

Die Hater des Drachenlords

Streitbare Fankulturen in sozialen Medien

Robert Dörre

1. Einleitung

Das Anti-Fandom, das dieser Aufsatz untersucht, wird zumeist als Ausgangspunkt des weitreichendsten Cybermobbing-Falls im deutschsprachigen Raum diskutiert. Die Kurzfassung der Geschichte, die 2011 mit der Gründung des YouTube-Kanals DrachenLord¹⁰ beginnt, geht so: Rainer Winkler alias Drachenlord bleibt zunächst ein eher mäßig bekannter YouTuber, der unter anderem Videos über sich selbst oder zum Thema Heavy Metal veröffentlicht. Winkler passt in verschiedener Hinsicht nicht in die sozialmedialen Milieus der Influencer*innen: Seine Beiträge sind für ihre Zeit zu amateurhaft, ästhetisch wenig avanciert und rhetorisch dürftig. Er ist weder um das charismatische Auftreten bemüht, das viele erfolgreiche Influencer*innen an den Tag legen, noch entspricht sein Erscheinungsbild den Schönheits- und Stilnormen, die damit assoziiert werden.

Einige Rezipient*innen nehmen dies zum Anlass, den Drachenlord zu parodieren und lächerlich zu machen. In den Kommentarspalten seiner eigenen Videos aber auch in Foren und auf Image-Boards werden ihm alle möglichen Unzulänglichkeiten attestiert, es werden Hasskommentare und Flames geschrieben, desavouierende Memes, Lieder und Videos erstellt und vieles mehr. Winkler reagiert darauf öffentlich gekränkt, entnervt und wütend. Schließlich fordert er jene, die an Hasskommentaren und Cybermobbing gegen ihn beteiligt sind, in einem Video dazu auf, ihn in seinem Dorf in Mittelfranken aufzusuchen. Er droht nicht nur mit Gewalt (»Ich prügeln die Scheiße aus euch raus«¹), er verrät auch seine Adresse.

1 Besagtes Video war auf dem YouTube-Kanal DrachenLord (02.02.2014) nur für kurze Zeit online, ist aber als Reupload weiterhin auffindbar: Video: »Ich Mach EUCH Fertig

Im Nachgang nutzt die sich formierende Gemeinschaft diese Information, um Winkler noch heftiger zuzusetzen. Sie bestellt auf seinen Namen bei Lieferdiensten und in Online-Shops, jemand setzt einen Notruf wegen eines vorgeblichen Brands ab, der vor Ort einen Großeinsatz von Rettungskräften auslöst, einige seiner Anti-Fans pilgern sogar regelmäßig in das winzige Dorf und zu Winklers Haus, belästigen Anwohner*innen, beschädigen Grundstücke, beschmieren Wände, vandalisieren Gräber usw.² Zum Teil werden diese Aktivitäten gefilmt und als Trophäe ins Internet gestellt. Ein schonungsloses und gewalttätiges Anti-Fandom entsteht: das sogenannte Drachengame.

Die Vorgänge rund um das *Drachengame* haben einige Aufmerksamkeit auch außerhalb sozialer Medien auf sich gezogen und waren daher bereits vielfach Gegenstand insbesondere journalistischer Berichterstattung.³ Die Chronik der Ereignisse ist in Reportagen, Zeitungsberichten, Podcasts und

Scheiß Hater« (TC: 00:00:35-00:00:37), in: drachenchronik.com. Online unter: <https://drachenchronik.com/date/2014/2/2> (letzter Zugriff: 05.04.2024).

- 2 Mittlerweile hat Winkler sein Haus verkauft. Seitdem fährt er durch die Gegend und sucht an verschiedenen Orten Unterschlupf, wobei er weiterhin konsequent verfolgt, gefilmt und belästigt wird.
- 3 Vgl. z.B. den wissenschaftlichen Aufsatz von Sandra Ludwig (2023): »Von Verfolgten und Folgenden auf YouTube – Die unheimlichen Heimsuchungen des ›Sunshine Girl‹ und ›Drachenlord‹«, in: Anne Ganzert/Philip Hauser/Isabell Otto (Hg.), Following. Ein Kompendium zu Medien der Gefolgschaft und Prozessen des Folgens, Berlin/Boston: De Gruyter, S. 291–308, hier S. 296–297; die Zeitungsartikel von Jakob v. Lindern (2018): »YouTuber Drachenlord: Der Drache, den das Internet heimsuchte«, in: zeit.de (5.09.2018). Online unter: <https://www.zeit.de/digital/internet/2018-08/youtuber-dra-chenlord-altschauenberg-cybermobbing-drachengame> (letzter Zugriff: 05.04.2024); Sascha Lobo (2021): »Ein jahrelanges Martyrium in Deutschland – und niemand hält es auf«, in: spiegel.de (27.10.2021). Online unter: <https://www.spiegel.de/netzwelt/netzpolitik/der-fall-drachenlord-ein-jahrelanges-martyrium-in-deutschland-und-niemand-haelt-es-auf-kolumne-a-91b94ce3-ab01-4ac1-9286-d85bea144928> (letzter Zugriff: 05.04.2024) und Frederik Schindler: »Enthemmt gegen den ›Drachenlord‹«, in: taz.de (23.08.2018). Online unter: <https://taz.de/Kolumne-Gehts-noch/!5530322/> (letzter Zugriff: 05.04.2024) sowie die Reportage Hass ist ihr Hobby (2018) (D, R: Dennis Leiffels). Online unter: <https://www.ardmediathek.de/video/rabi-at-by-y-koll-ektiv/hass-ist-ihr-hobby/ard/Y3jpZDovL3JhZGlvYnJlbWVvLmRlLzEwMzMxNDhILTc wNjltNDNI MyiYmZiLTNiOTNjYzhkMmFhMS9lcGlzb2RlL3VybjphcmQ6c2chvdzplM WM3NTcoYjYwZDVjODAO> (letzter Zugriff: 05.04.2024) und den Podcast Cui Bono (2022): »Wer hat Angst vorm Drachenlord?«, in: cui-bono.podigee.io (11.2022). Online unter: <https://cui-bono.podigee.io/episodes> (letzter Zugriff: 05.04.2024).

akademischen Artikeln verarbeitet worden. In erster Linie sind diese Darstellungen darum bemüht, die Intentionen, Motive und Beweggründe der Beteiligten sowie die Ursachen für die beschriebenen Vorgänge zu ergründen. Die zentralen Fragestellungen, die diese Beiträge aufwerfen, lassen sich so paraphrasieren: Wie kann es dazu kommen, dass Tausende von Menschen sich gegen einen YouTuber und Streamer verbünden und mit erstaunlich großem Aufwand gegen diesen agitieren? Warum stellt die betroffene Person ihre Tätigkeiten im Internet nicht ein und liefert den Trollen damit immer weiteres Futter?⁴ Und nicht zuletzt, wer hat diese Situation zu verantworten? Der hassende Mob, der als provokant empfundene YouTuber, die überforderten Behörden?

Diese Fragen folgen einer Logik des Sensationellen, sie scheinen einer ungläubigen Neugier dafür zu entspringen, wie eine solche Konstellation zu Stande kommen kann. Sie gehen damit zuweilen aber nicht in Distanz zu den fragwürdigen Vorgängen, sondern gehen vielmehr in deren Dynamik auf. In ihren Antworten diagnostizieren die Beiträge entsprechend pathologische Befunde, die die Psyche der Beteiligten oder die medialen Konditionen, unter denen diese agieren, betreffen. Die Atmosphäre, die das Anti-Fandom kreiert, restituiert offenbar ihre eigenen Bedingungen, jedenfalls scheinen die meisten Auseinandersetzungen mit dem Fall sich in eben jene Konjunktur der Aufmerksamkeit zu verstricken, die zuvorderst als wesentlicher Katalysator der Geschehnisse identifiziert werden kann.

Der vorliegende Artikel widmet sich hingegen Aspekten, die bisher wenig Beachtung erfahren haben, aber die epistemischen Modalitäten des Falls und letztlich auch die Möglichkeiten seiner mediengeschichtlichen Aufarbeitung maßgeblich prägen. Die umfangreichste Dokumentation des Falls basiert nämlich nicht auf journalistischen, juristischen oder akademischen Texten, sondern wird kontinuierlich durch die Anti-Fans selbst geleistet.⁵ Der Artikel

4 Eine klischeehafte Empfehlung im Umgang mit antagonistischen Auseinandersetzungen im Internet, bei denen die Ridikülisierung einer Person oder Gruppe Selbstzweck bleibt, lautet ›Don't feed the troll‹.

5 Da Winkler mittlerweile von YouTube dauerhaft gebannt wurde, sind seine Videos nur noch als Reuploads von (zumeist) Hatern verfügbar. Eine Paradoxie dieses Artikels liegt daher in der Angewiesenheit auf eben jene Archive begründet, deren Einfluss auf eine Aufarbeitung des Geschehens hier untersucht werden soll. Die Codierungen, die diese Archive liefern, prägen – so die These – maßgeblich die Aufarbeitung des Geschehens, ermöglichen vielfach aber auch erst das Auffinden mit dem Fall assoziierter medialer Artefakte.

nimmt daher im ersten Schritt eine Theoretisierung des Phänomens als Anti-Fandom vor, um im zweiten Schritt zu fragen, welche epistemischen Komplizenschaften zwischen Fanpraktiken und der diskursiven Aufarbeitung des Falls bestehen. Diese Perspektive zielt nicht auf eine Aufwertung des unsäglichen Treibens, sie soll vielmehr offenlegen, wie die Vergemeinschaftungsmechanismen populärer Fankultur mit den destruktiven Affektlagen virtueller Streitwelten amalgamieren können und gleichsam Effekte zeitigen, die über die sozialmedialen Milieus hinausreichen, in denen sie entstehen.

2. Das Drachengame als Anti-Fandom

What is the opposite of fandom?
Disinterest. Dislike. Disgust. Hate.
Anti-fandom. It is visible in many of
the same spaces where you see
fandom: in the long lines at Comic-
Con, at sporting events, in numerous
online forums like Twitter, YouTube,
Tumblr, and Reddit (never read the
comments sections), and in our
politics. This is where fans and
fandoms debate and discipline.
This is where we love to hate.⁶

Spätestens seit den 80er und 90er Jahren bemühen sich Kultur- und Medienwissenschaftler*innen darum, das kreative und partizipative Potential von Fandoms zu untersuchen. Die Anfänge der Fan-Studies sind entsprechend gekennzeichnet durch den Versuch, ein Phänomen aufzuwerten, das gesellschaftlich lange als Ausdruck passiver und unkritischer Rezeptionsweisen interpretiert wurde.⁷ Zunächst liegt das Augenmerk dieser Forschungsperspektive also auf Gemeinschaften, die von einem Text, einem Genre, einer

6 Melissa A. Click (2019): »Introduction. Haters Gonna Hate«, in: Melissa A. Click (Hg.), *Anti-Fandom. Dislike and Hate in the Digital Age*, New York: New York University Press, S. 1–22, hier S. 1.

7 Vgl. Cornel Sandvoss/Jonathan Gray/C. L. Harrington (2017): »Introduction. Why still study fans?«, in: Jonathan Gray/C. L. Harrington/Cornel Sandvoss (Hg.), *Fandom. Identities and Communities in a Mediated World*, New York: New York University Press, S. 1–26, hier S. 2–5.

Person usw. so fasziniert sind, dass sie sich nicht nur ausführlich damit beschäftigen, sondern selbst partizipativ daran teilhaben, indem sie beispielsweise Fan-Clubs gründen, Fan-Fiction verfassen oder eigene Fanzines herausgeben.⁸

Anfang der 2000er geraten schließlich auch Gemeinschaften in den Fokus der Forschung, die sich in antagonistischer Weise auf mediale Artefakte oder die darin vorkommenden Personen beziehen. Die vielleicht vielzitierteste Studie in diesem Feld bildet Jonathan Grays Aufsatz *New audiences, new textualities*. Ausgangspunkt seiner Beschäftigung bildet darin die Beobachtung, dass Personen, die einem Fanobjekt vornehmlich nur Antipathie entgegenbringen, sich zum Teil trotzdem sehr intensiv mit diesem auseinandersetzen.⁹ Wie im Fall des Drachenlords widerspricht dieses Verhalten der vielleicht zunächst intuitiven Annahme, die unliebsame Sache oder Person würde gemieden, um den mit der medialen Exposition verbundenen negativen Affekten (Langeweile, Entnervtheit, Schauder etc.) zu entgehen. Für diesen Typus prägt Gray den Begriff des »anti-fans«, worunter er all jene versteht, »who hate or dislike a given text, personality, or genre«.¹⁰

Obwohl von sozialen Medien noch nicht die Rede ist, war das Internet bereits zu dieser Zeit eine Anlaufstelle für die vergemeinschaftenden Praktiken von Anti-Fandoms. Grays Untersuchungen, die sich auf Rezeptionsforschung zu Fernsehserien konzentrieren, beinhalten deshalb bereits Auseinandersetzungen mit Foren wie *Television Without Pity* (TWP), in denen Anti-Fans sich ausführlich über unliebsame Sendungen und Darsteller*innen bzw. Teilnehmer*innen auslassen. Als Voraussetzung für die ubiquitäre Verbreitung antagonistischer Positionen identifiziert Gray die »irreverent attitude«¹¹ solcher Foren, die davon zeugt, dass die diskursiven Regeln und Atmosphären des medialen Milieus, in dem ein Diskurs stattfindet, einen Einfluss auf dessen Kommentarkultur haben. Gray beobachtet, dass die Äußerungen von Anti-Fans demgemäß keine solitären idiosynkratischen Äußerungen darstellen,

8 Vgl. z.B. Camille Bacon-Smith (1992): *Enterprising Women: Television Fandom and the Creation of Popular Myth*, Philadelphia: University of Pennsylvania Press; Henry Jenkins (1992): *Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture*, New York/London: Routledge.

9 Vgl. Jonathan Gray (2003): »New audiences, new textualities. Anti-fans and non-fans«, in: *International Journal of Cultural Studies* 6, S. 64–81, hier S. 65.

10 Jonathan Gray (2005): »Antifandom and the Moral Text. Television Without Pity and Textual Dislike«, in: *American Behavioral Scientist* 48, S. 840–858, hier S. 841.

11 Ebd., S. 846.

sondern »clusters and even communities of antifandom«¹² herausbilden, die spezifische antagonistische Kommunikationsformen weiter kultivieren. Diese tendieren schon in Bezug auf die Fernsehserien, deren Rezeption Gray untersucht, deutlich zur Personalisierung. Als zentrales Beispiel dient ihm hierbei der Fall einer Apprentice-Teilnehmerin, über die auf TWoP besonders harsche Urteile gefällt wurden:

[...] a large number of posters came together to decide that for a variety of reasons, they did not want this person in the public sphere, that she was poisonous to it, and that they should and could, therefore, ensure her exit.¹³

Grays Beispiel weist offensichtlich Parallelen zum Perhorreszieren des Drachenlords auf. Wie der 2022 veröffentlichte Podcast *Cui Bono: Wer hat Angst vorm Drachenlord?* einlässlich nachzeichnet, sind Foren wie <http://lachschoen.de/> oder <http://krautchan.net/> ein zentraler diskursiver Zusammenhang, der das Drachengame mitbegründet. Auf *lachschoen* wird etwa im April 2014 ein erster Thread zum Thema Drachenlord eröffnet, der schnell eine eindeutige Stoßrichtung entwickelt. Erheben sich zu Beginn noch einige Stimmen, die darauf aufmerksam machen, dass die Aspekte, an denen die Kritik aufgehängt wird (Aussehen, Fähigkeiten, Zugehörigkeit zur Metal-Kultur usw.) nicht von einer besonders toleranten Einstellung zeugen, wird das Forum zusehends zum Hort eines despektierlichen »Austauschs«.¹⁴ Im Gegensatz zu den Kommentarspalten auf YouTube, die die Möglichkeit bieten, von Winkler moderiert zu werden, kann im *lachschoen*-Forum den verbalen Grenzüberschreitungen freien Lauf gelassen werden, weil es, ähnlich dem vom Gray untersuchten Forum, eine libertäre Moderationspolitik pflegt, die auch Beleidigungen und Diffamierungen nicht zwingend sanktioniert. Sowohl bisherige Untersuchungen zu Anti-Fandoms als auch der Fall des Drachenlords offenbaren: Um einzelne Personen lassen sich besonders gut Atmosphären kreieren, in denen

12 Ebd., S. 841.

13 Ebd., S. 849–850.

14 <http://lachschoen.de/ist> mittlerweile abgeschaltet, der Thread lässt sich aber zu gewissen Teilen mit Hilfe der Wayback Machine des Internet-Archives unter der URL <https://www.lachschoen.de/forum/thread/show/50195/rekonstruieren>.

antagonistische Haltungen und Verhaltensweisen immer weiter gedeihen können.¹⁵

Die eingangs erwähnten, teils strafrechtlich relevanten, zumindest aber moralisch verwerflichen Praktiken als Teil eines Anti-Fandoms zu beschreiben, könnte auf den ersten Blick als Euphemismus erscheinen, und als solcher wird diese Perspektive auch zum Teil kritisiert. Emma E. Jane hat beispielsweise darauf aufmerksam gemacht, dass es gerade vor dem Hintergrund der Forschungsgeschichte der Fan-Studies, die mit der oben beschriebenen Aufwertung verknüpft ist, kein unschuldiger Akt sei, auch gewaltvolle und diskriminierende Praktiken, die sich dezidiert gegen Personen richten, unter dieser Perspektive zu betrachten.¹⁶ Sie plädiert dafür, nur solche Diskurse als Anti-Fandom zu verstehen, die sich durch ein »above-the-belt« fighting¹⁷ auszeichnen und deren Antipathie lediglich auf mediale Artefakte oder opake Zuschauerschaften zielt. So bedenkenswert diese Position ist, sie basiert auf einem Standpunkt, der nach wie vor versucht, Fan- und Anti-Fan-Praktiken als etwas zu nobilitieren, das stets diesseits einer moralischen Grenze stattfindet. Ich würde aber der Entgegnung von Mel Stanfill darin folgen, dass »connections between reactionary behavior and fandom are disturbing, but not that they are inaccurate. Some things about fandom are disturbing. Some disturbing things are like fandom«.¹⁸ Darüber hinaus setzt sich das sogenannte Drachengame aus antagonistischen Praktiken und gereizten Affekten zusammen, die nicht unabhängig von kulturellen Formen des Fandoms zu verstehen sind und über Konstellationen von Zugehörigkeit und Ausgrenzung überhaupt erst Wirkungen entfalten.¹⁹ Erst in der Gemeinschaft werden Bestimmung und Legitimation des eigenen Handelns erfahrbar.

15 Vgl. z.B. auch Emma E. Jane (2019): »Hating 3.0. Should Anti-Fan Studies Be Renewed for Another Season?«, in: Melissa A. Click (Hg.), *Anti-Fandom. Dislike and Hate in the Digital Age*, New York: New York University Press, S. 42–61, hier S. 47–50.

16 Vgl. ebd., S. 56–58.

17 Ebd., S. 58.

18 Mel Stanfill (2020): »Introduction: The Reactionary in the Fan and the Fan in the Reactionary«, in: *Television & New Media* 21, S. 123–134, hier S. 125.

19 Schon in der Konsolidierungsphase der Fan-Studies wurde wiederholt konstatiert, dass die affektiven Investitionen in eine Fankultur Effekte der Differenzierung und Markierung zeitigen können. Vgl. z.B. Lawrence Grossberg (1992): »Is there a Fan in the House? The Affective Sensibility of Fandom«, in: Lisa E. Lewis (Hg.), *Adoring Audience. Fan Culture and Popular Media*, London/New York: Routledge, S. 50–65, hier S. 56–61.

Diejenigen, die sich am Drachengame beteiligen, lassen sich aus meiner Sicht deshalb in einer ersten Annäherung als Spielart von Anti-Fans bezeichnen, deren Praktiken jedoch so stark zum Exzess neigen, dass die Selbstbezeichnung als Hater bzw. mit Bezug auf Drachenlords fränkischen Dialekt als »Haider« weitaus treffender scheint.²⁰ Sie demonstrieren nicht nur eine allgemeine Abneigung gegen etwas, Hater sind vielmehr mit starken Affekten der Missachtung assoziiert, die sich in destruktiven Handlungen der Degradierung, Polarisierung, Entmenschlichung und Gewalt niederschlagen. In diesem Sinne sind Hater eine Figuration, in der spezifische Strategien von (Anti-)Fandoms mit weitreichenden Affektlagen und Atmosphären verschränkt sind.

3. Hater als Sozialfiguren

Ich möchte hier, wie oben angedeutet, nicht in den Reigen einer psychologischen Motivsuche einsteigen, mich interessiert nicht, wer die Hater sind oder was sie antreibt. Hater werden hier unter dem Prisma eines allgemeineren gesellschaftlichen Typus verhandelt. In der Soziologie spricht man im Falle solcher typisierter »Reflexionsformen«²¹ beispielsweise von sogenannten *Sozialfiguren*, »mit denen Ordnung in die Vielfalt der empirischen Erscheinungen gebracht werden soll«²² und die jenseits einer solchen taxonomischen Funktion soziale Ordnung immer auch herstellen.²³ Nicht selten treten solche Figurationen zuerst in Form medialer Darstellungen auf und deuten auf emergente Erfahrungswelten hin, für die es noch kein etabliertes Vokabular gibt.²⁴ Hater erscheinen sogar als Figuration, für deren Zustandekommen soziale Medien die *conditio sine qua non* bilden und dennoch sind sie keinesfalls auf Kommunikationsformen in sozialen Medien beschränkt. Wie bei allen Sozialfiguren

20 Da es sich bei Hatern, wie ich noch ausführen werde, um eine männlich codierte Figur handelt, wird bewusst auf eine inklusive Schreibweise verzichtet.

21 Sebastian J. Moser/Tobias Schlechtriemen (2018): »Sozialfiguren – zwischen gesellschaftlicher Erfahrung und soziologischer Diagnose«, in: Zeitschrift für Soziologie 47, S. 164–180, hier S. 164.

22 Stephan Moebius/Markus Schroer (2010): »Einleitung«, in: Stephan Moebius/Markus Schroer (Hg.), Diven, Hacker, Spekulant. Sozialfiguren der Gegenwart, Berlin: Suhrkamp, S. 7–11, hier S. 8.

23 Vgl. ebd., S. 8–9.

24 Vgl. S. J. Moser/T. Schlechtriemen: Sozialfiguren – zwischen gesellschaftlicher Erfahrung und soziologischer Diagnose, S. 165–174.

fällt auf, dass sich »ihre Tätigkeiten [...] mehr und mehr verselbstständigen«, um schließlich »durch die gesamte Gesellschaft zu vagabundieren«.²⁵

So gibt es etwa immer mehr Anhänger*innen politischer Akteur*innen oder Parteien, die an die Konfiguration des Haters erinnern. Das politische Wirken Donald Trumps basiert in nicht unwesentlichem Ausmaß auf der Herausbildung einer Fankultur, die sich nicht nur positiv zu ihm, sondern analog zu Hatern auch in Opposition zu gewissen Personen und Haltungen positionieren. Mel Stanfill konstatiert dahingehend sogar einen weitreichenden aktuellen Trend: »fandoms overtly embrace reactionary politics and reactionary politics increasingly take fannish forms. This is why it is necessary to articulate a new concept: reactionary fandom«.²⁶

Was Hater im Drachengame produzieren, ist argumentativ nicht zwingend reaktionär, wenngleich reaktionäre und faschistische Positionen durchaus vertreten sind. Worin sich das Drachengame aber mit Formen des »reactionary fandom«²⁷ parallelisiert, sind die Affektlagen, entlang derer sie sich organisieren. Erweitert werden sollte das Konzept der Sozialfigur im hiesigen Zusammenhang also um Fragen des Affektiven, weil Sozialfiguren wie Hater nicht nur mit Blick auf ihre Tätigkeiten, sondern auch den sich daraus ergebenden affektiven Allianzen²⁸ soziale Ordnungsdynamiken ansprechen. Hater bieten Subjektivierungsfolien für bestimmte Atmosphären und Gefühle und sind als Sozialfiguren Ausdruck »wesentlicher[r] Charakteristika der Gegenwartsgesellschaft«.²⁹

4. In-situ-Streitwelten

Ein verwackeltes Video im Hochkantformat aus dem Jahr 2019 zeigt eine Konfrontation zwischen Rainer Winkler und zwei seiner Hater. Die Aufnahmen sind dunkel und verschwommen, erhellt wird die Szenerie lediglich spärlich

25 S. Moebius/M. Schroer: Einleitung, S. 8.

26 M. Stanfill: Introduction: The Reactionary in the Fan and the Fan in the Reactionary, S. 125.

27 Ebd.

28 Den Begriff »affective alliances« entlehne ich den Untersuchungen Grossbergs zu Fanpraktiken der Rock 'n' Roll-Kultur. Lawrence Grossberg (1979): *Dancing in Spite of Myself. Essays on Popular Culture*, New York: Duke University Press.

29 S. J. Moser/T. Schlechtriemen: Sozialfiguren – zwischen gesellschaftlicher Erfahrung und soziologischer Diagnose, S. 164.

von den Lichtern der eingesetzten Aufnahmegeräte sowie einer Taschenlampe. Gut sichtbar ist auf dem Video eigentlich nur der Zaun an der Grenze von Winklers Grundstück, der die streitenden Parteien voneinander trennt. Zu hören sind derweil vor allem gegenseitige Invektiven, die das Aussehen, das Alter oder den sozialen Status der Beteiligten kommentieren und in ihrer puerilen Reziprozität an Reality-TV-Formate der 90er und 2000er Jahre erinnern, in denen Streitigkeiten unter Nachbarn zum Objekt allnachmittäglicher Skopophilie wurden.

Das Video ist ein Beispiel für ein im Drachengame verharmlosend als Besuchervideos bezeichnetes Format, in dem Hater ihren Aufenthalt in Altschau-erberg und Umgebung dokumentieren, ihre im Internet entwickelten Verunglimpfungen wiederholen und das nicht selten verbale oder körperliche Konfrontationen mit Winkler beinhaltet. Allein in der sogenannten Drachenchronik – ein Hater-Archiv, auf das noch näher eingegangen wird – sind von diesem Format 1439 Beiträge archiviert (Stand: 05.04.2024).³⁰ Besagtes Video wäre daher wahrscheinlich nicht einmal eine Fußnote in einer Mediengeschichte des Drachengames wert, würde es nicht einige Zeit später als Beweismittel in einem Gerichtsverfahren dienen, in dem Winkler wegen gefährlicher Körperverletzung angeklagt und verurteilt wurde. Der Grund: Winkler schlägt im Verlauf der Auseinandersetzung einem der Zaungäste mit einer Taschenlampe ins Gesicht.

Dass das Drachengame um Formate wie die sogenannten Besuchervideos emergiert, die von unzähligen Hatern nachgeahmt werden, hängt mit ihrem vergemeinschaftenden Potential zusammen, das Anziehungskraft und Movens von Fankultur überhaupt zu sein scheint. Gemeinschaften definieren sich zum einen immer über geteilte Praktiken, die für ihre Mitglieder definieren, was die Gemeinschaft (aus)macht und dadurch ermöglichen, diese gemeinsam zu erleben.³¹ Zum anderen definieren sich Gemeinschaften aber immer auch durch Praktiken der Abgrenzung nach außen, bei denen nicht zuerst das

30 Im Aufsatz von Sandra Ludwig werden diese ›Besuche‹ auch als Form des »Fan-Tourismus« verstanden. S. Ludwig: Von Verfolgten und Folgenden auf YouTube – Die unheimlichen Heimsuchungen des »Sunshine Girl« und »Drachenlord«, S. 301.

31 Vgl. Hartmut Rosa/Lars Gertenbach/Henning Laux/David Strecker (2010): Theorien der Gemeinschaft zur Einführung, Hamburg: Junius, S. 66–75.

Geteilte der Gruppe betont, sondern Unterschiede zu einem Außen dargestellt werden.³² Diese Praktiken zielen auf Integration durch Ausgrenzung.³³

Im erwähnten Video weist Winkler beständig darauf hin, dass der Zaun die Grenzen seines Grundstücks sowie seiner Privatsphäre markiert und fordert die Angereisten ruppig zum Gehen auf. Die vermeintlichen Besucher interpretieren den Zaun hingegen als Gehege, in dem Winkler zu ihrem und dem Schutz anderer eingepfercht worden ist.³⁴ Während Winkler auf die Souveränität bürgerlicher Besitzverhältnisse insistiert, wird er von seinen Kontrahenten gewissermaßen nicht nur aus der Gemeinschaft der Hater, sondern symbolisch aus der ganzen Gesellschaft ausgeschlossen, womit ihm auch das Privileg rechtlicher Selbstbestimmung abgesprochen wird. Aus kulturhistorischer Perspektive reproduzieren die Hater beständig Topoi, die bereits im 19. Jh. den Typus des gefährlichen und perversen Individuums codiert haben.³⁵ Es scheint dementsprechend offensichtlich, dass der Mechanismus der Abgrenzung für das Anti-Fandom des Drachenlords einen außergewöhnlichen Stellenwert besitzt. Zu vermuten steht, dass dieser insbesondere deshalb exploitiert wird, weil die Gemeinschaft mit der geteilten Ablehnung einer konkreten Person nur einen sehr kleinen gemeinsamen Nenner besitzt. Der Drachenlord wird nicht als irgendein Außenstehender der Gemeinschaft gekennzeichnet, er bildet als negativer Bezugspunkt ihre eigentliche *Raison d'Être*.

Die Begegnung am Zaun ist zugleich als männliches Wettbewerbsritual zu deuten, das beständige Vergleiche und Überbietungen forciert und deshalb auch nicht mit dem tätlichen Vorfall endet, wegen dem sich Winkler später vor

32 Vgl. ebd., S. 75–84.

33 Vgl. dazu auch Yvonne Niekrenz (2011): »Gemeinschaft als Metapher. Das Imaginäre als Ordnungsschema«, in: Matthias Junge (Hg.), *Metaphern und Gesellschaft. Die Bedeutung der Orientierung durch Metaphern*, Wiesbaden: VS Verlag, S. 15–30, hier S. 23.

34 Winkler wird von seinen Anti-Fans häufig als Oger bezeichnet. In Märchen erscheinen Oger als menschenähnliche, aber »missgestaltete« Ungeheuer, die – wie im bekanntesten Beispiel *Der kleine Däumling* (*Le Petit Poucet*) – eine fundamentale Bedrohung darstellen. Entsprechend fallen im Video wiederholt Sätze wie: »Ey, Oger, beruhig dich!« (TC: 00:03:32–00:03:33) oder »Max, geh nicht so nah ans Oger-Gehege, der Oger wird sauer. Der ist ein wildes Tier. Pass auf!« (TC: 00:05:30–00:05:34). Diese verbale Etikettierung ist Teil einer zynischen Rechtfertigungspraxis, die die fraglichen Fanpraktiken legitimieren soll.

35 Vgl. Michel Foucault (2022): *Die Anormalen. Vorlesungen am Collège de France (1974–1975)*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 51–57.

Gericht verantworten muss.³⁶ Vielmehr bricht bereits kurz nach dem Schlag eine Freude darüber bei den Hatern am Zaun aus, dass sie nun etwas juristisch Verwertbares gegen Winkler in der Hand haben: »Jetzt warten wir auf den Herrn Müller³⁷ und zeigen's ihm dann, dass de' dann dran bist. [...] Ah ah, das zeigen wir dann an du Depp, ah ah ah ah ah [...]«. ³⁸ Hieraus spricht nicht zuletzt ein gewisser Belastungseifer, erklärtes Ziel des Drachengames ist es schließlich, Winkler zur Aufgabe seiner öffentlichen Selbstdokumentation zu zwingen und ihn womöglich sogar ins Gefängnis zu bringen.³⁹ Den Drachenlord zu »besuchen« erinnert deshalb auch an eine Mutprobe; es ist nicht nur Ausdruck eines Wettbewerbs mit dem YouTuber, es stellt ebenso einen Wettbewerb unter den Hatern dar. Michael Meuser beschreibt solches »wettbewerbsförmig strukturierte[s] Risikohandeln«⁴⁰ als »eine Form des *doing masculinity*«⁴¹, weil es gerade männliche Vergemeinschaftungsweisen prägt. Um eine Straftat des Drachenlords zu provozieren, muss also zuweilen »die Unversehrtheit des eigenen Körpers [...] aufs Spiel gesetzt [werden]«. ⁴² So nähert sich etwa der Geschlagene vor dem Angriff dem Zaun immer weiter an, obwohl Winkler verbal und durch seine Körpersprache bereits seine fortwährende Angriffsbereitschaft signalisiert.

Diesen Wettbewerben, die Meuser als »Ernste Spiele« bezeichnet, liegt wie allen Wettbewerben eine Logik des Kräftemessens zu Grunde. Damit gerät gleichzeitig eine weitere Sozialfigur in den Blick, die von Wettbewerbsverhältnissen produziert wird und die im Begriff des angeblich spielerischen

36 Es ist vor diesem Hintergrund nicht verwunderlich, dass das Video im fast wörtlichen Sinne mit einem »Schwanzvergleich« endet, in welchem die Beteiligten sich endlos über die Größe ihrer Penisse streiten.

37 Ein unter Hatern gebräuchliches Idiom für die Polizei.

38 Video: »Drachenlord Besuch 07.09.2019 Taschenlampe, Gesicht, Blut« (TC: 00:05:07-00:05:20), in: drachenchronik.com. Online unter: <https://drachenchronik.com/video/LZ11cR-CYoo> (letzter Zugriff: 05.04.2024).

39 Im Podcast *Cui Bono: Wer hat Angst vorm Drachenlord?* werden beispielsweise in Interviews mit selbsternannten Hatern wiederholt besagte Ziele als Movens des Drachengames angeführt.

40 Michael Meuser (2006): »Ernste Spiele: zur Konstruktion von Männlichkeit im Wettbewerb der Männer«, in: Karl-Siegbert Rehberg (Hg.), *Die Natur der Gesellschaft. Verhandlungen des 33. Kongresses der Deutschen Gesellschaft für Soziologie in Kassel, Frankfurt/New York*: Campus Verlag 2008, S. 5171–5176, hier S. 5173.

41 Ebd., S. 5174.

42 Ebd., S. 5173.

Drachengames bereits angelegt ist: der Verlierer.⁴³ Anschlussfähig wird diese Figur, weil ihr Erklärungshorizont für den missachtenden und degradierenden Umgang mit Rainer Winkler symptomatisch ist. Das extreme Verhalten der Hater ist in diesem Sinne auch mit dem »Tilgen jeder Gradualität«⁴⁴ zu erklären, die mit dem Etikett des Verlierers einhergeht und die neben der Wettbewerbstendenz innerhalb des Anti-Fandoms auch gesellschaftliche Wettbewerbsbedingungen spiegelt. Was an Winkler verlacht wird, was ihn in den Augen der Anti-Fans zum Verlierer macht, gründet in der Bestätigung bürgerlicher Werte, die auf Leistung, Erfolg, Aussehen, Ordnung oder Sauberkeit rekurren.⁴⁵

Diese Charakterisierungen des Verlierers sind nicht zuletzt medial eingeübt.⁴⁶ Reality-Formate zielen seit vielen Jahren vermehrt auf das Potential eines sozialen Abwärtsvergleichs, der sich durch Spott und Hohn Bahn bricht.⁴⁷ In Formaten wie *Familien im Brennpunkt*, *Frauentausch* oder *Mitten im Leben* hat man gelernt, über Menschen wie Winkler zu lachen, sie als Verlierer zu betrachten, die die Normen einer kapitalistischen Erfolgsgesellschaft nicht erfüllen.⁴⁸ Während in diesen Konstellationen die heimische Couch der wesentliche Austragungsort der Degradierung bleibt, wird Winkler für seine Anti-Fans so nahbar, dass sie nicht bloß symbolisch oder virtuell nach unten treten. Rezeption und Reproduktion solcher Missachtungs- und Degradierungsszenarien ist eng an die Logik serieller Wiederholung geknüpft. Allein die schiere Zahl sogenannter Besuchervideos demonstriert den »ritualisierte[n] Charakter«⁴⁹ des Formats, der nach Meuser männliches Wettbewerbsverhalten generell kennzeichnet.

43 Vgl. Rainer Paris (2010): »Der Verlierer«, in: Stephan Moebius/Markus Schroer (Hg.), *Diven, Hacker, Spekulanten. Sozialfiguren der Gegenwart*, Berlin: Suhrkamp, S. 443–450, hier S. 443–450.

44 Ebd., S. 443.

45 Vgl. ebd., S. 449.

46 Vgl. ebd.

47 Vgl. Christina Peter (2016): *Fernsehen als Zerrspiegel. Relevanz und Bedingungen sozialer Vergleichsprozesse im Rahmen der Fernsehnutzung*, Wiesbaden: Springer, S. 49–86.

48 Im Podcast *Cui Bono* wird diese medienhistorische Genese vor allem am Format *Big Brother* und den teils extremen Reaktionen auf die Teilnehmer*innen exemplarisch nachvollzogen.

49 M. Meuser: *Ernste Spiele: zur Konstruktion von Männlichkeit im Wettbewerb der Männer*, S. 5174.

In Anlehnung an Sarah Ahmeds *The Cultural Politics of Emotion* weist Melissa A. Click indes auf ein wesentliches Merkmal von denjenigen Anti-Fandoms hin, für die Hass eine wesentliche affektive Dimension darstellt: Um Hass aufrechtzuerhalten, muss diesem immer wieder neu Ausdruck verliehen werden. Deshalb eignen sich Praktiken wie Mobbing, Trolling oder Pranking auch so gut, um vergemeinschaftende Wirkungen zu entfalten.⁵⁰ Sie bilden nicht nur die geteilten Praktiken derer, die am Drachengame teilnehmen, sie halten auch eine Atmosphäre der Antipathie aufrecht. In ähnlicher Weise macht Anne Gilbert in einem Artikel zum Anti-Fandom-Phänomen des Hate-Watching darauf aufmerksam, dass Hass Gemeinschaft stiften kann. Auch sie zitiert dafür Ahmed: »Together we hate and this hate is what makes us together«.⁵¹

Click verweist zudem in erneuter Referenz auf Ahmed auf die normative Dimension, die Affekte wie Hass und Ekel grundieren, weil sie soziale und kulturelle Differenzierungen zwischen Personen und Gruppen möglich machen. In der Tradition performativer Theorieangebote spricht Click über jene Bezeichnungen, die von Anti-Fans zur Charakterisierung ihres Hassobjektes verwendet werden, als wirklichkeitskonstituierend.⁵² Im Drachengame wird Winkler entsprechend nicht nur mit der kompletten terminologischen Klaviatur der Devianz bedacht, er wird in diesem diskursiven Zusammenhang zu eben jener Abweichung. Das gelingt so effektiv, weil negative Affekte wie Ekel »bind, objects to each other, making it difficult to disentangle objects from these negative associations«.⁵³ Die von Anti-Fans erstellten und verwalteten Webseiten und digitalen Archive sind an dieser affektiven Relationierung maßgeblich beteiligt und schließen die vorliegenden Überlegungen ab.

5. Die Macht der Archive

Ein wesentlicher Bestandteil des sogenannten Drachengames ist das Erstellen, Zusammentragen und Aufbewahren von Informationen und medialen, insbesondere dokumentarischen und pseudo-dokumentarischen, Artefakten. Die-

50 Vgl. M. A. Click: Introduction. *Haters Gonna Hate*, S. 14.

51 S. Ahmed zit.n. Anne Gilbert (2019): »Hatewatch with Me. Anti-Fandom as Social Performance«, in: Melissa A. Click (Hg.), *Anti-Fandom. Dislike and Hate in the Digital Age*, New York: New York University Press, S. 62–80, hier S. 68.

52 Vgl. M. A. Click: Introduction. *Haters Gonna Hate*, S. 15.

53 Ebd.

se können sich auf Rainer Winkler selbst beziehen – bzw. wie im Fall von Videos und Streams auch von ihm selbst produziert sein – aber auch Erzeugnisse von oder Auskünfte über Hater und das Anti-Fandom an sich enthalten. Im Zuge dessen wird das Material kontinuierlich eingeordnet und entsprechend der im Anti-Fandom zirkulierenden Stereotype über Winkler gedeutet. Wie schon von Derrida bemerkt worden ist, sind Archive als autoritative Instanzen zu verstehen, die mittels ihrer hermeneutischen Praktiken immer auch herstellen, was sie vorgeblich nur aufzeichnen.⁵⁴ Meine These ist daher, dass die (pseudo-)dokumentarischen Artefakte und die Archive, die sie verfügbar machen, die epistemischen Bedingungen sowohl des Anti-Fandoms als auch seiner Bewertung und diskursiven Aushandlung prägen.

Um diese These zu plausibilisieren, schaue ich mir im Folgenden ein zentrales Archiv des sogenannten Drachengames genauer an, das unter der URL <https://drachenchronik.com> abrufbar ist. Die Seite erfüllt mehr Funktionen, als es ihr Name zunächst nahelegt. Zwar nimmt die chronologische Darstellung von Ereignissen, denen im Drachengame eine besondere Bedeutung zugeschrieben wird, eine entscheidende Rolle ein, die Seite dient aber gleichfalls als umfangreiches Repositorium für mit dem Drachengame assoziierte mediale Artefakte (Videos, Bilder, Texte uvm.) sowie als Register und Nachschlagewerk für damit verbundene Begriffe und Personen.

Die Speicherpolitik eines Archivs lässt sich nach Uwe Wirth heuristisch auf drei Ebenen charakterisieren. Zunächst ist von Interesse, welche Objekte überhaupt gesammelt, welche von der Sammlung ausgeschlossen werden. Dieses »Selektionsprinzip«⁵⁵ lässt sich im Falle der *Drachenchronik* als eine Form erratischer Restlosigkeit beschreiben. Einzelne, beiläufig bis willkürliche wirkende Aspekte des Lebens und sozialmedialen Wirkens von Rainer Winkler werden herausgegriffen und minutiös dokumentiert. So existiert etwa auf der Webseite eine Registerkarte »T-Shirts«, unter der nicht nur aufgelistet wird, welche Oberteile Rainer Winkler besitzt, sondern auch vermerkt wird, an welchen Tagen er welches Oberteil getragen hat, inklusive einer prozentualen Auswertung der jeweiligen Tragehäufigkeit insgesamt.⁵⁶ Den größten Umfang hat aber das

54 Vgl. Jacques Derrida (1997): *Dem Archiv verschrieben. Eine Freudsche Impression*, Berlin: Brinkmann & Bose, S. 11–40.

55 Uwe Wirth (2005): »Archiv«, in: Alexander Roesler/Bernd Stiegler (Hg.), *Grundbegriffe der Medientheorie*, Paderborn: Fink, S. 17–27, hier S. 17.

56 Selbst solche willkürlich anmutenden Protokolle zählen stets auf das größere Narrativ ein, das um Winkler entstanden ist und ihn als deviante Figur imaginiert. Entsprechend wird auf der Webseite auch erklärt, dass die Dokumentation einen dezidierten

Medienarchiv, das Videos, Streams und Bilder zur Verfügung stellt. Gerade mit Blick auf von Winkler veröffentlichte Videos und Streams lässt sich ein dokumentarischer Exzess konstatieren, der darum bemüht ist, jede Aufzeichnung, die mit ihm assoziiert ist, zu archivieren.⁵⁷ Anstatt auf die Kanäle von Winkler selbst zu verweisen, werden hier aber ausschließlich *Re-Uploads* zur Verfügung gestellt, um zu verhindern, dass Winkler vom Drachengame monetär profitiert.

Als zweite wichtige Dimension gilt für Wirth die »Zugangsmöglichkeiten«⁵⁸ zum Archiv, wobei im vorliegenden Fall damit mehr als der »Benutzerkreis«⁵⁹ angesprochen ist, der das Archiv einsehen kann. Die Seite und ihre archivierten Inhalte sind nicht nur öffentlich verfügbar – es ist weder eine Anmeldung erforderlich, noch sind spezielle Browser oder Browsererweiterungen nötig, um darauf zuzugreifen – es kann prinzipiell auch jede Person archivarisches Funktionen übernehmen, indem sie Medieninhalte hochlädt oder verknüpft, was anschließend laut FAQ der Seite lediglich von einem Administrator freigegeben werden muss.⁶⁰ Die Betreiber*innen der Seite bestimmen zwar die Register und Schubladen, gefüllt werden können diese aber grundsätzlich von allen Anhänger*innen des Anti-Fandoms. Die Gemeinschaft wird dadurch einerseits eingeladen, sich aktiv am Archiv zu beteiligen und damit Teil des Projekts zu werden, andererseits wird durch diese verteilte Archivierung auch abgesichert, dass Inhalte langfristig verfügbar bleiben. Bis auf Bilddateien, die der digitalen Datenbank direkt zugefügt werden können, werden alle medialen Artefakte lediglich via URLs in die Seite eingebettet. Mehrere Gründe scheinen hierfür ausschlaggebend. Zunächst sind Betreiber*innen privater Webseiten für eingebettete Inhalte fremder Seiten nicht in gleichem Maße haftbar, wie wenn sie diese Inhalte auf dem eigenen Server hosten würden. Zudem werden Videos, die Winkler selbst produziert, schon lange als *Re-Uploads* auf Plattformen wie YouTube zur Verfügung gestellt.

Zweck verfolgt: »So lässt sich feststellen, wie oft der Drache seine T-Shirts wechselt.« Dieser Vorstellung von Ungepflegtheit wird in unzähligen Memes und Fan-Fiction-Geschichten weiter Ausdruck verliehen.

57 Die *Drachenchronik* listet in ihrem Glossar sogar den Begriff *Lost Media* als eigenständiges Lemma und versammelt dort alle Beiträge, die als verschollen gelten.

58 U. Wirth: Archiv, S. 17.

59 Ebd., S. 18.

60 Seite: »Häufige Fragen«, in: drachenchronik.com. Online unter: <https://drachenchronik.com/faq> (letzter Zugriff: 05.04.2024).

Nicht zuletzt sind solche *Re-Uploads* von Löschungen betroffen, so dass es sich anbietet, Verlinkungen zu mehreren Kanälen und Plattformen bereitzustellen.

Diese Speicherpolitiken verweisen bereits auf die konkreten »Praktiken des archivierenden Speicherns«⁶¹, denen Wirth eine hohe Relevanz für die Bildung symbolischer Ordnungen zuspricht. Das Konstellieren der Artefakte zeichnet sich im Fall der Drachenchronik durch rigorose Verzweigtheit und temporale Bezugnahme aus. Entsprechend der zeitlichen Logik einer Chronik sind z.B. fast alle Beiträge mit einem Datum versehen, egal ob es sich um die zuvor erwähnten T-Shirts oder etwa um von Hatern erstellte Memes handelt. Jedes Datum ist wiederum mit medialen Artefakten verlinkt, die an diesem Tag entstanden oder publiziert worden sind. Archivierten Videos werden, in ähnlicher Weise wie es von Videoplattformen wie YouTube bekannt ist, weitere Videovorschläge zur Seite gestellt. Entscheidend an dieser relationalen Datafizierung ist, dass sie ein Rezeptionsphänomen befördert, das mit Blick auf soziale Medien häufig als *Rabbit Hole* bezeichnet wird. Das Archiv sammelt nicht nur Daten, es stellt spezifische Sichtbarkeiten dieser Daten her, die nahelegen, sich mit immer weiteren Ereignissen, Begriffen und Vorstellungen, die im sogenannten Drachengame zirkulieren, auseinanderzusetzen. Dieses forcierte Hineingraben in die Materie soll letztlich das perfide Argument stützen, man müsse sich nur hinreichend mit Rainer Winkler beschäftigen, um zu erkennen, dass die Agitation gegen ihn kein Mobbing, sondern einen gerechtfertigten Vigilantismus⁶² darstellt.⁶³

Der Modus, in dem das Archiv seine Dokumente registriert, präsentiert und kommentiert, ist darauf bedacht, in ubiquitärer Weise Gelegenheiten zu

61 U. Wirth: Archiv, S. 18.

62 Mit »(digital) vigilantism« beschreiben Trottier et al. »instances in which digital media users are offended (or feign being offended) by the words or actions of others, and seek to make both the offence and the targeted individual visible for punitive measures.« Daniel Trottier/Qian Huang/Rashid Gabdulhakov: »Mediated Visibility as Making Vitriol Meaningful«, in: Sara Polak/Daniel Trottier (Hg.), *Violence and Trolling on Social Media. History, Affect, and Effects of Online Vitriol*, Amsterdam: University Press 2020, S. 25–46, hier S. 27–28.

63 Ein weit verbreiteter Topos im sogenannten Drachengame stellt die Annahme dar, dass jeder zum Hater wird, der die Aktivitäten des Drachenlords nur lange genug verfolgt. Vgl. z.B. die Ausführungen über Hater auf der Seite drachengame.de. Online verfügbar unter: <https://www.drachengame.de/wer-sind-die-haider/> (letzter Zugriff 05.04.2024).

schaffen, die Winkler als deviant und »abnormal« überführen.⁶⁴ Das exzessive Sammeln bildet damit auch den Ausgangspunkt einer Tribunalisierung des Diskurses – die archivierten medialen Artefakte dienen schlussendlich immer auch als Beweismittel vor dem »Pseudogericht«⁶⁵ der Haterschaft. Die Drachenchronik organisiert und diskursiviert die Geschichte des Mobbing dementsprechend als legitime Sanktion. Sie inszeniert sich als Grenzfläche eines Passagenritus, der aus Menschen, die einmal Mitleid für Winkler empfunden haben, durch das Erkennen seiner »wahren« Persönlichkeit zwangsläufig Hater machen muss. In diesem Sinne nehmen Hater jede kleine Äußerung Winklers zum Anlass, ihr Bild von ihm bestätigt zu sehen und schließlich über ihn richten zu dürfen.

Das erinnert insgesamt an Narrative und Rhetoriken, die Mary Shnayien mit Blick auf rechte und verschwörungstheoretische Diskursstrukturen und in Referenz auf Eve Kosofsky Sedgwick als »paranoide[n] Praktiken der Wissensproduktion«⁶⁶ bezeichnet. Damit lässt sich zu einem gewissen Grad auch erklären, warum die bisherigen Auseinandersetzungen mit dem Fall auf die immergleichen Videos, Ereignisse und Aussagen referieren, denn wie Shnayien auch betont, neigt die Beschäftigung mit paranoidem Material selbst wiederum zur Paranoia. So wird auch keine Reportage und kein Text müde zu erwähnen, dass Winkler nicht selten unbedarfte, fragwürdige und diskriminierende Aussagen in seinen Videos getätigt hat, so als ob dies das Treiben der Hater in ein anderes Licht rücken würde. Hater führen jedenfalls ebenjene Aussagen an, um ihrem Handeln einen moralischen Anstrich zu verleihen.⁶⁷ Die Ar-

64 Vgl. S. Ludwig: Von Verfolgten und Folgenden auf YouTube – Die unheimlichen Heim-suchungen des »Sunshine Girl« und »Drachenlord«, S. 303.

65 So charakterisiert Rupert Gaderer die diskursive Logik von Shitstorms. Rupert Gaderer (2018): »Shitstorm. Das eigentliche Übel der vernetzten Gesellschaft«, in: ZMK. Zeitschrift für Medien- und Kulturforschung 9, S. 27–42, hier S. 32. Aus dieser Perspektive inszeniert das Drachengame eine permanente Entrüstungswelle, auf die sich dann die ebenso permanenten Schmähkritiken und Anklagen stützen können.

66 Mary Shnayien (2022): »Sichere Räume, reparative Kritik. Überlegungen zum Arbeiten mit verletzendem Material«, in: Zeitschrift für Medienwissenschaft 14, S. 54–65, hier S. 60–61.

67 Jonathan Gray hat bereits in seinen frühen Studien zu Anti-Fans darauf hingewiesen, dass es innerhalb von Anti-Fandoms wiederkehrende Bezüge gibt, die versuchen, den eigenen destruktiven Enthusiasmus zu eskamotieren, indem auf eine moralische Entrüstung verwiesen wird, die das Verhalten vorgeblich motiviert. Vgl. J. Gray: Antifandom and the Moral Text. Television Without Pity and Textual Dislike, S. 847–849. Noch grundlegender könnte man mit Garfinkel davon sprechen, dass die öffentliche Degr-

chive arbeiten letztlich mit daran, dass die Bedingungen des Drachengames sich kontinuierlich selbst restituieren. In dieser paranoiden Struktur ähnelt der Diskurs nicht nur verschwörungstheoretischen und faschistischen Rhetoriken, er greift auf ähnliche Topoi der Ausgrenzung zurück und partizipiert an denselben Affekten.⁶⁸

Nicht zuletzt wirkt sich diese strukturelle Reproduktion auch auf die mediengeschichtliche Aufarbeitung des Falls aus. Die meisten medialen Artefakte, seien es von Winkler selbst produzierte Videos, Streams etc. als auch die Artefakte, die das Anti-Fandom hervorgebracht hat, sind überhaupt nur über Archive wie die Drachenchronik zugänglich und damit immer auch von ihren Speicherpolitiken affiziert. Zwar gibt es unzählige digitale Archive, die diese Materialien vorhalten, sie eint aber, dass sie Ausdruck der Macht von Archiven sind.⁶⁹ So konnten bestimmte Ereignisse überhaupt erst in den medienhistorischen Kanon des Falls aufgenommen werden, weil ephemere Formate wie Streams durch Screencasts speicherbar werden. Die von den Anti-Fans geschaffenen Archive haben also wesentlichen Anteil daran, wie die Geschichte des Drachenlords erzählt wird und welche Bedeutung das auf ihn bezogene Anti-Fandom dabei einnimmt. Zum einen regulieren diese Archive die Bedingungen einer Geschichtsschreibung, weil sie die wichtigsten Datenbanken darstellen, die Quellen zum Thema bereithalten. Was in der Manier einer

dierungen immer die Verteidigung von Werten in Szene setzen. Vgl. Harold Garfinkel (2007): »Bedingungen für den Erfolg von Degradierungszereemonien«, in: Steffen K. Herrmann/Sybille Krämer/Hannes Kuch (Hg.), *Verletzende Worte. Die Grammatik sprachlicher Missachtung*, Bielefeld: transcript, S. 49–57, hier S. 53–55. Es ist daher kein Zufall, dass die vermeintliche Kritik der Hater an virulente gesellschaftliche Diskurse über Diskriminierung anschließt, von denen bezweifelt werden kann, dass sie für Hater tatsächlich als ethische Richtschnur dienen. Vgl. S. Lobo: *Ein jahrelanges Martyrium in Deutschland – und niemand hält es auf*.

- 68 Für faschistische Diskurse vgl. z.B. Simon Strick (2021): *Rechte Gefühle. Affekte und Strategien des digitalen Faschismus*, Bielefeld: transcript. In Bezug auf Verschwörungserzählungen vgl. z.B. Brigitte Frizzoni (2020): »Einleitung«, in: Brigitte Frizzoni (Hg.), *Verschwörungserzählungen*, Würzburg: Königshausen & Neumann, S. 9–18.
- 69 Interessanterweise verteilt sich die Sichtbarkeit der Materialien in ähnlicher Weise, wie es bei illegalen oder Inhalten, die sich in gesetzlichen Grauzonen bewegen, der Fall ist. Es gibt unzählige Kanäle, die Material zum Re-Upload zur Verfügung stellen, verschiedene Clouds, Telegram-Kanäle, Foren und andere digitale Archive, die Material speichern – eine Taktik, die zum einen garantiert, dass das Material verfügbar bleibt, zum anderen aber auch spezifische Adressat*innenkreise zu formieren weiß.

erratischen Restlosigkeit gesammelt wird und was nicht, obliegt damit anonymen, irrlichternden Instanzen, die vor allem die Atmosphäre des Drachengames zu bewahren suchen. Wie diese Inhalte dargestellt werden, was hervorgehoben und zur Sichtbarkeit gebracht wird, beeinflusst wiederum auch, welche Aspekte davon in Dokumentationen, Reportagen, Podcasts, journalistischen oder akademischen Artikeln herausgegriffen und diskutiert werden. Zum anderen sind diese Archive auch als Symptome und Agenten von Deutungsansprüchen zu begreifen, die, obwohl sie sicher nicht konsistent und homogen sind, zumindest gemeinsam haben, den Drachenlord als deviant und die eigene Community als lediglich sanktionierende Instanz dieser Devianz erscheinen zu lassen. Dieses vigilante Selbstverständnis konnte im vorliegenden Artikel nur angedeutet werden, stellt aber einen Schlüssel zum analytischen Verständnis des hier untersuchten Anti-Fandoms dar.

6. Fazit

Das sogenannte Drachengame hat bisweilen auch tatsächliche juristische Sanktionen – sowohl für Hater als auch für Winkler – nach sich gezogen. In einer Verhandlung im Jahr 2021 ist Winkler unter anderem für den Schlag mit der Taschenlampe, der im zuvor besprochenen Video dokumentiert ist, zu einer Freiheitsstrafe von zwei Jahren ohne Bewährung verurteilt wurden. Im mittlerweile rechtskräftigen Urteil des Berufungsverfahrens wurde das Strafmaß wiederum auf eine einjährige Bewährungsstrafe reduziert. Erneut haben sich neben juristischen und journalistischen Instanzen vor allem die Hater mit den jeweiligen Urteilen auseinandergesetzt. Die tribunalartige Struktur des Drachengames, in dem beständig über Winkler geurteilt wird, erweitert sich in dem Moment, da juristische Institutionen Schuldhaftigkeit beurteilen und Strafmaße festlegen, um eine Bewertung des Gerichtsverfahrens selbst. Im Anschluss an solche Urteile bilden sich Tribunale zweiter Ordnung heraus, die in Foren, Messengern, Chats, Imageboards und Blogs auf die Arbeit des Gerichts und der Richter*innen Bezug nehmen. Während das erste Urteil von den Beteiligten im Drachengame noch freudig aufgenommen und kommentiert wird, fallen die Reaktionen auf die Bewährungsstrafe, die das Amtsgericht Nürnberg verhängt, vorwiegend missmutig und enttäuscht

aus.⁷⁰ Der zynischen Überhöhung des Verfahrens, das auf Twitter von Hatern etwa mit dem Hashtag #NuernbergerProzesse kommentiert wurde, konnte das Urteil selbstverständlich nicht annähernd gerecht werden, denn letztlich drängen Äußerungen im Drachengame ohnehin immer darauf, die Hoheit des Sprechens über Winkler für sich zu reklamieren. Es erscheint aus dieser autoritären Logik heraus fast folgerichtig, dass das Urteil im Drachengame auch als Einladung zu weiteren Formen der Selbstjustiz interpretiert wird. In einem Nachfolgeforum von *lachschoen.de* sind entsprechend in den Tagen nach der Urteilsverkündung wiederkehrend Posts wie dieser zu lesen: »Aaaaaah Bewährung omg du Huuurensohn! Jagd ihn weiter, sie wollen es so!«⁷¹ Hierbei wird unter dem Brennglas deutlich, was in sozialen Medien als weit verbreitete Form der Aushandlung entstanden ist. Als Sozialfigur stehen Hater für eben jene invektive und vigilante Tribunalisierung von Kommunikationsweisen, die weit über den Fall des Drachenlords im Speziellen und auch über soziale Medien im Allgemeinen hinausreichen, da sie aktuell etwa in reaktionären politischen Bewegungen und Protesten verstärkt wirksam werden.

Literaturverzeichnis

- Bacon-Smith, Camille (1992): *Enterprising Women: Television Fandom and the Creation of Popular Myth*, Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- Click, Melissa A. (2019): »Introduction. Haters Gonna Hate«, in: Melissa A. Click (Hg.), *Anti-Fandom. Dislike and Hate in the Digital Age*, New York: New York University Press, S. 1–22.
- Derrida, Jacques (1997): *Dem Archiv verschrieben. Eine Freudsche Impression*, Berlin: Brinkmann & Bose.
- Foucault, Michel (2022): *Die Anormalen. Vorlesungen am Collège de France (1974–1975)*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Frizzoni, Brigitte (2020): »Einleitung«, in: Brigitte Frizzoni (Hg.), *Verschörungserzählungen*, Würzburg: Königshausen & Neumann, S. 9–18.

70 Sandra Ludwig hat sich den vielfältigen Reaktionen auf das Gerichtsurteil analytisch gewidmet. Vgl. S. Ludwig: Von Verfolgten und Folgenden auf YouTube – Die unheimlichen Heimsuchungen des »Sunshine Girl« und »Drachenlord«, S. 303–305.

71 Ogerfan (23. März 2022, 20:46), *gelachtwird.net*: <https://gelachtwird.net/d/index.php?threads/der-drachenlord-part-1.8/page-1343> (letzter Zugriff 05.04.2024).

- Gaderer, Rupert (2018): »Shitstorm. Das eigentliche Übel der vernetzten Gesellschaft«, in: ZMK. Zeitschrift für Medien- und Kulturforschung 9, S. 27–42.
- Garfinkel, Harold (2007): »Bedingungen für den Erfolg von Degradierungszeremonien«, in: Steffen K. Herrmann/Sybille Krämer/Hannes Kuch (Hg.), Verletzende Worte. Die Grammatik sprachlicher Missachtung, Bielefeld: transcript, S. 49–57.
- Gilbert, Anne (2019): »Hatewatch with Me. Anti-Fandom as Social Performance«, in: Melissa A. Click (Hg.), Anti-Fandom. Dislike and Hate in the Digital Age, New York: New York University Press, S. 62–80.
- Gray, Jonathan (2003): »New audiences, new textualities. Anti-fans and non-fans«, in: International Journal of Cultural Studies 6, S. 64–81.
- Gray, Jonathan (2005): »Antifandom and the Moral Text. Television Without Pity and Textual Dislike«, in: American Behavioral Scientist 48, S. 840–858.
- Grossberg, Lawrence (1992): »Is there a Fan in the House? The Affective Sensibility of Fandom«, in: Lisa E. Lewis (Hg.), Adoring Audience. Fan Culture and Popular Media, London/New York: Routledge, S. 50–65.
- Grossberg, Lawrence (1997): Dancing in Spite of Myself. Essays on Popular Culture, New York: Duke University Press.
- Jane, Emma E. (2019): »Hating 3.0. Should Anti-Fan Studies Be Renewed for Another Season?«, in: Melissa A. Click (Hg.), Anti-Fandom. Dislike and Hate in the Digital Age, New York: New York University Press, S. 42–61.
- Jenkins, Henry (1992): Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture, New York/London: Routledge.
- Lindern, Jakob v. (2018): »YouTuber Drachenlord: Der Drache, den das Internet heimsuchte«, in: zeit.de (05.09.2018). Online unter: <https://www.zeit.de/digital/internet/2018-08/youtuber-drachenlord-altschauenberg-cybermobbing-drachengame> (letzter Zugriff: 05.04.2024).
- Lobo, Sascha (2021): »Ein jahrelanges Martyrium in Deutschland – und niemand hält es auf«, in: spiegel.de (27.10.2021). Online unter: <https://www.spiegel.de/netzwelt/netzpolitik/der-fall-drachenlord-ein-jahrelanges-martyrium-in-deutschland-und-niemand-haelt-es-auf-kolumne-a-91b94ce3-ab01-4ac1-9286-d85bea144928> (letzter Zugriff: 05.04.2024).
- Ludwig, Sandra (2023): »Von Verfolgten und Folgenden auf YouTube – Die unheimlichen Heimsuchungen des ›Sunshine Girl‹ und ›Drachenlord‹«, in: Anne Ganzert/Philip Hauser/Isabell Otto (Hg.), Following. Ein Kompendium zu Medien der Gefolgschaft und Prozessen des Folgens, Berlin/Boston: De Gruyter, S. 291–308.

- Meuser, Michael (2008): »Ernste Spiele: zur Konstruktion von Männlichkeit im Wettbewerb der Männer«, in: Karl-Siegbert Rehberg (Hg.), *Die Natur der Gesellschaft. Verhandlungen des 33. Kongresses der Deutschen Gesellschaft für Soziologie in Kassel 2006*, Frankfurt/New York: Campus Verlag, S. 5171–5176.
- Moebius, Stephan/Schroer, Markus (2010): »Einleitung«, in: Stephan Moebius/Markus Schroer (Hg.), *Diven, Hacker, Spekulant. Sozialfiguren der Gegenwart*, Berlin: Suhrkamp, S. 7–11.
- Moser, Sebastian J./Schlechtriemen, Tobias (2018): »Sozialfiguren – zwischen gesellschaftlicher Erfahrung und soziologischer Diagnose«, in: *Zeitschrift für Soziologie* 47, S. 164–180.
- Niekrenz, Yvonne (2011): »Gemeinschaft als Metapher. Das Imaginäre als Ordnungsschema«, in: Matthias Junge (Hg.), *Metaphern und Gesellschaft. Die Bedeutung der Orientierung durch Metaphern*, Wiesbaden: VS Verlag, S. 15–30.
- Paris, Rainer (2010): »Der Verlierer«, in: Stephan Moebius/Markus Schroer (Hg.), *Diven, Hacker, Spekulant. Sozialfiguren der Gegenwart*, Berlin: Suhrkamp, S. 443–450.
- Peter, Christina (2016): *Fernsehen als Zerrspiegel. Relevanz und Bedingungen sozialer Vergleichsprozesse im Rahmen der Fernsehnutzung*, Wiesbaden: Springer.
- Rosa, Hartmut/Gertenbach, Lars/Laux, Henning/Strecker, David (2010): *Theorien der Gemeinschaft zur Einführung*, Hamburg: Junius.
- Sandvoss, Cornel/Gray, Jonathan/Harrington, C. L. (2017): »Introduction. Why still study fans?«, in: Jonathan Gray/C. L. Harrington/Cornel Sandvoss (Hg.), *Fandom. Identities and Communities in a Mediated World*, New York: New York University Press, S. 1–26.
- Schindler, Frederik (2018): »Enthemmt gegen den ›Drachenlord‹«, in: *taz.de* (23.08.2018). Online unter: <https://taz.de/Kolumne-Gehts-noch/!5530322/> (letzter Zugriff: 05.04.2024).
- Shnayien, Mary (2022): »Sichere Räume, reparative Kritik. Überlegungen zum Arbeiten mit verletzendem Material«, in: *Zeitschrift für Medienwissenschaft* 14, S. 54–65.
- Stanfill, Mel (2020): »Introduction: The Reactionary in the Fan and the Fan in the Reactionary«, in: *Television & New Media* 21, S. 123–134.
- Strick, Simon (2021): *Rechte Gefühle. Affekte und Strategien des digitalen Faschismus*, Bielefeld: transcript.

- Trottier, Daniel/Huang, Qian/Gabdulhakov, Rashid: »Mediated Visibility as Making Vitriol Meaningful«, in: Sara Polak/Daniel Trottier (Hg.), *Violence and Trolling on Social Media. History, Affect, and Effects of Online Vitriol*, Amsterdam: University Press 2020, S. 25–46.
- Wirth, Uwe (2005): »Archiv«, in: Alexander Roesler/Bernd Stiegler (Hg.), *Grundbegriffe der Medientheorie*, Paderborn: Fink 2005, S. 17–27.

Medienverzeichnis

- Cui Bono (2022): »Wer hat Angst vorm Drachenlord?«, in: cui-bono.podigee.io (11.2022). Online unter: <https://cui-bono.podigee.io/episodes> (letzter Zugriff: 05.04.2024).
- Hass ist ihr Hobby (2018) (D, R: Dennis Leiffels). Online unter: <https://www.ardmediathek.de/video/rabi-at-by-y-kollektiv/hass-ist-ihr-hobby/ard/Y3JpZDovL3JhZGlvYnJlbWVuLmRlL2EwMzMxNDhiLTcwNjltNDNlMyiYmZiLTNiOTNjYzhkMmFhMS9lcGlzb2RlL3VybjphcmQ6c2hvdzplMWM3NTcoYjYwZDVjODAo> (letzter Zugriff: 05.04.2024).
- »Ich Mach EUCH Fertig Scheiß Hater«, in: drachenchronik.com. Online unter: <https://drachenchronik.com/date/2014/2/2> (letzter Zugriff: 05.04.2024).
- »Häufige Fragen«, in: drachenchronik.com. Online unter: <https://drachenchronik.com/faq> (letzter Zugriff: 05.04.2024).
- »Drachenlord Besuch 07.09.2019 Taschenlampe, Gesicht, Blut«, in: drachenchronik.com. Online unter: <https://drachenchronik.com/video/LZ11cR-CYoo> (letzter Zugriff: 05.04.2024).
- Ogerfan (23. März 2022, 20:46), gelachtwird.net: <https://gelachtwird.net/d/index.php?threads/der-drachenlord-part-1.8/page-1343> (letzter Zugriff: 05.04.2024).