

blackpilled, activated

Verlust und Bewältigung politischer Erfahrung in rechtslibertärer Meme-Kultur

Robert Ueffing, Annegret Jansen, Nikolaj Schulte-Wörmann, Sven Rößler

»It's so confusing, isn't it? So much going on, so much to say, and all of it happening so quickly. The pace of oppression outstrips our ability to understand it and that is the real trick of the imperial thought machine. It's easier to hide behind forty atrocities than a single incident.«

Nimek, Star Wars Andor, S1:E05, 2021

Das menschgewordene Meme

In Schockstarre blicken wir fassungslos auf die Implosion der vormals für die stabilste gehaltene demokratische Schutzmacht der Welt. Vergleiche mit der nur sogenannten ›Machtergreifung‹ des Nationalsozialismus, die doch ebenfalls viel eher eine Machtübertragung war, zwingen sich nicht nur auf, sie werden regelrecht inszeniert. Die Parallelen sind frappant (vgl. Mason 2021): Im Siegestaumel der Inauguration des 47. Präsidenten der Vereinigten Staaten von Amerika am 20. Januar 2025 zeigte Elon Musk in seiner Rede einen ›römischen Gruß‹ in Richtung des Publikums und grüßte danach Trump direkt – wie seinen Führer. In ›Trump zwei‹ konturiert sich – nach Marx' bekanntem Diktum – allem Anschein nach die Physiognomie der Postapokalypse: »Hegel bemerkt irgendwo, daß alle großen weltgeschichtlichen Tatsachen und Personen sich sozusagen zweimal ereignen. Er hat vergessen hinzuzufügen: das eine Mal als Tragödie, das andere Mal als Farce.« (Marx 1960, 115) Ist es die Freude an der Transgression und ein Beispiel für das Ausreizen der Meinungsfreiheit, als deren vehementester Fürsprecher Musk sich selbst verstehen will? Während noch über seine Intention spekuliert wurde, gingen Musk und die Mitstreiter*innen Trumps umgehend daran, die Institutionen der amerikani-

schen Demokratie zu schleifen – in einem als rechtspopulistische Regierungs- und autoritäre Übernahmestrategie des ›Project 2025‹ gezielt überfordernden Tempo und radikal: *Flood the Zone with Shit* (Steve Bannon). Will man also dieser Strategie nicht auf den Leim gehen und mit Faktenchecks immer nur *hinterher* eilen oder gar erleichtert sein, wenn es am Ende nur ›nicht ganz so schlimm‹ gekommen sein sollte – aber eben doch viel schlimmer als je zuvor befürchtet werden musste –, muss man sich mit der Entstehung dieser Bewegung auseinandersetzen, um ihre Erfolge überhaupt zu verstehen.

Musk referiert regelmäßig auf die Sprache und Symbolik, Vorstellungen und Narrationen von Netzkulturen und ist ein Meister darin, sein Publikum zu adressieren. Internet-Communitys haben zu den ›metapolitischen‹ Diskursverschiebungen – also der allein auf Disruption zielenden Überwindung konkreter politischer Inhalte – einen maßgeblichen Beitrag geleistet. Das Internet hat mittlerweile seine »hegemoniale Phase« (Lovink 2019, 32) erreicht und wird durch die Zunahme von auf KI basierenden Dienstleistungen seine Bedeutung als Ort der Meinungsbildung weiter zementieren. Doch die utopischen Hoffnungen, die mit den Möglichkeiten des Internets im Hinblick auf Partizipation, Entfaltung und Demokratie verbunden waren, sind verflogen (vgl. ebd., 27). Sie haben sich ins Gegenteil verkehrt. Wie zu Beginn des 20. Jahrhunderts haben faschistische Bewegungen es verstanden, die Möglichkeiten neuer Massenmedien gezielt für sich zu nutzen. Ein breites Spektrum von libertär-rechten Strömungen übt seit Anfang der 2010er-Jahre einen erheblichen Einfluss auf verschiedene Bereiche des Internets aus und beeinflusst in unterschiedlichen Formen von dort die Öffentlichkeit insgesamt. Diese Bewegung hat sich zu einer neuen Form des Faschismus entwickelt. Sie ist organisiert als ein dezentrales Netzwerk. Sie besitzt austauschbares Führungspersonal. Sie betreibt einen Kulturkampf als *Meme War*, schürt Ressentiments durch Desinformation und Emotionen und ist auf allen Plattformen zu finden. Dabei hat sie in den letzten Jahren zum Entstehen einer Gegenöffentlichkeit beigetragen (vgl. Benkler u. a. 2018, 13 f.), die die klassischen Medien durch die Zunahme des Einflusses von Social Media überholt. Diese Sphäre bietet dabei eine umfängliche ›alternative‹ Sicht auf die Welt (vgl. Strick 2021, 19). Es bringt nichts mehr, Content von den Plattformen zu verbannen – ein Mittel, das einige Zeit vielleicht noch Erfolg versprechend schien –, denn die Plattformen sind mittlerweile selbst im Eigentum relevanter Akteur*innen. Gegenwehr ist schwer, wenn Algorithmen nicht Kontroversen abbilden, sondern Präferenzen radikalisierten. Das kulturelle Bündnis mit den Libertären des Silicon Valleys verleiht dem trumpistischen

Faschismus eine reale politische Macht. Die neuen Allianzen zwischen MAGA-Bewegung, rechtslibertären ›Tech-Bros‹ und Evangelikalen – und in der Bundesrepublik der AfD mit ihrem selbst erklärten ›Vorfeld‹ – entfalten ihre Macht auf digitalen Plattformen, die politische Diskurse neu strukturieren.

Der vorliegende Beitrag beschreibt die zentrale Bedeutung der Meme-Kultur und neurechter Kommunikationsstrategien für das Vordringen eines neuen Faschismus, der Dynamiken einer fragmentierten, identitätspolitisch aufgeladenen und postpolitischen Öffentlichkeit zu nutzen weiß. Die aufgeworfene Thematik steht dabei in einem doppelten Verhältnis zur Figur der Post-/Apokalypse: Zum einen stellen die Erosion (der Idee) der liberalen Demokratie, die Implosion des öffentlichen Raums und de facto Verunmöglichung einer politischen Willensbildung durch Algorithmen, Filterblasen, Echokammern tatsächlich apokalyptische Bedingungen dar. Aufgrund der Macht der Plattformen sowie der faschistischen Unterwanderung des digitalen öffentlichen Raums zeichnet sich ein ›point of no return‹ ab, wenn die demokratischen Wege des Widerspruchs nicht (mehr) gegangen werden (können). Zum anderen wird zeitgleich ein apokalyptischer ›Untergang des Abendlandes‹ von rechtsextremen Kräften ideologisch behauptet und als ›große Erzählung‹ zu etablieren versucht. Dies geschah und geschieht in der rechtslibertären Meme-Kultur an den ehemals subkulturellen Orten des Internets und heute popkulturell mit einem Arsenal an Codes und Symboliken, die sich fortwährend erneuern und um Anschlussfähigkeit bemüht sind (›All your symbols are belong to us‹).

Im Folgenden werden in einem ersten Schritt Memes als Medium, Artefakt und Subkultur beschrieben (1.) und nachfolgend die Genese rechter Meme-Kultur nachgezeichnet. Ausgehend vom sogenannten *Gamergate* als Schlüsselereignis für die Koalition der libertären Netzkultur mit Rechtsextremen vor über zehn Jahren (2.), über den *Great Meme War* (3.) hin zum neurechten *Doomerism* der Degeneration (4.) werden zentrale Momente eines Kulturkampfes und Ausbaus rechter Gegenöffentlichkeiten vorgestellt. Deren Zurückwirken ins ›Analoge‹ (5.) bereitet schließlich den – notwendig unbefriedigenden – Schluss am Ende vor, der die Frage nach dem lernenden, suchenden und findenden Subjekt in der Postapokalypse stellt und schließlich auch Konsequenzen für eine gegenwartsadäquate Politische Bildung skizziert.

1. Meme-Kultur: Ein neues Medium entsteht

Zu Beginn der 2000er-Jahre formierte sich eine durch den Austausch von Animationen, Bildern und Videos gekennzeichnete Subkultur aus verschiedenen Bereichen des Internets. Ähnlich wie durch die Einführung des Buchdrucks haben zuvor ungehörte Stimmen eine Möglichkeit bekommen, sich zu artikulieren. Über das Verbreiten, Remixen und Neuinterpretieren dieser Medieninhalte begannen Mitglieder auf Foren in einer eigenen Sprache zu kommunizieren. Dieser Content wurde schnell auf verschiedenen Plattformen des Internets populär und zum Kern dessen, was heute unter *Meme* verstanden wird (vgl. Sip 2014, 46). Memes können definiert werden als populäre, weitverbreitete kulturelle Artefakte in Form digitaler Medieninhalte, aber auch als bestimmte Verhaltensweisen, Praktiken und Phrasen im Internet (vgl. Shifman 2014, 2). Sie werden im Unterschied zu viralen Inhalten nicht nur einfach verlinkt oder durch Kopieren weitergegeben, sondern verändert, erweitert, in einen neuen Kontext gesetzt. Die Konzeptualisierung als offenes Werk und das Partizipieren am Entstehungs- und Verbreitungsprozess sind eine wichtige Komponente für ihren Erfolg (vgl. Goriunova 2013, 80). Um erfolgreich zu sein, das heißt, um sich zu verbreiten, bedienen sich Memes häufig des Humors oder rufen andere hocherregende Emotionen hervor (vgl. Shifman 2014, 62 f.). Indem sie die Netz-Communitys wie kein anderes Medium miteinander verknüpften, trugen Memes im Netz zur Entwicklung einer neuen Öffentlichkeit bei. In selektiven Aushandlungsprozessen etablierten sich geteilte Symbole und Codes; spezifische Werte und Normen bildeten sich aus (vgl. Sip 2014, 48). Ihre Wirkung entfalten sie über ihr massenhaftes Auftreten, während sie ineinander verschränkte Botschaften transportieren. Memes sind als Bündel an Referenzen voller Intertextualität oftmals schwer zu entschlüsseln und verlangen eine neue Form der Literalität (vgl. Lankshear/Knobel 2007, 3). Sie vermitteln, wie im digitalen Umfeld wahrgenommen, bewertet und gehandelt wird, und ermöglichen es so, Selbst- und Fremdzuschreibungen zu festigen, die eine wichtige Rolle bei der Ausbildung von Gruppenidentität spielen.

Nach einer Untersuchung von Ryan Milner (2013a, 78) bestand die Mehrheit der an der Meme-Subkultur Partizipierenden in dieser Zeit primär aus weißen, cis-männlichen, jungen Erwachsenen. Ihre Selbstbeschreibung folgte einem Archetyp, den die ersten User des Netzes in den 1980ern bereits etabliert hatten: der rational-intelligente, technikaffine Nerd mit randständigen Interessen, dessen technische Fähigkeiten bei Weitem seine sozialen und romantischen übertreffen (vgl. Milner 2013b, 2359 f.). Trotz einer Vielzahl an

unterschiedlichen Stimmen in der Meme-Subkultur gab es eine deutliche Vorstellung von Insidern und Outsidern. Abgegrenzt wurde sich gegen eine technisch unvermögende ältere Generation, eine naive jüngere Generation sowie gegen sportliche und sexuell erfolgreiche Männer, die als *Chads* bezeichnet wurden. Viele Memes durchzog zudem ein Diskurs, der Frauen als Außenstehende markierte. Zunächst wurden – vor allem junge, weiße – Frauen als unerreichbares Objekt der Begierde unter dem Konzept der *friendzone*¹ beschrieben. Zugleich wurden sie unter dem Slogan »*Women Logic*« als oberflächlich, irrational und selbstbezogen dargestellt. Darauf folgte, dass sie, wie das Meme *Just Girly Things* verdeutlichte, gesellschaftliche Vorteile genießen würden (vgl. Milner 2013a, 87 f.).

Für die Subkultur zentrale Plattformen wie *4chan*, *Reddit* und andere miteinander im Austausch stehende Imageboards brachten technisch versierte Kollektive hervor, die sich in »Troll«-Aktionen darauf spezialisierten, subversiv Einfluss auf öffentliche Kommunikation zu nehmen oder sie zu stören. Stark vereinfacht handelt es sich beim *trolling* um eine Praxis, bei der eine starke emotionale Reaktion bei dem adressierten Opfer ausgelöst werden soll. Anonyme Kollektive wie *Anonymous* spielten gekonnt mit Information und Desinformation. Dabei sind ihre Aktionen nicht immer durch eine politische Agenda motiviert gewesen, oftmals war eine »Logic of the Lulz« (ebd., 62) der Antrieb für Handlungen, die sich gegen Außenstehende richten, Kommunikationsabläufe stören und dem eigenen Amusement dienen, welches in Schadenfreude oder an der Konventionsverletzung bestand.

2. Gamergate: Die Koalition der Trolle

2014 änderte sich in der Meme-Subkultur das Klima fast schlagartig. Bis dahin hatte diese sich eher aufseiten linker oder liberaler Bewegungen positioniert und beispielsweise die Wahlkampagne Barack Obamas 2008, die *Occupy*-Bewegung oder den Arabischen Frühling unterstützt (vgl. Wiedemann 2017, 110). Nun nahmen Tendenzen gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit auf verschiedensten Internetplattformen rapide zu (vgl. Shifman/Boxman-Shabtai 2015, 521 ff.). Als Startschuss dafür kann *Gamergate* verstanden werden.

1 Siehe jeweils zu den Meme-Konzepten, auch im Folgenden: <https://www.knowyourmeme.com/>. Kommerziell betrieben, bietet diese zentrale Enzyklopädie für Internetkultur die größte kuratierte Übersicht von Memes.

Vorgeblich eine Kontroverse um mangelndes Ethos innerhalb des Computerspiele-Journalismus, bei der sich eine Spiele-Entwicklerin durch Sex Vorteile verschafft haben soll, war es vielmehr eine Kampagne, die auf den Ausschluss antirassistischer und antisexistischer Ansprüche zielte. Ausgehend von einem recht kleinen Kreis misogynen Personen wurde versucht, die Meme-Subkultur im Kampf gegen ›den Feminismus‹ zu mobilisieren. Dafür wurde das Narrativ verbreitet, es handele sich um einen Abwehrkampf gegen das feindliche Eindringen von Feministinnen und indoktrинierter Verbündeter, den *Social Justice Warriors*, in den Raum der *Nerds* und *Gamer*. Es wurde das Gefühl erzeugt, hier würden sich ›autochthone Bewohner*innen‹ des Internets, die einfach nur ihren Hobbys frönen möchten, einem Machtapparat aus etablierten Medien, Politik und Wissenschaft gegenübersehen, der sie kolonisieren möchte (vgl. Strick 2021, 220). Gleichzeitig verengte sich die vorher sehr viel diversere Nerdkultur auf eine ›Identität‹, die nun exklusiv weiß, cis-männlich und heterosexuell verstanden wurde. Innerhalb von wenigen Wochen wurden die Orte der Meme-Subkultur von antifeministischem Content dominiert; oft hergestellt von Personen, die selbst gerade erst radikalisiert wurden bzw. sich hierdurch weiter radikalisierten. Die Debatte wurde hoch emotional geführt und eskalierte in intensiven Hasskampagnen, Morddrohungen und Angriffen gegen einzelne Frauen, die zum Rückzug aus der digitalen Öffentlichkeit gezwungen werden sollten.

Vielen Beobachter*innen des Geschehens fiel es zunächst schwer, die *Gamergate*-Bewegung einzuordnen. Angela Nagle beschreibt sie als »eine seltsame Avantgarde aus jugendlichen Videospieler_innen, unter Pseudonymen Hakenkreuze postende Anime-Liebhaber_innen, ironischen South-Park-Konservativen, antifeministischen Witzbolden, nerdigen Belästiger_innen und Meme-fabrizierenden Trollen [...]« (Nagle 2018, 9). Die Motivationen und Überzeugungen dieser Strömung waren heterogen, aber geeint durch das geteilte Feindbild des (Queer-)Feminismus sowie durch die Ablehnung einer behaupteten Einschränkung der Meinungsfreiheit, worunter auch das Recht zur Verbreitung rassistischer und sexistischer Inhalte verstanden wurde. Mit der Gestalt der ›Feministin‹ wurde ein konkretes Feindbild geschaffen, abgelöst von jeglicher Realität, aber in der imaginierten Vorstellung einer allgegenwärtigen Bedrohung. *Gamergate* markiert den Beginn der Koalition libertärer Kollektive der Imageboards mit der extremen Rechten, die sich aus der Debatte heraus als *Alt-Right* neu formierte (vgl. Benkler u. a. 2018, 346 f.). Dabei prägte *Gamergate* maßgeblich den heutigen »Gefühls- und Rhetorikmodus rechtsextremer Agitation« (Strick 2021, 220) in sozialen Medien.

Mehrere Akteur*innen der Alt-Right begannen ihre politische Karriere mit YouTube-Videobeiträgen im Zusammenhang mit *Gamergate*. Für sie war es auch ein lukratives Geschäftsmodell. In der Folgezeit besuchten sie politische Veranstaltungen, um ihre links-liberalen Gegner*innen vor laufender Kamera in Widersprüche zu verwickeln. Ihre Rhetorik war gespickt mit den Slogans der Meme-Kultur (»Feminism is cancer«, »Facts matter, not your feelings«). Lauren Southern, Paul Joseph Watson, Carl Benjamin, Milo Yiannopoulos, Ben Shapiro, Steven Crowder und andere waren sehr erfolgreich darin, ihre politischen Gegner vorzuführen, was als »owning the libs« gefeiert wurde. Sie verstanden es, einen 2012 neu eingeführten Algorithmus von YouTube gezielt zu nutzen: Um Besucher*innen länger auf der Plattform zu halten, wurden durch den Algorithmus Videos mit immer emotionalisierenderen Inhalten vorgeschlagen. Ausschnitte dieser Videos wurden wiederum auf den Imageboards veröffentlicht. Durch Rückkopplungseffekte verschoben sich die Diskurse auf vielen Imageboards dadurch weiter nach rechts, hin zur pseudo-pluralen Diskursivität eines breiten Spektrums rechtslibertärer Meinungen (vgl. Nagle 2018, 61 f.). Zudem wurden nun konservative bis rechtsextreme Medieninstitutionen wie *Fox News* oder *Breitbart News* aufmerksam und gaben den rechten Influencer*innen eine zusätzliche Bühne. Aus den Kanälen der libertären Netzkultur, dem Social Media-Content der Alt-Right und den »klassischen«, rechtskonservativen Medien bildete sich eine eigene Mediensphäre aus (vgl. Benkler u. a. 2018; Strick 2021, 19).

3. *redpilled*: The Great Meme War

In der Folge von *Gamergate* wurden immer weitere politische Ereignisse in die Erzählungen der neuen Bewegung eingewoben. Der militärische Erfolg des sogenannten Islamischen Staats und dessen terroristische Anschläge in Europa führten zu einer deutlichen Verstärkung der Ablehnung des (politischen) Islams bis hin zum antimuslimischen Rassismus. Das Aufkommen der Black-Lives-Matter-Bewegung in den USA befeuerte den Rassismus gegen Schwarze. Die »Flüchtlingskrise« 2015 wurde als Invasion beschrieben und als ein Beleg herangezogen, dass die rechtsextremen Verschwörungserzählungen des »großen Austauschs« zuträfen. Gegen diese Entwicklungen wurden ein *Great Meme War* ausgerufen und dessen jeweilige Ereignisse in eigenen Wikis dokumentiert (vgl. Schmidt 2021, 2). Die Bildästhetik der Meme-Kultur vermischte

sich mit klassischen Elementen der Militarisierung (vgl. Abb. 1)², vor allem mit den Propagandaplakaten der Weltkriege. Figuren des Meme-Kanons, wie *Pepe the Frog*, wurden dafür vereinnahmt, bis sie als authentische Repräsentanten galten. Die libertäre Rechte übernahm einfach alle Symbole und brachte Gegenstimmen so zum Verschwinden: Ihre Narrative blieben nicht ohne Widerspruch, waren aber als Groß Erzählung konkurrenzlos. Im Rennen um die Präsidentschaft der Vereinigten Staaten schlug sich diese Bewegung auf die Seite Donald Trumps. Nach dessen Sieg feierten sie, sie hätten in der größten Troll-Aktion ihrer Geschichte den *God-Emperor* ihrer Memes (vgl. Abb. 2) zum Präsidenten gemacht.

Abb. 1: *Today's Normie is Tomorrow's Fren* by CLINTONkilledEPS-TIEN [!]



Quelle: <https://www.memedroid.com/memes/detail/3173756/I-want-YOU-for-the-meme-wars> [zuletzt: 04.02.2026]

Abb. 2: *God Emperor Trump*



Quelle: <https://knowyourmeme.com/memes/god-emperor-trump> [zuletzt: 04.02.2026]

2 ›FREN‹ kann für ›Freund‹ stehen, aber auch für ›Far Right Ethno Nationalist‹.

Der Prozess der Radikalisierung und Zuwendung zu den Medieninhalten der libertären Rechten als primärer Informationsquelle wurde als ›Einnehmen der *Redpill*‹ verstanden. Das ist eine Referenz auf den Film *The Matrix* (1999) und eine Metapher für das Aufwachen aus einer Scheinrealität. Den Prozess der Radikalisierung innerhalb dieser Bewegung beschreibt der YouTuber Ian Danksin in dem Videoessay *The Alt-Right Playbook: How to Radicalize a Normie*³. Um die Wirkung der *Redpill* zu erklären, verwendet er das Bild einer Zwiebel: Sie stellt Schichten von zunehmend extremeren Überzeugungen dar, die von Personen angenommen werden, während sie sich tiefer in die Vorstellungswelten der Bewegung begeben. Beim Radikalisierungsprozess stoßen diese Personen auf multiple Themen zu verschiedenen Zeitpunkten. Jede Schicht wird mit dem Einnehmen der ›eigentlichen‹ *Redpill* gleichgesetzt und verkauft sich als die letztendliche Wahrheit. Die tieferen Schichten bestreiten die Gültigkeit der vorhergehenden Schichten. Das Herz der Zwiebel, das tiefste Level der Radikalisierung, ist die antisemitische Erzählung von der ›jüdischen Weltverschwörung‹. Gegenüber Außenstehenden geben sich die Mitglieder gemäßigt und behaupten, dass die radikaleren Überzeugungsmodelle gar nicht existierten oder nur die Unterstellungen überreagierender Liberaler seien. Sich auf scheinbar harmlose oder ironische beziehungsweise mehrdeutig (*dog whistle*) bleibende Positionen zurückziehen, ist ein rhetorisches Kernelement der Alt-Right, die ganz genau weiß, wo die Grenzen des Sagbaren liegen, auch wenn sie diese im nächsten Moment wieder verletzt. Simon Strick definiert sie deswegen als Teil eines neuen, »reflexiven Faschismus« (Strick 2021, 106).

Neben Internetforen und Kanälen der Social Media wurde der Konflikt zunehmend auch auf die Straße getragen. Zu großen Schlachten stilisiert und medial ausgeschlachtet wurden Ereignisse wie *The Battle of Berkeley* in Los Angeles oder *Unite the Right* in Charlottesville 2017. Mit Anspielungen auf Meme-Kultur gespickte Kostüme gehörten bei den rechtsextremen Schlägertrupps wie selbstverständlich dazu. Die *Proud Boys* und die *Boogaloo*-Bewegung bildeten dabei eine Brücke zwischen der Online-Bewegung und den alteingesessenen rechtsextremen Bünden und Milizen. Zum Radikalisierungsprozess der Bewegung gehören auch terroristische Attentate wie in Christchurch, Hanau oder Halle. Für die Attentäter waren Imageboards die zentralen medialen Bezugspunkte ihrer Selbstpräsentation. Ihre Botschaften enthalten direkte Bezüge zur Meme-Subkultur. Der Attentäter von Halle stellt sich zu Beginn

3 <https://www.youtube.com/watch?v=P55t6eryY3g> [zuletzt: 04.02.2026].

seines Livestreams etwa vor mit: »Hey, my name is Anon. And I think the Holocaust never happened«. »Anon« ist eine kollektive Selbstbezeichnung der User*innen auf *4chan*, wo per default – also voreingestellt – unter dem Pseudonym *Anonymous* veröffentlicht wird. Auf *4chan* und anderen Imageboards wurden beständig neue Strategien beraten, um immer breiteren Kreisen in der Gesellschaft die *Redpill* zu verabreichen. Der Erfolg von Verschwörungstheorien wie um *QAnon* oder *Pizzagate* verdeutlichen, dass dort absurdeste Narrative entstehen, die auch ältere, mit den Kommunikationsstrategien von *Trollen* und *Shitpostern* unerfahrene Personen massiv beeinflussen können.

Der Sturm des Kapitols am 6. Januar 2021 sowie die angeführten terroristischen Attentate haben dafür gesorgt, dass der Druck auf Netzbetreiber*innen durch die Politik stieg, um die Veröffentlichung von rechtsextremistischen Inhalten zu unterbinden. Als Konsequenz zogen sich die bereits Radikalisierten auf abgeschirmte Plattformen wie *Discord* oder *Telegram* zurück. In leichter zugänglichen Bereichen des Internets erscheint der libertär-rechte Content moderater, gern als Lifestyle- und Selbstoptimierungsangebot. Hier – etwa bei Jordan Peterson und Andrew Tate – geht es dann vordergründig um ein vermeintliches Problem mit »Männlichkeit«.

4. *blackpilled*: Degeneration, Doomerism ... und der Verlust von Männlichkeit

In seiner Rede bei der Vereidigung Donald Trumps sprach Elon Musk davon, dass diese Wahl eine Weggabelung der menschlichen Zivilisation bedeute. »This was no ordinary victory. This was a fork in the road of human civilization. [...] It is thanks to you that the future of civilization is assured.«⁴ Der Anspruch Musks, die Zivilisation retten zu wollen, muss vor dem Hintergrund von Untergangsszenarien gesehen werden, die in der libertären Rechten zum Kern ihrer Gegenwartsdiagnose gehören: Im neuen Faschismus werden westliche Demokratien als wesentlich degeneriert beschrieben.

Hiermit wird an einen antimodernen Diskurs angeknüpft, der die Moderne von Anbeginn begleitet: Die Vorstellung von »Degeneration« wurde im 19. Jahrhundert parallel zu der von Evolution entwickelt, gleichsam als ihre »Schattenseite« (Chamberlin/Gilman 1985). Die Vorstellung von Verfall, Untergang und »Entartung« lehnt sich stark an die zeitgenössischen biologischen

4 <https://x.com/elonmusk/status/1881568681773445223> [zuletzt: 04.02.2026].

oder medizinischen Theorien an. Abweichend gewertetes Sexualverhalten und rassistische Überlegungen spielen in diesen pseudowissenschaftlichen Erklärungsversuchen von Beginn an eine große Rolle (vgl. Gilman 1985, 79). Maßstab sind vor allem die eigenen Moralvorstellungen: Nach außen wird die Überlegenheit gegenüber den Kolonialisierten behauptet, im Innern die eigene Gesellschaft nach ›entwicklungshemmenden‹ Faktoren durchforstet und mit naturwissenschaftlicher Autorität werden Behinderte, Prostituierte, Kriminelle oder die Armutsbevölkerung der Großstädte als ›Degenerierte‹ stigmatisiert (vgl. Stepan 1985, 97). Der Sorge vor Degeneration kam bei der Ausbildung des frühen Faschismus eine herausragende Bedeutung zu (vgl. Griffin 1991, 26 f.). Auch das rechtslibertäre Angebot einer Krisen-›Bewältigung‹ greift nun ganz zentral auf das Motiv zurück, wie an drei Beispielen ausgeführt werden soll:

Abb. 3: *Swole Doge vs. Cheems*

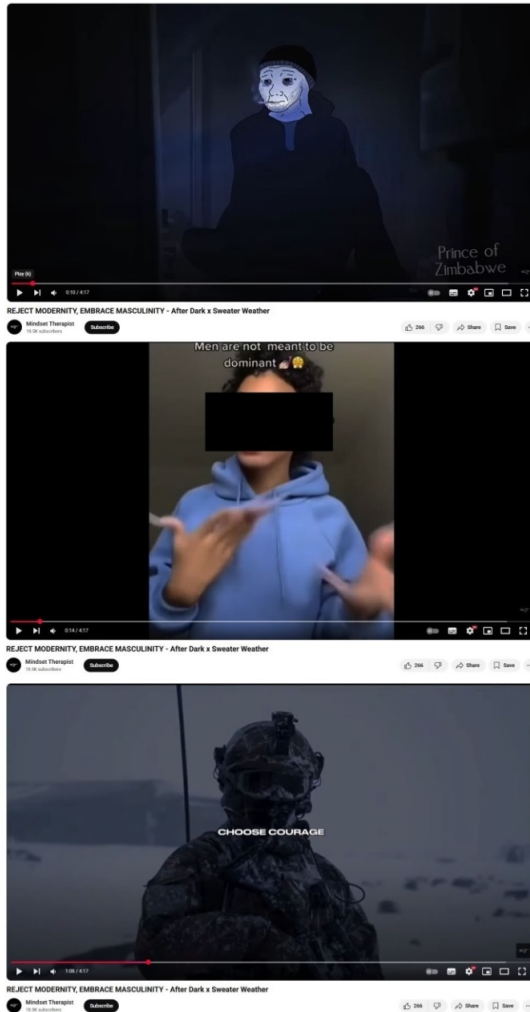


Quelle: <https://knowyourmeme.com/memes/swole-doge-vs-cheems>
[zuletzt: 04.02.2026]

Das erste Beispiel ist das 2020 erschaffene und populäre Meme *Swole Doge vs. Cheems* (vgl. Abb. 3). Beide Figuren basieren auf *Doge*, das 2012 zu den populärsten Memes gehörte und von dem es eine eigene Krypto-Währung

gibt, die Elon Musk immer wieder öffentlich unterstützt und nach dem er schließlich auch sein *Department of Government Efficiency* benannt hat. *Swole Doge* ist eine parodistische Variation des *Chad*, die Personifizierung eines attraktiven, selbstbewussten und erfolgreichen Mannes. Zwischen 2012 und 2019 hat die Figur in der Subkultur eine Neubewertung erfahren. Sie verkörpert nicht mehr etwas, von dem sich Nerds abgrenzen, sondern Eigenschaften, die als erstrebenswert angesehen werden. *Cheems* dagegen repräsentiert Beta-Männlichkeit: *Cheems* steht für Erfolglosigkeit bei Frauen, physische Verkümmern und Passivität. Besonders in den Vorstellungen der *Incel*-Bewegung (»involuntary celibate«), die sich selbst als *Betas* verstehen, vertritt *Chad* die bedrohliche Männlichkeit und Unabhängigkeit der Anderen (»Alphas«). *Swole Doge* vs. *Cheems* beschreibt die Veränderung von Personen, Institutionen oder Gesellschaften im Verlauf der Zeit. Es wird ein Bild vergangener Stärke konstruiert und durch den muskelbepackten *Swole Doge* repräsentiert, der als maximalkontrastive Folie zu einem niedlichen, also »schwachen« *Cheems* fungiert. Schon in der Herstellungsformel dieses Memes steht eine ruhmreiche Vergangenheit der lächerlichen Gegenwart gegenüber. Zu den häufig aufgegriffen Elementen dieses Memes gehört die »Verweichlichung« von Männern, welche durch progressive Bewegungen indoktriniert worden seien und unter den angeblich durch Feminismus, Antirassismus und politische Korrektheit geprägten gesellschaftlichen Bedingungen litten. Finanzielle Aspekte wie ein unerreichbares Eigenheim sind ebenfalls häufig Thema. Die verbreitete Angst vor einem Niedergang geht mit einem Bedauern des Verlusts vermeintlicher ethnischer Homogenität und traditioneller männlicher Tugenden einher. Zu den als »männlich« codierten Eigenschaften gehören vor allem Stärke und Durchsetzungsvermögen bis zur Dominanz, die als wünschenswert angesehen werden.

Abb. 4: Screenshots aus REJECT MODERNITY, EMBRACE MASCULINITY – After Dark x Sweater Weather von Mind-set Therapist



Quelle: <https://youtu.be/YoDXwwBddBA?si=6v8fxpvZxb2zu1sj>, [zuletzt: 04.02.2026] – Person im mittleren Bild von uns unkenntlich gemacht.

Eher im Sinne einer Subjektkultur, die auf gegenwärtige Ohnmachtserfahrungen rekurriert, ist der *Doomer* (vgl. Abb. 4, oberes Bild) anzusehen: ein Meme-Charakter von 2018, der zur Gruppe der *Wojak*-Figuren gehört, deren erste Zeichnung wiederum bereits 2009 veröffentlicht wurde. *Wojaks* stellen unterschiedliche stereotype Vorstellungen von Personengruppen dar. Der *Doomer* steht für einen Zustand sozialer Isolation und die blanke Hoffnungslosigkeit junger Männer und tritt als melancholischer bis depressiver Charakter in zahlreichen Memes und Videos auf. Neben der fehlenden beruflichen Karriere leidet der *Doomer* am häufigsten darunter, keine Partnerin zu »bekommen«. Die (unerfüllbare) Sehnsucht gilt häufig einer »traditionellen« – nicht modernen – Frau, der sogenannten *Tradwife*. Die im *Doomer* personifizierte Vergeblichkeit mündet schließlich im affirmierenden Konzept der *Blackpill*. Es wird vor allem als Sprachbild verwendet, weniger visuell. Die *Black-* spiegelt die *Redpill*: Sie steht als bittere Pille für eine fatalistische, nihilistische Weltsicht und wird häufig von *Incels* oder in Bezug auf *Incels* verwendet. Re-naturalisierend geht die Erzählung der *Blackpill* davon aus, dass es für nicht durchsetzungsstarke, weniger attraktive Männer keinen Erfolg bei Frauen geben könne, egal was diese auch versuchten. Selbsthass und Suizid sind aufgrund hoffnungsloser Einsamkeit häufige Themen. Diese Mischung aus Selbstmitleid, Selbst- und Frauenhass und absoluter Bedeutungslosigkeit hat ebenfalls zu mehreren terroristischen Aktionen geführt.

Das letzte Beispiel für Degenerationserzählungen als Gegenwartsdeutung sind Bilder und Videos, die sich unter dem häufig verwendeten Slogan *reject modernity – embrace masculinity* zusammenfassen lassen. Hier wird direkt im Titel postuliert, dass sich Moderne und Männlichkeit ausschließen. In kurzen Clips zum Song *My Little Dark Age* der Band MGMT oder *After Dark* des Künstlers Mr. Kitty werden dazu mitunter im Millisekunden-Takt Bildfolgen aneinandergereiht (vgl. Abb. 4), deren Ausgangspunkt oft die Darstellung des hoffnungslosen *Doomers* ist. Es wird die gefühlte Problemlage gezeigt, dazu gehören Bilder von Transfrauen, Feministinnen, Flüchtlingsbooten oder brennenden Vorstädten. Bilder der glorifizierten Vergangenheit schließen sich nun an. Sie stammen aus Historienfilmen, Sachbüchern und Comics und zeigen beispielsweise antike Statuen oder Gemälde der europäischen Kunstgeschichte. Häufig werden kriegerische oder muskelbepackte Männer gezeigt. Die Botschaft ist: »Richtige« Männer brauchen in dieser Welt einen Körperpanzer (vgl. zu den Traditionslinien Theweleit 2000). Bodybuilding wird entsprechend als Lösungsstrategie für komplexe Probleme angeboten. Am Ende der Videos ist der vormals depressive *Doomer* »geheilt« und geht einer besseren Zukunft ent-

gegen. Der Selbsthass und die Hoffnungslosigkeit der *Blackpill* und des *Doomers* werden hier in das Versprechen umgeleitet, die ›Scheinrealität‹ der liberalen Moderne hinter sich zu lassen.

Es ist – im Medium der Übersättigung durch neu-rechte Ideologie – abermals zu einer Umkehrung im dominierenden Wertesystem des Contentstroms gekommen, in welchem der muskulöse und unabhängige (weiße) Mann nun doch noch zu jenem Ideal geworden ist, das er in der Meme-Kultur der 2000er-Jahre gerade eben nicht war. Die angebotene Lösungsstrategie entspricht einer Selbstoptimierung. Auch vormals zentrale Werte wie radikale Informationsfreiheit oder Partizipation werden von offen völkisch-autoritären oder sozialdarwinistisch-kapitalistischen Vorstellungen verdrängt.

5. *activated*: Vom Feed auf die Straße in die Parlamente – in die Schule und zurück

Abb. 5: Clown Pepe mit NPC



Quelle: <https://knowyourmeme.com/photos/2308930-clown-pepe-honk-honk-clown-world> [zuletzt: 04.02.2026]

Die Streifzüge an den rechtslibertären Rändern liberaler Öffentlichkeiten aus den etwa letzten zwei Jahrzehnten haben einen Einblick darin gegeben,

welche Dynamiken einer Gegenwart vorausgingen, die später einmal als der *neue* Faschismus bezeichnet werden wird. Rechte Untergangsvorstellungen und die affektive Abwehr gegen mit der liberalen Moderne verbundene Gesellschaftsentwürfe erhalten in vielen Memes ein vermeintlich humoristisches Gewand, was zur Enttabuisierung und Normalisierung sowie Immunisierung gegenüber Kritik beiträgt. In nihilistischer Manier werden die politische Wirklichkeit und die eigene Existenz als ›cosmic joke‹ inszeniert (vgl. Abb. 5). Die Genese der sukzessiven Radikalisierung von Online-Subkulturen (Abschnitte 2.–4.) hat gezeigt, dass sich Rechtsextreme der Popkultur zur Verbreitung der Ideologien nicht nur bedienen, sondern auch, dass Rechtsextremismus integraler Bestandteil der Popkultur geworden ist.

Diese neurechten Kommunikationsstrategien verfangen aus unterschiedlichen Gründen, doch ihre ›kulturelle‹ Ausrichtung kann als entscheidend für den Erfolg bei jüngeren Menschen gelten. Rechte Memes halten zum einen ein Sinn- und Identitätsangebot bereit, das die Ambivalenzen der Gegenwart zugunsten einer mobilisierenden und auf Eskalation zielenden Apokalyptiediagnose in einer selbstwertdienlichen Pose der Überlegenheit ausdeutet. Zum anderen bieten rechte Netzwerke eine partizipative Kultur, etwa wenn Memes weiterentwickelt und durch die Anerkennung anderer gewürdigt werden (vgl. dazu auch Schilk 2024; Ipsen u. a. 2017). Ermöglicht werden so nicht nur Momente der Identitätsbildung und des Gefühls von Nestwärme in einer ›Gemeinschaft‹, sondern auch Erfahrungen der Selbstwirksamkeit und Selbstbehauptung im digitalen Raum. All jenes trägt auf popkultureller, vopolitischer Ebene zur politischen *Aktivierung der Subjekte* bei.

Von den subkulturellen Rändern dringen solche Praktiken ins Zentrum parteipolitischer Propaganda vor. Auch die AfD greift auf Wahlplakaten die Elemente rechter Meme-Kultur auf, wie ein Beispiel aus Mecklenburg-Vorpommern zur Europawahl zeigt (*Pepe* duscht sich selbstzufrieden in den Tränen des überforderten *crying wojak*). Der Plattform *TikTok* wird darüber hinaus eine herausragende Bedeutung für die Reichweite des rechten Projektes einer Gegenöffentlichkeit zugesprochen. Eine historische Parallele wird auch hier vom Personal selbst gezogen, wenn Erik Ahrens, Social-Media-Strategie und ehemaliger Kampagnenmanager von Maximilian Krah, bei einem Vortrag des mittlerweile aufgelösten ›Instituts für Staatspolitik‹ konstatiert: »Diese Videos finden von allein ihr Publikum. Das ist so, wie man sich 1923 gefühlt haben muss, als man das Radio für sich entdeckt hat. So fühle ich mich, wenn ich meine TikTok-Accounts anschau.« In Bezug auf das tägliche Nutzungsverhalten von Jugendlichen hält er fest: »Man hat 90 Minuten am Tag

ein Fenster in deren Gehirn, wo man reinsenden kann.« (Schnabel/Berendsen 2024, 16)

Der digitale Faschismus (vgl. Fielitz/Marcks 2020) profitiert von der fragmentierten und postdigitalen politischen Öffentlichkeit. Der unbezweifelbare Strukturwandel weg von einer zunehmend anachronistisch anmutenden Tagesschau-Öffentlichkeit, in der zumindest die Illusion eines geteilten *sensus communis* herrschte, hin zu einem »communicative universe« (vgl. Ritzi 2023, 164 ff.) fordert die Demokratie als solche heraus. Der gegenwärtige Kampf um die Ausdeutung von Wirklichkeit spiegelt sich in einem doppelten Verhältnis auch in politischen Lernräumen wider und macht den Strukturwandel damit lerntheoretisch relevant: Es geht eben nicht nur inhaltlich um Aufklärung über »apokalyptische Figuren« wie den ideologischen Topos der »Degeneration«, sondern auch empirisch um Politische Bildung in der Postapokalypse als neuer Qualität eines längst ereigneten und nicht bloß zu befürchtenden Verlustes ihrer letztlich unverfügbaren und also hier offensichtlich illusionären Voraussetzungen in einem ganz praktischen Sinne. Was passiert, wenn es immer schwieriger wird, sich auf ein Öffentlich-Gemeinsames zu beziehen? Wenn die Konstruktion und Ausdeutung von Wirklichkeit in den je individuellen digitalen Orbits der Subjekte stattfindet, die sich in Abhängigkeit zu Algorithmen, Filterblasen und Echokammern bilden und sich damit der intersubjektiven Nachvollziehbarkeit entziehen? Es droht ein Politikunterricht, der einer Unterhaltung unter Wasser gleichkommt, in der die Kommunikation träge gerät und der Sinn schließlich verloren geht. Dieser Umstand ist nicht unbedingt neu: Eine Nicht-Übereinstimmung der Sichtweisen ist in der Pluralität der menschlichen Existenz wahrscheinlich (vgl. Arendt 2016) und auch im pädagogischen Verhältnis des Unterrichts ist eine allein schon altersbedingte Distanz zwischen Lehrperson und Schüler*innen gegeben. Das Anschließen an die Lebenswirklichkeiten, politische Fragen als Fragen der Lernenden ansichtig werden zu lassen und dabei das Missverstehen im Gespräch zu überbrücken – all dies sind altbekannte Aufgaben des politischen Unterrichts. In dieser politisch-pädagogischen Konstellation ist das »Unvernehmen« (vgl. Rancière 2002) bereits strukturell angelegt und bedeutet ein lerntheoretisches *mismatch*. Rechte Aktivierungspolitikern verwirklichen jedoch das der Moderne inhärente Moment des Antipolitischen in letzter Konsequenz und lösen den prinzipiellen Widerspruch Politischer Bildung einseitig im Sinne ihrer Verunmöglichung auf.

Am Ende? Das lernende, suchende und findende Subjekt der Postapokalypse – und die Politische Bildung

Die aufgezeigte Genese rechter Meme-Kultur verdeutlicht, wie ein sub- zu einem popkulturellen Phänomen mit realpolitischem Einfluss avanciert. Dabei wird die Fragmentierung demokratischer Öffentlichkeiten durch Narrative rechtslibertärer *counter culture* weiter vorangetrieben, die sich als Avantgarde einer *clown world* inszeniert. Es bildet sich eine alternative Weltsicht und Mediensphäre als eine völlig neue Form von Realität, in der das Recht des Stärkeren gilt und der radikale Bruch mit dem Bestehenden gesucht wird. Dass noch über die Regulierung von Plattformen diskutiert wird, während relevante Akteur*innen der Bewegung bereits ihre Eigentümer sind, zeigt einmal mehr die Angemessenheit einer postapokalyptischen Perspektive. Die Synchronität zweier Post-/Apokalypse-Erzählungen – der realen apokalyptischen Bedingungen und ihrer ideologisch umgedeuteten Aufladung durch Rechtsextreme – trägt dabei sogar zu einer wechselseitigen Plausibilisierung im Sinne ›gefühlter Wahrheiten‹ bei, die die Grundlagen von Urteilsfähigkeit überhaupt zu zerstören droht.

Politische Bildungspraxis muss die Phänomene eines neuen Faschismus zur Kenntnis nehmen und die Voraussetzungen politischer Erfahrung (-sfähigkeit) in ihrer Epochenspezifität sowie aus der Perspektive lernender Subjekte verstehen. Wie verlaufen politische Sozialisation, Politisierung und Subjektivierung im ›kommunikativen Universum‹? Welche besonderen Bedürfnislagen ergeben sich angesichts einer ungewissen und nicht nur dem Gefühl nach aus den Fugen geratenen Welt? Was wird in Anbetracht des offenkundigen Scheiterns der alten Antworten im Lichte der Klimakatastrophe und des Strauchelns liberaler Demokratie, die sich der sozialen Frage gar nicht mehr stellt, an Sinnstiftung *gesucht* und stattdessen in den Kulturkämpfen der rechtslibertären Bewegungen *gefunden*? Wie kann die Sprachlosigkeit überwunden werden – und warum verfangen die rechten Antworten auf diese Frage? Ist das post-/apokalyptische Subjekt hinter einer aktivierten Fassade vor allem *blackpilled* – oder nur vor lauter Überforderung gelähmt? Verlust und Bewältigung politischer Erfahrung sind als Ausgangslage Politischer Bildung zu berücksichtigen und mit den Lernenden zu thematisieren – bevor sich diese identitätspolitische Sehnsucht einzig und allein in rechte Narrative von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft verwebt. Politisch bildsamer Unterricht muss versuchen, das ›Unvernehmen‹ im gemeinsamen Diskurs zu identifizieren ohne die Zerbrochenheit der Welt zu verschleiern (vgl. Stümer

2023), das lerntheoretisch relevante *mismatch* auf diese Weise zu adressieren und so die Bedingung einer *politischen Öffentlichkeit* wenigstens von *Unterricht* zu schaffen.

Literatur

- Arendt, Hannah 2016: Sokrates. Apologie der Pluralität. Berlin.
- Benkler, Yochai/Faris, Robert/Roberts, Hal 2018: Network Propaganda: Manipulation, Disinformation, and Radicalization in American Politics. New York.
- Chamberlin, Edward/Gilman, Sander L. (Hg.) 1985: Degeneration. The Dark Side of Progress. New York.
- Daniels, Jesse 2013: Race and Racism in Internet Studies: A review critique. In: New Media & Society. 15/5, S. 695–719.
- Fielitz, Maik/Marcks, Holger 2020: Digitaler Faschismus. Die sozialen Medien als Motor des Rechtsextremismus. Berlin.
- Gilman, Sander L. 1985: Sexology, Psychoanalysis, and Degeneration: From a Theory of Race to a Race to Theory. In: Chamberlin, Edward/Gilman, Sander L. (Hg.): Degeneration. The Dark Side of Progress. New York, S. 72–97.
- Goriunova, Olga 2013: Die Kraft der digitalen Ästhetik: Über Meme, Hacking und Individuation. In: Zeitschrift für Medienwissenschaft. 8/1, S. 70–87..
- Griffin, Roger 1991: The Nature of Fascism. London.
- Ipsen, Flemming/Wörner-Schappert, Michael/Eisentraut, Steffen 2017: Rechtsextreme Medienstrategien. Inszenierung von Radikalität im Social Web und ihre Attraktivität für Jugendliche. In: Hohnstein, Sally/Herding, Maruta (Hg.): Digitale Medien und politisch-weltanschaulicher Extremismus im Jugendalter. Erkenntnisse aus Wissenschaft und Praxis. Halle (Saale), S. 17–38.
- Lankshear, Colin/Knobel, Michele (Hg.) 2007: A New Literacies Sampler. New York.
- Lovink, Geert 2019: Digitaler Nihilismus. Thesen zur dunklen Seite der Plattformen. Bielefeld.
- Marx, Karl 1960: Der achtzehnte Brumaire des Louis Bonaparte. In: Marx, Karl/Engels, Friedrich: Werke, Bd. 8. Berlin, S. 111–207.
- Mason, Paul 2021: Faschismus. Und wie man ihn stoppt. Berlin.

- Milner, Ryan 2013a: Hacking the Social: Internet Memes, Identity Antagonism, and the Logic of Lulz. In: *The Fibreculture Journal*. 11/22, S. 62–92.
- Milner, Ryan 2013b: Pop Polyvocality: Internet Memes, Public Participation, and the Occupy Wall Street Movement. In: *International Journal of Communication*. 7/7, S. 2357–2390.
- Nagle, Angela 2018: *Die digitale Gegenrevolution: Online-Kulturkämpfe der Neuen Rechten von 4chan und Tumblr bis zur Alt-Right und Trump*. Bielefeld.
- Rancière, Jaques 2002: *Das Unvernehmen*. Politik und Philosophie. Frankfurt a. M.
- Ritzi, Claudia 2023: Balancing the digital universe: Power and patterns in the new public sphere. *Philosophy & Social Criticism*. 50/1, S. 159–177.
- Schnabel, Deborah/Berendsen, Eva (Hg.) 2024: *Das TikTok-Universum der (extremen) Rechten*. Trends, Strategien und Ästhetik in der Social-Media-Kommunikation. Frankfurt a. M., online: https://www.bs-anne-frank.de/fileadmin/content/Publikationen/Weiteres_P%C3%A4dagogisches_Material/Das_TikTok_Universum_der_extremen_Rechten_Report_RechteJugend_2.pdf [zuletzt: 04.02.2026].
- Schilk, Felix 2024: Einführung: Kultur als Trainingslager. In: *Zentrum Liberale Moderne* (Hg.): *Popkultur von rechts*. Berlin, S. 6–11, online: https://libmodredaktion.fra1.digitaloceanspaces.com/wp-content/uploads/2024/11/26102748/LibMod_Popkultur2.pdf [zuletzt: 04.02.2026].
- Schmidt, Johanna M. 2021: Saving Heroism in the Online Sphere: The Heroic in Far-Right Internet Memes. In: *Berkeley Center for Right-Wing Studies Working Paper Series*, online: <https://escholarship.org/content/qt3zd6f7g9/qt3zd6f7g9.pdf> [zuletzt: 04.02.2026].
- Shifman, Limor/Boxman-Shabtai, Lillian 2015: When ethnic humor goes digital. In: *New Media & Society*. 17/4, S. 520–539.
- Shifman, Limor 2014: *Memes in Digital Culture*. Massachusetts.
- Sip, Daniel 2014: »The Internet is leaking«: Zur Produktion, Zirkulation und politischen Aneignung von Internet-Memes im Kontext der Occupy Wall Street Bewegung. In: *Binas-Preisendörfer, Susanne/Bonz, Joachim/Butler, Martin* (Hg.): *Pop – Wissen – Transfers*. Zur Kommunikation und Explikation populärkulturellen Wissens. Berlin.
- Stepan, Nancy 1985: Biology and Degeneration: Races and Proper Places. In: *Chamberlin, Edward/Gilman, Sander L.* (Hg.): *Degeneration. The Dark Side of Progress*. New York, S. 97–121.

- Strick, Simon 2021: Rechte Gefühle. Affekte und Strategien des digitalen Faschismus. Bielefeld.
- Stümer, Jenny 2023: Introduction: Understanding Apocalyptic Transformation. In: Stümer, Jenny/Dunn, Michael/Eisler, David (Hg.): *Worlds Ending. Ending Worlds*. Berlin, S. 1–18.
- Theweleit, Klaus 2000: *Männerphantasien*. München.
- Wiedemann, Caroline 2017: *Kritische Kollektive: Anonymous, Facebook und die Affizierung in der Kontrollgesellschaft*. Bielefeld.