radars von Journalismus und Politik stattfindende, gegen das politische, kulturelle und wissenschaftliche Establishment gerichtete „Kulturkampf“ auf anonymen Internetforen wie 2chan/8chan oder reddit kann als Inkubator für den Erfolg von Rechtspopulist*innen wie Trump oder der AfD gesehen werden. Der kulturelle Zynismus im Internet trägt damit genauso zur Aushöhlung und Destabilisierung demokratischer Werte und Institutionen bei wie die Neue Rechte oder der Rechtspopulismus. Dass ein gewisses Spektrum der Politik den konnektiven Zynismus genauso gut beherrscht wie rechte Trolle oder YouTube-Influencer*innen, haben wir am phatischen Gebrauch von kryptofaschistischen Chiffren und Codes in der metapolitischen Strategie der Neuen Rechten und der AfD beobachten können.

Die technologische Affordanz der phatischen Konnektivität begünstigt die Popularisierung des kulturellen und politischen Zynismus. Zum einen lässt sich die phatische Konnektivität politstrategisch einsetzen, und zwar ganz besonders effektiv im Falle der auf sprachliche und sachliche Vereinfachungen abzielenden metapolitischen Diskursstrategie. Denn neben der quantitativen Strategie einer möglichst häufigen Wiederholung bestimmter pejorativer Begriffe und Beschimpfungen, die sich sehr einfach über das massenhafte Teilen oder Retweeten erreichen lässt, besteht eine weitere diskursstrategische Taktik darin, den politischen Gegner allein durch die Verwendung bestimmter Begriffe und Hashtags in ein gewollt negatives Licht zu rücken. Die inzwischen landläufige Bezeichnung „Frau Merkel“ (anstatt „Bundeskanzlerin Merkel“) ist ein gutes Beispiel für die

gelungene diskursive Normalisierung einer abwertenden Bezeichnung, durch die nicht nur die ehemalige Kanzlerin selbst, sondern auch das Amt als solches herabgewürdigt wird.

Nur durch die Betrachtung des Zusammenspiels von Zynismus und phatischer Konnektivität lässt sich nachvollziehen, wie im digitalen Zeitalter hart erkämpfte Normen und Werte des kulturellen und politischen Miteinanders in kürzester Zeit auf breitester Front destabilisiert werden konnten. Rechtspopulistische Parteien setzen den konnektiven Zynismus strategisch als Instrument im Wahlkampf und zur Mobilisierung auf den sozialen Medien ein, während eine zynische Haltung in Onlinecommunities „nur“ als Spaß verstanden und durch Influencer*innen monetarisiert wird. Beides hat zur Destabilisierung von Institutionen und Normen und Werten beigetragen, die mit einer Verrohung des politischen Diskurses einhergeht und im allerschlimmsten Fall in rechten Terror mündet.

Ich habe den zeitgenössischen kulturellen und politischen Zynismus als „aufgeklärt falsches Bewusstsein“ (Peter Sloterdijk, Slavoj Žižek) definiert. Zyniker*innen in diesem Sinne sind Menschen, die eigentlich sehr genau wissen, dass sich rassistische oder misogynen Aussagen im Grunde durch nichts legitimieren lassen. Dennoch setzen kulturelle und politische Zyniker*innen sie zu strategischen oder kommerziellen Zwecken ganz bewusst ein. Zynisch ist dabei nicht nur diese Haltung selbst, sondern auch die Taktik der Selbstverleugnung, durch die grenzüberschreitende Behauptungen oder Witze entweder nachträglich oder prophylaktisch relativiert werden. Der konnektive Zynismus findet in einem ambigen Feld der sprachlichen Unschärfe und ironischen Zwischentöne statt. Rechtspopulistische Politiker*innen und Influencer*innen sind in ihren Aussagen niemals *zu* radikal, aber dennoch immer radikal *genug*, um mit etablierten Normen und Werten zu brechen. Durch die bewusste Ambiguität ihrer Aussagen können sie auf eine breite Anschlussfähigkeit hoffen, entweder um möglichst viele Follower*innen hinzuzugewinnen oder um die politische Mitte für radikalere Positionen zu gewinnen.

Die verheerenden Folgen dieser zynischen Ambiguität lassen sich längst in der Mitte der Gesellschaft beobachten. Im Juni 2021 hat der Verfassungsschutz des Landes Nordrhein-Westfalen seinen *Sonderbericht zu Verschwörungsmethoden und „Corona-Leugnern“* veröffentlicht.¹ Darin wird ein drastischer Anstieg von

1 Abrufbar unter: https://www.im.nrw/system/files/media/document/file/Sonderbericht_2021_Verschwörungsmethoden_und_Corona-Leugner.pdf (Zugriff am 16.11.2022).

politisch motivierten Straftaten im Jahr 2020 vermeldet, die sich keiner Ideologie eindeutig zuordnen lassen. Diese Straftaten sind also nicht eindeutig rechts- oder linksextremistisch oder religiös motiviert. Das ist aus Sicht des NRW-Innenministers Herbert Reul (CDU) „extrem beunruhigend“, weil sie „keine konkrete Motivation haben, sondern einfach gegen ‚den Staat‘, gegen ‚die Medien‘ oder gegen ‚die Politiker‘“ gerichtet seien (so zit. in Burger 2021). Das zeige, dass der Extremismus immer häufiger „Anschluss“ in der Mitte der Gesellschaft finde. Diese Tendenz bestätigt auch die im gleichen Monat veröffentlichte *Mitte-Studie* der Friedrich-Ebert-Stiftung (Zick/Küpper 2021). Laut dieser repräsentativen Umfrage sei der Anteil der Befragten, die rechtsextreme Positionen teilen, im Vergleich zur vorausgegangenen *Mitte-Studie* zwar geschrumpft und betrage nur noch 8,9 Prozent (im Vergleich zu 12,1 Prozent). Gleichzeitig sei jedoch das Anwachsen einer gefährlichen ideologischen Grauzone zu beobachten, denn ein immer größerer Anteil der Befragten gäbe „teils teils“ als Antwort bei Fragen zur ideologischen Einstellung an. Das heißt, sie stimmen rechtsextremen, antisemitischen oder rassistischen Einstellungen zwar nicht zu, lehnen diese aber auch nicht eindeutig ab. Das Anwachsen dieser ideologisch ambigen Grauzone stellt ein erhebliches politisches und kulturelles Problem dar, weil es stark antiaufklärerische Züge trägt.

Woher kommt der Hass?

Eine sehr grundlegende Frage lautet, woher der zynische Hass auf Andere und Andersdenkende, auf Minderheiten, die Gleichberechtigung und Anerkennung einfordern, eigentlich kommt, und warum diese destruktive Aggressivität gerade auf den sozialen Medien so verbreitet ist. Antworten finden sich im Werk Erich Fromms, insbesondere in seinem Buch *Anatomie der menschlichen Destruktivität*, in dem sich Fromm (1977) aus sozialpsychologischer und philosophischer Perspektive mit den Ursachen und dem Wesen der menschlichen Aggression befasst.² Fromm ist in seinem Denken vom Anspruch geleitet, sich von biologistischen Ansätzen zu verabschieden, die die Ursache der menschlichen Destruktivität in den Genen, also einem weitervererbten Instinkt sehen. Triebe und Instinkte, die es beim Menschen selbstverständlich auch gebe, stehen für Fromm neben dem „Charakter“, der „zweiten Natur“ des Menschen (Fromm 1977: 21). Während der

2 Ich danke Toshiaki Kobayashi für diesen wertvollen Hinweis.

Instinkt eine „rein natürliche Kategorie“ sei, seien die „im Charakter verwurzelten Leidenschaften eine soziobiologische, historische Kategorie“ (Fromm 1977: 24). Der Charakter sei in diesem Sinne „ein relativ permanentes System aller nicht-instinktiven Triebe [...], durch die der Mensch sich mit der menschlichen und der natürlichen Welt in Beziehung setzt“ (Fromm 1977: 255). Anders als das Tier verhält sich der Mensch also nicht nur „natürlich“ zu seiner Umgebung, sondern ist vor allem geprägt durch seinen sozialisierten Charakter. Auf die Isoliertheit, Machtlosigkeit und Verlorenheit, der der moderne Mensch durch sein „unnatürliches“ Verhältnis zur Natur und zu anderen Mitmenschen ausgesetzt sei, reagiere er mit einem „existenziellen Bedürfnis“ nach Liebe, Zärtlichkeit, einem Streben nach Gerechtigkeit, Unabhängigkeit und Wahrheit, aber leider auch mit Hass, Sadismus, Masochismus, Destruktivität und Narzissmus, die ebenso tief im menschlichen Charakter verwurzelt seien (Fromm 1977: 254).

Im Umkehrschluss heißt das, dass die Aggressivität, die uns heutzutage im Internet begegnet, nicht natürlich, sondern sozialisiert und antrainiert ist, und gerade deshalb auch nicht als selbstverständlich betrachtet werden darf. Für Fromm sind biologistische Ansätze, die die Aggressivität der Menschen mit genetisch vererbten Trieben oder Instinkten begründen, Ideologien, die uns daran hindern, dass wir „die Augen aufmachen und erkennen, daß die von uns selbst verschuldeten sozialen, politischen und ökonomischen Umstände daran schuld sind“ (Fromm 1977: 33). Anders als die instinktive, die „gutartig-defensive“ Aggression, die „lebenserhaltend“ und biologisch notwendig sei (Fromm 1977: 121), weil sie der Verteidigung diene, sei die charakterliche „böartig-destruktive“ Aggression bloß ein „erlerntes Verhaltensmodell“, das eigentlich „ausrottbar“ wäre, sobald „neue Modelle eingeführt“ würden (Fromm 1977: 210). Fromm kommt zu dem Schluss, dass die böartige Aggression reiner „Selbstzweck“ sei und nur einem Ziel diene, „das in sich selbst wünschenswert und lustvoll ist“ (Fromm 1977: 121). Neben den genannten politischen und kommerziellen Interessen, die sich hinter dem konnektiven Zynismus verbergen, ist es auf subjektiver Ebene das „intensive Gefühl der Befriedigung“ (Fromm 1977: 208), das mit der Destruktivität und Grausamkeit gegenüber anderen Menschen einhergeht. Das erklärt auch, warum der Zynismus als „aggressives Mittel der Selbstbehauptung“ verstanden werden kann (Niehues-Pröbsting 1988: 223). Besonders aufschlussreich ist die Lektüre Fromms, weil sie auch zum Verständnis der technologischen Dimension des Hasses und des konnektiven Zynismus beitragen kann.

Soziale Medien und sadistisch-kybernetische Charakterstruktur

Den lustvollen Selbstzweck der böartigen Destruktivität bezeichnet Fromm als „sadistisch“. Sadismus sei die Leidenschaft, „absolute und uneingeschränkte Herrschaft über ein lebendes Wesen auszuüben“ (Fromm 1977: 326). In den sozialen Medien lässt sich diese absolute Allmacht vor allem dadurch ausleben, dass die Urheber*innen von Hass- und Hetzbotschaften anonym bleiben können, wohingegen die Opfer – insbesondere wenn sie Personen der Öffentlichkeit sind – namentlich bekannt sind (vgl. das Beispiel der Politikerin Renate Künast in Kapitel 3 zur Bedeutung dieser Asymmetrie). Diese Möglichkeit schaffe „die Illusion, die Grenzen der menschlichen Existenz zu überschreiten“, was besonders reizvoll sei für diejenigen, denen im wirklichen Leben „Schöpferkraft und Freude abgehen“ (Fromm 1977: 327). So gesehen gehört auch die Möglichkeit, auf den sozialen Medien absolute Allmacht zu erfahren, zur Affordanz der Plattformen.

Dazu passt die These Fromms, dass die in der „technotronischen Gesellschaft“ beim Menschen aufkommende Langeweile für dessen Aggression und Destruktivität mitverantwortlich sei. Denn in einer von Technologien durchsetzten „kybernetischen Gesellschaft“ gehe zusehends die Fähigkeit verloren, produktiv auf „aktivierende Stimuli“ zu reagieren. An deren Stelle trete die „stets wechselnde einfache – nicht aktivierende – Stimulation“ (Fromm 1977: 274–275). Dieser Effekt einer andauernden und stupiden Stimulation des Menschen in einem kybernetischen System – nichts anderes sind die sozialen Medien mit ihrer geschlossenen Plattformarchitektur im Grunde – verdeutlicht, was die phatischen Praktiken der Wiederholung und Transgression bei diesen bewirken, nämlich Aggression oder die immer geringere Fähigkeit auf Stimuli kreativ zu reagieren (vgl. Kapitel 3).

In der technotronischen Moderne habe der Mensch daher einen „kybernetischen Charakter“ entwickelt, der sich durch ein „ausschließliche(s) Interesse an allem, was rein mechanisch ist“ auszeichne (Fromm 1977: 373). Im Falle des konnektiven Zynismus begegnet uns diese „Cyborgisierung“ des Menschen als die habitualisierte Gewöhnung an die phatische Kommunikation, also das „mechanische“ Klicken von Like-Buttons, das gedankenlose Weiterleiten von Posts oder Memes und das stark impulsgesteuerte Verfassen von Kommentaren. Im Internet handelt der kybernetische Mensch „monozerebral“, er braucht seine Vernunft nicht als Kombination von Denken und Fühlen, sondern nur als „manipulierende Intelligenz“ (Fromm 1977: 402). In der kybernetischen Gesellschaft unterschieden sich die Menschen daher „selbst kaum noch von einem Roboter“ (Fromm 1977: 394).

Diese Cyborgisierung der Menschen liegt im Interesse der sozialen Plattformen, weil eine stark eingeschränkte konnektive und phatische Kommunikation für deren Algorithmen viel leichter zu analysieren und vorherzusehen ist. Man könnte behaupten, dass vorwiegend phatisch kommunizierende Menschen sich selbst wie Bots verhalten. Bei Bots handelt es sich um Cluster von automatisierten Fake Accounts, die zur Meinungsmanipulation auf den sozialen Medien eingesetzt werden (vgl. dazu Schäfer et al. 2017: 303–304). Dafür reicht es, dass sie die phatische Konnektivität des Likens und Weiterleitens imitieren können. Das Verhalten der Bots muss mit anderen Worten gerade mal so „klug“ sein, wie sich die menschlichen Nutzer*innen in der eingeschränkten phatischen Kommunikationsumgebung der sozialen Medien einfügt verhalten, um deren Verhalten einigermmaßen überzeugend zu imitieren.

Menschen mit einer sadistisch-kybernetischen Charakterstruktur, fügt Fromm (1977: 329) hinzu, entwickelten eine besonders große Angst vor dem Unbekannten: Sie seien xenophobisch und neophobisch. Das lässt sich auf den sozialen Medien ganz offensichtlich beobachten. Aufgrund der mangelnden Fähigkeit, auf aktivierende Stimuli positiv und kreativ zu reagieren, und aufgrund der Gewöhnung an eine stark vereinfachte phatische Kommunikation können die Menschen auf das Fremde und Ungewohnte nicht mehr mit einer „spontanen“, „lebendigen“ und „nicht routinemäßigen“ Reaktion antworten. In einer durch Algorithmen individuell vorgefilterten und durch phatische Konnektivitäten verengten Kommunikationsumgebung bedeutet das Neue und Unerwartete also vor allem Stress, der nicht selten in Angst und ein Gefühl von Bedrohung umschlägt (vgl. dazu auch Strick 2021: 118–119, 131).

Wenn es sich bei der sadistisch-kybernetischen Charakterstruktur bloß um ein „erlerntes Verhaltensmodell“ handelt (Fromm 1977: 33), müsste sich dieses erlernte Modell durch Bildung und Erziehung im Grunde auch wieder überschreiben lassen. Die Art von Bildung, die in dieser Diskussion immer wieder ins Feld geführt wird, ist die der Medienkompetenz oder *media literacy*. Damit ist die Fähigkeit gemeint, Medien sachkundig und kritisch zu nutzen. Das ist sicherlich kein falscher Ansatz, er übersieht aber, dass nicht nur eine unzureichende Bildung an der Entstehung eines sadistisch-destruktiven Charakters in der Gesellschaft beteiligt ist, sondern „die von uns selbst verschuldeten sozialen, politischen und ökonomischen Umstände“ insgesamt (Fromm 1977: 33). Die Medienaktivistin danah boyd formuliert das Problem der Medienkompetenz wie folgt:

This is not to say that we shouldn't try to educate people. Or that producing critical thinkers is inherently a bad thing. I don't want a

world full of sheeple. But I also don't want to naively assume what media literacy could do in responding to a culture war that is already underway. I want us to grapple with reality, not just the ideals that we imagine we could maybe one day build. (boyd 2018)

Das Hauptproblem ist nämlich, dass wir es längst mit einer Gruppe von profit-orientierten und/oder subkulturellen und politischen Akteur*innen zu tun haben, die in den vergangenen zwei Dekaden gelernt haben, wie sie die konnektive Affordanz der Plattformen und die Beschränktheit der physischen Kommunikation für ihre eigenen kommerziellen oder politischen Interessen perfekt ausnutzen können. Sie verstehen, wie die Aufmerksamkeitsökonomie zu „hacken“ ist (boyd 2017), und wissen sehr genau, wie sich Content im fortdauernden „Kulturkampf“ auf den sozialen Medien propagandistisch und asymmetrisch als „Waffe“ einsetzen lässt.

Angesichts der Tragweite dieses Problems fragt man sich, ob Historiker*innen die sozialen Medien in 100 Jahren vielleicht zu den großen technologischen Irrtümern der Menschheitsgeschichte zählen werden. Sicherlich haben die sozialen Medien zwar auch Gutes bewirkt. Sie haben vermutlich vielen soziodiagnostisch veranlagten Menschen dabei geholfen, sich aus ihrer unfreiwilligen sozialen Isolation zu befreien. Sicherlich haben die sozialen Medien auch mittelbar zu politischen Umwälzungen in manchen Weltregionen beigetragen oder neue spannende kulturelle Prozesse in Gang gesetzt. Insgesamt scheinen die negativen Effekte der sozialen Medien jedoch zu überwiegen. Und wir befinden uns längst in einem technologischen Dilemma, das der Informatiker Jaron Lanier (2010) als „Locked-in-Problem“ bezeichnet hat. Damit ist gemeint, dass es nahezu unmöglich ist, ein technisches System abzuschaffen oder zu reformieren, wenn es erstmal eine gewisse Größe und Verbreitung erreicht hat. Aufrufe, die sozialen Medien durch die Löschung der eigenen Social-Media-Accounts zu boykottieren erscheinen da wie ein ins Leere verhallender Hilferuf (Stichwort: #DeleteFacebook; vgl. Lanier 2018).

Da der konnektive Zynismus zwei sich gegenseitig bedingende und wechselseitig verstärkende technologische und ideologisch-praktische Momente hat, müssen auch wirksame Gegenmaßnahmen von beiden Seiten ansetzen. Da bereits Vorschläge zur juristischen Reform oder dem journalistischen Umgang mit den sozialen Medien vorliegen (vgl. exemplarisch die Schlusskapitel von Ebner 2019a; Nocun/Lamberty 2020; Schwarz 2020), beschränke ich mich abschließend auf *zivilgesellschaftliche* Gegenstrategien. Die Besonderheit der beiden im Folgenden vorgestellten Gegenstrategien besteht darin, dass sie wie der konnek-

tive Zynismus die besondere technologisch-ideologische Affordanz der sozialen Medien geschickt ausnutzen. Es handelt sich dabei um eine zivilgesellschaftlich-politische Praxis, die sich als „konnektive Satire“ bezeichnen lässt.

Gegenstrategien: Konnektive Satire

Im zweiten Kapitel wurde der Begriff des Zynismus dem des „Kynismus“ gegenübergestellt. Anders als der Zynismus ist der Kynismus kein „aggressives Mittel der Selbstbehauptung“ (Niehues-Pröbsting 1988: 223), sondern eine intellektuelle Selbstbehauptung, die sich mit aufklärerischer Schlagfertigkeit Gehör verschafft. Stilmittel ist die Ironie, insbesondere Parodie und Satire. Satire basiert auf zwei „strukturellen Paradoxien“, die sie aushalten und austarieren können muss, um nicht selbst dem Zynismus zu verfallen. Erstens ist sie naturgemäß sowohl ernst als auch unernst, zweitens fühlt sie sich einerseits „ethisch dem gesellschaftlichen Wandel“ verpflichtet, verwendet aber andererseits Formen der „symbolischen Gewalt“, indem sie Andere „verspottet und kunstvoll beleidigt“ (Caron 2021: 22). Eine gelungene aufklärerische Satire muss diese Paradoxien in der Balance halten und durch eine Kombination aus „Ironie und Ernsthaftigkeit eine hybride Struktur von Affekten erschaffen“ (Caron 2021: 23). Satire besitzt dann „die Fähigkeit, soziale Verachtung oder eine vernichtende Anschuldigung mit *spielerischen* Mitteln hervorzubringen“. Dadurch transformiert sie „den aggressiven Akt der Verhöhnung in den sozial verträglicheren Akt, etwas lächerlich zu machen“ (Gray et al. 2020: 13). Die größte Gefahr besteht nun darin, dass auch die Gegenstrategie der konnektiven Satire in aggressive Destruktivität umschlägt. Deshalb dürfen Andere zwar satirisch verspottet werden, aber dabei muss ein klarer Unterschied gemacht werden „zwischen jemandem, der nach unten tritt, und jemandem, der nach oben tritt“ (Greene 2019: 45). D.h. es darf verspottet und ausgelacht werden, solange es sich nicht um ein privilegiertes Lachen über Andere handelt, das sich im schlimmsten Fall auch noch monetarisieren oder politisch instrumentalisieren lässt.

Anders als satirische TV-Shows (z.B. Stephen Colbert oder Trevor Noah) beschränken sich die in diesem Schlusskapitel vorgestellten netzaktivistischen (oder „satiraktivistischen“; vgl. Caron 2021: 6) Gegenstrategien nicht auf den Einsatz von inhaltlichen satirischen oder parodistischen Stilmitteln, sondern nutzen auch die besondere Affordanz der Konnektivität. Sie verfolgen das Ziel, das amibige Feld des Humors und der Mehrdeutigkeiten auf den sozialen Medien nicht dem konnektiven Zynismus zu überlassen. Um in den sozialen Medien effektiv

aktivistisch agieren zu können, sollte man genau wissen, wie Algorithmen in unterschiedlichen Umgebungen funktionieren (vgl. Varis/Hou 2019: 231). Momentan sind die Neue Rechte und Rechtspopulist*innen hier klar im Vorteil, weil sie die technologischen Bedingungen und die kulturellen Gepflogenheiten der sozialen Medien strategisch sehr geschickt auszunutzen wissen. Die im Folgenden vorgestellten Gegenstrategien sind gerade deshalb so effektiv, weil auch sie Konnektivität und Humor kombinieren, indem sie Menschen vernetzen und durch gamifizierte und satirische Anreize mobilisieren können (vgl. dazu auch Jahrmann 2018).

In der Bewegungsforschung werden diese Gegenstrategien als „konnektives Handeln“ (*connective action*) bezeichnet, das sich vom „kollektiven“ Handeln (*collective action*) klassischer sozialer Bewegungen durch eine gezielte Nutzung digitaler und sozialer Medien unterscheidet. Anders als kollektive Handlungsnetzwerke weisen konnektive Handlungsnetzwerke einen geringeren Organisationsgrad auf und beziehen sich auch nicht auf eine ideologische Kollektividentität. An die Stelle starrer ideologischer kollektiver Handlungsrahmungen (*collective action frames*) treten kleinteiligere und niedrigschwellige identitätsstiftende Narrative (Bennett/Seegerberg 2013), die sich nicht selten auf ein einziges Thema (*single issue*) beziehen. Im Folgenden werden zwei Beispiele aus Deutschland und Japan für zwei unterschiedliche Formen der konnektiven Satire als effektive Gegenstrategie zum konnektiven Zynismus vorgestellt: Counterspeech und Deplatforming.

Counterspeech am Beispiel von Reconquista Internet

Der Begriff Counterspeech (Gegenrede) bezeichnet eine konnektive Strategie, mit der in den Kommentarspalten auf den sozialen Medien aktiv gegen extremistische Hassbotschaften und grenzüberschreitenden Humor vorgegangen wird. Überproportional häufig tritt Hasskommunikation beispielsweise in den Kommentarspalten der Social-Media-Accounts von Regionalzeitungen auf, wo unterbesetzte Moderator*innen der andauernden Flut von Hasskommentaren nur mit großer Anstrengung standhalten können. Der Vorteil an dieser mikropolitischen Praxis ist, dass im Grunde jede*r ohne großen zeitlichen Aufwand mitmachen kann, indem er*sie sich beispielsweise einer der unten genannten Gruppen anschließt. Das Ziel der aktiven Gegenrede durch vernetzte Nutzer*innen besteht einerseits darin, negativen Botschaften so wenig Raum wie möglich zu geben und direkt Betroffenen zur Seite zu stehen. Andererseits sollen stille Mitleser*innen

mobilisiert werden, die sich alleine nicht getraut hätten, selbst auch zu intervenieren (Naab et al. 2018). Um als Nutzer*in bei der Gegenrede nicht selbst zur Zielscheibe von Hasskommentaren zu werden, ist es unabdingbar, sich vorab in Gruppen zu vernetzen und für gezielte Aktionen zu verabreden, um in möglichst großer Zahl und vor allem zum gleichen Zeitpunkt auftreten zu können. Ein Beispiel für diese konnektive Gegenrede ist die von Hannes Ley gegründete FB-Gruppe Ichbinhier (#ichbinhier), die mit sachlichen und respektvollen Kommentaren und dem Liken von positiven Posts gegen Hetze und Hassrede auf Facebook vorgeht. Laut einer Studie basiert das konnektive Handeln dieser Gruppe nicht auf einer von allen Teilnehmenden geteilten politischen oder ideologischen Einstellung. Sie sind bei ihrem Handeln vielmehr von der Absicht geleitet, die Qualität von Onlinediskussionen in den sozialen Medien generell zu verbessern (vgl. Ziegele et al. 2020).

Ein anderes Beispiel für eine konnektiv-satirische und vernetzte Gegenrede ist Reconquista Internet, eine Aktion, die sich direkt gegen ein rechtsextremes Trollnetzwerk richtet, das sich unter dem Namen „Reconquista Germanica“ auf der Gamingplattform Discord formiert hat. Rechtzeitig zur Bundestagswahl 2017 begann dort ein sich selbst als „Oberbefehlshaber“ bezeichnender Nutzer mit dem Namen Nikolai Alexander Angriffe auf Politiker*innen, Aktivist*innen oder die öffentlich-rechtlichen Medien zu organisieren (siehe Abbildung 1).



[Abb. 1] Auf der Gamingplattform Discord ruft Reconquista Germanica im Februar 2018 zu einer Kampagne gegen einen ARD-Film (alle Rechte vorbehalten; Screenshot: Daniel Laufer (2020)).

Eine besonders große Reichweite erlangte Reconquista Internet dadurch, dass der Satiriker und Fernsehmoderator Jan Böhmermann seine Zuschauer*innen im April 2018 in einer Ausgabe seiner Fernsehsendung *Neo Magazin Royale* direkt zum Mitmachen aufforderte. Böhmermann, mit Sturmhaube und Stahlhelm bekleidet, hielt dabei demonstrativ eine Ausgabe des deutschen Grundgesetzes in der Hand und erklärte, dass jeder mitmachen dürfe, „der sich an die strengen Regeln dieses geheimen Manifests hält“.³ Das erklärte Ziel von Reconquista Internet war es, sich wie Reconquista Germanica auf der Gamingplattform Discord zu vernetzen und dem Trollnetzwerk organisiert und strategisch entgegenzutreten. Die Resonanz auf diesen Aufruf war enorm, innerhalb kürzester Zeit konnte Reconquista Internet mehr als 60.000 Mitglieder verzeichnen. Die Aktivität der Teilnehmenden hat inzwischen zwar wieder nachgelassen; dafür kümmert sich ein Teil des ehrenamtlichen Teams von Reconquista Internet nun um ein Projekt mit dem Namen „Hass melden“ (hassmelden.de). Dabei handelt es sich um eine Internetplattform, auf der justiziable Hassbotschaften niedrigschwellig zur Anzeige gebracht werden können.

Deplatforming am Beispiel von Ban Maturi

Unter Deplatforming wird das Löschen fragwürdiger Posts oder das Sperren von Accounts aufgrund von Verstößen gegen die Community-Standards einer sozialen Plattform verstanden (prominente Beispiele sind Ex-Präsident Trump oder der österreichische IB-Chef Martin Sellner). Mit dem Löschen von Content oder dem Sperren von Accounts wird kulturellen Zyniker*innen die wichtigste Einnahmequelle entzogen („Demonetarisierung“). Darüber hinaus büßen politische Zyniker*innen an gesellschaftlicher Reichweite ein. Auch wenn die sozialen Netzwerke immer öfter selbst mit Sperrungen aktiv werden, werden die meisten Löschungen von Content oder Accounts immer noch erst nach dem mehrmaligen Melden von Verstößen durch andere Nutzer*innen vorgenommen.

Um konnektives Deplatforming handelt es sich, wenn sich Nutzer*innen konnektiv zusammenschließen, um strategisch und orchestriert massenhaft Sperrungen und Löschungen in den sozialen Medien zu erwirken (vgl. dazu auch das erfolgreiche Deplatforming #dropwikifarms). Eine besonders eindrucksvolle

3 Vgl. den Sendungsmitschnitt auf YouTube, abrufbar unter <https://www.youtube.com/watch?v=fAYjSLtz6wQ>

zivilgesellschaftlich-konnektive Aktion gegen rassistische Hassbotschaften und rechtsextreme Influencer*innen mittels des konnektiven Deplatformings hat sich in den vergangenen Jahren in Japan ereignet. Anders als Reconquista Internet hat sich die als Ban Matsuri („Verbannungsfestival“) bezeichnete Aktion nicht auf Discord oder Facebook formiert, sondern auf der japanischen Plattform 5channel, und zwar in dem eigentlich völlig unpolitischen und sportbezogenen Subforum mit dem Namen *Nandemo jikkyō*. Die Aktion begann am 15. Mai 2018 mit dem anonym geposteten Aufruf, rechte YouTube-Videos zu melden und so die japanische Internet-Rechte „zu zerstören“. Auch wenn diese Aktionen keinen bekannten Fernsehmoderator als Unterstützer hatte, erwirkte sie in nur zwei Wochen die Löschung von 62 rechten Accounts und mehr als 100.000 Videos mit rechten Inhalten auf YouTube.





[Abb. 3] Originaldesign der Marketingkampagne *Haru no pan matsuri* („Brot-Frühlingsfestival“) der japanischen Großbäckerei Yamazaki aus dem Jahr 2022. Die Parodie basiert auch auf der Verballhornung des japanischen Wortes *pan* (für Brot) zu *ban* (für verbannen) in der Bezeichnung der Aktion (alle Rechte vorbehalten; Quelle: <https://www.yamazakipan.co.jp/campaign/spring/index.html>; Zugriff am 16.11.2022).

Auf das erste Festival zur Verbannung von rechten Inhalten im Sommer 2018 folgten noch zwei weitere Aktionen unter dem gleichen Namen, und zwar jeweils im Herbst 2018 und 2020. Während das erste Festival vor allem auf die Sperrung von YouTube-Kanälen und die Löschung von Videos abzielte, galten die beiden letzten Aktionen dem Melden von rechten Inhalten und Accounts auf Twitter. Bei der Mobilisierung für das Ban Matsuri spielte auch in Japan der Humor eine zentrale Rolle. Denn der Name der Aktion selbst sowie das Design der verwendeten Memes sind Parodien auf eine jährlich durchgeführte und landesweit bekannte Werbekampagne einer japanischen Großbäckerei (siehe Abbildung 2 und 3). Insbesondere die konnektive Verwendung des Twitter-Hashtags #ネトウヨ夏のBAN祭り (#*neto uyo natsu no ban matsuri*) hat zur enormen Reichweite und zum großen Erfolg der drei Aktionen beigetragen.

Der Erfolg des Ban Matsuri kann sich sehen lassen: Bis Juni 2022 wurde die Löschung von fast einer Million Videos sowie 4000 Kanälen auf YouTube und 270 Millionen Tweets sowie 11.600 Accounts auf Twitter durch die Aktion er-

wirkt (Löschke 2022). Zu den prominentesten gelöschten Accounts gehören die des in den USA lebenden, aber in Japan in rechten Kreisen sehr populären YouTubers Texas Oyaji (alias Tony Morano) sowie die Kanäle des japanischen Juristen Tsuneyasu Takeda und des bekannten Influencers Kazuya Kyōmoto.

Fazit: die Effektivität konnektiver Satire

Die Japanologin Ayaka Löschke (2022) hat in einer Studie mehrere tausend Tweets von japanischen Teilnehmer*innen des Ban Matsuri analysiert und kommt zu dem Schluss, dass der außergewöhnlich große Erfolg der Aktion vor allem auf die Faktoren Gamification und Ironie zurückzuführen sei. Beide Faktoren haben den Nutzer*innen einen niedrigschwelligen Zugang zur Aktion ermöglicht und effektive Anreize zur Teilnahme gesetzt. Die meisten Teilnehmenden hätten ihre Partizipation nicht als politisches Handeln verstanden, sondern als spielerische Teilnahme an einem „Festival“.⁴ Das gamifizierte Spielmoment des Ban Matsuri findet sich im Wettstreit um die meisten Löschungen unter den Teilnehmenden. Zum einen wurden diese durch wiederkehrende Aufforderungen, innerhalb einer gewissen Zeit eine bestimmte Zahl von Sperrungen und Löschungen zu erreichen, zum Mitmachen animiert. Zum anderen aktualisierten viele Teilnehmende auf ihren Social-Media-Accounts laufend die Zahl der durch sie bereits erwirkten Sperrungen und Löschungen. Sowohl das humorvolle Design der Aktion als auch der gamifizierte Wettkampf unter den Teilnehmenden dürften entscheidend zur erfolgreichen Mobilisierung durch diese konnektive Aktion beigetragen haben.

Zu einer ähnlich positiven Einschätzung gelangt eine Analyse der konnektiven Satireaktion Reconquista Internet. Laut den Autor*innen der Studie stellt die vernetzte Gegenrede ein probates Mittel gegen die Ausbreitung von rechten Hassbotschaften im Internet dar (Garland et al. 2020). Mit einer groß angelegten Big-Data-Studie konnten sie empirisch belegen, dass Hassbotschaften mit dem Auftreten orchestrierter Gegenrede signifikant abnehmen. Das zeigt, dass organisierter Hass und rassistische Hetze auf den sozialen Plattformen erfolgreich bekämpft werden können, wenn man versteht, wie die „verdeckten

4 Das Wort „Festival“ (*matsuri*) hat im japanischen Internetjargon eine besondere Bedeutung. Es verweist auf eine plötzliche Häufung von Kommentaren und Posts in einem Forum oder themenbasierten Thread (vgl. Sakamoto 2011: 4).

Manipulationsnetzwerke arbeiten“, und die Methoden der „Diskursverschiebungskampagnen rechtsextremistischer Netzwerke im Internet“ gegen diese selbst anwendet (Böhmermann, so zit. in Laufer 2020).

Sicherlich sind die hier beschriebenen Beispiele auch kritisch zu beleuchten. Auch wenn sie die Wirkung dieser Gegenstrategien nicht grundsätzlich in Abrede stellen, betonen die Autor*innen einer weiteren Studie zur Effektivität des Deplatforming (Fielitz et al. 2020), dass dieses zwar „eine wirkungsvolle, aber keine ausreichende Antwort auf rechte Raumstrategien im Internet“ darstelle. Hilfreich seien diese Aktionen vor allem gegen größere „Hassakteure“, denn das Deplatforming nimmt diesen „Reichweite, Aufmerksamkeit und Vernetzung“. Letztlich seien die „Löschungen von einzelnen Inhalten, Accounts oder Gruppen auf den Plattformen“ aber quantitativ nur „ein Tropfen auf den heißen Stein“ (Fielitz et al. 2020). Die konnektive Gegenrede stellt daher eine sinnvolle Ergänzung dar, da sie nicht bei der Löschung einzelner Akteur*innen ansetzt, sondern den alltäglichen Hass in den sozialen Medien bekämpft. Entscheidend ist, dass den bekannteren Hassakteur*innen nach der Sperrung ihrer Accounts oft nichts anderes übrigbleibt, als auf unbekanntere alternative Plattformen auszuweichen.⁵ Das entzieht diesen nicht nur die wichtigste Einnahmequelle, sondern nimmt ihnen auch ein besonders effektives Instrument zur Mobilisierung in der gesellschaftlichen Mitte, also außerhalb der rechtsextremistischen Filterblasen der alternativen Plattformen.

Das größte Problem konnektiver Aktionen ist und bleibt aber ihr flüchtiger Charakter, denn in den meisten Fällen lässt die spielerische Euphorie unter den Teilnehmenden nach einer gewissen Zeit nach. Damit schwindet auch die Effektivität konnektiver Gegenstrategien, die eben nur dann funktionieren, wenn möglichst viele mitmachen. Die wichtigste Frage muss also lauten, wie sich diese Aktionen verstetigen und besser aufeinander abstimmen lassen. Dass effektive Gegenwehr grundsätzlich möglich ist, das haben die hier vorgestellten Fallbeispiele jedenfalls eindrucksvoll unter Beweis gestellt.

5 Das sind geringfügig oder gar nicht moderierte Messengerdienste wie Telegram, Video-Plattformen wie BitChute und Odysee oder alternative Social-Media-Plattformen wie Gab, Parler oder Truth Social.

