

*All your ideas are belong to us*

# *Internet-* **MEME**



*kurz & geek*

**O'REILLY**<sup>®</sup>

*erlehmänn &  
plomlompom*

Die Informationen in diesem Buch wurden mit größter Sorgfalt erarbeitet. Dennoch können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden. Verlag, Autoren und Übersetzer übernehmen keine juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für eventuell verbliebene fehlerhafte Angaben und deren Folgen.

Alle Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt und sind möglicherweise eingetragene Warenzeichen. Der Verlag richtet sich im Wesentlichen nach den Schreibweisen der Hersteller. Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Dieses Werk ist unter einer Creative Commons Lizenz vom Typ Namensnennung - Nicht-kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 Deutschland zugänglich. Um eine Kopie dieser Lizenzbestimmung einzusehen, konsultieren Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/de/>. Sobald der O'Reilly-Verlag den Vertrieb einstellt, ist dieses Werk unter einer Creative Commons Lizenz vom Typ Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 Deutschland zugänglich. Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/de/>.

Kommentare und Fragen können Sie gerne an uns richten:

O'Reilly Verlag

Balthasarstr. 81

50670 Köln

E-Mail: [komentar@oreilly.de](mailto:komentar@oreilly.de)

Copyright der deutschen Ausgabe:

© 2013 by O'Reilly Verlag GmbH & Co. KG

1. Auflage 2013

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der

Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten

sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Autoren: erlehmann (Nils Dagsson Moskopp) und plomlompom (Christian Heller)

Lektorat: Volker Bombien, Köln

Korrektur: Dr. Dorothee Leidig, Freiburg

Satz: III-satz, Husby, [www.drei-satz.de](http://www.drei-satz.de)

Umschlaggestaltung: Michael Oreal, Köln

Produktion: Karin Driesen, Köln

Belichtung, Druck und buchbinderische Verarbeitung: fgb freiburger grafische betriebe; [www.fgb.de](http://www.fgb.de)

ISBN 978-3-86899-805-4

Dieses Buch ist auf 100% chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

---

# Inhalt

<b>1</b>	<b>Einleitung</b> .....	7
	Ein unklarer Begriff .....	7
	Kleine Einführung in die Memetik .....	8
	Internet-Meme als virale Inhalte .....	10
	Internet-Meme: eine Arbeitsdefinition .....	14
	Ansatz und Aufbau dieses Buchs .....	15
<b>2</b>	<b>Medienvorgeschichte</b> .....	17
	Vom Telegrafen zur Mailbox .....	18
	Fido-Netz und Usenet .....	29
	Das frühe Web .....	38
<b>3</b>	<b>Merkmale von Internet-Ökosystemen</b> .....	49
	Namen .....	49
	Regeln .....	52
	Archivierung .....	53
	Machtstruktur .....	53
	Diskussionsstruktur .....	54
	Medialität .....	55
	Kommerzielle Ausrichtung .....	55
<b>4</b>	<b>Imageboards</b> .....	59
	4chan .....	63
	Krautchan .....	65
	Namenschuchtelei .....	68
	Kamerahurerei .....	69
	Get .....	71

<b>5</b>	<b>Bild-Memetik</b> .....	73
	Bildmakros .....	73
	LOLcats .....	74
	Advice Animals .....	79
	MS-Paint-Comics .....	83
	Demotivatoren .....	94
	Reaktionsvideos .....	95
<b>6</b>	<b>Schock und Trollerei</b> .....	97
	Trollerei .....	97
	Schockseiten .....	98
<b>7</b>	<b>Sprach-Memetik</b> .....	109
	Beschreibung .....	109
	Emoticons .....	111
	Wiederholungen .....	116
	Kopierpaste .....	117
	Schneeklone .....	118
	Zitate .....	122
	Wortfilter .....	123
	Übersetzung .....	124
	Memetische Mutation .....	126
<b>8</b>	<b>Microblogging-Memetik am Beispiel Twitter</b> .....	129
	Memetische Features .....	131
	Hashtag-Meme .....	136
	Microblogging anderswo .....	138
<b>9</b>	<b>Multimedia-Memetik</b> .....	141
	ytmnd.com .....	142
	Newgrounds als Plattform von Flash-Memen .....	157
	Video-Mem-Formen .....	175

<b>10 Weitere Mem-Hubs</b> .....	187
Nachrichten-Diskussions-Webseiten .....	187
reddit .....	189
Webcomics .....	193
Mem-Wiederkäufer .....	194
<b>11 Mem-Politik</b> .....	201
Internet-Meme als soziale Codes .....	201
Meme als politische Botschaft .....	204
<b>12 Abschließende Betrachtungen</b> .....	213
Mem-Erfolg, leicht gemacht? .....	213
Forschungsstand und weiterführende Literatur .....	217
Fazit: Vom Insiderwitz zur Weltsprache .....	223
<b>Danksagungen</b> .....	227
<b>Index</b> .....	229



---

# Einleitung

Wer Kultur unter den Bedingungen des Internets verstehen will, kommt an einer Beschäftigung mit Internet-Memen nicht vorbei. Wir wollen ein Grundlagen-Verständnis dafür schaffen, was Internet-Meme sind, wie und wo sie entstehen und welche Rollen sie im Netz spielen. Auf diesem Weg werden wir bekannte und weniger bekannte Internet-Meme vorstellen, sezieren und miteinander in Beziehung setzen. Wir werden Stammbäume und Typologien von Internet-Memen erarbeiten und die Umwelten erkunden, in denen Internet-Meme gedeihen und wuchern.

## Ein unklarer Begriff

Was gilt als »Internet-Mem«? Häufig wird der Begriff für Motive, Phrasen, Bilder und Videos benutzt, die übers Internet starke Verbreitung finden. Zum Beispiel: *LOLcats* – millionenfach kopierte Fotos von Katzen, denen durch eingefügte Schrift menschliche Sätze mit einer eigenartigen Grammatik in den Mund gelegt werden. Oder: das *Dancing Baby* – die 3D-Animation eines tanzenden Säuglings, die Ende der 1990er-Jahre massenweise per E-Mail und im Web zirkulierte. Oder auch: »LOL«, »ROFL« und ähnliche Abkürzungen, die übers Internet in unsere schriftliche (und zuweilen auch mündliche) Sprache eingeflossen sind.

Aber nicht jedes Motiv, das übers Internet starke Verbreitung findet, gilt als Internet-Mem. Pornografie kreist rege durchs Netz – aber nur wenige pornografische Inhalte werden »Internet-Meme« genannt. Auch wichtigen Nachrichten wie Kriegsausbrüchen oder Wahlscheidungen bleibt dieser Titel verwehrt, selbst wenn sie sich wie ein

Lauffeuer im Netz verbreiten. Und was heißt »starke Verbreitung« schon? Das YouTube-Video »Charlie bit my finger« (»Charlie hat mir in den Finger gebissen«)<sup>1</sup>, das Kleinkinder beim Rumalbern zeigt, gilt als Internet-Mem und kann mehr als eine halbe Milliarde Abrufe vorweisen. Aber auch Inhalte, deren abgezähltes Publikum einige Zehnerpotenzen kleiner ist, werden gelegentlich »Internet-Mem« genannt.

Eines eint alle diese »Internet-Meme«: Sie gelten vor allem als populär durch die Verbreitungswege des Internets, nicht durch andere Medien. Sie gelten als stark verwurzelt in den Kulturen, die sich über das Internet entwickeln. Eine griffige Definition ist das freilich noch nicht. Um uns einer solchen zu nähern, müssen wir erstmal den Begriff des »Mems« an sich besser verstehen.

## Kleine Einführung in die Memetik

Der Begriff »Mem« wurde von dem Evolutionstheoretiker Richard Dawkins in seinem 1976 erschienenen Buch *The Selfish Gene* (»Das egoistische Gen«) erfunden<sup>2</sup>. Dort bezeichnet er kulturelle Informationen, die sich zwischen Menschen durch Nachahmung verbreiten, als Meme. Als Beispiele denkbar sind Melodien, die wir hören und nachpfeifen; Arbeitsweisen, die wir uns von anderen abschauen; Sprachen, die wir aus Schulbüchern und der Beobachtung ihres Gebrauchs lernen. »Mem« kann alles sein, was wir durch unsere Wahrnehmung erfassen und in Folge selbst nachmachen können: Verhaltensweisen, Verfahren, Ideen, Texte. Indem solche »Meme« von Mensch zu Mensch kopiert werden, verbreiten sie sich nicht nur, sondern entwickeln sich auch – denn nicht jede Nachahmung ist exakt. Manche Nachahmer führen Veränderungen gegenüber dem Original ein – sei es aus Unachtsamkeit, Unfähigkeit oder Absicht.

Das Wort »Mem« leitet Dawkins vom griechischen μίμημα (»mīmēma«, »das Nachgemachte«) ab, dem französischen »le mème« (»das selbe«) – und einem Gleichklang mit dem Wort »Gen«.

---

1 <[http://www.youtube.com/watch?v=\\_OBlgSz8sSM](http://www.youtube.com/watch?v=_OBlgSz8sSM)>

2 Richard Dawkins, *The Selfish Gene*, Oxford 1989, S. 189–201.



Dawkins erkennt in der Verbreitung und Entwicklung von Memen nämlich Ähnlichkeiten zur Verbreitung und Entwicklung von Genen (und den von ihnen gestalteten Organismen) in der biologischen Evolution: Je nachdem, wie tauglich sie den Anforderungen ihrer Umwelt begegnen, pflanzen sie sich zahlreich fort oder gehen ein. (Ein Witz, den nur wenige lustig finden, wird beispielsweise kaum weitererzählt.) Im Verlauf ihrer Fortpflanzung mutieren sie – dabei entstehen untauglichere Varianten, aber auch tauglichere. (Fällt einem Nacherzähler des Witzes eine mächtigere Pointe ein, wird der Witz sich damit stärker verbreiten.) Sie konkurrieren miteinander um begrenzte Ressourcen. (Weiß ich um die begrenzte Aufnahmebereitschaft meiner Zuhörer, wähle ich unter allen mir bekannten Witzen nur den lustigsten zum Erzählen aus.)

Dawkins führte das »Mem« ursprünglich ein, um die breite Anwendbarkeit evolutionstheoretischer Konzepte zu verdeutlichen. In den folgenden Jahren wurde die Idee von ihm und anderen zu einer eigenen Denkschule entwickelt, die Kultur evolutionstheoretisch zu verstehen versucht. Zu den einflussreichsten Vertretern gehören unter anderem der Kognitionswissenschaftler Douglas Hofstadter (*Metamagical Themas*, 1985), der Philosoph Daniel Dennett (*Darwin's Dangerous Idea*, 1995) und die Psychologin Susan Blackmore (*The Meme Machine*, 1999)<sup>3</sup>.

Aus Sicht dieser »Memetik« sind wir als Menschen nicht länger Sklaven unserer Gene (darauf optimiert, durch Fortpflanzung Genmaterial zu verbreiten), sondern unserer Meme. Über Jahrtausende der Auslese und Mutation haben sich Meme entwickelt und durchgesetzt, die sich extrem manipulativ in unsere Bedürfnisse und unsere Psychologie einhaken. Sie optimieren uns zu ihren Gefäßen, Schutz- und Verbreitungs-Apparaten. Unsere Kultur, vielleicht auch unser Sprachvermögen, unser Bewusstsein und unser Gehirn, ist Ergebnis und Instrument des Wettstreits dieser Meme<sup>4</sup>. Ein unter Meme-

---

3 Zur Entwicklung des Begriffs entlang dieser Autoren: Jeremy Trevelyan Burman, »The misunderstanding of memes: Biography of an unscientific object, 1976-1999«, *Perspective of Science* 2012, vol. 20, no. 1, S. 75–104 / <[http://www.mitpressjournals.org/doi/pdf/10.1162/POSC\\_a\\_00057](http://www.mitpressjournals.org/doi/pdf/10.1162/POSC_a_00057)>

4 Vgl. Susan Blackmore, *The Meme Machine*, Oxford 1999, S. 67–107.

tikern beliebtes Beispiel sind Religionen<sup>5</sup>: »Mem-Komplexe«, die ihre Träger antreiben, sie missionarisch zu verbreiten und Ideenkonkurrenz zu bekämpfen. Ihre Macht wird sichtbar an der Ergebenheit ihrer Träger selbst da, wo sie deren Wohlbefinden und körperlichem Trieb widerspricht: Religionen lehren die Bereitschaft, für den eigenen Glaubensauftrag auf Fortpflanzung zu verzichten (Zölibat), sich zu verstümmeln (Beschneidung) oder zu opfern (Selbstgeißelung und Selbstmordanschlag). Sie verteidigen ihren Platz in den Köpfen durch verstörende Elemente wie die Drohung mit dem Höllenfeuer als Strafe für den Abfall vom Glauben.

Ihre Hochzeit hatte die Memetik in den 1990er Jahren. Damals wurde sie unter anderem als revolutionärer Ansatz für die Verwissenschaftlichung von Werbe-Technik angepriesen<sup>6</sup>. 1997 entstand ein *Journal of Memetics*<sup>7</sup>. Auf dem erhofften Weg zur Wissenschaft geriet die Memetik aber bald ins Stocken. 2005 wurde das *Journal* wieder eingestellt. Seitdem ist es still geworden um die Memetik – wenn man davon absieht, dass ihr Begriff des »Mems« ein reges Eigenleben entwickelt hat.

## Internet-Meme als virale Inhalte

Die Ideen der Memetik wurden gleichzeitig mit dem Internet populär. Die Netz-Pioniere der 1990er Jahre kamen mit ihrem Vokabular in Berührung und übernahmen es lose<sup>8</sup>. Dabei wurde die Menge der

---

5 Vgl. Dawkins 1989, S. 197–199, Blackmore 1999, S. 187–203. Die These von Religion als schädlichem Mem hat Dawkins in weiteren Jahren als medienwirksame publizistische Kampagne am Laufen gehalten, vgl. Richard Dawkins, *The God Delusion*, New York 2006.

6 Burman 2012, S. 89–90.

7 *Journal of Memetics – Evolutionary Models of Information Transmission* / <<http://cfpm.org/jom-emit/>>

8 Zum Verhältnis von Internet-Kultur-Vorreitern zur Memetik, siehe beispielhaft frühe Ausgaben der *Wired*. Ausgabe 2.10 vom Oktober 1994 etwa enthält den Artikel »Meme, Counter-meme« über die Entstehung von *Godwin's Law* (siehe [http://www.wired.com/wired/archive/2.10/godwin.if\\_pr.html](http://www.wired.com/wired/archive/2.10/godwin.if_pr.html)) Ausgabe 3.07 vom Juli 1995 widmet Dawkins eine euphorische Cover-Story (»Revolutionary Evolutionist«, <<http://www.wired.com/wired/archive/3.07/>>).

Phänomene, die das Wort »Mem« bezeichnet, langsam eingengt: von allen kulturellen Informationen, die sich durch Nachahmung verbreiten (vielleicht: allen kulturellen Informationen überhaupt), auf jene, bei denen es mit auffälliger bis verwunderlicher Stärke geschieht. Das neue Medium Internet bot genug Anwendungsfälle. Immerhin brachte es eine gesteigerte, beschleunigte Verbreitung von Inhalten zwischen Massen von Menschen mit sich. »Memen« wurde eine besondere Art der Verbreitung zugeschrieben: die »virale«.

Der Begriff des Viralen leitet sich vom biochemischen Begriff des »Virus« ab (lateinisch für »Gift«) – Genmaterial, das von außen in Zellen eindringt und sie in Kopiermaschinen seiner selbst verwandelt. Eine infizierte Zelle stößt Kopien des Virus aus, die weitere Zellen infizieren können. Viren sind eine Form ansteckender Krankheiten. Sie verbreiten sich nicht nur innerhalb eines Organismus von Zelle zu Zelle, sondern auch zwischen Organismen. »Wirte« der Infektion übertragen sie auf andere Lebewesen etwa durch Niesen und Husten oder den Austausch von Körperflüssigkeiten.

Zu diesem Vorgang lässt sich das Verhalten mancher schadhafter Computerprogramme analogisieren, die wir folglich »Computer-Viren« nennen: Sie befallen Rechner und verleiten sie dazu, ihren Code – beispielsweise per E-Mail – an weitere Rechner zu senden. Mitte der 1990er Jahre wurde der Begriff auch von der Werbe-Industrie adaptiert<sup>9</sup>. So verläuft etwa Mund-zu-Mund-Propaganda »viral«: Ein begeisterter Konsument eines Produkts bewirbt es im persönlichen Austausch mit seinem näheren Umfeld. Werden so neue Konsumenten geworben, die ebenso begeistert sind, tragen sie die Empfehlung wiederum an ihre Nächsten weiter. Aus solchen Beispielen lässt sich verallgemeinern: »Viral« verbreitet sich jeder Inhalt, der seine Empfänger zu seinen Sendern macht. Unter der Ausstrahlung dieser Sender entstehen weitere Empfänger, die ebenfalls zu Sendern werden – und so weiter. Mit anhaltender Viralität kann die Verbreitung eines Inhalts exponentiell wachsen – so wie eine Epidemie.

---

9 Vgl. Jeffrey Rayport, »The Virus of Marketing«, 31. Dezember 1996, *Fast Company* / <<http://www.fastcompany.com/27701/virus-marketing>>

Das Gegenteil der viralen Verbreitung ist die durch einen einflussreichen Sender an viele Empfänger, die selbst nicht weitersenden. Die Massenmedien des 20. Jahrhunderts funktionierten stark über diese vertikale Verbreitung von Inhalten: durch einzelne Zeitungen, Radio- und Fernsehsender hinunter zu einem großen, aber passiven Publikum. In den Internet-Massenmedien dagegen gewinnt die horizontale Kommunikation der Vielen mit den Vielen an Kraft: Jeder Netzteilnehmer kann Mails an tausend andere schicken. Jeder kann ein Blog eröffnen und so mit etwas Glück Hunderttausende von Lesern erreichen. Dienste wie Facebook oder Twitter befördern das Verbreiten von Web-Inhalten an lange Freundeslisten. So erreichen Inhalte aus dem Netz oft viele Leser, Zuschauer, Zuhörer, die sie bereitwillig an die nächsten Leser, Zuschauer, Zuhörer weiterreichen – bis ein Text so populär wird wie »Charlie bit my finger«.

## Weegee: ein Internet-Mem über Viralität

*Weegee* ist ein Internet-Mem, das Viralität selbst zum Gegenstand hat. Grundlage ist die Figur des Luigi aus dem *SuperMario*-Videospiele-Universum. Im Spiel *Mario is missing* (*The Software Toolworks*, 1992) übernimmt Luigi die Hauptrolle. In mehreren Webforen<sup>10</sup> wurde seine grafische Darstellung in diesem Spiel als hinreichend merkwürdig empfunden, um sie in humoristischer Weise in andere Bilder einzuarbeiten. Erzählerisch hervorgehoben wird dabei die Wirkung der Augen auf andere Figuren: Sie scheinen in eindringlicher und unheimlicher Weise zu starren. Mimik und Gestik der angestarrten Figuren lassen sich lesen als verstörte Reaktion. In der Benennung und Kommentierung solcher Motive wird Luigi zu »Weegee« umbenannt. In einer Untermenge der Weegee-Bilder (siehe Abb. 1) hat sein Starren eine ganz besondere Wirkung auf Andere: Als sie ihn bemerken und seinen Blick eine Weile erwidern, verwandelt sich ihr Gesicht in das seine. Die naheliegende Interpretation: Weegees Gesicht oder Blick ist ansteckend. Es verwandelt andere zu Kopien seiner selbst – und damit zu weiteren Verbreitern des eigenen Virus.

→

<sup>10</sup> KnowYourMeme: »Weegee« / <http://knowyourmeme.com/memes/weegee>



Abb. 1: Weegee-Beispiel<sup>11</sup>: Weegee eingefügt in Panels aus Jeph Jacques' Webcomic Questionable Content<sup>12</sup>.

11 <[https://encyclopediadramatica.se/File:Weegee\\_3.png](https://encyclopediadramatica.se/File:Weegee_3.png)>

12 <<http://questionablecontent.net/>>

# Internet-Meme: eine Arbeitsdefinition

Nach dieser Vertiefung der Begriffe des »Mems« und des »Viralen« können wir für den weiteren Verlauf des Buches eine grobe Arbeitsdefinition aufstellen: *Internet-Meme sind Inhalte, die sich viral im Internet verbreiten.* Ein paar Präzisierungen sind aber noch nötig:

Die Teilnehmer einer Internet-Mem-Verbreitungs-Welle müssen daran durch eigenes, bewusstes Handeln mitwirken. Computerviren etwa verbreiten sich oft ohne ein solches bewusstes Handeln: Sie befallen Systeme, die so unsicher ausgeliefert werden, dass sie ohne Handlungen oder gar Wissen der Systemnutzer Viren Einlass gewähren und sich von ihnen als Virenschleuder gebrauchen lassen. Internet-memetische Inhalte dagegen verbreiten sich, indem sie ihre Empfänger dazu verleiten, sie in Form eigener Mitteilungen zu kopieren, nachzuahmen oder zu verlinken. Verbreiter müssen sich nicht bewusst sein, dass sie an einem Internet-Mem mitwirken. Aber sie müssen sich bewusst sein, dass sie etwas weiterverbreiten.

Was zählt als »Inhalt«? Ein Problem der Memetik war ihre Ungenauigkeit im Eingrenzen ihres Analyse-Gegenstands: Ein Gedicht kann ein Mem sein, ebenso eine Idee, eine Weltanschauung, eine Melodie oder ein technisches Verfahren. Die Informationsmengen, die wir »Internet-Mem« nennen, sind vergleichsweise konkret eingrenzbar Textformen: Wörter- und Wortfolgen, Bilder, Videos, Lieder – und Formeln oder Schablonen zu ihrer Gestaltung. Viele dieser Informationsmengen lassen sich trivial erkennen, abzählen und auf Ähnlichkeiten prüfen. So kann die Verbreitung einer bestimmten Zeichenfolge zwischen den Beiträgen eines Diskussionsforums mithilfe einer Volltextsuche nach dieser Zeichenfolge nachvollzogen werden. In anderen Fällen lassen sich verwandtschaftliche Beziehungen zwischen Inhalten leicht über Rahmendaten wie Titel, Tags oder Links auf Vorläufer belegen. Auch die massenweise bloße Verlinkung eines Inhalts hat Internet-memetischen Charakter: Schließlich liegt hier eine Kopierleistung vor, mindestens gegenüber der Zeichenfolge, aus der seine URL besteht.

Text, der vorrangig zur Vermittlung von Nachrichtenwissen verbreitet wird, zählt im Jargon der Netzkulturen kaum als »Internet-Mem«. Neuigkeiten wie ein Kriegsausbruch oder eine Naturkatastrophe können sich zwar mit enormer Viralität im Internet verbreiten. Vielleicht gilt ihre Verbreitungsstärke aber bereits durch die empfundene Wichtigkeit des berichteten Ereignisses als erklärt. Internet-Meme werden eher Inhalte genannt, deren Verbreitung sich über die Eigenheiten des Netzes als Kommunikationsraum zu erklären scheint – zum Beispiel über die Leichtigkeit, Triviales, aber Lustiges an hunderte Kontakte weiterzuleiten. Kunst, Humor, Spielerei und Trollerei sind die Inhalte, die üblicherweise mit dem Begriff »Internet-Mem« verknüpft werden. Wir werden uns an diesem Empfinden orientieren.

## **Ansatz und Aufbau dieses Buchs**

Mit einer Einführung in die Welt der Internet-Meme betreten wir ein Gebiet, das zu großen Teilen noch wissenschaftlich unerschlossen ist. Wir hoffen, beim Erkunden einen kleinen Beitrag zu leisten, ein wenig Systematik und Übersichtlichkeit beizusteuern.

Zu diesem Zweck werden wir zwar viele Internet-Meme vorstellen und erklären. Einen repräsentativen Katalog oder Kanon der »wichtigsten« oder populärsten Internet-Meme können und wollen wir aber nicht liefern. Die Landschaft der Internet-Meme ist zu vielfältig und schnelllebig, als dass ein statischer, endlicher, linearer Buchtext sich dafür eignen würde. Außerdem gibt es bereits eine Reihe empfehlenswerter Webseiten, die sich dem Auftrag des Katalogisierens von Internet-Memen befriedigend widmen (siehe Kapitel 12). Die Auswahl von Internet-Memen und damit verbundener Foren, die wir näher besprechen, dient der Veranschaulichung von Grundformen und Mechanismen, die für viele Internet-Meme und Internet-Mem-Landschaften gelten. Wir widmen uns vor allem Vertretern, zu denen uns umfangreiche Quellen bekannt sind oder die wir aus eigener Erfahrung näher kennen. Unser Schwerpunkt liegt auf der englisch- und deutschsprachigen Welt.

Wo wir fremde Materialien zitieren, bemühen wir uns nach Möglichkeit um Quellenangaben einschließlich Autorennamen (bürgerliche Namen oder Pseudonyme). Da viele Internet-Meme allerdings Kollektivwerke aus größtenteils anonymer Autorschaft sind, ist dies manchmal unmöglich.

Im weiteren Verlauf des Buchs verwenden wir das Wort »Mem« als Kurzform von »Internet-Mem« – nicht in der sehr offenen Bedeutung der Dawkins-Blackmore-Schule.

Unter <<http://internetmeme.de>> haben wir eine Webseite zu diesem Buch und seinen Themen eingerichtet. Hier planen wir, Fehlerkorrekturen, Ergänzungen und weitere Einfälle zu veröffentlichen.



---

# Medienvorgeschichte

Von Internet-Memen kann erst gesprochen werden, seit die *Internet* genannte Netzwerkstruktur im späten 20. Jahrhundert Fuß fasst. Die Bedingungen, unter denen Internet-Meme sich entwickeln, haben aber eine lange Vorgeschichte und sind im Einzelnen nicht aufs Internet beschränkt. Es sind historische, aber auch technische Bedingungen. Zum Beispiel verbreiten sich Inhalte im Internet stets in digitaler Form: als Abfolge von diskreten Zuständen, von »Nullen und Einsen«. Das wirkt sich auf die Art ihrer Vervielfältigung und Entwicklung aus:

Im Gegensatz zu analogen Kopien sind digitale mit absoluter Präzision möglich. Ein Computer muss nur eine Reihenfolge von Nullen und Einsen aus einem Speicherbereich auslesen und in einen anderen Speicherbereich schreiben. Analoge Kopierverfahren dagegen – etwa das Abmalen oder Abfotografieren eines Gemäldes – können eine Vorlage nur ungefähr erfassen und reproduzieren. Absolute Präzision ist nicht möglich, und ein Zuwachs an Präzision bedeutet einen Zuwachs an Aufwand. Bei digitalen Kopien ist es umgekehrt: Die exakte Kopie ist das einfachste Verfahren. Abweichungen und Ungenauigkeiten einzufügen kostet zusätzliche Arbeit.

Virale Inhalte verbreiten sich dadurch, dass ihre Empfänger sie kopieren und diese Kopien weiter leiten. Bei analogen Inhalten gleicht ein solcher Vorgang einem Stille-Post-Spiel: Mit jeder weiteren Kopien-Generation sinkt die Ähnlichkeit zum Original – vom Foto eines Gemäldes zum Foto des Fotos des Fotos. Digitale Inhalte dagegen können auch über eine lange Kette des Weiterreichens unverändert bleiben. So steigt die virale Reichweite digitaler Informationen. Darüber hinaus ermöglichen sie ihre Auflösbarkeit in Abfolgen und Einsen

und Nullen ihre Verbreitung in einer Vielzahl von Kommunikationswegen, unabhängig davon, welche Form – beispielsweise Schrifttext, Bild, Klang – diese Einsen und Nullen übermitteln.

Dass ein Inhalt digital vorliegt, erschwert, dass er unbeabsichtigt in Richtung Rauschen degeneriert. Zugleich erleichtert es aber seine absichtliche gestalterische Veränderung. Jeder Bearbeitungsschritt kann an einer exakten und günstigen Kopie ausgeführt und dadurch ohne Aufwand rückgängig gemacht werden. So kann an digitalen Inhalten ohne die Furcht vor Fehlern gestalterisch experimentiert werden, bis ein wünschenswertes Ergebnis entsteht. Weil sie verlustfrei in Zahlen auflösbar sind, können digitale Inhalte außerdem auf vielfältige Weise (und mit absoluter Genauigkeit – bis hinab zum einzelnen Bit) mathematisch manipuliert werden. Bearbeitungsschritte, die im Analogen aufwendig wären, können so über Computer-Algorithmen automatisiert und als Software auf einen Mausklick oder Tastendruck hin verfügbar gemacht werden.

So bestimmen technische Bedingungen Form, Verbreitungs- und Veränderungsweise von Inhalten. Die Entstehung und Herkunft der Welt der Internet-Meme soll deshalb erst einmal als technisch-kulturelle Entwicklungsgeschichte der Medien erzählt werden, die dem Web, wie wir es heute kennen, voran gingen.

## **Vom Telegrafen zur Mailbox**

### **Frühe Telekommunikations-Netzwerke**

Wie verbreiten sich kulturelle Informationen, Ideen, Texte, »Meme«? Seit der Steinzeit mindestens mit den Menschen, die sie bei sich tragen – also in der Geschwindigkeit ihrer Füße, Pferde, Schiffe. Aber mit der Geschichte der frühen Hochkulturen beginnt auch die der Fernkommunikation ohne menschlichen Boten – etwa über Brieftauben oder Rauchsignale. Die frühesten Formen der Telegrafie sind optisch: Über ein weites Gebiet (etwa die Chinesische Mauer) sind bemannte Stationen verteilt, die auf große Entfernung sichtbare Signale wie etwa ein Fackelfeuer sowohl von ihren Nachbarstationen erspähen, als auch an diese senden. In Reihe geschaltet können so bei gutem

Wetter schnell Informationen – wie etwa die Sichtung einer großen Armee– von einem Ende eines großen Landes zum anderen übermittelt werden.

Das An und Aus einer solchen Fackelfeuerreihe kann ein Bit signalisieren. Mehrere Bits erfordern mehrere Fackelsignale hintereinander. Theoretisch lassen sich so beliebig komplexe Botschaften kodieren. Praktisch steigen Dauer und Aufwand der Übermittlung mit der Komplexität der Nachricht schnell ins Unhandliche. In der Geschichte der Fernkommunikation wurden darum viele Verfahren ausprobiert, um die Menge der Informationen zu erhöhen, die pro optischem Signal übermittelt werden können. Im späten 18. Jahrhundert etwa erfand Claude Chappe den *Semaphor*-Telegrafen. Der streckt eine Vielzahl von verstellbaren Armen in den Himmel, mit deren Konfiguration unter anderem einzelne Buchstaben signalisiert werden können<sup>13</sup>.

Aber selbst mit einem Buchstaben pro optischem Signal beanspruchte die Semaphor-Telegrafie eines einzelnen Wortes über viele Stationen und Kilometer hinweg bestenfalls mehrere Minuten. Das System verlangt die landesweite Platzierung zahlreicher Stationen auf Landschaftspunkten mit guter Aussicht und ihre anhaltende Betreuung durch bezahlte Signalwächter. Leisten konnte sich das nur der Staat, der die Nutzung dieser niedrigen Bandbreite auf ausgewählte Zwecke beschränkte – etwa militärische oder polizeiliche Botschaften<sup>14</sup>.

Anders die elektrische Telegrafie des 19. Jahrhunderts: Hier wurden Informationen über leitenden Draht übermittelt, nahezu ohne Verzögerung auch über größte Entfernungen hinweg und ohne die Notwendigkeit freier Sichtpfade und menschlicher Mittler auf den Zwischenstrecken. Das System war schneller und billiger und wurde an Unternehmen und Privatleute vermarktet. Binnen weniger Jahrzehnte revolutionierte die elektrische Telegrafie Industrie, Handel, Diplomatie, Kriegsführung und Presse: Sie verkürzte die bisherigen

---

13 Tom Standage, *The Victorian Internet: The Remarkable Story of the Telegraph and the Nineteenth Century's On-Line Pioneers*, New York 2007, S. 9-11

14 Standage 2007, S. 12, S. 20-21.

Warte- und Reaktionszeiten dieser Systeme im globalen Austausch von Wochen und Monaten auf Stunden und Minuten<sup>15</sup>.

Amtliche und geschäftliche Nachrichten wurden telegraphiert, aber ebenso Familienangelegenheiten, Glückwünsche, Gerüchte. Für Kritiker trieb die telegrafische Revolution vor allem Trivialkommunikation voran und das Übereilen von Abläufen und Diskursen, die besser mit Ruhe, Bedacht und Besonnenheit geführt würden. Der amerikanische Schriftsteller Henry David Thoreau schrieb: »Wir bemühen uns in großer Hast, einen Telegrafen zwischen Maine und Texas einzurichten; aber Maine und Texas haben vielleicht gar nichts Wichtiges zu besprechen.«<sup>16</sup>

Der elektrische Telegraf übermittelt vor allem Buchstabentext im Morse-Code. Bezahlt wurde seine Inanspruchnahme nach Nachrichtenlänge. Das begünstigte kurze Texte, verknappt durch ähnliche Auslassungen und Formulierungs-Tricks wie heute bei SMS- oder Twitter-Nachrichten<sup>17</sup>. Sogar eine eigene Chat-Sprache entstand – unter den Telegrafen-Operatoren, den Männern und oft auch Frauen, die gegen Lohn die Telegrafen bedienten und zwischen Telegrammsprache und Morsesignalen hin und her übersetzten. Sie morsten untereinander in Echtzeit von Station zu Station und verfielen in Leerlaufzeiten ihres Jobs oft ins informelle Plaudern, den Austausch von Witzen und Gerüchten und zuweilen sogar ins Flirten. Um das Morseplaudern zu beschleunigen, entwickelten sie eine Kurzsprache, in der etwa die Frage »How are you this morning?« (»Wie geht es dir heute Morgen?«) zur Zeichenfolge »Hw r u ts mng?« geriet<sup>18</sup>.

Das Telegrafen- und später Telefonnetz förderte das telekommunikative Hin und Her zwischen Teilnehmern auf Augenhöhe: Jeder Knoten konnte sowohl senden als auch empfangen – prinzipiell eine gute Voraussetzung für virale Verbreitung von Informationen. Einzelne Kommunikationsvorgänge geschahen jedoch vor allem von Einzelperson zu Einzelperson. Eine Nachricht an mehrere Empfän-

---

15 Standage 2007, S. 148-161, S. 164-170.

16 Henry David Thoreau, *Walden; or: Life in the Woods*, Ticknor and Fields 1854.

17 Standage 2007, S. 63-65

18 Zitiert nach dem Artikel »Friends they never meet. Acquaintances made by the telegraph key« aus *The New York Times* vom 30. November 1890.

ger zu senden, vervielfachte die Kosten. Damit ein Virus schnell zur Epidemie wächst, müssen einzelne Infizierte aber so viele ihrer Mitmenschen als möglich anstecken.

Gleichzeitig begann im 19. Jahrhundert das Zeitalter der Massenmedien im Sinne einzelner Sender, die mit anhaltender Intensität und Gleichzeitigkeit ein großes, oft landesweites Publikum erreichen. Den Anfang machten einzelne Zeitungen – ihre Auflagen wuchsen mit immer schnelleren Druckerpressen und ihre Reichweiten mit den Eisenbahngleisen. Anfang des 20. Jahrhunderts folgte die Radio-Technologie: das Aussenden und Empfangen von elektromagnetischen Wellen über Antennen – für lange Zeit Grundlage von Hörfunk und Fernsehen. Beim Antennen-Rundfunk ist mit der Menge der nutzbaren Sendefrequenzen auch die Zahl der Sender auf natürliche Weise begrenzt – nicht aber die der Empfänger. Alle können zuhören, aber nur wenige können reden. Die Besetzung dieser einflussreichen Senderpositionen wurde zum Politikum.

In den Massenmedien, die das 20. Jahrhundert dominierten, standen wenigen Sendern Massen an bloßen Empfängern gegenüber. Ideen, Texte, »Meme« verbreiteten sich stark entlang dieses Ungleichgewichts. Häufig waren es Marken, Erzählungen und Bilder, hinter denen genug politische Macht oder Kapital stand, um ihnen knappe wie einflussreiche Sendeplätze zu reservieren. Über Marktforschung (etwa Quotenmessung) sowie Marktmechanismen und Populismus (gekauft oder gewählt wird, was gefällt) wirkte der Geschmack der Empfänger zwar zurück auf Auswahl und Gestaltung der Inhalte, die massenmedial versendet wurden. »Populär« waren diese Inhalte aber weniger im Sinne eines Erarbeitens und Verbreitens durch die Massen als durch ihren massenweisen Konsum.

## **Funkfernsehmaschienenkunst**

Ab dem frühen 20. Jahrhundert reservierten viele Staaten Teile des Spektrums elektromagnetischer Wellen für private, nichtkommerzielle Nutzung: *Amateurfunk* für Hobbyisten. Diese setzten die Chat-Kultur der Telegrafien-Operatoren fort und entwickelten sie weiter, morsten über Radiowellen hin und her, mit derselben Zeichenspar-samkeit und ähnlichen Kürzeln wie bei ihren Vorgängern. Unter

diesen Kürzeln überlebt mindestens »cu« für »see you« (»auf Wiedersehen«) bis in die heutige Internet-Chat-Sprache<sup>19</sup>.

Die Amateurfunke übernahmen aus der Telegrafie den Fernschreiber oder *teletypewriter/TTY*: Der verwandelt beim Sender Eingaben von Tastatur oder Lochstreifen in versendbare Signale. Beim Empfänger liest er diese aus und setzt sie um ins Stanzen identischer Lochstreifen oder das Drucken von Schrifttext. So konnte neben Prosa auch typografischer Kunst übertragen werden – Grafik zusammengesetzt aus der zeilenweisen Anordnung von Buchstaben, Ziffern, Sonderzeichen und Leerräumen:

```

M.                                     .:M
MMMM: .                               .:MMMM
MMMMMMMMM: . .                       .:MMMMMMMM
:MMHHHHMMMHMM. .:MMMMMMMMM: . . .:MMHHMMHM:
:MMHHIIHMMMM. :MMHHHHIIHMM MMM. .:MMHHIIHMM:
MMHHIIHMMMMMIIHMMMMHHIIHIIHMMMMMMMMHHIIHMM:
:MMHHIIHMMMMMMMMHHIIHIIHMMMMMMMMHHII::IHM.
MH:I::IHHMMMMHHII::IHHMMMMHHMMMM:I:IHMM
:MHI:HHIHMHHIIHII:::IHHMMHHIHMMM::HMMM:
MI::HHMMIIM:IHII:::HM:MHHII::IHHMMM:
MMMHI:::IHHMMHHHMMHMMI:::IHM:
:MHHI:::HMMMMMMHII:::M:
:MI::MH:::HMMMMHMIHMMHHI:HH.:MM
M:.I..MHHHHMMMIHMMMMHMMMMHHHHMMHHH.:MM.
:M:HM:.M I:MHIIMMIHMM I:MM:::MMI:M..
'M::MM:IMH:MMII MMHIMHI :M::IHHM:MM
MH:HMMHIIHMMMMMMHMMHIIHIIHMMHHMM
MI:MMMMHI:::IMM:MHI::IMMMHIM
MH:MMHHHHHI:HMMHMMIHHMMMMHIM
:IMHIIHMMMMM:MMMMHHHHMMHII:M
HI:IMIHMMMM:MMMMMMHHMI::M
.....M:::HMMMMIMHIIHMMMMHII:M::''''''''''
.....:MHI::HMMMMMMMMHHHHHII:M:::''''''
''' ..:MHI:::MMHHHMMHIIHMMMMHH.MI.....
''' ..MHI:::MHHHHIIHMM:::IHM
IMH:::HMMHMMH:::HM:
:M:.H.IHMIIII::IIMHMM:H.MH
IMMMH:HI:MMIM:IHI:HIMIHM::

```

(Ausschnitt aus einem RTTY-Kunst-Katzenbild<sup>20</sup>.)

19 Vgl. Todd Mitchell, »CW Abbreviations«, 21. November 2011, *AmateurRadio.com* / <http://www.amateurradio.com/cw-abbreviations/> Suzanne Kemmer, »Modern Usage of English: Internet Slang«, *Words in English*, Rice University / [http://www.ruf.rice.edu/~kemmer/Words04/usage/slang\\_internet.html](http://www.ruf.rice.edu/~kemmer/Words04/usage/slang_internet.html)

Schon Ende des 19. Jahrhunderts lassen sich derartige künstlerische Versuche mit Schreibmaschinen belegen. Diese »Schreibmaschinenkunst« wuchs in den 60er und 70er Jahren des 20. Jahrhunderts unter den Amateurfunk-Nutzern des Funkfernsehers oder RTTY (Radio Teletype) zur »RTTY Art« (»RTTY-Kunst«). Sie teilten nicht nur Bilder, sondern auch Gebrauchsanweisungen zu ihrer Herstellung<sup>21</sup>.

Die Motive reichten von saisonalen Grußkarten über Cartoon-Figuren bis hin zu Pornografie. Gefunkt wurden Bilder damals im *Baudot-Code*, einem Vorläufer des ASCII-Zeichenkodierungssystems mit Raum für sehr viel weniger Zeichen – etwa ohne Kleinbuchstaben. Ein Bild zu funken, konnte je nach Größe viele Stunden beanspruchen. Derartige Bild-Signalerien wurden von Empfängern nicht nur empfangen, sondern auch aufgezeichnet, um sie weiterzusenden. Am unteren Rand der Werke finden sich häufig Titel und Quellenangaben: Rufzeichen des Autors, Herkunftsort, Erstellungsdatum und zuweilen eine ganze Kette von Weiterreichenden. Das eben angerisene Katzenbild etwa endet mit den folgenden Zeilen:

F A N G

A SIAMESE PUSSY CAT ORIGINATED BY DON WA6PIR

ART WORK BY XYL MAXINE.....

RECEIVED FROM WA7WNS AND RELAYED BY HAL, K7JGM, SEATTLE, WASH.  
RELAYED BY GEORGE, W7JNI, SEATTLE, WASH.  
RELAYED BY DENNIS, KB7DY, EVERETT, WASH.

## Bulletin Board Systems, Leetspeak und die »artscene«

In den 1970er Jahren verbreiteten sich unter Technik-Enthusiasten die ersten Heimcomputer. Schnell entstand ein Bedürfnis, diese Geräte telekommunikativ miteinander zu verbinden. Das Internet stand die-

---

20 Archiviert unter: <http://www.rtty.com/gallery/fang.pix> – unter <http://www.rtty.com/gallery/> finden sich noch viele weitere Motive.

21 »RTTY ART Made Easy«, *RTTY Journal*, November 1970 / <<http://www.rtty.com/gallery/rttyeasy.htm>>

ser Amateurkultur aber noch nicht zur Verfügung. Stattdessen wurden die Rechner zu gewöhnlichen Teilnehmern des Telefonnetzes verkauft, anwählbar über Telefonnummern. Modems übersetzten zwischen analogen Telefonsignalen und digitalem Datenstrom. Auf anrufbaren Computern lief Software, die Anrufern mit Schrifttext antwortete und ebenso von Anrufern Schrifttext empfangen und darauf reagieren konnte. Anrufer konnten Nachrichten für die übrigen Besucher sowohl hinterlassen als auch anschauen – wie bei einem Anschlagbrett. Dementsprechend setzte sich für diese anrufbaren Schwarzen Bretter die Bezeichnung *Bulletin Board Systems*, *BBSes* oder *Boards* durch. Im deutschsprachigen Raum wurde die Bezeichnung *Mailboxen* üblich.

Je nach BBS-Software konnten Anrufer sich Passwort-geschützte Benutzerkonten anlegen, untereinander private Nachrichten austauschen und sich an mehr oder weniger öffentlichen Diskussionsforen beteiligen. In der BBS-Welt waren im Kleinen E-Mail, Webforen, Tauschbörsen und Soziale Netzwerke wie Facebook vorformuliert: Auf einem BBS konnten sich neben dem Betreiber (der physisch Zugriff auf die Maschine hat) gleichzeitig immer nur so viele Benutzer tummeln, wie Telefonleitungen für den Rechner angemietet waren. Die Datenübertragungsgeschwindigkeit war anfänglich so gering, dass Anrufer die empfangenen Buchstaben beim Erscheinen einzeln abzählen konnten. Ursprünglich war jedes BBS auch sein eigener, abgeschlossener Kommunikationsraum: Wer Nutzer anderer BBSes anschreiben wollte, konnte das nur auf diesen anderen Boards.

Auf einzelnen BBSes entstanden lebhaftere Gemeinschaften mit eigener Kultur. Nutzer trafen sich häufig auch von Angesicht zu Angesicht, denn BBSes waren eine stark regionale Angelegenheit: Kosten für die oft langen Telefonate zwischen Rechnern schossen mit wachsender Distanz in die Höhe. BBSes dienten auch als gemeinschaftliches Medienarchiv: Hier landeten Kopien aktueller Computerspiele, oft unlicenziert – aber auch von *Shareware*, die ausdrücklich für die Weiterverbreitung freigegeben war. Nutzer wurden ermutigt, für die Gemeinschaft interessantes Material hochzuladen – ob nun selbst



geschaffen, auf Disketten gekauft oder von einem anderen BBS gezogen. Zirkulationssphären zwischen BBSes entstanden: Attraktive Inhalte wurden von BBS zu BBS weiterkopiert. Dabei wurden sie zuweilen auch weiterentwickelt. Ein Beispiel ist das *Anarchist Cookbook* – eine Sammlung von Rezepten für Waffen, Sprengstoffe und kriminelle Aktivitäten, die über Jahre und unter dem Einfluss verschiedener Autoren und Herausgeber zu einem immer umfangreicheren Textkonvolut anwuchs<sup>22</sup>.

BBSes konkurrierten miteinander um Nutzer, Inhalte und Ansehen. Nicht immer war breite Bekanntheit das Ziel: Wo illegal Daten getauscht wurden, gab es Einlasskontrollen und Zugangshierarchien, die Nutzer nach ihrer Vertrauenswürdigkeit und dem Wert ihrer Beiträge staffelten. Ein selbsternannter exklusiver Untergrund entstand, der sich über rebellische, anarchistische, aber auch elitäre Gesten profilierte. Er pflegte eine eigene Schriftsprache, die den Jugendjargon der meist jungen Nutzer und zeichensparende Kurzformeln (wie das schon bekannte »r u« für »are you«) mit absichtlichen Rechtschreibverstößen und kreativen Zeichenersatz-Codes verband: Buchstaben wurden durch andere Buchstaben oder ähnlich aussehende Ziffern ersetzt – etwa »E« durch »3«, »A« durch »4«, »S« durch »z«, »f« durch »ph«. So wurden auch die Wortfilter mancher BBSes umgangen, durch die BBS-Betreiber riskante Diskussionen zwecks Unterdrückung automatisch zu erkennen versuchten – etwa zu Pornografie, dem Tausch unlizensierter Software oder kriminellen Abarten des Hackens. Infolge diskutierte man über »pr0n« oder »pr()n« statt »porn«, und »h4x0rz« statt »hackers«.

Diese Schreibweisen waren Distinktionsmerkmal einer sich selbst als »l33t« (abgeleitet von »leet«, abgeleitet von »elite«) bezeichnenden, anfangs noch hermetischen Subkultur. In den 90er Jahren wurden sie populär, vor allem in der Gamer-Kultur<sup>23</sup>: »Leetspeak« war ein leicht kopierbares Mittel, um sich mit einer Behauptung heroischen Hacker-Untergrunds aufzuplustern. Je mehr dieses Mittel Eingang in

---

22 <http://www.textfiles.com/uploads/acbhistory.txt>

23 Thrid, »An Explanation of l33t Speak«, 16. August 2002, h2g2 / [http://www.h2g2.com/approved\\_entry/A787917](http://www.h2g2.com/approved_entry/A787917)

den Mainstream fand, desto mehr löste sich diese elitäre Aura auf. Heute gilt »Leetspeak« als Erkennungsmerkmal billiger Hackerposen und wird vor allem ironisch im Wissen um seinen Bedeutungswandel genutzt.

An Leetspeak sticht seine grafische Natur hervor: Schrifttext wird benutzt, um *anderen* Schrifttext grafisch darzustellen. Dafür stand im BBS-Zeitalter die ASCII-Zeichentabelle zur Verfügung, die im Gegensatz zum Baudot-Code ungefähr doppelt so viele Zeichen als grafische Elemente verwendbar macht (zum Beispiel Kleinbuchstaben). Analog zur RTTY-Kunst auf Baudot-Code-Basis wurde ASCII in der BBS-Welt auch für großformatige Grafik, *ASCII-Kunst*, verwendet. So wurden beispielsweise attraktive BBS-Logos und Begrüßungsbildschirme möglich. Bald ergänzten erweiterte Zeichentabellen den 7-Bit-Code zu einem 8-Bit-Code mit weiteren 128 Zeichen. Davon waren nicht notwendigerweise alle druckbar. Manche wurden als unsichtbare Steuerzeichen anderen Zeichen vorangestellt, um dem Empfangsgerät zu signalisieren, dass Nachfolgendes etwa fett gedruckt oder eingefärbt werden sollte. Das Ergebnis heißt *ANSI-Kunst* und führt die ASCII-Kunst mit doppelt so großem Zeichenvorrat, Einfärbungen und Formatierungs-Tricks wie Unterstrichen oder Geblinke fort.

Diese Elemente ermöglichten Grafiken verschiedenster Art: Bedienelemente, großformatige Schriftzüge, humoristische Motive, Pornografie oder auch Kunst um der Kunst willen. Einzelne BBSes profilierten sich durch besonders kreativen Einsatz von ASCII- und ANSI-Grafik oder spezialisierten sich ganz auf deren Veröffentlichung. Eine Subkultur namens *artscene* entstand. Ihre Angehörigen brachten regelmäßig hunderte bis tausende Zeilen große Grafiken heraus. Sie wetteiferten, wer das meiste aus den begrenzten technischen Möglichkeiten der Form heraushole. Künstler signierten ihre Werke stolz mit ihrem Namen. Sie verfolgten mit Argwohn, ob auf anderen BBSes Kopien ihrer Werke unter falschem Autorennamen zirkulierten – oder ob andere Künstler ihre Tricks übernahmen, mit welchen ANSI-Zeichenfolgen etwa ein Bogen oder eine Serife gestaltet werden könnte. Künstler organisierten sich in Gruppen und veröffent-

lichten in Kollektivarbeit monatlich *Artpacks* genannte Sammlungen neuer Werke auf ihren BBSes. Untereinander standen die Gruppen im Konkurrenzkampf, sowohl um die Anwerbung einzelner Künstler als auch um Reputation und die Aufmerksamkeit der BBS-Welt, die ihre Artpacks BBS für BBS weiterverbreiteten<sup>24</sup>.

## Exkurs: Büro-(Kopierer)-Humor

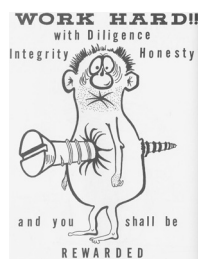
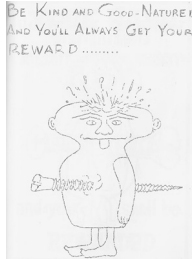
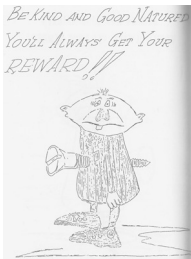
Auch jenseits des Internets und seiner unmittelbaren technischen Vorgänger kopieren Menschen massenhaft Texte untereinander hin und her. Ethnologen und Folkloristen widmen sich traditionell mündlich verbreiteten Witzen, Märchen und Liedern. Seit einiger Zeit gilt ihr Interesse aber auch dem Geschriebenen und Gezeichneten – beispielsweise Graffiti auf Hauswänden oder im Inneren von Toilettenkabinen. Ein ergiebiges Forschungsfeld ist der Büroarbeitsplatz. Hier fand immer besonders viel Kommunikation auf Papier statt. Ein großer Teil davon entspricht bürokratischen Aufträgen und Vorgaben. Angestellte nutzen das vorherrschende Medium Papier aber auch als Raum für ihre Launen, Sorgen und Witze. Häufige Formen sind scherzhafte Anschläge an Schwarzen Brettern, oder die Zettel, mit denen Insassen von Großraumbürozellen («cubicles») eben diese dekorieren. Die Inhalte sind oft von Galgenhumor geprägt oder obszön. Angestellte reichen sie untereinander weiter oder tragen sie von einem Job zum nächsten: Sie wiederholen sich von Büro zu Büro und bilden so ein geimesames kulturellen Gedächtnis.

Die Folkloristen Alan Dundes und Carl R. Pagter haben in mehreren Büchern solche Vertreter des US-amerikanischen *Bürohumors* des 20. Jahrhunderts gesammelt, verglichen und katalogisiert. Darunter fallen Parodien firmeninterner Mitteilungen, amtlicher Dokumente oder technischer Anleitungen. Darunter fallen aber auch selbstgemachte Cartoons zu Themen des privaten und beruflichen Alltags.

→

---

24 Einer ausführliche Darstellung der BBS *artscene* widmet sich Folge 5 von Jason Scotts Dokumentationsreihe *BBS: A Documentary*, online unter <http://archive.org/details/BBS.The.Documentary>



(Quelle: Alan Dundes, Carl R. Pagter, *Work Hard And You Shall Be Rewarded. Urban Folklore from the Paperwork Empire*, Wayne State University Press 1992.)

Die Verbreitung solcher Motive geschieht auf verschiedene Weise: Traditionell wurden sie nachgezeichnet oder abgeschrieben, handschriftlich oder per Schreibmaschine. Dabei traten Variationen auf, von unbeabsichtigten Fehlern bis zu beabsichtigten inhaltlichen Anpassungen an neue Kontexte. Im Verlauf des 20. Jahrhunderts ziehen aber auch immer neue Maschinen zur automatischen Vervielfältigung solcher Vorlagen in die Büros ein – beispielsweise Fotokopierer und Faxgerät. Ihr Gebrauch auf Firmenkosten für Inhalte fern des Arbeitsauftrags war selten genehmigt, fand aber trotzdem massiv statt.

→

Diese Kopier-Automaten förderten die Zirkulation der Inhalte, aber auch ihre gestalterische Komplexität: Der Kopiervorgang wurde vereinfacht und beschleunigt. Die hohe Zeichenzahl eines Schrifttexts oder die Feinheiten einer grafischen Gestaltung erschwerten das Kopieren nicht länger. Mit geringer Raffinesse ließen sich sogar Collagen aus verschiedenen vorgefundenen Materialien herstellen. So entstand eine künstlerische Kultur voller Parallelen und Verbindungslinien zu späteren Internet-Memen: befördert und selektiert von Verfahren automatischen Kopierens, offen für Remixe, konzentriert auf Schrift- und Bildtexte humoristischen Inhalts. Vielen Motiven dieser Kultur gelang ab den 1990er Jahren der Sprung vom Fotokopierer und Faxgerät in den E-Mail-Verteiler und später auf Webseiten wie Facebook. So wurde traditioneller Bürohumor zu einem wichtigen Rohstoff für Internet-Meme.

## Fido-Netz und Usenet

Der Austausch zwischen verschiedenen BBSes war ein bedeutender Teil der BBS-Kultur. Mitte der 1980er entstand das *FidoNet*. Unter diesem Namen wurde eine steigende Zahl von BBSes zu einem gemeinsamen Kommunikationsraum vernetzt. Einzelne BBSes traten regelmäßig in Datenaustausch miteinander, um Diskussionsbeiträge von Nutzern untereinander zu kopieren. Wer sich in ein FidoNet-BBS einwählte, konnte sich an Diskussionen mit den Nutzern aller BBSes im FidoNet beteiligen. Die Zahl der verbundenen BBSes wuchs binnen weniger Jahre von wenigen hundert in Amerika auf zehntausende, die über den ganzen Planeten verteilt waren. Die Synchronisation weit entfernter BBSes konnte mehrere Tage in Anspruch nehmen: Der Nachrichtenweg von A nach B bestand oft aus langen Ketten von BBSes, die mit ihren Nachbarn nur zu bestimmten Tageszeiten Datenaustausch-Telefonate führten<sup>25</sup>.

Das FidoNet war nicht das einzige BBS-Netz. Im deutschsprachigen Raum entstanden beispielsweise noch das *MausNet* und das *Z-Netz*.

---

25 Für eine ausführliche Darstellung siehe Folge 4 von *BBS: A Documentary*.  
<<http://archive.org/details/BBS.The.Documentary>>

Parallel zu BBS-Netzen entwickelte sich in den 80er Jahren das *Usenet*. Auch dieses Computer-Netz diente der Bereitstellung und Synchronisation gemeinsamer Diskussionsforen («Newsgroups») von Teilnehmern und ähnelte technisch den BBS-Netzen. Es entstammte allerdings eher der universitären Unix-Welt. In den frühen 90er Jahren wurden diese Netze zunehmend miteinander verbunden – und zugleich auch mit dem Internet. Dessen Zugänglichkeit für den Massenmarkt wurde in dieser Zeit durch kommerzielle Zugangsanbieter vorangetrieben. Das aufkeimende *World Wide Web* machte das Internet attraktiv. Die Internet-Euphorie der Mitte der 90er Jahre begrub die BBS-Welt fast vollständig. Auch die Diskussionsforen des Usenet verloren stark an Bedeutung, vor allem gegenüber Web-Foren.

In den Diskussionsnetzen der 80er und frühen 90er Jahren zwischen BBSes und Usenet entstanden viele wiederkehrende Texte, Abkürzungen und Konversationsformeln. Akronyme wie »LOL« und diverse *Emoticons* oder *Smileys* wurden zum ersten Mal hier ausprobiert und ausgearbeitet. Auch Vorläufer von Bild-Memen entstanden in Form oft kopierter und variiertes ASCII-Grafiken – so zum Beispiel die *Silly-Cow*-Sammlung (siehe Kasten). Vieles was an Sprache und Kultur heute dem Internet zugeschrieben wird, hat seine Herkunft eigentlich hier.

## Silly Cow – ein ASCII-Kunst-Mem

```

      ( )
      (oo)
 /-----\
/         \
* |         |
  |         |
  ^         ^
  
```

```

      U
 /---\
* |--|
  
```

Cow at 1 meter.      Cow at 100 meters.      Cow at 10,000 meters.  
 («Kuh 1 Meter entfernt», «Kuh 100 Meter entfernt», «Kuh 10.000  
 Meter entfernt»)

Die »Silly Cow« (»verrückte Kuh«) ist ein ASCII/ANSI-Kunst-Mem aus der BBS-Forenwelt, das die variierte Darstellung einer Kuh zu

→

Inhalt hat. Laut Stephen L. Schultz, ihrem ersten Popularisierer, entstand sie zur Zeit der Tschernobyl-Katastrophe. Sein Mitbewohner John Christensen habe folgende Zeichenfolge als mögliche Repräsentation eines Kuh-Kopfes entdeckt:

```
(  
oo)  
v
```

Als Schultz einem Freund Tricks für Farben und Formatierungen mit dem ANSI-Zeichensatz vorführen wollte, habe er diesen Kopf zum Gestalten einer Kuh (diesmal mit Körper) in drei Inkarnationen benutzt: »100 Meilen von Tschernobyl entfernt«, »10 Meilen von Tschernobyl entfernt«, »1 Meile von Tschernobyl entfernt« – wobei die Zeichen der ersten Kuh blinkend angezeigt wurden, die der zweiten Kuh blinkend und fett und die der dritten Kuh blinkend, fett und farb-invertiert.

Schultz habe im nächsten Schritt weitere Kühe im ASCII-Format gestaltet (zum Beispiel die am Anfang dieses Kastens gezeigten) und schließlich als Sammlung in ein örtliches BBS-Forum gepostet. Andere kopierten die ASCII-Kuh-Sammlung in weitere Foren. Der ursprüngliche Autor, aber auch andere, posteten mit der Zeit in BBS-Foren immer mehr Kühe – zum Beispiel diese:

<pre>( oo) /-----v\ *                           wwwwwwwwwwww Cow standing in long grass</pre>	<pre>( @@) s /-----\=== *                             ^ ^ ^ ^ Cow SMOKING grass</pre>	<pre>( xx) /-----v\ *                           =====</pre>	<pre>* )(   oo) v-----v\  ----- \ ^ ^ ^ ^ Mad Cow</pre>
---	---	---	---

(»Kuh in hohem Gras stehend«, »Kuh Gras RAUCHEND«, »tote Kuh«, »Kuh mit Rinderwahn«)

Neue Kuh-Kompilationen wurden regelmäßig vom BBS-Nutzer David A. Bader herausgebracht. In seinen Postings bat er alle Leser um Einsendung weiterer Kühe an seine E-Mail-Adresse für die jeweils nächste Auflage. Ans Ende setzte er stets die Notiz: »Please distribute this file WIDELY on BBSes, etc. It is in the public domain.« (»Bitte diese Datei WEIT verbreiten auf BBSes usw. Sie ist gemeinfrei.«)

Heute finden sich im Web noch viele Spiegel von Baders Kompilationen mit insgesamt vielen hundert ASCII-Kuh-Motiven – zum Beispiel

→

unter <<http://bbs.idefix.net/textfiles/cows>>, wo auch Schultz' oben zitierte Schilderung der Entstehung des Memes mit aufgenommen ist.

## Usenet Laws

Mit der Zeit entwickelten sich Usenet-weite wie auch Newsgroup-spezifische Kommunikationsmuster, die immer wieder nachgeahmt, formalisiert und referenziert wurden. Usenet-Veteran Mike Godwin erkannte zum Beispiel eine Gesetzmäßigkeit, die er im Jahr 1990 als *Godwin's Law* folgendermaßen formulierte: »Mit anhaltender Dauer einer Usenet-Diskussion geht die Wahrscheinlichkeit eines Vergleichs mit den Nazis oder mit Hitler gegen Eins.« Das Verweisen auf dieses »Gesetz« entwickelte sich unter Netzdiskutanten selbst zur rhetorischen Formel. Sie behauptet, dass eine Debatte das Stadium origineller oder wohlbegründeter Argumente hinter sich gelassen habe und nun in polemische Zwanghaftigkeiten abdrifte. Wer *Godwin's Law* anruft, erklärt den Nazi-Vergleich des Diskussionsgegners zu dessen argumentativer Niederlage. (In einem *Wired*-Artikel aus dem Jahr 1994<sup>26</sup> mit dem Titel »Meme, Counter-meme« blickte Godwin zurück und beschrieb sein *Law* als Antwort auf ein bedauerliches »Mem« in den Netzdiskussionen um 1990 herum – aus der sich wiederum ein erfolgreiches »Gegen-Mem« entwickelt habe. Damit gehörte er zu den Ersten, die netzkulturelle Phänomene als »Mem« bezeichneten.)

Das Katalogisieren von Gesetzmäßigkeiten in Diskussionsverläufen erfreute sich insbesondere im deutschen Usenet großer Beliebtheit. Zahllose weitere *Laws* wurden hier in Anlehnung an oder Erweiterung von Godwin ausgerufen und ins Arsenal der Waffen übernommen, um Diskussionsgegner zu disqualifizieren. *Gassner's Law* etwa, das den abwertenden Vorwurf trifft, etwas sei »typisch deutsch«; *Pi's Law*, das greift, wenn jemand dem Diskussionsfaden einen neuen Namen gibt, der den Namen eines Diskussionsgegners enthält; oder *Roesen's Law*, das greift, wenn einem Gegner Arroganz vorgeworfen wird, um ihn zu disqualifizieren. Eine ausufernde Liste von mal mehr, mal weniger ernsthaft postulierten *Laws* des deutschen Usenet ist unter <<http://www.bruhaha.de/laws.html>> aufgeführt.

26 <[http://www.wired.com/wired/archive/2.10/godwin.if\\_pr.html](http://www.wired.com/wired/archive/2.10/godwin.if_pr.html)>



## Kästchen und Formulare

Eine Vorliebe fürs bürokratische Formular spricht aus einem anderen deutschen Usenet-Mem: Antworten in Form von Ankreuz-Kästchen statt prosaischen Absätzen – etwa so<sup>27</sup>:

- Die Erde ist eine Scheibe.
- Dieses Kästchen ist angekreuzt.

Beliebt ist es, Aussagen in folgender Weise zu verneinen:

- Du hast verstanden.

Das im deutschen Usenet bekannteste Kästchen-Mem ist die *Merkbefreiung*: ein amtsdeutsch gehaltenes, in seinen Details immer wieder variiertes Formular, das dem Diskussionsgegner die Unfähigkeit bescheinigt, »etwas zu merken, d.h. wesentliche Verhaltensänderungen bei der Interaktion mit denkenden Wesen zu zeigen.« Diese Feststellung ist im Formular eingerahmt in diverse Situations-angemessen ankreuzbare Kästchensammlungen dieser Art<sup>28</sup>:

Die Einstufung der o.a. Person nach dem amtlichen Index für Merkbefreiungen liegt bei dem Äquivalent von

- einem Mensaeessen vom Vortag
- drei Hartkeksen in löslichem Kaffee
- einer Kiste Schwarzbrot in Dosen
- einem Quadratmeterstück Torfmoos während einer sechswöchigen Sommerdürre
- einem Container erodiertem Sandstein (Streusandqualität)

## Nonsens-Reservate, Nonsens-Expansion

Kästchenspiele wie die eben genannten verdeutlichen eine Verspieltheit, die große Teile der Diskussionsnetze der Usenet-und-BBS-Welt durchzog. Dabei gab es in den meisten Foren mehr oder weniger strenge Regeln, die Stil und Inhalt von Diskussionen ein-

---

27 Beispiel aus der Newsgroup *de.admin.net-abuse.mail* vom 3. Mai 1999, zitiert nach <<http://www.bruehaha.de/kaestchen.html>>

28 Merkbefreiungs-Posting von Kristian Köhntopp vom 28. August 1995 in *de.talk.bizarre*, <<http://web.archive.org/web/20120630163252/http://kris.koehntopp.de/inkomplehntopp/00000.html>>

grenzten. Der Raum für künstlerisch-humorige Abschweifungen, in dem sich die meisten Meme entwickeln und breitmachen, wurde so beschränkt. Allerdings gab es auch für Unsinn eigene Newsgroup-Reservate – im deutschen Usenet etwa erkennbar an so ausdrucksstarken Namen wie *de.talk.bizarre* oder *de.alt.dummschwatz*.

Hier wurde nach Belieben herumgealbert. Dabei entstanden *Insiderwitze* – Humor, reich an Anspielungen, für deren Verständnis man die örtliche Kultur, ihre Protagonisten, Legenden und Ausdrucksformeln kennen muss. Der Humor solcher Foren bestand zu wesentlichen Teilen aus der Wiederholung und Weiterentwicklung von Formeln wie der eben genannten »Merkbefreiung«. Gelegentlich überschritten diese örtlichen Meme die Grenzen in andere Newsgroups und wurden zum Teil allgemeinerer Usenet-Folklore.

Ein anderes bekanntes Beispiel solcher Meme ist die *Bielefeld-Verschwörung*: Diskutanten deuten in ihren Beiträgen das Vorhandensein einer Verschwörung an, die die Nicht-Existenz der Stadt Bielefeld vor der Welt verberge. Auf die vermeintlichen Strippenzieher wird nur mit Personalpronomen in Großbuchstaben wie »SIE«, »DIE« oder »IHNEN« verwiesen. Das Spiel mit der Behauptung, Bielefeld existiere nicht, begann 1993 außerhalb des Usenet unter Kieler Studenten<sup>29</sup>. Einer davon verfasste 1994 einen Beitrag in diesem Geiste in *de.talk.bizarre*<sup>30</sup>. Nutzer von dort verbreiteten das Spiel auf viele weitere Newsgroups: Wer im deutschen Usenet Bielefeld ins Gespräch brachte, musste mit Witzen über dessen Nicht-Existenz oder gar seine eigene Verstrickung in die Verschwörung rechnen. Diese Witze machten die Formel einem immer breiteren Personenkreis bekannt, der sie selbst in eigenen Beiträgen übernahm: Das Spiel wuchs viral. Heute ist es weit über die Grenzen des Usenets hinaus bekannt, besitzt einen eigenen Wikipedia-Artikel<sup>31</sup>

---

29 <<http://www.welt.de/vermishtes/kurioses/article113141693/Der-Mann-hinter-der-grossen-Bielefeld-Verschwoerung.html>>

30 Message-ID: <2r570dINNahh@snofru.informatik.uni-kiel.de>, abrufbar unter <<https://groups.google.com/group/de.talk.bizarre/msg/2a2b810d8e4d8c3c?dmode=source&output=plain&noredirect>>

31 <<http://de.wikipedia.org/wiki/Bielefeld-Verschwörung>>

und wurde beispielsweise mehrfach in einer ZDF-Krimi-Serie referenziert<sup>32</sup>.

## Signaturen

Die Usenet-Welt verfügte nicht nur über abgesteckte Nonsense-Reservate in Form spezieller Newsgroups. Ein anderes Textfeld zum Austoben von künstlerisch-humoristischen Spieltrieben war die *Signatur*: eine Abfolge von Zeilen, die Autoren ans Ende ihrer Beiträge als eine Art persönlicher Visitenkarte setzen konnten.

Ein üblicher Verwendungszweck dieses Textbereichs war die Benennung des Autors – denn das »From:«-Feld in den Metadaten der Nachrichten lieferte hierzu nicht immer aussagekräftige Informationen. Hier war Raum für ausführliche Kontaktdaten oder für Hinweise wie »Ich spreche nur für mich selbst, nicht im Namen meines Arbeitgebers.« Derartige rechtliche Absicherungen (*Disclaimer*) sind heute auch noch am Ende von E-Mails aus dem Bereich der Geschäftskommunikation beliebt. Dort kann ihr Umfang je nach Paranoia und regionalen Gesetzesansprüchen viele Zeilen bis Bildschirmhöhen einfordern.

Im Usenet etablierte sich die Sitte, dass eine Signatur höchstens fünf Zeilen umfasst: Eine erste Zeile besteht aus zwei Minus- und einem Leerzeichen. Diverse Programme zum Lesen und Schreiben von Usenet-Nachrichten verließen sich auf diese Konvention, um beispielsweise beim Beantworten von Beiträgen die Signatur automatisch entfernen zu können. Diesem Trennelement folgen maximal vier Zeilen von je maximal achtzig Zeichen Länge. Hier ein Beispiel<sup>33</sup>:

```
--  
Julian King           | There once was a limerick .sig | My opinions, all  
Computer Officer     | that really was not very big  | mine. You can't  
University of Cambridge | It was going quite fine      | have them!  
Unix Support         | Till it reached the fourth line | P.S. It's a joke
```

---

32 <[http://de.wikipedia.org/wiki/Wilsberg:\\_Die\\_Bielefeld-Verschwörung](http://de.wikipedia.org/wiki/Wilsberg:_Die_Bielefeld-Verschwörung)>

33 Entnommen Sven Guckes' Sammlung »Cute Signatures« / <<http://www.guckes.net/sig/cute.html>>

Ähnlich wie heute bei Twitter wirkte die Enge des Schriftraums als kreative Herausforderung: Was lässt sich alles aus vier mal achzig Zeichen herausholen?. Neben Kontaktdaten brachten Nutzer hier Witze, Zitate, ASCII-Kunst oder sogar den Code vollständiger Programme unter<sup>34</sup>. Eine in vielen Signaturen verbreitete Spielerei sind Selbst-Klassifizierungs-Codes (siehe Kasten).

## Selbst-Klassifizierungs-Codes und der Geek Code

Selbst-Klassifizierungs-Codes sind Schriftzeichenfolgen, die persönliche Eigenschaften in stark formalisierter, zahlenbasierter und zeichensparender Form ausdrücken. Sie ähneln Codes, wie sie etwa in der Medizin (siehe den ICD-Code »International Classification of Diseases« oder »Internationale Klassifizierung von Krankheiten«) oder der Astronomie (siehe die Yerkes-Klassifikation von Sternen anhand ihrer Spektraltypen und Leuchtkraftklassen) üblich sind.

Verschiedene Subkulturen verwendeten in ihren Usenet-Signaturen verschiedene solcher Codes. Die »Bear Community« Homosexueller mit einer Neigung zu starker Körperbehaarung, besitzt etwa das *Natural Bears Classification System (NBCS)*: Es hält verschiedene Aspekte der Behaarung, Körperform, sexueller Bereitschaft und Neigung fest. Ein Beispiel-Code sieht so aus:

B6 f+ w sv w I+ k(+?)

Das NBCS ist einer der ältesten Selbst-Klassifizierungs-Codes. Laut dem aktuellen Beschreibungsdokument unter <http://resourcesforbears.com/NBCS/> entstand er im Jahr 1989. Belegen lässt er sich im Usenet spätestens über ein Posting in alt.sex.motss aus dem Jahr 1991<sup>35</sup>. In den Folgejahren entstanden weitere Codes wie beispielsweise der *Zoo Code* für Zoophile<sup>36</sup>, der *Goth Code* für Anhänger der Goth-Szene<sup>37</sup> und der *Furry Code* für Menschen, die sich mit fellbewehrten Cartoon-Tieren identifizieren<sup>38</sup>.

→

34 <<http://www.iwriteiam.nl/SigProg.html>>

35 Message-ID: <1991Apr26.143019.4036@ducvax.auburn.edu>

36 <<http://www.fifine.org/zoofaq/zoocode.htm>>

37 <<http://www.datapacrat.com/Art/HUMOR/CODES/GOTH25.HTM>>

38 <<http://captainpackrat.com/furry/furcode.htm>>

Besonders stark verbreitet ist der *Geek Code*. Er entstand 1993 und breitete sich rasch übers ganze Usenet als beliebter Signatureninhalt aus. Er verzeichnet Eigenschaften wie Liebe oder Hass zu bestimmten Betriebssystemen und Text-Editoren oder die Vertrautheit mit Science-Fiction-Fernsehserien. An ihm lässt sich der typische Aufbau solcher Codes entschlüsseln:

Am Anfang jedes Geek Codes steht der Buchstabe »G«. Ihm folgen unmittelbar weitere Zeichen, um zu benennen, auf welchem Gebiet der Autor Geek sei. »CS« markiert beispielsweise Informatik. »J« markiert Jura, »MU« Musik. Der Code eines reinen Informatik-Geeks würde mit »GCS« anfangen, der eines Jura-und-Musik-Geeks mit »GJ/MU«. (Schrägstriche dienen der Trennung einzelner Fachgebiete.)

Leerzeichen trennen weitere Felder. Jedes Feld beschreibt die persönliche Positionierung zu einem bestimmten Gegenstand, bezeichnet durch einen Buchstaben. »C« bezeichnet allgemeine Computerkönnerschaft, »E« steht für den Texteditor GNU Emacs, »M« für Macintosh-Computer. Weitere Felder drücken Positionen beispielsweise zu Rollenspielen (»R«) oder Star Trek (»t«) aus.

Verschiedene Modifikatoren stehen als Präfixe und Suffixe zur Verfügung. Ein vorangestelltes »!« drückt die Weigerung aus, sich zu einem Gegenstand zu positionieren, ein nachgestelltes »?« Ahnungslosigkeit. Einzelne oder mehrere Plus- oder Minuszeichen können das Verhältnis zum Gegenstand positiv oder negativ quantifizieren: »C++++« drückt göttliche Computer-Kompetenz aus, »C+« moderate. »M---« bezeichnet große Abneigung gegen Apple. Ein »!E« steht für die Verweigerung, sich überhaupt zu Emacs zu äußern. Wer »E?« schreibt, sagt damit, dass er gar nicht weiß, was Emacs ist. Manche Felder besitzen speziell für dieses Feld definierte Modifikatoren. So bedeutet »\*« als Suffix zu »t«: »Ich identifiziere mich mit der Star-Trek-Figur Reginald Barclay.«

→

Auch Aussehen und Geschlecht werden vom Geek Code erfasst. Der Buchstabe »d« markiert den Kleidungsstil, wobei »!d« Nacktheit kodiert. Die Buchstaben »x«, »y« und »z« benennen das Geschlecht als männlich, weiblich oder unbekannt beziehungsweise jenseits dieses binären Systems. Der Plus-Minus-Modifikator beschreibt als Suffix des Geschlechtsbuchstabens die Intensität des Sexlebens. Das »s« markiert die Körperform durch einen doppelten Plus-Minus-Modifikator: Dem Buchstaben folgt ein Plus-Minus-Modifikator für die Körperhöhe, dann folgt ein Doppelpunkt als Trennzeichen, dann folgt ein Plus-Minus-Modifikator für die Breite.

Ein möglicher (sehr knapper) Geek-Code nach obigen Beispielen könnte so aussehen:

```
GCS/MU/J d++ y+ s++:- C++++ E++ !M R? t*
```

In freier Wildbahn sind Geek Codes meist länger und bedienen sich einer breiten Auswahl weiterer Buchstaben und Modifikatoren. Die vollständige Spezifikation findet sich unter <http://www.geekcode.com/geek.html>.

## Das frühe Web

Mit den frühen 1990er Jahren wurde das Internet populär, und mit ihm das World Wide Web – ein Hypertext-Raum auf Grundlage der Datenübertragungsprotokolle HTTP und HTTPS.

Als Meilenstein für die Kulturgeschichte des Webs zählt die Veröffentlichung des Browsers *Mosaic* im Jahr 1993. Während frühere Browser nur auf Unixen liefen, lief *Mosaic* auch auf Amiga-, Windows- und Macintosh-Systemen<sup>39</sup> – und machte das Web so einem breiten Publikum zugänglich. *Mosaic* konnte als erster Browser Grafikdateien als Teile von Webseiten anzeigen statt nur in einem separaten Fenster<sup>40</sup>. Weitere Browser der mittleren 1990er

39 Karl Jeacle, *The World Wide Web, Just Amiga Monthly*, Ausgabe 48, September 1994 / <http://www.jeacle.ie/pub/articles/www/>

40 Tim Berners-Lee, »Where does Mosaic fit in?«, *Frequently Asked Questions* / <http://www.w3.org/People/Berners-Lee/FAQ.html>

Jahre wie der *Netscape Navigator* und der *Internet Explorer* setzten dieses Prinzip fort. In dieser Zeit wurde das Web zu einem multi-medialen Spielplatz aus verschiedenen formatierten Schrifttexten, bewegten und unbewegten Grafiken, Sound-Dateien und kleinen interaktiven Programmen, die in Webseiten eingebunden und im Browser ausgeführt werden konnten.

Das Schaufeln von Inhalten ins Web ist heute ein Massenphänomen. Dienste wie Imageboards, Twitter oder YouTube machen es leicht. Ein persönliches Web-Sprachrohr mit eigener URL hat heute nahezu jeder – und sei es als Facebook-Profilseite. Im frühen Web dagegen standen vielen, die im Web »surften«, deutlich weniger Web-Autoren gegenüber. Das Publizieren war vergleichsweise umständlich und erforderte meist das Erstellen vollständiger eigener Webseiten mit selbst verantwortetem HTML-Code. Für diese Webseiten musste man seinen eigenen Server mit eigener Domain aufsetzen oder Anbieter finden, die einem Webspace unter einer vorhandenen Domain zur Verfügung stellten – wie etwa *Angelfire*, *Tripod* oder *Geocities*. Ein großer Teil der Webseiten dieser Zeit wurde noch auf den Rechnern und unter den Domains akademischer Institutionen betrieben.

Unter diesen Umständen wurden memetische Texte eher über E-Mails oder den Austausch von URLs in Chat-Programmen verbreitet als über das direkte Kopieren oder Bearbeiten in eigenen Web-Publikationen. Trotzdem entstanden viele Web-Seiten, die über das breite Zirkulieren ihrer Adressen zum Mem wurden – und künstlerische Texte und Formeln, die von Amateur-Webseite zu Amateur-Webseite verbreitet und variiert wurden.

Ein besonders frühes Beispiel für eine memetische Website war der *Trojan Room Coffee Pot* (»die Kaffeekanne aus dem Trojanischen Raum«). Der »Trojan Room« war ein Raum im Computer-Laboratorium der Cambridge-Universität. Hier stand eine von den ansässigen Akademikern viel benutzte Kaffeemaschine. Zu internen Zwecken hatte man 1991 eine Kamera installiert, die mit regelmäßigen Bildern den aktuellen Füllstand dokumentierte und diese Bilder

übers laboreigene Computer-Netz zugänglich machte. 1993 wurde um das wechselnde Füllstandbild eine Website aufgesetzt. Nun konnte die ganze Welt der Kaffeemaschine zuschauen (Abb. 2–5)<sup>41</sup>. Sie hinterließ netzfolkloristische Spuren wie RFC 2324 – ein zum 1. April 1998 publiziertes Dokument der *Internet Engineering Task Force*, das eine Erweiterung des HTTP-Protokolls namens »Hyper Text Coffee Pot Control Protocol« zur Fernsteuerung von Kaffeemaschinen vorschlug<sup>42</sup>. Bis zu ihrer Abschaltung im Jahr 2001 zählte diese allererste *Webcam* zweieinhalb Millionen Besuche<sup>43</sup>. Für das frühe Web war das eine berichtenswerte Zahl. Heute erreichen populäre YouTube-Videos binnen weniger Tage ein Vielfaches. Schließlich wurde die letzte Kaffeemaschine im »Trojan Room« (sie war zwischendurch einige Male ausgetauscht worden) versteigert und kam so nach Deutschland, wo sie heute in den Redaktionsräumen von *SPIEGEL ONLINE* steht und weiterhin per *Webcam* abgefilmt wird<sup>44</sup>.

---

41 Quentin Stafford-Fraser, »The Life and Times of the First Web Cam«, Juli 2001, *Communications of the ACM* / <http://www.cl.cam.ac.uk/coffee/qsf/cacm200107.html>

42 <<http://tools.ietf.org/html/rfc2324>>

43 Stuart Millar, Ben Summers, »Plug pulled on web's historic coffee pot«, 7. März 2001 / <<http://www.guardian.co.uk/technology/2001/mar/07/education.highereducation>>

44 Vgl. *SPIEGEL ONLINE*: <<http://www.spiegel.de/netzwelt/web/live-die-legendaere-kaffeemaschine-a-774034.html>> Christoph Seidler, Wolfgang Büchner, »Internet-Historie: SPIEGEL ONLINE rettet die Trojan-Room-Kaffeemaschine«, 11. August 2001 / <<http://www.spiegel.de/netzwelt/web/internet-historie-spiegel-online-rettet-die-trojan-room-kaffeemaschine-a-148112.html>> »Der Kaffee ist fertig: Das Comeback der Trojan Room Coffee Cam«, 24. Dezember 2001 / <<http://www.spiegel.de/netzwelt/web/der-kaffee-ist-fertig-das-comeback-der-trojan-room-coffee-cam-a-174146.html>>



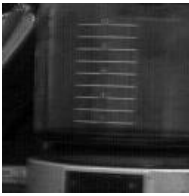


Abb. 2–5: Trojan Room Coffee Pot am 13. Januar 1998, 17. Januar 1998, 19. Juni 2000 und 22. August 2001<sup>45</sup>.

Ein Beispiel für eine Bildwitz-Formel, die über viele Webseiten hinweg umgesetzt wurde, ist das 1996 geborene<sup>46</sup> Mem *Ate my balls* (wörtlich »aß meine Bälle«; in einer naheliegenden obszöneren Deutung: »aß meine Hoden«). Die Teilnehmer des Mems banden in ihre Seiten Grafikdateien einzeln oder in Serie ein, die vorrangig Figuren der Populärkultur durch Einfügung von Schrifttext (vor allem Sprechblasen) erzählerisch mit dem Akt des »Bälle-Essens« in Verbindung setzten. Im Webseiten-Katalog von Yahoo wurden im Dezember 1998 um die zweihundert Seiten gelistet, die jeweils um ein bestimmtes Motiv derartige Collagen strickten: etwa die allererste Seite *Mr. T Ate My Balls* (Abb. 6); oder *Barney Ate My Balls II* (Abb. 7), eine von damals bereits zwei Varianten des Mems zur fik-

45 Die ersten drei Bilder sind jeweils dem Web-Archive entnommen; frühere Screenshots sind dort leider nicht archiviert. <http://web.archive.org/web/19980113010213/http://www.cl.cam.ac.uk/cgi-bin/xvcoffee> <http://web.archive.org/web/19990117025344/> <http://www.cl.cam.ac.uk/cgi-bin/xvcoffee> <http://web.archive.org/web/20000619094146/> <http://www.cl.cam.ac.uk/cgi-bin/xvcoffee> Das letzte Bild ist der eingefrorenen Archiv-Variante der Seite unter <http://www.cl.cam.ac.uk/coffee/coffee.html> entnommen.

46 Quelle für das Startjahr: »Ate My Balls«, *KnowYourMeme* / <http://knowyourmeme.com/memes/ate-my-balls>

tionalen Dinosaurier-Figur Barney aus der US-Kinderserie *Barney & Friends*; oder *The Woody Allen Ate My Balls Home Page* (Abb. 8).



Abb. 6: *Mr. T Ate My Balls!* Archiviert am 2. Dezember 1998.

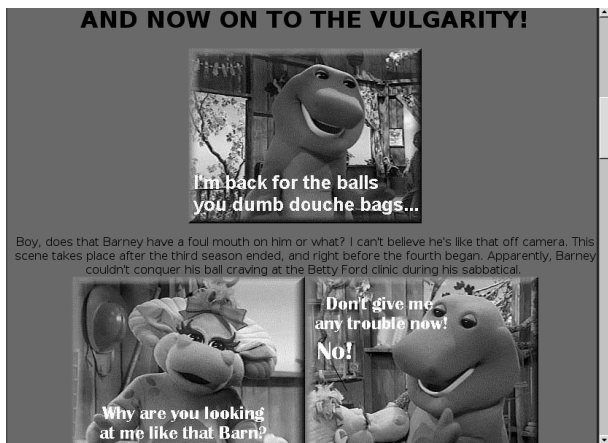


Abb. 7: *Barney ate my balls II* Archiviert am 7. Dezember 1998.

## The Woody Allen Ate My Balls Home Page



Abb. 8: *The Woody Allen Ate My Balls Home Page* Archiviert am 17. Januar 1999, laut Selbstbeschreibung in der Fassung vom 11. Februar 199747.



Abb. 9: *Ausschnitt entnommen der Archiv-Variante von Mr. T Ate My Balls* vom 2. Dezember 1998.

Viele dieser Seiten verwiesen aufeinander durch Teilnahme an einem *Web Ring* – ein Verzeichnis von Seiten desselben Themas. Jede teil-

47 Archiv-Varianten der zitierten Webseiten im Einzelnen: <http://web.archive.org/web/19981202133702/> <http://www.cen.uiuc.edu/~nkpatel/mr.t/> <http://web.archive.org/web/19981207011301/> <http://www.cc.gatech.edu/people/home/lxix/barn2.htm> <http://web.archive.org/web/19990117030331/> <http://www.geocities.com/Hollywood/4165/woody.html> <http://web.archive.org/web/19981206003126/> [http://dir.yahoo.com/Entertainment/Humor\\_\\_Jokes\\_\\_and\\_Fun/Tasteless\\_Humor/Ate\\_My\\_Balls/](http://dir.yahoo.com/Entertainment/Humor__Jokes__and_Fun/Tasteless_Humor/Ate_My_Balls/)

nehmende Seite band in ihren HTML-Code denselben Kasten ein (Abb. 9), von dem aus ein Besucher sich auf andere Seiten des Rings weiterklicken konnte. Eine sehr ähnliche Funktion des Weiterleitens zu anderen Vertretern desselben Mems erfüllen in späteren memetischen Ökosystemen *Tags* oder *Hashtags* (siehe Kapitel 8).

## Das Geocities-Universum

In der Kultur des frühen Webs spielt der US-Webhosting-Dienstleister *Geocities* eine wichtige Rolle. Geocities bot ab 1995 kostenloses Webhosting an. Nutzer konnten begrenzten persönlichen Webspace mit ihren eigenen HTML-Seiten und Multimedia-Dateien befüllen. Zugänglich waren diese Seiten unter der Domain [www.geocities.com](http://www.geocities.com), in Unterverzeichnissen, die gehostete Seiten in verschiedenen benannte »neighborhoods« (Nachbarschaften) und »suburbs« (Vororte) einteilten. Innerhalb dieser Kontexte war ein individueller Nutzer-Webspace durch eine vierstellige Zahl gekennzeichnet. Die Webseite *Narnie's World* etwa war zugänglich unter <http://www.geocities.com/PicketFence/Garden/6268/> – als Teil der *Neighbourhood* »Picket Fence« im *Suburb* »Garden«.

Einzelne Neighborhoods und Suburbs bildeten sozial und kulturell spezifische Räume: Die Neighborhood »Area51« etwa zog Seiten rund um Science Fiction und Fantasy an und enthielt Suburbs mit Namen wie »Atlantis«, »Orion« und »Dungeon«. Seiten in denselben Nachbarschaften neigten zur starken Verlinkung untereinander. Jeder Nachbarschaft diente eine eigene Website als gemeinsames *Community Center* (»Stadtteilzentrum«), in dem gemeinschaftliche Ressourcen wie wiederverwendbare Grafiken oder Webgestaltungstutorials gelagert wurden<sup>48</sup>. In seiner thematisch-sozialen Struktur war Geocities nicht einfach nur ein Webhoster, sondern ein Vorläufer späterer Soziale-Netzwerk-Dienste wie *Facebook* oder thematisch gliederter Webforen wie *reddit*.

---

48 Für eine Übersicht über die Nachbarschaftsstrukturen von Geocities: »A comprehensive list of all GeoCities Homestead Neighborhoods and Suburbs«, *geohoods @ blade's place* / <http://www.bladesplace.id.au/geocities-neighborhoods-suburbs.html>

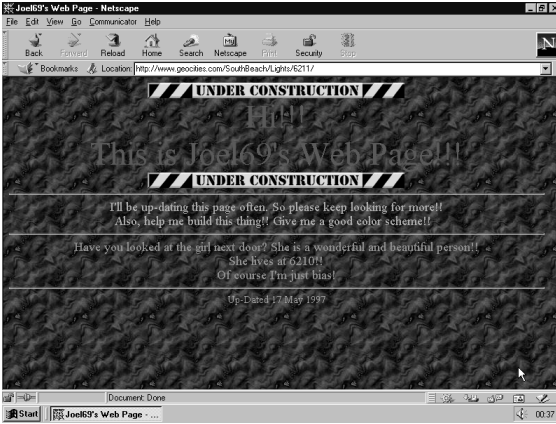


Abb. 10: Screenshot einer Geocities-Homepage aus dem Jahr 1996<sup>49</sup>



Abb. 11: Screenshot einer Geocities-Homepage aus dem Jahr 1997<sup>50</sup>

49 <<http://oneterabyteofkilobyteage.tumblr.com/post/42614376200/original-url>>

50 <<http://oneterabyteofkilobyteage.tumblr.com/post/46331328594/original-url>>

Geocities<sup>51</sup> war eine der ersten Plattformen, die es auch unerfahrenen Netznutzern leicht machte, im Web zu publizieren. Die Ergebnisse waren durchdrungen von kreativer Euphorie über das neue Medium. Aus Perspektive moderner, professionalisierter Webdesign-Schulen wirken sie künstlerisch unbeholfen. Schriftformatierung und Farbgebung wurden oft undiszipliniert und effekthascherisch eingesetzt. Als Design-Elemente stark verbreitet waren verspielte Grafiken, kleine Animationen und blinkende oder bewegte Schrift. Dieser Stil war nicht auf Geocities beschränkt, sondern fand sich auch bei anderen Hostern. Heute wird aber vorrangig Geocities als prominentester Vertreter dieser Ästhetik referenziert. In späteren Jahren geriet sie zum nostalgischen Mem: Der Webdesigner Bruce Lawson etwa publizierte 2004 ein Webdesign-Stylesheet namens *Geocities 1996*<sup>52</sup>. Der Webcomic *xkcd* zollte 2009 Geocities Tribut, indem sein Seitendesign einen Tag lang besagten Stil parodierte. Und der 2010 veröffentlichte *Geocities-izer* ist ein Webdienst, der beliebige Webseiten in diesen Stil hineinformatiert<sup>53</sup>.

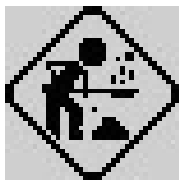


Abb. 12: Baustellenschild-Motiv (animiert).<sup>54</sup>



Abb. 13: Baustellenschild-Motiv (animiert).<sup>55</sup>

51 <<http://web.archive.org/web/20091027014324/http://xkcd.com/>>

52 Bruce Lawson, »CSS Zen Garden submission: ›Geocities 1996‹«, 16. Dezember 2004, *BruceLawson.co.uk* / <http://www.brucelawson.co.uk/2004/zengarden/>

53 Mike Lacher, »The Geocities-izer«, 26. April 2010, *Wonder-Tonic* / <http://wondertonic.tumblr.com/post/550624342/the-geocities-izer>

54 Sam Greenspan, »11 Best Old School Animated GIFs«, 25. August 2008, *11 Points* / [http://www.11points.com/Web-Tech/11\\_Best\\_Old\\_School\\_Animated\\_GIFs](http://www.11points.com/Web-Tech/11_Best_Old_School_Animated_GIFs)

55 Olia Lialina, »Under Construction«, 2005, *A Vernacular Web* / <http://art.teleportacia.org/observation/vernacular/uc/>

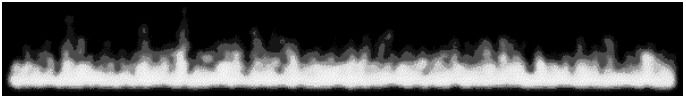


Abb. 14: Brennende Trennlinie (animiert).<sup>54</sup>



Abb. 15: Blutende Trennlinie (animiert).<sup>56</sup>



Abb. 16: »Dancing Baby« (animiert),  
eines der populärsten grafischen Meme  
des frühen Webs.<sup>54</sup>



Abb. 17: Comic-Figur  
»Felix the Cat« (animiert).<sup>57</sup>

Wesentliches Merkmal dieser Geocities-Ästhetik war die Einbindung von kleinen Multimedia-Dateien, die oft nicht vom Autor der Seiten selbst stammten. Zum Schmücken der eigenen Seite wurde mit Vorliebe auf MIDI-Musikdateien, dekorative Bilder und GIF-Animationen zurückgegriffen, die auf anderen Amateur-Seiten oder in mehr oder weniger frei nutzbaren Sammlungen gefunden wurden<sup>58</sup>. Populär waren beispielsweise Baustellenschilder, die eine Seite als unfertig markierten (Abb. 12 und 13); den Seitentext strukturierende Trennlinien – regenbogenfarben, brennend, blutropfend

56 Olia Lialina, »Top 5 Most Frequent Dividers of Pentagon Neighborhood«, 25. Februar 2011, *One Terabyte of Kilobyte Age* / <http://contemporary-home-computing.org/1tb/archives/1393>

57 Dragan Espenschied, »What Felix Stands For«, 7. April 2011, *One Terabyte of Kilobyte Age* / <http://contemporary-home-computing.org/1tb/archives/2642>

58 Olia Lialina, »Free Collections of Web Elements«, 2005, *A Vernacular Web* / <http://art.teleportacia.org/observation/vernacular/>

(Abb. 14 und 15); laufende oder tanzende Figuren (Abb. 16 und 17). Manche dieser Motive sind im ganzen frühen Amateur-Web verbreitet. Andere dominieren einzelne Geocities-Nachbarschaften oder ähnlich eingehetzte Web-Subkulturen. So entstand schon Jahre vor den ersten *Imageboards* ein Vokabular aus Grafiken, die zwischen Webseiten viral zirkulierten und sich weiterentwickelten: Gelegentlich übernahm ein Web-Autor fremde Grafiken nicht nur als reine Kopie, sondern versuchte auch, sie zu verbessern – etwa indem eine unbewegte Grafik animiert wurde<sup>59</sup>.

Dieses frühe Amateur-Web ist heute kaum noch sichtbar. Was übrig ist, wird von Google, wenn überhaupt, nur tief gerankt. Ein großer Teil ist verschwunden: Webspace wurde aufgegeben oder vom Anbieter geschlossen. Geocities wurde 1999 von Yahoo gekauft und in den kommenden Jahren als eigenständiger Dienst immer weiter aufgelöst. Ein japanischer Ableger existiert noch heute; das amerikanische Geocities wurde 2009 endgültig geschlossen. Kurz vor der Schließung gelang mehreren Projekten das Archivieren großer Teile von Geocities, die nun wie ein Museum des frühen Webs zugänglich gehalten werden. Langsam wird dieser Datenschatz netzgeschichtlich ausgewertet. Für die Internet-Mem-Forschung sind vor allem die Arbeiten von Olia Lialina und Dragan Espenschied interessant: In ihrem Blog *One Terabyte of Kilobyte Age – Digging through the Geocities Torrent*<sup>60</sup> finden sich beispielsweise viele Nachforschungen zur Verbreitungs- und Entwicklungsgeschichte einzelner Grafikdateien<sup>61</sup>.

---

59 Dragan Espenschied, »Copyright«, 21. April 2011, *One Terabyte of Kilobyte Age* / <<http://contemporary-home-computing.org/1tb/archives/2662>>

60 <<http://contemporary-home-computing.org/1tb/>>

61 Zur Geschichte von Geocities und seiner Archivierung, aber auch für eine Übersicht zur Auswertung des Datenschutzes siehe: Olia Lialina, »Ruins and Templates of Geocities«, *Still There* / <http://contemporary-home-computing.org/still-there/geocities.html>



---

# Merkmale von Internet-Ökosystemen

Internet-Meme entstehen durch evolutionäre Prozesse: Der Erfolg eines Mems hängt maßgeblich davon ab, in welchem Maß die jeweilige Umwelt Mutation, Wettbewerb und Vererbung begünstigt. Für Orte im Internet, an denen Meme entstehen und sich entwickeln, verwenden wir im Folgenden die Bezeichnung »Mem-Ökosysteme«. Oft handelt es sich bei ihnen um Internetforen. In seiner Magisterarbeit über das Internetforum *Krautchan* klassifiziert Nils Löber Internetforen anhand von sieben Merkmalen, die er »Dimensionen« nennt<sup>62</sup>. Dies wollen wir im Folgenden näher betrachten.

## Namen

Betreiber vieler Internetforen verlangen eine Registrierung von Nutzerkonten und erlauben ausschließlich angemeldeten Nutzern, Beiträge zu verfassen; Beiträge sind dann oft namentlich gekennzeichnet. Manche Foren, wie etwa *Facebook*<sup>63</sup>, erlauben nicht registrierten Benutzern nicht einmal das Lesen von Inhalten.

---

62 *In den Unterwelten des Web 2.0: Ethnografie eines Imageboards* <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:bsz:21-opus-56075>, S. 18 ff. (Löber schreibt irrtümlicherweise von sechs Merkmalen)

63 <http://facebook.com>

## Facebook-Anmeldung

Du musst dich anmelden, um diese Seite sehen zu können.

E-Mail oder  
Telefon:

Passwort:

Angemeldet bleiben

**Anmelden**

oder **Für Facebook registrieren**

Passwort vergessen?

Abb. 18: Aufforderung, sich bei Facebook zu registrieren bzw. anzumelden, um einen Beitrag von Falk Steiner<sup>64</sup> zu lesen.

Nutzernamen sind oft selbst gewählt und entsprechen deswegen nicht notwendigerweise amtlich anerkannten Namen oder Funktionen: So lautet der Nutzernamen des amerikanischen Präsidenten Barack Obama auf dem Webforum *Reddit*<sup>65</sup> »PresidentObama«<sup>66</sup>, Alexander Morlang, Mitglied des Abgeordnetenhauses von Berlin, nutzt auf dem Mikroblog *Twitter*<sup>67</sup> hingegen das Pseudonym »alx42«<sup>68</sup>. Einige Webforen, etwa *Facebook* und *Google+*<sup>69</sup>, lassen als Nutzernamen jedoch nur anerkannte Namen (sog. »Realnamen«) zu.

Technisch erfordert der Betrieb eines Internetforums jedoch weder Nutzerkonten noch Nutzernamen. *Imageboards* wie das englischsprachige *4chan*<sup>70</sup> und das deutschsprachige *Krautchan*<sup>71</sup> verlangen

64 <https://www.facebook.com/flueke/posts/505636864812>

65 <http://reddit.com>

66 <http://reddit.com/user/PresidentObama>

67 <https://twitter.com>

68 <https://mobile.twitter.com/alx42>

69 <http://plus.google.com>

70 <http://4chan.org>

71 <http://krautchan.net>

keine Registrierung für das Verfassen von Beiträgen; das Angeben von Namen ist optional oder sogar verboten.

**/a/ - Anime & Manga**

Name:   Merken

Betreff:  Absenden

Sage

Kommentar:

Datei:  No file selected

Danach zu:  /a/  neuem Thread  Merken

Passwort:  (zum Löschen von Posts, optional)

Abb. 19: Beitragsformular auf dem Krautchan-Unterforum /a/ (Anime und Manga), die Angabe eines Namens ist optional

**/b/ - ~~~**

Betreff:  Absenden

Säge

Kommentar:

Datei:  No file selected

Danach zu:  /b/  neuem Thread  Merken

Passwort:  (zum Löschen von Posts, optional)

Abb. 20: Beitragsformular auf dem Krautchan-Unterforum /b/ (~~~), die Angabe eines Namens ist nicht möglich

Befürworter von Nutzerkonten und (Klar-)Namensmarkierung haben zum Teil kommerzielle Interessen: So schalten sowohl *Facebook* als auch *Google* zielgruppenspezifische Werbung, deren Wert mit der Menge an verfügbarer Information über Nutzer ihrer Internetforen

steigt. Rechte Politiker argumentieren, anonyme und pseudonyme Kommunikation schütze in erster Linie Straftäter:

Die Möglichkeit zur anonymen Kommunikation bringt [...] gravierende Nachteile mit sich. Etwa die Verbreitung von Kinderpornografie oder extremistischem Gedankengut in nie gekanntem Ausmaß.

*Hans-Peter-Uhl, innenpolitischer Sprecher  
der CDU/CSU-Fraktion im Bundestag<sup>72</sup>*

Befürworter pseudonymer und anonymer Kommunikation führen dagegen an, Registrationsaufwand schrecke produktive Nutzer eher ab als destruktive Nutzer. Beiträge ohne namentliche Kennzeichnung böten weniger Anreiz für Profilierung oder Cliquenverhalten und ermöglichten so objektivere Diskussionen.

If there is a user ID attached to a user, a discussion tends to become a criticizing game. On the other hand, under the anonymous system, even though your opinion/information is criticized, you don't know with whom to be upset.

*Hideki Furukawa, Gründer des  
japanischen Internetforums 2channel<sup>73</sup>*

## Regeln

Viele Internetforen besitzen Regeln, die die inhaltliche Ausrichtung des Forums und seiner Unterbereiche festlegen und zwischen erwünschtem und unerwünschtem Nutzerverhalten unterscheiden. Der Regelkatalog des Internetforums *4chan* begrenzt unter anderem die Thematisierung bestimmter Inhalte auf entsprechende Unterforen und beschränkt die Forenteilnahme auf Volljährige<sup>74</sup>. Gemeinsam ist fast allen Regelkatalogen die Vorschrift, für Betreiber und Nutzer geltende Gesetze einzuhalten – weitere Regeln legen Forenbetreiber willkürlich fest.

---

72 *Vermummungsverbot im Internet?* aus der sonntaz vom 13./14. August 2011

73 *Shiichan Anonymous BBS* <<http://wakaba.c3.cx/shii/>>

74 <https://www.4chan.org/rules>

Auf *Imageboards* existiert zusätzlich zu themenorientierten Foren oft ein *Random-Forum* mit minimalen Regeln für Inhalt und Diskussionsstil – oft verbieten sie nur illegale Inhalte (etwa das Bereitstellen von Kinderpornografie und urheberrechtlich geschützten Inhalten) und Störung anderer Nutzer, etwa durch Werbung.

Verfügbare Sanktionsmittel reichen von Löschung unerwünschter Inhalte über befristete bis unbefristete Sperrung (»Bann«) von Nutzerkonten, IP-Adressen oder IP-Adressbereichen.

## Archivierung

Viele Internetforen archivieren Inhalte – Nutzer können Beiträge abrufen, solange eine Webseite existiert. Technisch existieren Abstufungen in der Zugänglichkeit des Archivs: So erlaubt etwa *Facebook* externen Suchmaschinen keinen Lesezugriff, was das Auffinden insbesondere älterer Beiträge erschwert.

Mem-Ökosysteme mit geringer oder keiner Archivierung stellen harte Bedingungen an die Überlebensfähigkeit von Inhalten: Veröffentlichungen von Inhalten nicht immer wieder neu, gehen diese verloren. Was sich so bewährt, kann sich oft genug auch an anderen Orten durchsetzen.

## Machtstruktur

Wer die Einhaltung der Regeln eines Internetforums überwacht, ist sehr unterschiedlich: Das Spektrum reicht von »wohlwollender Diktatur« (engl. »benevolent dictatorship«) bis zu »egalitären Strukturen«; fast immer trifft die Entscheidung für eine Machtstruktur der Betreiber des Forums.

Typischerweise formalisiert die verwendete Forensoftware die Machtstruktur: Oft existieren etwa mit Sonderrechten ausgestattete Nutzer (»Moderatoren«), die Regelverstöße sanktionieren. In manchen Foren existieren demokratische Strukturen, so dass Nutzer Beiträge anderer Nutzer bewerten.

Gelegentlich erfolgt eine Moderation durch automatisierte Systeme: Die Regeln des Unterforums */r9k/* des Internetforums *4chan* verbieten unoriginelle Inhalte; ein Computerprogramm vergleicht neue Beiträge mit bisherigen und schließt für Duplikate verantwortliche Nutzer zeitlich befristet vom Schreiben von Beiträgen aus<sup>75</sup>.

## Diskussionsstruktur

Internetforen können Nutzerbeiträge und ihre Bezugnahme aufeinander verschieden darstellen. Dies erfolgt fast immer auf mindestens zwei Ebenen: Zunächst existieren thematisch orientierte Unterforen, innerhalb derer einzelne Diskussionen ablaufen. Diese Unterforen erhalten eine Struktur durch Aufteilung in diskrete Seiten, auf denen Diskussionsfäden erscheinen. Grundsätzlich erfolgt die Sortierung absteigend nach dem Zeitpunkt des letzten Beitrags im Faden.

Abstrakt entspricht die Ordnung von Beiträgen innerhalb eines Fadens einem gerichteten azyklischen Graphen, ähnlich einem Stammbaum: Einzelbeiträge können sich aufeinander beziehen, etwa durch Zitate; zum Zeitpunkt der Veröffentlichung kann ein Beitrag allerdings nur auf zeitlich früher veröffentlichte Inhalte referenzieren. Die grafische Darstellung einer Diskussion richtet sich notwendigerweise danach: So existieren Foren, die Beiträge eines Fadens flach nach Veröffentlichungszeitpunkt auflisten, während andere die Bezugnahme von Beiträgen aufeinander darstellen, etwa durch Einrückung. Beide Darstellungsformen haben Vor- und Nachteile: Verschachtelte Strukturen erleichtern es, Unterdiskussionen zu folgen, flache Listen hingegen erschweren dies zugunsten des Auffindens neuer Beiträge.

In verschachtelten Diskussionen können verschiedene Texte konkurrenzlos nebeneinander stehen. Lineare Diskussionen schaffen einen höheren Selektionsdruck: Deutlich wird dies beim Phänomen des »Entgleisens«, bei dem ein neues Thema das ursprüngliche Thema einer (linearen) Diskussion verdrängt.

---

75 <http://boards.4chan.org/r9k/res/3721731#p3721731>

# Medialität

In verschiedenen Internetforen haben Nutzer unterschiedliche mediale Möglichkeiten. Monomediale Foren beschränken Beiträge auf eine Medienart – oft schriftlichen Linear- oder Hypertext; multimediale Foren lassen mehrere Medienarten zu. Einige Internetforen erzwingen multimediale Diskussionen: So ermöglicht das Videoforum *YouTube*<sup>76</sup> schriftliche Beiträge nur als Antworten auf Videos; auch *Imageboards* fordern zur Diskussionseröffnung Multimedia-Inhalte.

Multimedialität ermöglicht Internet-Memen mehr Mutationsoptionen als Monomedialität. Sogar eine feste Verknüpfung von Bild- und Text-Memen ist möglich – wie etwa bei den in absichtlich fehlerhaftem Englisch (LOLspeak) verfassten Bildunterschriften bekannter Katzenbilder (LOLcats).

- Erlaubte Dateitypen: GIF, JPG, PNG, PSD, MP3, OGG, RAR, ZIP, BitTorrent, Flash
- Maximale Anzahl Dateien pro Post: 4
- Maximale Dateigröße: 10.0 MB
- **Vor dem Posten die Regeln lesen.**

*Abb. 21: Multimedialität auf einem Imageboard: Beiträge können unter anderem Bilder (GIF, JPG, PNG), Audio (MP3, OGG), Archive (RAR, ZIP) enthalten.*

## Kommerzielle Ausrichtung

Verfolgen Betreiber von Webseiten in erster Linie kommerzielle Interessen, so stellen sie entsprechend geprägte inhaltliche Regeln für von Nutzern erstellte Inhalte auf. Dies begründen die Betreiber unter anderem mit Befürchtungen, das Vorhalten bestimmter Inhalte erschwere die Akzeptanz eines Forums bei vielen Nutzern. Einnahmen (etwa durch Werbung) hängen oft direkt von der Nutzerzahl ab. Dies kann es Nutzergruppen ermöglichen, die Zensur von besonders unpopulären Inhalten zu erreichen: So entfernte der Mikroblog-

<sup>76</sup> <http://www.youtube.com/>

Anbieter *Twitter* im Juni 2011 das Profil des Nutzers *fcklilgirls*; viele *Twitter*-Nutzer hatten die Löschung aufgrund von *fcklilgirls* sexueller Orientierung gefordert<sup>77, 78</sup>.

Inhaltliche Beschränkungen formulieren auch Anzeigenkunden und Betreiber von Zahlungssystemen: Werber wollen die von ihnen beworbenen Marken und Produkte nicht mit Inhalten assoziiert sehen, die deren Popularität gefährden könnte – welche Inhalte darunterfallen, hängt von der jeweiligen Zielgruppe ab. Zahlungsdienstleister hingegen verweigern beispielsweise eine Zusammenarbeit mit Anbietern von Inhalten, die sie als unvereinbar mit US-amerikanischer kultureller und politischer Hegemonie sehen: So bearbeitet etwa *PayPal* keine Zahlungen an Anbieter erotischer Inhalte<sup>79</sup>; seit Dezember 2010 blockieren *PayPal*<sup>80</sup>, *MasterCard*<sup>81</sup>, *PostFinance*<sup>82</sup>, *VISA*<sup>83</sup> und die *Bank of America*<sup>84</sup> den Geldfluss an die Betreiber der Webseite *WikiLeaks* und ihre Mitarbeiter – *WikiLeaks* hatte als vertraulich eingestufte Dokumente der US-Regierung veröffentlicht.

There is some content that credit card companies won't accept on sites they do processing for. That content is: snuff, cannibalism, incest, real rape and bestiality.

*John Baku, Gründer des Fetisch-Forums Fetlife*<sup>85</sup>

Diesen Rahmenbedingungen entsprechend enthalten die Regelwerke kommerziell ausgerichteter Internetforen diverse Verbote. Wie sehr Betreiber beabsichtigen, unerwünschte Kreativität einzu-

---

77 <<http://www.thesun.co.uk/sol/homepage/news/3651536/Horrified-celebrities-spoke-out-yesterday-after-exposing-a-Twitter-paedophile.html>>

78 <Archiv der Beiträge des *Twitter*-Nutzers *fcklilgirls*: <http://favstar.fm/users/fcklilgirls/recent>>

79 <<http://dearauthor.com/features/industry-news/the-paypal-fiction-crackdown-roundup/>>

80 <<http://www.wired.com/threatlevel/2010/12/paypal-wikileaks>>

81 <[http://www.cbsnews.com/8301-503543\\_162-20024801-503543.html](http://www.cbsnews.com/8301-503543_162-20024801-503543.html)>

82 <<http://mobile.bbc.co.uk/news/world-11929034>>

83 <<http://mobile.bbc.co.uk/news/business-11938320>>

84 <<http://www.nytimes.com/2010/12/19/business/global/19bank.html>>

85 <[https://fetlife.com/groups/311/group\\_posts/244798](https://fetlife.com/groups/311/group_posts/244798)>



schränken, zeigt die Detailliertheit der Regelungen: Das populäre Internetforum *Facebook* verbietet etwa nicht nur Nacktheit und Gewaltdarstellung<sup>86</sup>, sondern auch die Verwendung von Bildern, die mehr als 20% Text enthalten als Titelbilder von *Facebook*-Seiten<sup>87</sup>.

Nicht gewinnorientierte Webseiten unterliegen diesen Bedingungen in geringerem Maße: Einerseits steigen ihre Betriebskosten mit der Nutzerzahl, weswegen die Betreiber weniger Nutzerakquise betreiben; andererseits reicht es für das Fortbestehen eines Angebots oft aus, die jeweiligen Betriebskosten einzunehmen. Betreiber nicht gewinnorientierter Webforen haben somit eine geringere Motivation, nicht-konsensfähige Inhalte zu verbieten.

Beispiele für die Konsequenzen dieser Toleranz finden sich auf *Imageboards*: Dort veröffentlichen Nutzer neben diversen anderen Inhalten auch sexistische und rassistische Witze, Leichenbilder und Fäkalpornos; die Betreiber zensieren diese Inhalte im Allgemeinen nicht – selbst wenn viele Nutzer sie abstoßend finden. Diese Umstände ermöglichen einen kreativen Umgang mit Inhalten ohne Rücksichtnahme auf verbreitete Tabus. Internet-Meme entstehen oft abseits einer kommerzialisierten Massenkultur; übernimmt die Massenkultur bestimmte Motive, erfahren sie nur noch nicht-kontroverse Modifikationen.

---

86 »You will not post content that: [...] contains nudity or [...] violence.« <<http://www.facebook.com/legal/terms>>

87 »Covers may not include images with more than 20% text.« <[http://www.facebook.com/page\\_guidelines.php](http://www.facebook.com/page_guidelines.php)>



# Imageboards

Als *Imageboard* bezeichnet man bestimmte Internetforen. Die Bezeichnung besteht aus den englischen Wörtern »Image« (»Bild«) und »Board« (»Brett«). Der erste Wortbestandteil weist darauf hin, dass Nutzerbeiträge oft Bilder enthalten, der zweite bezieht sich auf ihre Funktionsweise: Ähnlich einem Schwarzen Brett (Bulletin Board) können Nutzer Inhalte auf *Imageboards* weitgehend unreguliert veröffentlichen.

Von anderen Internetforen unterscheiden sich *Imageboards* am deutlichsten durch den geringen Aufwand, den es erfordert, an ihnen teilzunehmen: Betreiber verlangen keine Registrierung, Nutzer können auf sämtliche Inhalte ohne Genehmigung zugreifen. Eine individuelle namentliche Kennzeichnung von Nutzerbeiträgen erfolgt in der Regel nicht.

*Imageboards* besitzen themenorientierte Unterforen, die stattfindende Diskussionen in sogenannten »Fäden« (»threads«; veraltete deutsche Bezeichnung: »Stränge«) auflisten<sup>88</sup>. Innerhalb eines solchen Fadens erfolgt nur eine schwache Strukturierung der Beiträge (»posts«): Antwortbeiträge erscheinen zeitlich geordnet unter dem Eröffnungsbeitrag, auch wenn sie sich nicht auf den Originalbeitrag (»original post«, abgekürzt »OP«) beziehen oder thematisch entgleisen. Eine Bezugnahme auf beliebige Beiträge ist dennoch vorgesehen: Jeder Beitrag eines Unterforums trägt eine fortlaufende Nummer; erscheint im Text die Zeichenfolge »>>« gefolgt von einer Nummer, wandelt die Forensoftware dies in einen internen Hyperlink um.

---

88 <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:bsz:21-opus-56075>



Abb. 22: Bezugnahme auf einen vorherigen Beitrag mit numerischem Verweis und Zitation

Auf *Imageboards* geltende inhaltliche Vorschriften beschreiben die thematische Ausrichtung der Unterforen nur grob positiv, enthalten allerdings oft spezifische Verbote. Während die Unterforen bekannter *Imageboards* wie *4chan* diverse Themen behandeln (u. a. Technologie, Natur und Tierwelt, Politik), existieren auch *Imageboards* für spezielle Interessen; *420chan* zum Beispiel enthält Diskussion zu Drogen jeglicher Art, *GUROchan*<sup>89</sup> hingegen diverse Arten von Fetischpornografie<sup>90</sup>. Inhaltliche Gemeinsamkeiten lassen sich allenfalls bei Anleihen an japanische Populärkultur finden – wohl beeinflusst durch eines der ältesten *Imageboards*, das japanische *Futaba Channel*.

Welche Unterforen ein *Imageboard* hat, kann sich im Laufe der Zeit ändern. Auf dem *Imageboard Krautchan* legt die Administration neue Unterforen zunächst versuchsweise an, um sie nach einer unbestimmten Zeit entweder permanent einzurichten oder zu löschen. Als Meta-Mem richtet ein Administrator von Zeit zu Zeit Probe-Unterforen zu einem Thema mit dem Zusatz »und Ecchi« (»Ecchi« bezeichnet softerotische Comics) ein, Ende Januar 2013 etwa »Fahr-

89 <http://gurochan.net/>

90 Einen ausführlichen Überblick zu *GUROchan* liefert *Gurochan. Imageboard and Perversion and the Reinvention of Bodies* von Christian Heller (erschienen in *Of Intercourse and Intracourse. Sexuality, Biomodification and the Techno-Social Sphere*, ISBN 978-3-902796-02-8, S. 197ff).

räder und Ecchi«. Das Hinzukommen neuer Unterforen nennen Nutzer scherzhaft »Balkanisierung«

1. Bilder von volljährigen Frauen – bekleidet oder unbekleidet.
2. Keine hässlichen/fetten Bratzen.
3. Keine komischen Fetische.
4. \*\* DO-NOT-POST-LISTE BEACHTEN \*\*

Auszug aus den Regeln des *Imageboards Krautchan* für das Unterforum /s/ - *Sexy Frauen*<sup>91</sup>

Neben inhaltlichen Regularien existieren Vorschriften zum Nutzerverhalten, auch sie beschreiben meist nur vage erwünschtes, unerwünschtes Verhalten jedoch spezifisch. Einige Verhaltensregeln gelten in allen *Imageboards* gleichermaßen: So fordern fast alle Regelwerke die Einhaltung der Gesetze des jeweiligen Serverstandorts und schließen minderjährige Benutzer aus.

1. Altersbeschränkung: Ernstchan richtet sich an Personen, die mindestens 18 Jahre alt sind. Minderjährige haben hier nichts verloren.
2. Uploads: Sämtliche Dateien, die gegen das niederländische Recht verstoßen, dürfen nicht hochgeladen werden!

Auszug aus den Regeln des *Imageboards Ernstchan*<sup>92</sup>

Unabhängig von der generellen inhaltlichen Ausrichtung existiert auf fast jedem *Imageboard* neben themenorientierten Unterforen ein Freistil-Bereich mit minimalen inhaltlichen Vorgaben. Er heißt meist »random« (»Zufall«) und lässt sich über den URL-Anhang »/b/« erreichen (etwa: »<http://4chan.org/b>«).

Die Einhaltung der jeweiligen geltenden Regeln überwachen Nutzer mit Sonderrechten. Die Betreiber (Administratoren) ernennen zu diesem Zweck sogenannte »Moderatoren« (»Mods«) für einzelne Unterforen; sie können missliebige Beiträge löschen bzw. sperren sowie Nutzern den Schreibzugriff entziehen, sie »verbannen«. Auf

---

91 <http://krautchan.net/regeln.html>

92 <<http://ernstchan.com/rules>>

dem *Imageboard 4chan* existieren zudem »janitors« (»Hausmeister«), die Beiträge nur löschen können<sup>93</sup>.

Beiträge, die eine Verbannung (»Bann«) nach sich ziehen, erhalten einen Hinweis in durchgehend großgeschriebenem roter Fettschrift. Oft handelt es sich dabei um eine idiosynkrasische Variation von »User was banned for this post« (»Nutzer wurde für diesen Beitrag gebannt«); so verwendet das internationale Unterforum /int/ des ansonsten deutschsprachigen Imageboards Krautchans unter anderem den Satz »Kebab has been removed from premises« (»Kebab wurde aus dem Lokal entfernt«), eine Anleihe aus einer dort populären *Kopierpaste* (siehe S. 117).



Abb. 23: Mit Bann geahndeter Beitrag auf einem Imageboard

Da gewöhnliche Nutzer von *Imageboards* keine Nutzerkonten haben, erfolgen Verbannungen auf Grundlage der dem Internetanschluss eines Nutzers zugeordneten IPv4-Adresse. Oft erfolgt keine feste Zuordnung von IP-Adressen, als Ausschlusskriterium dient daher ein Präfix: So kann etwa ein Regelverstoß ausgehend von der IP-Adresse 212.121.136.1 zum Verlust der Schreibrechte für sämtliche Anschlüsse, deren Adresse ebenfalls mit »212.121« beginnt, führen. Versuchen Nutzer aus dem betroffenen Adressbereich, Inhalte zu veröffentlichen, erhalten sie eine Fehlermeldung mit dem jeweiligen Banngrund.

Viele *Imageboards* begrenzen die Anzahl der Inhalte: Unterforen enthalten typischerweise zwischen fünf<sup>94</sup> und zwanzig<sup>95</sup> Seiten mit

93 <https://www.4chan.org/tmp/janitorapp.php>

94 <http://krautchan.net/m>

95 <http://krautchan.net/int>

jeweils zehn bis fünfzehn Diskussionsfäden. Die verwendete Forensoftware verschiebt aktive Fäden auf die vorderste Seite; beim Erstellen eines neuen Fadens löscht sie die älteste Diskussion der letzten Seite. *Imageboards* unterscheiden sich in dieser Hinsicht deutlich von anderen Internetforen, in denen ein Verlust alter Beiträge im Regelfall unabsichtlich (durch Software- oder Hardware-Fehler) erfolgt.

Eine Archivierung populärer Inhalte erfolgt daher extern: Nutzer speichern populäre Diskussionsfäden lokal – oft als Bilddokument, um späteres Hochzuladen zu erleichtern. Zudem existieren dedizierte Archiv-Webseiten: Befindet eine ausreichende Anzahl registrierter Nutzer von *chanarchive.org* eine Diskussion auf *4chan* für archivwürdig, aktiviert dies den Archiv-Automatismus<sup>96</sup>.

## 4chan

Bei *4chan*<sup>97</sup> handelt es sich um das wohl bekannteste englischsprachige *Imageboard*. Der voreingestellte Nutzernamen lautet »Anonymous«, *4chan*-Nutzer bezeichnen sich davon abgeleitet als »Anons«<sup>98</sup>. Im Oktober 2003 gründete der damals Fünfzehnjährige<sup>99</sup> *moot*, Nutzer des Forums *Something Awful*, nachdem da japanische *Imageboard 2chan* nicht-japanische Nutzern die Schreibrechte entzogen hatte<sup>100</sup>. Den Betrieb des Webservers finanzierte *moot* ursprünglich durch Spenden und Kredite, wodurch er zwischenzeitlich Schulden in Höhe von 20.000 US-Dollar hatte. Die Finanzierung geschieht mittlerweile durch Werbung<sup>101</sup> und Beiträge für Nutzerkonten (»4chan Pass«), die es Nutzern erlauben, *CAPTCHA*-Abfragen zu umgehen<sup>102</sup>.

---

96 <http://chanarchive.org/>

97 *4chan* <<http://www.4chan.org/>>

98 *Encyclopaedia Dramatica: Anonymous* <<https://encyclopediadramatica.se/Anonymous>>

99 <[http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2009/02/16/AR2009021601565\\_pf.html](http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2009/02/16/AR2009021601565_pf.html)>

100 *Jonathan's Reference Pages: 4chan history* <<http://www.jonnydigital.com/4chan-history>>

101 *4chan - Advertise* <<http://www.4chan.org/advertise>>

102 *4chan - Pass* <<https://www.4chan.org/pass>>

*4chan* enthält 63 reguläre Unterforen, auf denen Nutzer nur schriftliche Inhalte veröffentlichen können. Zehn davon thematisieren verschiedene Aspekte japanischer Kultur – das Unterforum */a/* behandelt japanische Animationen (*Anime*) und Comics (*Manga*)<sup>103</sup>. Zwölf Unterforen thematisieren verschiedene pornografische Genres, die meisten anderen Foren behandeln verschiedene Hobbies. Zu einigen Unterforen existieren themenähnliche Textforen (»text boards«), auf denen Nutzer nur schriftliche Inhalte veröffentlichen können: So verweist das reguläre Unterforum */v/*<sup>104</sup> auf das Text-Unterforum */games/*<sup>105</sup> – beide behandeln Computerspiele.

Viele Internetmeme begannen auf *4chan*. Massenmedien stellen *4chan* allerdings nicht nur als Mem-Inkubator, sondern auch als Schutzraum für Internet-Trolle (siehe S. 97) dar. Tatsächlich kooperieren Moderatoren von *4chan* bereitwillig mit der Polizei: Als ein 15-jähriger Nutzer auf *4chan* ein Bild eines präpubertären Mädchens, das seine Vagina und seinen Anus zeigt, veröffentlichte, meldeten die Betreiber seine IP-Adresse dem US-amerikanischen Heimatschutzministerium (*Department of Homeland Security*)<sup>106</sup>. Auch die Nutzer von *4chan* tolerieren nicht alles: Nachdem der 13-jährige *Kenny Glenn* im Februar 2009 zwei Videos veröffentlichte, die zeigten, wie er eine Katze misshandelte, ermittelten sie seine Adresse und kontaktierten seine Eltern und die Polizei<sup>107</sup>.

Nutzer von *4chan* »überfallen« gelegentlich andere Webseiten durch massenhafte koordinierter Aktivitäten (sog. *raids*): So luden sie unzählige pornografische Videos auf die Webseite *YouTube*<sup>108</sup> und manipulierten eine Online-Abstimmung des *TIME Magazine* so, dass dieses *4chan*-Betreiber *moot* zur einflussreichsten Person des Jahres

---

103 *4chan*-Unterforum */a/* - *Anime & Manga* <<https://boards.4chan.org/a/>>

104 *4chan*-Unterforum */v/* - *Video Games* <<https://boards.4chan.org/v/>>

105 *4chan*-Unterforum */games/* - *Video Games* <<https://dis.4chan.org/games/>>

106 <<http://www.thesmokinggun.com/documents/internet/feds-raid-boys-home-over-4chan-child-porn-post>>

107 *Encyclopaedia Dramatica: Kenny Glenn The Animal Abuser* <[https://encycopediadramatica.se/Kenny\\_Glenn\\_The\\_Animal\\_Abuser](https://encycopediadramatica.se/Kenny_Glenn_The_Animal_Abuser)>

108 *the guardian: YouTube besieged by porn videos* <<http://www.guardian.co.uk/media/2009/may/22/youtube-porn-day>>



2008 zählte<sup>109</sup>. Medial bekannt ist *4chan* als Ausgangspunkt von Protesten gegen die *Church of Scientology* (*Projekt Chanology*<sup>110</sup>) und des Haktivismus-Kollektivs *Anonymous*<sup>111, 112</sup>. Einen Querschnitt durch auf *4chan* gängige kulturelle Praxen liefert der Artikel *Das Trollparadies* von Gerald Himmelein aus dem Jahr 2008<sup>113</sup>.

## Krautchan

Bei *Krautchan*<sup>114</sup> handelt es sich um das wohl bekannteste deutschsprachige *Imageboard*. Der voreingestellte Nutzernamen auf *Krautchan* lautet »Bernd«, *Krautchan*-Nutzer bezeichnen sich daher als »Bernds«<sup>115</sup>. Im April 2007 gründeten die nur unter ihren Pseudonymen bekannten Personen *Shaky*, *Tsaryu* und *dergeneral Krautchan*<sup>116</sup> als Nachfolger der vom Betreiber vernachlässigten deutschsprachigen *Imageboards* *Onechan*<sup>117</sup> und *Einskanal*<sup>118</sup>. *Krautchan* enthält keine Werbung; den Betrieb des Webservers finanzieren die Betreiber durch Nutzerspenden. Auf der Spendenseite zeigt *Krautchan* ständig den aktuellen Spendenstand und absehbaren Bedarf an; die Serverkosten betragen pro Monat 75€ (Stand April 2013)<sup>119</sup>.

---

109 *Encyclopaedia Dramatica: moot, moot 2009* <[https://encyclopediadramatica.se/Moot#moot\\_2009](https://encyclopediadramatica.se/Moot#moot_2009)>

110 *Wikipedia: Anonymous (Kollektiv), Project Chanology* <[http://de.wikipedia.org/wiki/Anonymous\\_\(Kollektiv\)#Projekt\\_Chanology](http://de.wikipedia.org/wiki/Anonymous_(Kollektiv)#Projekt_Chanology)>

111 *Wikipedia: Anonymous (Kollektiv)* <[http://de.wikipedia.org/wiki/Anonymous\\_\(Kollektiv\)](http://de.wikipedia.org/wiki/Anonymous_(Kollektiv))>

112 Christian Stöcker, Konrad Lischka, Ole Reißmann, *We are Anonymous*, ISBN 978-3442102402, S. 13ff

113 »Das Trollparadies« erschien ursprünglich in der Printausgabe der Computerzeitschrift *c't*. Eine englischsprachige Übersetzung des Artikels und Scans des deutschen Originals befinden sich auf der *Encyclopaedia Dramatica*: <[https://encyclopediadramatica.se/index.php?title=DAS\\_TROLLPARADIES&oldid=288482](https://encyclopediadramatica.se/index.php?title=DAS_TROLLPARADIES&oldid=288482)>

114 *Krautchan* <<http://krautchan.net/>>

115 *Krautwiki: Bernd* <<http://schuchtel.net/mwiki/index.php/Bernd>>

116 *Krautwiki: Krautchan* <<http://schuchtel.net/mwiki/index.php/Krautchan>>

117 *Krautwiki: Onechan* <<http://schuchtel.net/mwiki/index.php/Onechan>>

118 *Krautwiki: Einskanal* <<http://schuchtel.net/mwiki/index.php/Einskanal>>

119 <<https://krautchan.net/donations>>

Ueingeweihte halten *Krautchan* oft für ein deutschsprachiges *4chan*-Imitat. So beschreiben die Autoren des Buchs »We are Anonymous« *Krautchan* folgendermaßen:

Krautchan wurde 2007 gestartet — die Naziwitze sind dort noch etwas zahlreicher. [...] Ansonsten werden englische Meme übersetzt, was ungefähr so lustig ist, wie eine Sendung wie »Seinfeld« [...] auf deutsch zu sehen, nämlich gar nicht.<sup>120</sup>

Die so bezeichneten »Naziwitze« bedienen sich zwar stereotyper Formulierungen, bestätigen diese allerdings selten inhaltlich: So verwenden *Krautchan*-Nutzer für die Währung »Euro« scherzhaft das Wort »Nazigold« (abgekürzt: »NG«). Auch bezeichnen manche Nutzer sexuelle Beziehungen zwischen als weiß und als nicht-weiß gelesenen Personen als »Rasenschande« (sic!) – dies allerdings in Aussagen, die diese Beziehungen befürworteten (etwa »Rasenschande mit Kollegen über alles«<sup>121</sup>).

Die Betreiber tolerieren einen rauen Umgangston nur auf wenigen Unterforen, wie etwa dem »regellosen« Unterforum */b/*. Neben */b/* besitzt *Krautchan* viele weitere Unterforen – etwa zu japanischer Popkultur<sup>122</sup>, Natur und Tierwelt<sup>123</sup> oder Film und Fernsehen<sup>124</sup>. Das englischsprachige internationale Unterforum */int/*<sup>125</sup> besuchen vornehmlich nicht-deutschsprachige Nutzer. Da nicht alle *Krautchan*-Nutzer alle Unterforen besuchen, haben Unterforen teilweise eigene Meme. Eine detaillierte (aber stellenweise falsche) Beschreibung *Krautchans* aus ethnografischer Sicht enthält die Magisterarbeit von Nils Löber aus dem Jahr 2009<sup>126</sup>.

---

120 Christian Stöcker, Konrad Lischka, Ole Reißmann, *We are Anonymous*, ISBN 978-3442102402, S. 31

121 <[https://github.com/erlehmankrautchan-kopierpasteten/blob/master/Rasenschande mit Kollegen](https://github.com/erlehmankrautchan-kopierpasteten/blob/master/Rasenschande%20mit%20Kollegen)>

122 *Krautchan*-Unterforum */jp/* - *Otakuhimmel*: <<http://krautchan.net/jp/>>

123 *Krautchan*-Unterforum */n/* - *Natur & Tierwelt*: <<http://krautchan.net/n/>>

124 *Krautchan*-Unterforum */tv/* - *Film & Fernsehen*: <<http://krautchan.net/tv/>>

125 *Krautchan*-Unterforum */int/* - *International*: <<http://krautchan.net/int/>>

126 *In den Unterwelten des Web 2.0: Ethnografie eines Imageboards* <<http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:bsz:21-opus-56075>>

Mediale Bekanntheit erlangte *Krautchan* im März 2009: Ein Nutzer veröffentlichte ein (fingiertes) Bildschirmfoto<sup>127</sup>, das zeigt, wie ein Nutzer den Amoklauf von Winnenden<sup>128</sup> auf *Krautchan* ankündigte. Der Innenminister von Baden-Württemberg Heribert Rech behauptete daraufhin, der Amoklauf wäre auf *Krautchan* angekündigt worden<sup>129</sup>. Rech wusste offensichtlich nicht, wovon er sprach: So bezeichnete er das *Imageboard Krautchan* als »Chat«<sup>130</sup> und las als angebliche Amoklaufankündigung einen Text vor, der mit »keine Angst, ich trolle nur« (sinngemäße Übersetzung: »dies ist nur ein Scherz«) endete.

Massenmedien übernahmen Rechs Behauptung ungeprüft<sup>131</sup>; die Betreiber von *Krautchan* dementierten: »Hier wurde kein Amoklauf angekündigt, es gibt hier nur Leute, die mit Photoshop umgehen können.«<sup>132</sup>. Nachdem einige Blogger Artikel zum Thema veröffentlichten<sup>133, 134, 135</sup>, löschten einige Journalisten ihre Artikel<sup>136</sup>; manche

---

127 <[http://www.action-team.us/krautchan-winnenden-hoax/winnenden\\_fake\\_2.png](http://www.action-team.us/krautchan-winnenden-hoax/winnenden_fake_2.png)>

128 *Wikipedia: Amoklauf von Winnenden* <[http://de.wikipedia.org/wiki/Amoklauf\\_von\\_Winnenden](http://de.wikipedia.org/wiki/Amoklauf_von_Winnenden)>

129 *YouTube: Scheiße Bernd... (Krautchan 1:0 Medien)* <<http://www.youtube.com/watch?v=gbf1nVSaxTg>>

130 *Spiegel Online: Panne im Fall Tim K.: Minister verbreitete Fehlinformation über Amok-Ankündigung im Internet* <<http://www.spiegel.de/panorama/justiz/panne-im-fall-tim-k-minister-verbreitete-fehlinformation-ueber-amok-ankuendigung-im-internet-a-613038.html>>

131 *the Guardian: Germany school killer gave warning in chatroom* <<http://www.guardian.co.uk/world/2009/mar/12/school-shooting-germany-letter>>

132 *ZEIT ONLINE: Psychostress und Übereifer* <<http://www.zeit.de/online/2009/12/amoklauf-polizeiarbeit/komplettansicht>>

133 *Der mediale Amoklauf: Interview mit dem Ersteller der Fake-Grafik* <<http://blog.dieweltistgarnichtso.net/der-mediale-amoklauf-interview-mit-dem-ersteller-der-fake-grafik>>

134 *Interview mit Krautchan-Betreiber zur gefälschten Amoklauf-Ankündigung: »Wir sitzen auf einer Bombe«* <<http://www.techfieber.de/2009/03/15/winnenden-interview-mit-krautchan-betreiber-zur-gefalschten-amoklauf-ankundigung-wir-sitzen-auf-einer-bombe/>>

135 *Uncovering the krautchan Tim K. hoax* <<http://www.action-team.us/krautchan-winnenden-hoax/>>

136 *Spiegel Online: In eigener Sache* <<http://www.spiegel.de/netzwelt/web/in-eigener-sache-a-612928.html>>

behaupteten, bei *Krautchan* handele es sich um einen »Versammlungsort von Leuten [...], die Journalisten gerne in die Irre führen.«<sup>137</sup>.

Manche auf *Krautchan* gängigen Formulierungen fanden über Umwege Eingang in die Alltagssprache: So verwendeten die Sprecherin des *Chaos Computer Clubs* Constanze Kurz und der Buchautor Christian Heller seit Ende 2010 bei Diskussionen zu Privatsphäre und Datenschutz die Formulierung »nackig machen« bzw. »nackt machen« für die Veröffentlichung privater Daten<sup>138, 139</sup>. Vergleiche zwischen Veröffentlichung privater Daten und Nacktheit existierten bereits vorher<sup>140, 141</sup>, »[jemanden] nackt machen« (sic!) trat bis dahin jedoch nur auf *Krautchan* auf. Medien griffen die Formulierungen auf; im Januar 2013 kündigte das Bundesministerium der Justiz einen Wettbewerb zum Thema Privatsphäre unter dem Motto »Mach dich nicht nackig« an<sup>142</sup>.

## Namenschuchtelei

*Imageboards* propagieren eine Kultur der Ano- und Pseudonymität: Die Verfasser von Beiträgen erhalten typischerweise einen durch die Betreiber vorgesehenen Standardnamen: Auf *4chan* heißt er schlicht »Anonymous«, auf *Krautchan* »Bernd«. Das Brechen dieser Konventionen durch Profilierung mittels Verwendung des eigenen Namens (bzw. eines Pseudonyms) bezeichnet man als »Namenschuchtelei«

---

137 »Das Forum *krautchan.net* [...] steht im Ruf, ein Versammlungsort von Leuten zu sein, die Journalisten gerne in die Irre führen.« <<http://www.ksta.de/panorama/krautchan-net-am-liebsten-journalisten-reinlegen,15189504,12977984.html>>

138 *taz*: *Der Innenminister als Troll* <<http://www.taz.de/!63518/>>

139 »Heller: Wir müssen uns nicht von heute auf morgen alle nackt machen [...]« <<http://www.spiegel.de/netzwelt/netzpolitik/bye-bye-privatsphaere-deutsche-datenschuetzer-uebertreiben-stark-a-792807.html>>

140 *BuzzMachine: The German Privacy Paradox* <<http://buzzmachine.com/2010/02/11/the-german-privacy-paradox/>>

141 *Nackt im Netz – Wenn Social Media gefährlich wird* <<https://www.m-vg.de/redline/shop/article/2739-nackt-im-netz/>>

142 *Pressemitteilung: BMJ startet Kreativwettbewerb für Studierende »Mach dich nicht nackig – wirb für deine Grundrechte!«* <[http://www.bmj.de/SharedDocs/Pressemitteilungen/DE/2013/20130115\\_BMJ\\_startet\\_Kreativwettbewerb\\_fuer\\_Studierende\\_Mach\\_dich\\_nicht\\_nackig\\_wirb\\_fuer\\_deine\\_Grundrechte.html](http://www.bmj.de/SharedDocs/Pressemitteilungen/DE/2013/20130115_BMJ_startet_Kreativwettbewerb_fuer_Studierende_Mach_dich_nicht_nackig_wirb_fuer_deine_Grundrechte.html)>

(»namefaggotry«); namentlich bekannte Nutzer bezeichnen andere entsprechend als »Namensschuchteln«<sup>143</sup> (»namefaggot«).

Gerne parodieren Nutzer auf Namensnennung basierende Konventionen: So existiert das *Krautchan*-Mem, am Ende eines Beitrags die Formulierung »LG BRENT« zu platzieren, »BRENT« leitet sich vom Standardnamen »Bernd« ab. Ebenfalls existiert die Variation »LG ZAKX«, die sogar kurzzeitig den Titel des Unterforums */b/* stellte<sup>144</sup>; den Nutzernamen »zakx« verwendete ein *Krautchan*-Moderator.

Nutzer verwenden die auf *Imageboards* vorgesehenen Standardnamen weitgehend unabhängig vom Geschlecht: Stammt ein *Krautchan*-Beitrag von einem »Bernd«, heißt dies nicht, dass ihn ein Mann verfasste. Bisweilen verwenden Nutzerinnen allerdings feminisierte Abwandlungen der vorgegebenen Namen zur Selbstbezeichnung: Auf *4chan* existiert – abgeleitet von »Anonymous« – der Neologismus »Femanon«, auf *Krautchan* »Bernadette« (von »Bernd«), auf *Ernstchan* »Erna« (von »Ernst«). Viele Nutzer missbilligen diese Verweise auf das eigene Geschlecht und beantworten sie mit Beleidigungen in Form weiterer Namensabwandlungen, etwa »Bernafett«.

## Kamerahurerei

Als »Kamerahurerei« (»cam whoring«) bezeichnet man das wiederholte Präsentieren eigener Fotos, insbesondere Nacktfotos, im Internet durch meist weibliche Nutzerinnen. Die Bezeichnung entsprechender Nutzerinnen als »Kamerahure« (»cam whores«) führt in die Irre: Der Wortbestandteil »Hure« suggeriert, derartiges Verhalten geschehe gegen Geld; tatsächlich sind Kamerahuren eher durch die auf sie gerichtete Aufmerksamkeit und den eigenen Exhibitionismus motiviert<sup>145</sup>.

Nutzer von *Imageboards* begrüßen zwar die Veröffentlichung von Nacktbildern, missbilligen jedoch Profilierungsversuche Einzelner;

---

143 Zur Erläuterung des Wortes »Schuchtel« siehe S. 128.

144 Liste der bisherigen Titel des *Krautchan*-Unterforums */b/* <http://schuchtel.net/mwiki/index.php//b/>

145 Urban Dictionary: *camwhoring* <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=camwhoring>

Reaktionen auf Kamerahurerei reichen daher von Lob bis zu Beschimpfungen. Textuelle und bildliche Kritikformeln können selbst Mem-Status erlangen: Oft lautet die Antwort auf ein Nicht-Nacktfoto »Titten oder raus!« (»Tits or GTFO!«, wobei »GTFO« für »get the fuck out« steht); das »Fett«-Mem beinhaltet, auf dem Foto einer Person vermeintliche Fettpolster zu umranden und das Wort »FETT« daneben zu schreiben<sup>146</sup>.

Da von vielen Kamerahuren weder Realnamen noch Nutzernamen bekannt sind, vergeben Nutzer notgedrungen eigene Bezeichnungen. Oft verweisen sie auf Motive der ersten Fotos: »Papierkrebs-Bernadette« etwa heißt eine *Krautchan*-Nutzerin, deren Posenfotos einen auf Papier gezeichneten Krebs enthielten<sup>147</sup>. Englische Bezeichnungen verwenden oft das japanische Suffix »-chan«, das die benannte Person als Kind oder junge Frau ausweist<sup>148</sup>: Eine *4chan*-Nutzerin mit breiten Hüften erhielt aufgrund ihrer an eine Birne erinnernde Körperform den Spitznamen »Pear-Chan«<sup>149</sup>.



Abb. 24: Beispielhaftes Fett-Bildmakro

Vorgänger dieser Namensfindungspraxis finden sich in traditionellen Medien vor allem in der politischen Satire: In den achtziger Jahren prägten Pitt Knorr und Hans Traxler vom Satiremagazin *Titanic* den Beinamen »Birne« für den übergewichtigen deutschen Kanzler Helmut Kohl<sup>150</sup>; der französische König Louis-Philippe I. erhielt die gleiche Bezeichnung aufgrund seiner Gesichtsform<sup>151</sup>.

146 Krautwiki: *Fett (Mem)* [http://schuchtel.net/mwiki/index.php/Fett\\_\(Mem\)](http://schuchtel.net/mwiki/index.php/Fett_(Mem))

147 Krautwiki: *Papierkrebs-Bernadette* <http://schuchtel.net/mwiki/index.php/Papierkrebs-Bernadette>

148 Wiktionary: *-chan* <http://en.wiktionary.org/wiki/-chan>

149 Encyclopaedia Dramatica: *Pear Chan* [https://encyclopediadramatica.se/Pear\\_Chan](https://encyclopediadramatica.se/Pear_Chan)

150 suite101: *Helmut Kohls TITANIC-Spotname »Birne«* <http://suite101.de/article/birne-koenig-und-bundeskanzler-a49261>

151 *La Métamorphose du roi Louis-Philippe en poire*, Karikatur des französischen Zeichners Charles Philipon von 1831 <[http://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Philipon\\_Metamorphose\\_Louis-Philippe\\_en\\_poire.jpg](http://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Philipon_Metamorphose_Louis-Philippe_en_poire.jpg)>

# Get

Als »GET« (»BEKOMM«) bezeichnen Nutzer von *Imageboards* Beiträge, deren Beitragsnummer eine von Nutzern als besonders empfundene Ziffernfolge enthält oder damit endet<sup>152</sup>. Als besonders empfinden Nutzer unter anderem sich wiederholende Ziffernfolgen (etwa »666666« oder »4040404«) sowie Vielfache von Millionen; eine erschöpfende Liste besonderer Ziffernkombinationen existiert nicht.

In Antizipation eines *GET*-Beitrags versuchen Nutzer oft, durch wiederholtes und automatisiertes Veröffentlichen von Beiträgen selber den entsprechenden Beitrag zu verfassen. Aufgrund der hohen Nutzerzahl und entsprechender Beitragsfrequenz vieler *Imageboards* ist individueller Erfolg unwahrscheinlich; die Popularität dieses Verhaltens führt jedoch immer wieder zu selbstreferenziellen Beiträgen, die etwa das Wort »get« enthalten oder scheinbar die eigene Beitragsnummer vorhersagen. Tatsächlich haben nur die Betreiber eines *Imageboards* die Möglichkeit, Beiträgen eine bestimmte Nummer zuzuweisen; Nutzer nennen derart entstandenen Beiträge »ModGET«.




Abb. 25: 1234567 GET auf dem Unterforum /b/ des Imageboards *Krautchan*

152 <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=get>

File :1184776177.jpg-(481 KB, 2593x1600, 1184614322946.jpg)



07/18/07(Wed)12:29:37 No.33333333 

HARUHI GET

>>  07/18/07(Wed)12:30:02 No.33333442

fgahfhasf

>>  07/18/07(Wed)12:30:02 No.33333443

lolwut

Abb. 26: Selbstreferenzielles 33333333 GET auf dem Unterforum /b/ des Imageboards 4chan; das angehängte Bild zeigt Haruhi Suzumiya, Protagonistin der Fernsehserie Die Melancholie der Haruhi Suzumiya.



---

# Bild-Memetik

Viele (aber nicht alle) Meme basieren auf grafischen Inhalten.

## Bildmakros

Ein »image macro« oder »Bild-Makro« ist ein Bild mit darübergerlegtem Schrifttext, der dem dargestellten Motiv einen zusätzlichen Sinn oder Affekt verleiht. Die zugrundeliegenden Fotos oder Zeichnungen sind meist nicht für diese Verwendung entstanden, sondern auf diese Weise humoristisch kommentiert bzw. neu kontextualisiert. Als bekannteste Ausprägung des Phänomens »Internet-Meme« wird der Begriff »Bildmakro« von Laien oft fälschlicherweise synonym mit »Mem« bzw. »Internet-Mem« verwendet<sup>153</sup>.

Der verwendete Text ist stets offenkundig nachträglich eingefügt – häufig wird weiße, serifenlose Schrift<sup>154</sup> mit schwarzem Rand verwendet, oft kombiniert mit ungewöhnlich großem Schriftgrad und kontinuierlicher Großschreibung. Bildmakros sind einfach zu erstellen.

---

153 Beispielhaft für diesen falschen Sprachgebrauch ist die Webseite des Unternehmens *Makr.io* <https://makr.io/>. Auch *derStandard* verwechselt Bildmakro und Mem. <http://derstandard.at/1350260307625/derStandardat-Forum-wird-zum-Meme>

154 Eine in Bildmakros häufig verwendete Schriftart ist »Impact« <<http://www.microsoft.com/typography/fonts/family.aspx?FID=7>>; sie sticht durch ungewöhnlich fette Schriftstärke und geringe Laufweite deutlich hervor. »Impact« ist weit verbreitet, da sie mit dem Betriebssystem *Microsoft Windows* ausgeliefert wird.

len, neben gewöhnlichen Grafikbearbeitungsprogrammen existieren auch dedizierte Bildmakrogeneratoren<sup>155</sup>.

Humoristisch einordnen lassen sich Bildmakros oft ähnlich wie Cartoons. Exemplarisch für das eine Ende dieses Spektrums ist die wohl bekannteste Art, die *LOLcats*: Hierbei handelt es sich um auf Katzenfotos basierende Bildmakros, deren Text sich oft durch absichtlich eingebaute Rechtschreibfehler und inkorrekte Grammatik auszeichnet.

Auch ernstere Bildmakros existieren, die etwa, ähnlich einer Karikatur, Kommentare zum politischen Tagesgeschehen enthalten. So erklärte der ehemalige Abgeordnete Jörg Tauss zum Vorwurf, er besitze Dokumentationen über Kindesmissbrauch, er habe sie zwecks Recherche im entsprechenden Milieu erworben, da er sich von der Exekutive unzureichend informiert fühlte<sup>156, 157</sup>. Wenig später tauchte ein Foto von Tauss mit dem Satz »Ich recherchierte, bis mein Sack leer war.« auf – implizierend, er habe die entsprechenden Abbildungen zur Masturbation verwendet.

Wichtige Unterarten und Weiterentwicklungen der Bildmakros sind die *LOLcats*, die *Ratschlag-Tiere*, die *O-RLY-Eule* und die *Demotivational*s.

## LOLcats

Als *LOLcats* bezeichnet man Bildmakros mit Katzenfotos. Der Schrifttext enthält oft absichtlich eingebaute Rechtschreibfehler und inkorrekte Grammatik. Die Bezeichnung besteht aus der zur Internetsprache gehörenden Abkürzung »LOL« (»Laughing out loud«, wörtlich »laut lachend«) und dem englischen Wort für Katze »cat«.

---

155 <http://wigflip.com/roflbot/>

156 Blogartikel von Jörg Tauss: <http://www.tauss-gezwitzscher.de/?p=980>

157 Einen Überblick zum Fall Tauss gibt es auf Netzpolitik.org: <https://netzpolitik.org/2010/tauss-urteil-15-monate-auf-bewaehrung/>

»Katzen« bezeichnet im Folgenden Hauskatzen – fleischfressende, domestizierte Säugetiere. Katzenbilder gehören zu den bekanntesten Internet-Memen<sup>158</sup>: Wie sehr sie zur Internet-Popkultur gehören, lässt sich auch anhand der Berichterstattung in den Massenmedien beobachten: Printjournalisten berichten nicht nur über das Phänomen selbst<sup>159</sup>, sondern verwenden auch die unsauber eingedeutschte Bezeichnung »Katzencontent«<sup>160</sup>, *Spiegel Online* hat sogar eine eigene Kategorie dafür<sup>161</sup>. Augenzwinkernd werden Katzenbilder als Sinn und Zweck des Internets benannt<sup>162, 163</sup> – sie haben damit die Pornografie abgelöst<sup>164</sup>.



Abb. 27: Beispielhaftes LOLcat-Bildmakro

Vorläufer der *LOLcats* entstanden zum Teil lange vor der heutigen Internet-Kultur. Der britische Fotograf Harry Pointer produzierte bereits im Jahr 1870 Grußkarten mit Katzenfotos und Beschriftung<sup>165</sup>. Auch die Kinderbücher des amerikanischen Autors Harry Whittier Frees (1879–1953) enthalten Fotos von

158 [http://www.salon.com/2009/02/10/cat\\_internet/](http://www.salon.com/2009/02/10/cat_internet/)

159 <http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,1642897,00.html>

160 <http://www.taz.de/!92654/>

161 [http://www.spiegel.de/thema/cat\\_content/](http://www.spiegel.de/thema/cat_content/)

162 Peter Glaser, *Das Internet ist eine Katze* <http://futurezone.at/meinung/7908-das-internet-ist-eine-katze.php>

163 Die Netzneutralitäts-Kampagne *Halbes Netz* nutzt Katzenmotive: <http://halbesnetz.de/>

164 Die Aussage, dass das Internet vor allem ein Werkzeug zur Verbreitung von Pornografie sei (»The Internet is for Porn.«), wurde popularisiert durch das Musical *Avenue Q*: <http://www.youtube.com/watch?v=T-TA57L0kuc>

165 <http://www.photohistory-sussex.co.uk/BTNPointerCats.htm>

Tieren in komischen Posen<sup>166</sup>. In den 1970er Jahren erlangte ein Poster einer Katze mit der Aufschrift »Hang In There, Baby!« Bekanntheit<sup>167, 168</sup>.

Moderne Katzen-Bildmakros ähneln ihren historischen Vorläufern. Sie entstanden nicht ausschließlich im Internet: Das erste Motiv mit der Beschriftung »Every time you masturbate, god kills a kitten.« (»Jedes mal, wenn du dich selbst befriedigst, tötet Gott eine Katze.«)<sup>169</sup> erschien im Jahr 1999 im Magazin *BarFly*<sup>170</sup>, bevor es durch E-Mail-Verteiler und das Internetforum *Fark* weitere Verbreitung erfuhr<sup>171</sup>:

[...] that popular phrasing (of an old Catholic school joke) was originated by me, and immortalized in the pages of the first issue of BarFly Magazine, which came out in May 1999. [...] It became an immediate fixture on fridges and backbars in Portland, and several people photocopied it, made stickers [...], and variously disseminated it throughout Portland, and then, the rest of the world.

Jen Lane, *BarFly* 125

Der Ursprung der *LOLCats* in ihrer heutigen Form erstreckt sich über mehrere Internetforen. Nutzer des Webforums *Something Awful* entdeckten im Jahr 2003 das Bild einer britischen Kurzhaarkatze<sup>172</sup> in den russischen Werbematerialien der Katzenfuttermarke »Happy

---

166 <http://worldcat.org/identities/lccn-n98-19760>

167 <http://www.mentalfloss.com/blogs/archives/120081>

168 Eine Variation des Motivs findet sich auf dem Cover des Buches *Hang in There! Inspirational Art of the 1970s* von Jennifer McKnight-Trontz <urn:isbn:0811839974>: <http://www.amazon.com/Hang-There-Inspirational-Art-1970s/dp/0811839974>

169 Der Text inspirierte auch *Snowclones* der Form »Every time you [Verb], [Nomen] [Verb] a [Nomen].«.

170 <http://knowyourmeme.com/memes/every-time-you-masturbate-god-kills-a-kitten>

171 <http://cardhouse.com/travel/japan/domokun.htm#kitten>

172 Originalmotiv: <<http://www.alvas.ru/tum-albion.htm>>. Bekannteres beschnittenes Motiv: <https://encyclopediadramatica.se/File:VanillaHappyCat.jpg>

Cat« (englisch für »glückliche Katze«)<sup>173</sup>. Bilder der Katze – nun »Happycat« genannt – erschienen zunächst unmodifiziert<sup>174</sup>.

Später kombinierten Foren-Nutzer *Happycat* mit idiosynkratischen Beschriftungen: Im Jahr 2004 veröffentlichte *Something Awful*-Nutzer *Jer* den Scan einer Schwarzweiß-Kopie des zugeschnittenen Gesichts von *Happycat* mit dem Spruch »oh god how did this get in here I am not good with computers« (englisch für »Oh Gott, wie kam das hierher, ich bin nicht gut mit Computern.«).<sup>175, 176</sup> *Jer* erschuf das Motiv als Teil eines Einspruchs gegen einen Strafzettel wegen Falschparkens in seiner eigenen Auffahrt; es handelt sich um *Bürohumor*<sup>177</sup>.

Im Juli 2005 kombinierten Nutzer der Website *YTMND* (siehe S. 142) *Happycat* mit der Beschriftung »Not Even Doom Music«, oft abgekürzt als »NEDM« (englisch für »Nicht einmal Doom-Musik«). Dies geschah als Reaktion auf eine (mittlerweile gelöschte) *YTMND*-Seite, die ein Video der Verbrennung einer lebenden Katze mit Musik des Computerspiels *Doom* kombinierte: *YTMND*-Nutzer *Spotz* hatte das Video aufgrund der Text-Bild-Schere als »gut« bewertet, doch *Titanium-Gecko* kommentierte, nicht einmal *Doom*-Musik rechtfertige eine solche Bewertung<sup>178</sup>.

Auf *4chan* luden seit spätestens 2006 Nutzer samstags Katzenbilder hoch, dies bezeichneten sie als *Caturday* (angelehnt an die englische Wochentagsbezeichnung »Saturday«)<sup>179</sup>. Viele *Caturday*-Bil-

---

173 <http://web.archive.org/web/20030807105512/http://happycat.ru/>

174 Unmodifizierte *Happycat* neben einem Artikel über Supermarkteinkäufe: <http://www.somethingawful.com/d/news/the-grocery-gauntlet.php>

175 Überblick auf *Know your Meme*: <http://knowyourmeme.com/memes/oh-god-how-did-this-get-here-i-am-not-good-with-computer>

176 Faden auf *Something Awful* von 2004, benötigt Archivzugang: <http://forums.somethingawful.com/showthread.php?threadid=1370392>. Bildschirmfoto: <http://i0.kym-cdn.com/photos/images/original/000/260/358/e5c.png>

177 Vergleiche Dundes, Pager, *Work Hard And You Shall Be Rewarded*: <urn:isbn:0-8143-2432-0>, p. 115ff, 144ff.

178 Die Geburt von *NEDM* erklärt auf *YTMND*: <http://nedminvestigation.ytmnd.com/>

179 Frühe *Caturday*-Diskussion auf *4chan* vom September 2006: <http://chanarchive.org/4chan/b/117/caturday>

der ähneln heutigen *LOLcats*, etwa in der Verwendung der *LOLspeak* genannten fehlerhaften Rechtschreibung und Grammatik. Am *Caturday* veröffentlichten Nutzer jedoch nicht nur Bildmakros, sondern auch Bildmanipulationen und gänzlich unbearbeitete Katzenfotos.

Die Mainstream-Popularisierung von *LOLcats* und *LOLspeak* erfolgte maßgeblich durch das Blog *I Can Has Cheezburger?*<sup>180</sup>, das Eric Nakagawa und Kari Unebasami im Jahr 2007 gründeten<sup>181</sup>. Im Januar 2007 lud Nakagawa ein Bild von *Happycat* mit der Beschriftung »I Can Has Cheezburger« hoch<sup>182</sup>, weitere *LOLcats* folgten. Schnell hatte das Blog tausende von Besuchern und erhielt jeden Tag hunderte Motiv-Zusendungen.

Nakagawa und Unebasami entwickelten Software zur Erstellung und Verwaltung nutzergenerierter Inhalte und begannen, Werbung zu schalten. Im September 2007 kaufte eine Investoren-Gruppe um den südkoreanischen Unternehmer Ben Huh das Blog *I Can Has Cheezburger?* für 2,25 Millionen US-Dollar<sup>183</sup>. Im Oktober 2008 veröffentlichten die Betreiber des Blogs ein Buch mit *LOLcat*-Motiven<sup>184</sup>, das im Januar 2009 die Bestsellerliste der *New York Times* erreichte<sup>185</sup>.

Huh gründete ausgehend von *I Can Has Cheezburger* das *Cheezburger Network*<sup>186</sup>, für das er weitere 32 Millionen US-Dollar Investorengelder einwarb<sup>187</sup>. Dazu gehören Humor-Blogs mit diversen The-

---

180 <http://icanhas.cheezburger.com/>

181 <http://www.wired.com/underwire/2008/04/behind-the-me-3/>

182 <<http://icanhascheezburger.files.wordpress.com/2007/01/i-can-has-cheezburger.jpg>>

183 <http://www.bizjournals.com/seattle/blog/techflash/2011/01/cheezburger-gobbles-up-30m.html>

184 [http://www.amazon.com/Can-Has-Cheezburger-LOLcat-Colleckshun/dp/159240409X/ref=sr\\_1\\_1?s=books&ie=UTF8&qid=1355246775&sr=1-1](http://www.amazon.com/Can-Has-Cheezburger-LOLcat-Colleckshun/dp/159240409X/ref=sr_1_1?s=books&ie=UTF8&qid=1355246775&sr=1-1)

185 <http://www.nytimes.com/best-sellers-books/2009-01-18/paperback-advice/list.html>

186 <http://www.cheezburger.com/>

187 Interview mit Ben Huh beim *Wall Street Journal*: <http://blogs.wsj.com/digits/2012/09/27/digits-live-how-ben-huh-spun-lolcats-into-a-media-empire/>

men<sup>188</sup>, deren gemeinsames Merkmal eine thematisch sortierte Präsentation bestehender Inhalte ist: Während *I Has A Hotdog* Hunde-Äquivalente der *LOLcats*<sup>189</sup> zeigt, zitiert *Failbook*-Beiträge aus dem Internetforum *Facebook*<sup>190</sup>.

Heutzutage existieren unzählige *LOLcat*-Variationen. Besonders populäre Motive haben eigene Bezeichner (vgl. *Happycat*): Bei Bildmakros der *Ceiling Cat* schaut eine Katze durch eine Öffnung in der Decke auf verschiedene Dinge<sup>191</sup>. Die Bildmanipulation *Tank Cat* zeigt eine Katze, die statt Beinen Panzerketten besitzt<sup>192</sup>; der Körper von *Longcat* erscheint absurd lang<sup>193</sup>.

Die heutige popkulturelle Bedeutung der *LOLcats* kann als Folge des kulturhistorischen Werdegangs der Katzenbilder betrachtet werden. Sie haben wie kaum ein anderes Internet-Phänomen die verschiedenen Aspekte des Lebenszyklus von Internet-Memen über Jahre hinweg durchlaufen: An ihnen kann man prä-digitale Ursprünge, Bearbeitung durch Subkulturen, Monetarisierung und Übergang in die Massenkultur exemplarisch nachvollziehen.

## Advice Animals

Als »Advice Animals« (»Ratschlagstiere«) bezeichnet man Bildmakros, die den Kopf oder Oberkörper eines Lebewesens zeigen. Sie enthalten sowohl darüber als auch darunter Schrift, die meist zusammengenommen eine an die Betrachter gerichtete Handlungsempfehlung vermittelt. Viele *Advice-Animal*-Bildmakros enthalten als Hintergrund verschiedenfarbige, vom Bildmittelpunkt ausgehende Strahlen.

---

188 Alle Seiten des *Cheezburger Network*: <http://www.cheezburger.com/site-directory>

189 <http://icanhas.cheezburger.com/dogs>

190 <http://failblog.cheezburger.com/failbook>

191 [https://encyclopediadramatica.se/Ceiling\\_Cat#Gallery](https://encyclopediadramatica.se/Ceiling_Cat#Gallery)

192 <http://im.glogster.com/media/2/3/86/71/3867194.jpg>

193 <https://images.encyclopediadramatica.se/5/5c/Longcat.jpg>

Der humoristische Effekt eines *Advice-Animal*-Bildmakros begründet sich meist dadurch, dass der obere – zuerst gelesene – Textteil eine Bedeutung vermittelt, die der untere Textteil in unerwarteter Weise fortsetzt und dadurch den vorherigen Text neu kontextualisiert. So kann der obere Textteil etwa den Anfang eines Sprichworts zitieren, das der untere Textteil anders als gewohnt beendet. Im Englischen bezeichnet man dieses Stilmittel als »Paraprosdokian« nach den griechischen Wörtern für »gegen« »παρά« und »Erwartung« »προσδοκία«<sup>194</sup>.



Abb. 28: Beispielhaftes *Advice-Animal*-Bildmakro

Der folgende Satz des Komikers Harald Schmidt demonstriert das Stilmittel Paraprosdokian: »Die Osis sind wie Schröder Anhänger der Politik der ruhigen Hand – allerdings zeigt bei ihnen die Handfläche nach oben.«<sup>195</sup> Zeitgenössische Zuschauer (am 14.08.2001), die den ersten Satzteil wahrnahmen, interpretierten dies als Verweis auf die »Politik der ruhigen Hand« genannte Wirtschaftspolitik des damaligen deutschen Bundeskanzlers Gerhard Schröder<sup>196</sup>. Der dem Gedankenstrich folgende Satzteil kontextualisiert den ersten Teil jedoch neu: An die Stelle der Unterstützung der Ostdeutschen (ugs. »Osis«) für Schröders Wirtschaftspolitik tritt mit der ruhigen »Handfläche nach oben« eine Bettelgeste<sup>197</sup>.

Ein Vorgänger-Mem des ersten *Advice Animals* entstand im September 2006 im Internetforum *The Mushroom Kingdom*: Dort beschrieb Nutzer *Markio*, er wolle im Theaterstück »Das Tagebuch der Anne

194 SleuthSayers: *Paraprosdokia* <http://www.sleuthsayers.org/2012/04/paraprosdokia.html>

195 Stand-up-Sprüche in der *Harald-Schmidt-Show* (5.5.1999 bis 28.8.2001) <http://www.marcusreif.com/haraldschmidt.php>

196 [http://de.wikipedia.org/wiki/Politik\\_der\\_ruhigen\\_Hand](http://de.wikipedia.org/wiki/Politik_der_ruhigen_Hand)

197 <http://www.sueddeutsche.de/karriere/1.1147347-9>



Frank« die Rolle des Jungen spielen, den Anne Frank küsst; er selber habe noch nie ein Mädchen geküsst<sup>198</sup>. Nutzer *TEM* antwortete zunächst mit »Just do it, man.« (»Tu es einfach, Mann.«)<sup>199</sup> und später mit einem Bild seines Hundes *Boba Fett* vor einem bunten Hintergrund<sup>200, 201</sup>. Wenige Tage später erstellten Nutzer des Internetforums *YTMND* die *YTMND*-Seiten *Boba Fett Stares Into Your Soul*<sup>202</sup> und *YOU'RE THE MAN NOW HAPPY DOG*<sup>203</sup>, beide zeigen das von *TEM* erstellte Bild zu einer kurzen Musikschleife. Auf dem *Imageboard 4chan* erlangte das Bild Bekanntheit, als es im Juli 2008 auf dem Unterforum */b/* als Beitrag mit der Nummer 76.000.000 erschien (→ *GET*)<sup>204</sup>.

Im März 2009 erstellte *Eff Snarf*<sup>205</sup> die Webseite *Meme Generator* (»Mem-Generator«)<sup>206, 207</sup>: Sie ermöglicht es Nutzern, ausgewählte Bildvorlagen (»templates«) zu beschriften und auf diese Weise neue Bildmakros zu erstellen. Ein frühes Motiv zeigt den Hund *Boba Fett*, nun »Advice Dog« (»Ratschlagshund«) genannt, zu vermeintlich gut gemeinten, aber unbrauchbaren Handlungsempfehlungen wie »Engagiere Clowns / für Beerdigungen« (englischsprachiges Original: »hire clowns / for funerals«)<sup>208</sup>. *Meme Generator* trug maßgeb-

---

198 Beitrag von *Markio*: <[http://themushroomkingdom.net/board/index.php?PHPSESSID=vbnngi2781pjn53bhhdfr5jrj4&topic=9725.0;all#msg\\_444801](http://themushroomkingdom.net/board/index.php?PHPSESSID=vbnngi2781pjn53bhhdfr5jrj4&topic=9725.0;all#msg_444801)>

199 Antwort 1 auf Beitrag von *Markio* von *TEM*: <[http://themushroomkingdom.net/board/index.php?PHPSESSID=vbnngi2781pjn53bhhdfr5jrj4&topic=9725.0;all#msg\\_444802](http://themushroomkingdom.net/board/index.php?PHPSESSID=vbnngi2781pjn53bhhdfr5jrj4&topic=9725.0;all#msg_444802)>

200 Antwort 21 von *TEM*, Bild nicht mehr vorhanden: <[http://themushroomkingdom.net/board/index.php?PHPSESSID=vbnngi2781pjn53bhhdfr5jrj4&topic=9725.0;all#msg\\_445038](http://themushroomkingdom.net/board/index.php?PHPSESSID=vbnngi2781pjn53bhhdfr5jrj4&topic=9725.0;all#msg_445038)>

201 Bild aus Antwort 21 von *TEM* : <<http://i2.kym-cdn.com/photos/images/original/000/279/114/7ff.jpg>>

202 <http://bobastares.ytmnd.com/>

203 <http://happypup.ytmnd.com/>

204 <https://encyclopediadramatica.se/File:AdvisedogGET.jpg>

205 Vermutlich handelt es sich um Ferenc Somos, der die Domain »memegenerator.net« registrierte.

206 <http://memegenerator.net/>

207 <http://www.dailydot.com/culture/meme-generator-redesign/>

208 <http://memegenerator.net/instance/26521434>

lich zur Popularisierung von *Advice-Animal*-Bildmakros und entsprechenden Generatoren bei; dies führte auch dazu, dass viele Nutzer der Webseite die Begriffe »Mem« (bzw. »Internet-Mem«) und »Bildmakro« fälschlicherweise synonym verwenden.

Die Formelhaftigkeit des *Advice-Animal*-Mems vereinfacht die memetische Mutation enorm: Um ein neues *Advice-Dog*-Bildmakro zu erstellen, reicht ein neuer Text bei gleichbleibendem Tiermotiv und Hintergrund. Änderungen des dargestellten Lebewesens und des Hintergrunds zeigen hingegen eine Kontextänderung an; verschiedene *Advice Animals* und die dazugehörigen Beschriftungen repräsentieren unterschiedliche Einstellungen zur Welt. Die Namen der Motive bestehen fast immer aus einer definierenden Eigenschaft und dem Namen des dargestellten Lebewesens. Das Motiv »Courage Wolf« (»Mut-Wolf«) etwa zeigt einen grauen Wolf vor gelben Strahlen mit von übermäßigem Selbstbewusstsein geprägten Ratschlägen wie »Was dich nicht umbringt, wird sterben.« (englischsprachiges Original: »what doesn't kill you / is going to die«)<sup>209</sup>. *Meme Generator* stellt Einführungstexte zu den angebotenen Bildmakro-Vorlagen bereit.

Heutige *Advice-Animal*-Bildmakros enthalten nicht notwendigerweise eine Handlungsempfehlung; oft beschreiben sie einen Gedankengang oder eine Äußerung des dargestellten Charakters: Das Motiv »Philosoraptor« etwa zeigt den Kopf eines Dinosauriers und eine metaphysische Fragestellung<sup>210</sup>. Die zugehörigen Texte behalten die Grundstimmung des Motivs bei, der *Advice-Dog*-Gedanke »Hitler war kein so schlechter Typ / immerhin tötete er Hitler« (englisches Original: »Hitler wasn't such a bad guy / after all, he killed Hitler«)<sup>211</sup> wirkt ähnlich abstrus wie die *Advice-Dog*-Ratschläge.

Auch *Advice-Animal*-Bildmakros mit menschlichem Motiv existieren; oft beruht ihr Paraprosdokian-Humor auf der ironischen Brechung bekannter Stereotype: So zeigt das Motiv »Successful Black

---

209 <http://memegenerator.net/instance/31693757>

210 <http://www.quickmeme.com/Philosoraptor/>

211 <http://memegenerator.net/instance/20023363>

Man« (»Erfolgreicher schwarzer Mann«) einen Afroamerikaner im Anzug; der obere Textteil soll Assoziationen zu suburbaner Ghetto-Kultur wecken, die der untere Textteil konterkariert – wie etwa »Ich kam zweimal ins Gefängnis / als ich das letzte Mal Monopoly spielte« (englisches Original: »I ended up in jail twice / the last time I played monopoly«)<sup>212</sup>.

## MS-Paint-Comics

Im Internet existiert neben Autoren-Webcomics eine weitere Comic-Kultur, die sich neben kollaborativer Autorschaft und dem Wiederverwenden von Elementen vor allem durch technische Einschränkungen auszeichnet: Entsprechende Zeichnungen weisen unter anderem eine kleine Farbpalette, deutlich sichtbare Treppeneffekte und keine Füllmuster auf.

Nutzer von *Imageboards* nennen diese Comics »MS-Paint-Comics«, abgeleitet vom primitiven Bildbearbeitungsprogramm *Paint* des Softwareherstellers *Microsoft*<sup>213</sup>. Es gehört seit 1985 zum Betriebssystem *Microsoft Windows*, erhielt seitdem allerdings kaum neue Funktionen; fast alle anderen Bildbearbeitungsprogramme weisen mehr Funktionalität auf<sup>214</sup>.

Tatsächlich verwenden Comic-Autoren meist funktionsreichere Programme wie *Photoshop*<sup>215</sup>, imitieren jedoch den von technischen Artefakten geprägten Stil von *Paint*. Einige Webseiten befördern das Erstellen von Zeichnungen: Auf *Flockdraw*<sup>216</sup> können mehrere Nutzer an einer Zeichnung arbeiten; das *Imageboard Krautchan* stellt ein eingebettetes Grafikprogramm bereit, mit dem

---

212 <http://memegenerator.net/instance/20739288>

213 [http://de.wikipedia.org/wiki/Microsoft\\_Paint](http://de.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Paint)

214 <[http://en.wikipedia.org/wiki/Comparison\\_of\\_raster\\_graphics\\_editors#Features](http://en.wikipedia.org/wiki/Comparison_of_raster_graphics_editors#Features)>

215 »The average page is a .gif file created in Photoshop« — Andrew Hussie, Autor von *MS Paint Adventures* <https://dhs.stanford.edu/social-media-literacy/interview-with-andrew-hussie-creator-of-homestuck/>

216 <http://flockdraw.com/>

Nutzer ein Bild zu ihrem Beitrag im Browser zeichnen können, falls ihr Browser in der Programmiersprache *Java* geschriebene Programme ausführen kann<sup>217</sup>.

*MS-Paint-Comics* bilden kein eigentliches Genre, enthalten jedoch häufig bestimmte inhaltliche Motive: Oft handeln sie von (realen oder fiktiven) Alltagserfahrungen<sup>218</sup>, seltener haben sie fantastisch-absurde Plots<sup>219</sup>. Wie sehr Nutzer die *MS-Paint-Comics*-Subkultur von anderen – auch digitalen – Zeichnungen unterscheiden, demonstriert das *Imageboard Krautchan*: Dort existiert neben dem Unterforum »/z/ - Zeichnen«<sup>220</sup> auch »/zp/ - MS Paint«<sup>221</sup>.

## Rage Comics

Als »Rage Comics« (»Wut-Comics«) bezeichnet man Webcomics, deren Geschichten bestimmte vorgefertigte Charaktere, sogenannte »Rage Faces« (»Wutgesichter«) enthalten. Der Wortbestandteil »Rage« (»Wut«) führt in die Irre: *Rage Faces* drücken zwar Emotionen aus, doch nicht alle *Rage Comics* handeln von Wut. Die Namensgebung leitet sich vielmehr vom Comic-Charakter *Rage Guy* (»Wutkerl«) ab.

Der erste Comic mit *Rage Guy* erschien im August 2008<sup>222</sup> auf dem *Imageboard 4chan*: Er enthält drei Schnittzeichnungen einer Tiefspüler-Toilette mit einer darauf sitzenden defäkierenden Person; das dritte Bild zeigt, wie ins Siphon fallender Kot ein Hochspritzen des Wassers gegen das Gefäß der Person auslöst. Das vierte Bild zeigt *Rage Guy*, ein Gesicht mit nach außen schielenden Augen und halb offenem Mund; die Beschriftung lautet »FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUU-«, vermutlich handelt es sich um den Anfang des Schimpfworts »Fuck«.

---

217 <http://schuchtel.net/mwiki/index.php/Shi-Painter>

218 [https://encyclopediadramatica.se/MSPaint\\_Relationship\\_Thread](https://encyclopediadramatica.se/MSPaint_Relationship_Thread)

219 <http://www.plasticbrickautomaton.com/>

220 <http://krautchan.net/z/>

221 <http://krautchan.net/zp/>

222 <http://knowyourmeme.com/memes/rage-comics>

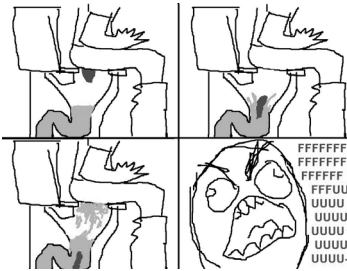


Abb. 29: Erster Rage Comic.  
Im vierten Panel: Rage Guy<sup>223</sup>

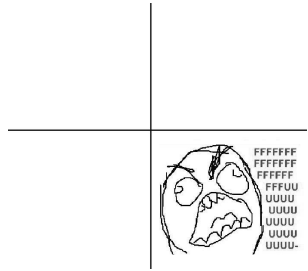


Abb. 30: Vorlage für einen  
Rage Comic mit Rage Guy<sup>224</sup>

Als Nutzer von *4chan* und *Reddit Comics* mit eigenen Anekdoten erstellten, behielten sie zunächst die Struktur – vier Einzelbilder, beim letzten handelt es sich um *Rage Guy* – bei. Um auch andere Emotionen zu vermitteln, erstellten sie weitere Charaktere, genannt *Rage Faces*<sup>225</sup>. Viele dieser Motive stammen aus *MS-Paint-Comics*, bei einigen handelt es sich um Vektorzeichnungen: So basiert das *Rage Face* »Not Bad« auf einer Fotografie des amerikanischen Präsidenten *Barack Obama*<sup>226</sup>.



Abb. 31: *Rage Face* basierend auf  
einem Foto von Barack Obama

Spätere *Rage Comics* enthalten oft mehr als vier Einzelbilder; Plots entsprechen keiner vorgegebenen Form, beschreiben allerdings immer noch häufig Alltagserfahrungen. Es handelt sich um *MS-Paint-Comics*, in denen verschiedene Autoren stereotype Charaktere

223 <https://encyclopediadramatica.se/RAGE#History>

224 <http://knowyourmeme.com/memes/rage-guy-ffffffuuuuuuuu>

225 Auflistung von *Rage-Faces* auf *Know Your Meme*: <http://knowyourmeme.com/memes/rage-comics/children>

226 <http://knowyourmeme.com/memes/obama-rage-face-not-bad>

immer wieder neu interpretieren – grob vergleichbar mit Rollenfiguren im Theater<sup>227</sup>.

Die Formelhaftigkeit von *Rage Comics* und die Bibliothek vorgegebener Charaktere ermöglichen eine einfache Erstellung mit Hilfe dedizierter Programme, etwa der Web-Anwendung *LOL Builder*<sup>228</sup>. Einige *Rage Faces* verwenden Nutzer auch für *Advice-Animal*-Bildmakros.

## Countryballs

Eine weitere Unterkategorie der *MS-Paint-Comics* stellen Comics mit sogenannten *Countryballs* (Länderbälle) dar. Bei ihnen handelt es sich um nationale Personifikationen<sup>229</sup> – fiktive Charaktere, die Nationen und ihre (vermeintlichen) Eigenheiten repräsentieren. Dem Namen entsprechend erscheinen fast alle *Countryballs* als Bälle die Augen haben und das Muster der jeweiligen Nationalflagge tragen; die Ausnahmen Singapur, Kasachstan und Israel haben die Form eines Dreiecks (»Tringapore«), eines Ziegels und eines vierdimensionalen Hyperwürfels<sup>230</sup>.

Den ersten *Countryball* veröffentlichte ein Nutzer des *Imageboards Krautchan* im September 2009 auf dem internationalen Unterforum */int/*: Der Brite *Falco* zeichnete *Polandball*, eine Comic-Figur in Form eines Balls mit den Farben einer umgekehrten polnischen Flagge (d. h. oben rot, unten weiß). Er wollte damit den polnischen *Krautchan*-Nutzer *Wojak* ärgern. Da *Wojaks* Beiträge durch idiosynkratisch-falsches Englisch auffielen, enthielten die Comics absichtlich falsche Grammatik; sie zeichnet sich vor allem durch fehlerhafte Verwendung der Präpositionen »of« und »into« aus.

Andere Nutzer adaptierten diese Form der nationalen Personifikation: *Countryball*-Comics parodieren oft nationale Stereotype, internationale Beziehungen und aktuelle Ereignisse. Zu den wiederkehrenden Themen gehört unter anderem *Polandballs* niedriger sozialer

---

227 [http://de.wikipedia.org/wiki/Fach\\_\(Schauspielkunst\)](http://de.wikipedia.org/wiki/Fach_(Schauspielkunst))

228 <http://builder.cheezburger.com/builder/rage>

229 <http://de.wikipedia.org/wiki/Nationalallegorie>

230 <https://encyclopediadramatica.se/Polandball>

Status (dargestellt durch *Polandballs* Arbeit als Klempner) und das Fehlen eines polnischen Weltraumprogramms.

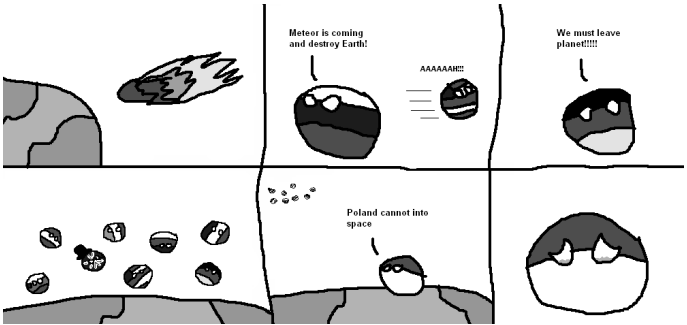


Abb. 32: Countryball-Comic von 2009, der auf die Nicht-Existenz eines polnischen Weltraumprogramms hinweist. Seit September 2012 gehört Polen zur Europäischen Weltraumagentur (ESA)

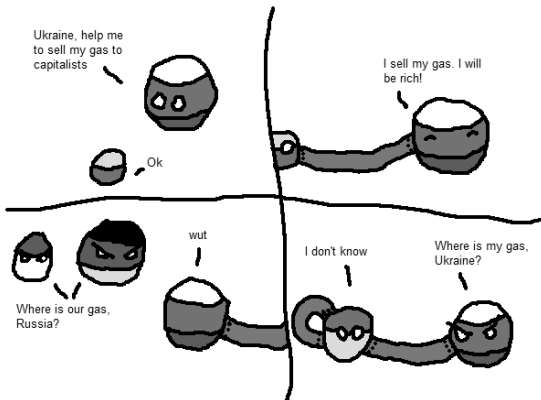


Abb. 33: Countryball-Comic von 2009 als politische Karikatur: Der Comic bezieht sich auf den russisch-ukrainischen Streit über Erdgaslieferungen<sup>231</sup>.

231 [http://de.wikipedia.org/wiki/Russisch-ukrainischer\\_Gasstreit](http://de.wikipedia.org/wiki/Russisch-ukrainischer_Gasstreit)

Inspiziert von den *Countryball*-Comics führten verschiedene Webforen Kennzeichnungen der Nutzerbeiträge ein: Auf dem Unterforum */int/* des *Imageboards Krautchan*<sup>232</sup> und dem Unterforum *polandball* des Forums *Reddit*<sup>233</sup> zeigen *Countryball*-Piktogramme an, von welcher Nation aus Nutzer Beiträge veröffentlichen.

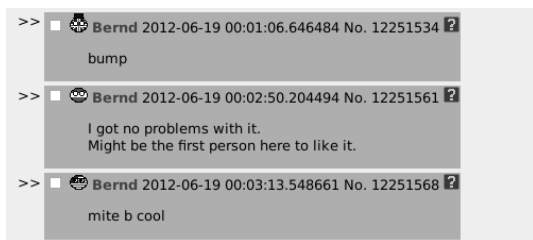


Abb. 34: Kennzeichnung von Beiträgen mit *Countryballs* auf dem Unterforum */int/* des *Imageboards Krautchan*

Die Verwendung nationaler Personifikationen in Bildgeschichten entspringt nicht der Internet-Kultur: Entsprechende politische Karikaturen entstanden bereits im 19. Jahrhundert; zu den bekannten Charakteren gehören unter anderem der »Deutsche Michel«<sup>234</sup> und der amerikanische »Uncle Sam«<sup>235</sup>. Seit 2006 parodiert die japanische Manga- und Anime-Serie »Hetalia: Axis Powers« nationale Personifikationen der Achsenmächte und Alliierten im Zweiten Weltkrieg<sup>236</sup>.

## Memetische Mutation

Immer wieder fertigen Nutzer von *Imageboards* absichtlich besonders schlecht gezeichnete *MS-Paint-Comics* an. Das Aussehen der Charaktere lehnt sich oft an etablierte Comic-Figuren an; ihre Benen-

232 <http://krautchan.net/int>

233 <http://www.reddit.com/r/polandball/>

234 [http://de.wikipedia.org/wiki/Deutscher\\_Michel](http://de.wikipedia.org/wiki/Deutscher_Michel)

235 [http://de.wikipedia.org/wiki/Uncle\\_Sam](http://de.wikipedia.org/wiki/Uncle_Sam)

236 [http://de.wikipedia.org/wiki/Hetalia:\\_Axis\\_Powers](http://de.wikipedia.org/wiki/Hetalia:_Axis_Powers)



nung erfolgt durch Falschschreibung des Namens des Vorbilds – die Figur »Nod Flenders« erinnert etwa an *Ned Flanders* aus der Fernsehserie *Die Simpsons*<sup>237</sup>. Plot und Verhalten weichen hingegen vom Vorbild ab: Bei »Uncle Dolan« handelt es sich um eine Parodie der *Disney-Ente Donald Duck*; während *Dolan* mit ständig gleichem zufriedenen Gesichtsausdruck ungehindert mordet, brandstiftet und vergewaltigt<sup>238</sup>, handelt es sich bei *Donald* um einen Choleriker und sprichwörtlichen Pechvogel, dem trotz seiner guten Absichten kaum ein Vorhaben gelingt.



Abb. 35: Uncle Dolan betäubt seinen Neffen (oben rechts) und führt ihm den Schraubendreher anal ein; auf einem Imageboard holt er sich weitere Folterideen (unten links). Dolan bemerkt, alles lief besser mit »scharfer Einführung« (unten rechts, englisch: »sharpye inserction«)<sup>239</sup>.

237 [https://encyclopediadramatica.se/Nod\\_Flanders](https://encyclopediadramatica.se/Nod_Flanders)

238 [https://encyclopediadramatica.se/Uncle\\_Dolan](https://encyclopediadramatica.se/Uncle_Dolan)

239 Bildquelle: [https://encyclopediadramatica.se/File:Dolan\\_Screwdriver.jpg](https://encyclopediadramatica.se/File:Dolan_Screwdriver.jpg)

Einen Sonderfall stellt das »Spurdo Spärde«-Mem dar, das Nutzer des finnischen *Imageboards Kuvalauta* durch Kombination verschiedener Motive erschufen: Bei den Vorfahren des *Spurdo-Spärde*-Mems handelt es sich nicht um klassische Comic-Charaktere, sondern bereits etablierte Internet-Meme; an *Spurdo Spärde* lässt sich eine Entwicklung von Internet-Memen exemplarisch nachvollziehen.

Am Anfang des *Spurdo-Spärde*-Mems steht die Figur *Kumā*, die Nutzer des japanischen *Textboards 2channel* seit spätestens Februar 2003 verwendeten<sup>240</sup>. Es handelt sich um eine aus Textzeichen zusammengesetzte Illustration eines Bären – beim Namen *Kumā* handelt es sich um die Romanisierung des japanischen Wortes für »Bär«<sup>241</sup>. Ursprünglich handelte es sich um ein komplexes *Emoticon*; spätere Varianten haben mehrere Zeilen. *2channel*-Nutzer verwendeten *Kumā*-Illustrationen als spöttische Reaktion auf (vermeintlich) aufmerksamkeitsheischende Beiträge<sup>242</sup>

「くまくま————、(・(┐)・)ノ————!!! のサルベージ」

Abb. 36: *Kumā-Emoticon*



Abb. 37: *Motiv Kumā*<sup>243</sup>

240 <http://mimizun.com/log/2ch/ka0/1046353580/>

241 <http://en.wiktionary.org/wiki/kuma#Noun>

242 <http://www.metafilter.com/92777/Pedobear-Plush#3133023>

243 <http://dokoaa.com/kuma.html>

Nutzer des *Imageboards 4chan* adaptierten *Kumās* Aussehen für den gezeichneten Charakter *Pedo Bear* (»Pedobär«). *Pedo Bear* hat eine sexuelle Präferenz für präpubertäre Menschen (Pädophilie); sein Name setzt sich zusammen aus der englischsprachigen Abkürzung für Pädophile (»Pedo«) und dem englischen Wort für »Bär« (»Bear«).

Internet-Nutzer verwenden *Pedo Bear* als Symbol für Pädophilie (d. h. als Ideogramm): Sie verwenden ihn etwa als Reaktion auf Assoziationen mit Pädophilie weckende Forenbeiträge oder fügen den Charakter in bestehende Fotos oder Comics ein, um suggestive Posen junger Mädchen (»Lolis«) humoristisch zu betonen<sup>244</sup>.

Auch außerhalb des Internets taucht *Pedo Bear* auf – oft unverstanden von Netzkultur-Unkundigen: Im September 2010 warnte etwa eine kalifornische Polizeidienststelle vor *Pedo Bear* als geheimem Erkennungszeichen für Pädophile<sup>245</sup>. Im Vorfeld des Papstbesuches in Malta im April 2010 fügten Unbekannte einem den Besuch ankündigenden Plakat *Pedo Bear* hinzu<sup>246</sup>, vermutlich als Verweis auf die Missbrauchsvorwürfe gegenüber katholischen Priestern<sup>247</sup>; bei der Zeitung *Times of Malta* hielt man das Motiv jedoch für einen »Panda«.



Abb. 38: Motiv *Pedo Bear*<sup>248</sup>

244 Beispiel für ein Foto mit eingefügtem *Pedo Bear*: <https://encyclopediadramatica.se/File:Pedobear2.jpg>

245 <http://gawker.com/5636011/stupid-california-police-warn-parents-of-pedo-bear-the-pedophile-mascot>

246 <http://www.timesofmalta.com/articles/view/20100410/local/panda-print.302078>

247 <http://voices.yahoo.com/pedobear-mistaken-media-as-panda-billboard-picture-5816698.html>

248 [http://ylilauta.org/kl\\_epic/src/126011118897.png](http://ylilauta.org/kl_epic/src/126011118897.png)

Im Dezember 2008 entdeckten Nutzer des finnischen Webforums *Jonneweb* das finnische *Imageboard Kuvalauta*, das *Jonneweb* fälschlicherweise als »Forum über Fische und Bären« bewarb<sup>249</sup>. *Kuvalauta*-Nutzer machten sich darauf über die mangelnden Kenntnisse der *Jonneweb*-Nutzer (»Jonnes«) über die Internet-Kultur lustig; unter anderem zeichneten sie deformierte Varianten von *Pedo Bear*, denen sie Namen wie »Spuro spadr« oder »Späre Spädero« gaben<sup>250</sup>.



Abb. 39: *Pedo-Bear*-Abwandlung mit *ES Energy Drink*, einem bei Nutzern des Webforums *Jonneweb* populären Getränk<sup>251</sup>

Im Juli 2011 kombinierten Nutzer des finnischen *Imageboards Ylilauta* den Charakter *Pedo Bear* mit dem Motiv *Feels Good Man*<sup>252</sup>, dem freigestellten Kopf des Froschs *Pepe* aus der Comic-Serie *Boy's Club* des Zeichners *Matt Furie*<sup>253</sup>. Das Ergebnis »Spurdo Spärde« benutzen *Ylilauta*-Nutzer selten allein stehend, jedoch häufig als Vorlage für Comic-Charaktere: Bei *Gorboral Spurdo* (englische Bezeichnung, finnisch: *Aligersantti Spurdo*) handelt es etwa sich um einen Angehörigen der finnischen Armee<sup>254</sup>; *Le American bear* erfüllt das Klischee des übergewichtigen US-amerikanischen Touristen<sup>255</sup>. Da die jugendlichen *Jonnes* noch keinen Militärdienst geleistet haben<sup>256</sup>, können andere Nutzer sie an ihrem mangelnden Verständnis der Armeewitze mit *Gorboral Spurdo* erkennen.

249 <http://web.archive.org/web/20081201013520/http://www.jonneweb.net/>

250 <http://meemi.info/index.php/Spurdo#KuvaSpurdogalleria>

251 <http://meemi.info/index.php/Tiedosto:130570259916.png>

252 <http://meemi.info/index.php/Spurdo>

253 <http://knowyourmeme.com/memes/feels-good-man>

254 [http://meemi.info/index.php/Aligersantti\\_Spurdo](http://meemi.info/index.php/Aligersantti_Spurdo)

255 [http://meemi.info/index.php/Le\\_American\\_bear](http://meemi.info/index.php/Le_American_bear)

256 In Finnland herrscht allgemeine Wehrpflicht, siehe <<http://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/1999/19990731#L12P127>>.



Abb. 40: Motiv Feels Good Man<sup>257</sup>



Abb. 41: Motiv Spurdo Spärde<sup>258</sup>



Abb. 42: Charakter Gorbora Spurdo<sup>259</sup>



Abb. 43: Charakter Le American bear<sup>260</sup>

Inspiziert von *Spurdo Spärde* führte das finnische *Imageboard Ylilauta* auf dem internationalen Unterforum */int*<sup>261</sup> sogenannte

257 [http://meemi.info/index.php/Tiedosto:62127\\_340.jpg](http://meemi.info/index.php/Tiedosto:62127_340.jpg)

258 <http://meemi.info/index.php/Tiedosto:130614992638.png>

259 <http://meemi.info/index.php/Tiedosto:131103218461.jpg>

260 Ausschnitt, Original unter <http://en.meemi.info/index.php/File:American.png>

261 <http://ylilauta.org/int/>

»Countryspurdos« ein; bei ihnen handelt es sich um *Countryballs* mit *Spurdo*-Gesicht<sup>262</sup>.



Abb. 44: Kennzeichnung von Beiträgen mit *Countryspurdos* auf dem Unterforum /int/ des Imageboards *Ylilauta*<sup>263</sup>.

Der vorerst letzte (Stand März 2013) Abkömmling dieses Mem-Komplexes heißt »Snibeti Snab«; es handelt sich um die Zeichnung eines Krebses mit auf Augen und Mund reduziertem *Spurdo*-Gesicht und der Aufschrift »snibeti snab x--DD«.



Abb. 45: Motiv *Snibeti Snab*

## Demotivatoren

*Demotivators* sind Bild-Schrift-Collage-Meme, die vor allem in Amerika beliebte Motivations-Poster eines festgefahrenen Formats parodieren: Ein Bild wird schwarz umrahmt und enthält im unteren Rand des Rahmens eine Bildunterschrift, die aus einem in großen Lettern gehaltenen Begriff und einem in kleineren Lettern gehaltenen Erläuterungstext besteht.

<sup>262</sup> <http://en.meemi.info/index.php/Countryspurdo>

<sup>263</sup> Archiv des Fadens, in dem *Ylilauta*-Nutzer *Countryspurdos* erfanden: <http://eepinen.fi/langat/6684801/>



Abb. 46: Motivations-Plakat zum Thema »Kundenbetreuung« /  
Autor: Mitch Fuqua<sup>264</sup>

Als »motivator« sollte der Dreischritt aus Bild, Titel und Untertext ursprünglich einen moralisch erbaulichen Zusammenhang bilden. Webseiten wie Despair.com sammeln als Antwort betont defätistische Variationen.

Die Form hat sich jedoch längst von ihrer ursprünglichen Moral und Gegenmoral emanzipiert. Auf Imageboards und anderswo ist es längst zu einem Standardformat geworden, das sich mit Botschaften beliebiger Ausrichtung oder Pointen-Konstruktion befüllen lässt (siehe Abb. 114 auf S. 208). Es überschneidet sich mit – oder ist eng verwandt – dem *Bildmakro*.

## Reaktionsvideos

Als *Reaktionsvideos* werden Videos bezeichnet, die – *Reaktionsbildern* und *Emoticons* ähnlich – Bedeutung vermitteln sollen und als

<sup>264</sup> <[http://en.wikipedia.org/wiki/File:Customer\\_Care\\_affirmation\\_poster,\\_USAF\\_%C2%B7\\_DF-SD-04-09849.JPG](http://en.wikipedia.org/wiki/File:Customer_Care_affirmation_poster,_USAF_%C2%B7_DF-SD-04-09849.JPG)>

Diskussionsbeitrag eingesetzt werden. Nutzer verwenden zu diesem Zweck kurze Ausschnitte aus Heimvideos, Fernsehserien oder Filmen, meist nur wenige Sekunden lang.

Die bekannteste Nutzung von Reaktionsvideos im deutschsprachigen Raum geschieht durch den Komiker Stefan Raab. Er nutzt in seiner Sendung *TV Total* an seinem Tisch angebrachte Knöpfe (»Nippel«), deren Betätigung zunächst einen Alarmton und anschließend das Einspielen einer kurzen Szene aus einer (anderen) Fernsehserie auslöst<sup>265</sup>.

Der Humor der von Raab genutzten *Reaktionsvideos* begründet sich im Regelfall durch Ton und Bild. Viele *Reaktionsvideos* vermitteln jedoch ausschließlich bildlich Bedeutung. Grund dafür sind teilweise technische Rahmenbedingungen: Das von Webbrowsern unterstützte Dateiformat GIF89a<sup>266</sup> ermöglicht nur das Abspeichern von Bildfolgen, nicht von Tönen; bis heute unterstützen populäre Webbrowser kein anderes gemeinsames VideofORMAT<sup>267</sup>.

Aufgrund des hohen Bereitstellungsaufwands gegenüber *Reaktionsbildern* und *Emoticons* verwenden Nutzer oft auch Einzelbilder aus Videos. So verwendet die Webseite *Huffington Post* ein Einzelbild aus einer Szene der Serie *Dawson's Creek*, in der Schauspieler James Van Der Beek heult<sup>268</sup>, um anzuzeigen, dass eine Seite nicht gefunden wurde<sup>269</sup>.

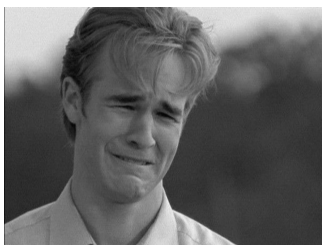


Abb. 47: James Van Der Beek in Folge 23 der Staffel 3 von *Dawson's Creek*

265 Beispiele für Einspieler bei *TV Total*: <http://www.youtube.com/watch?v=7myMOHcW9pM>

266 *GRAPHICS INTERCHANGE FORMAT(sm)*, Version 89a; Spezifikation für Bildfolgen in Abschnitt 23 (*Graphic Control Extension*) <http://www.w3.org/Graphics/GIF/spec-gif89a.txt>

267 [*whatwg*] *Codecs for audio and video* <http://lists.whatwg.org/htdig.cgi/whatwg-whatwg.org/2009-June/020620.html>

268 <http://www.youtube.com/watch?v=RLgI-qbrWVo>

269 <http://www.huffingtonpost.com/2012/04/10/broken>



---

# Schock und Trollerei

Was treibt die Empfänger viraler Inhalte dazu an, sie weiterzuverbreiten? Häufig sicher die Annahme, Andere könnten an einem Inhalt ebenso Gefallen finden wie sie selbst. So kann die Verbreitung von Inhalten erklärt werden, die weithin als lustig oder niedlich empfunden werden. Aber es gibt auch gegenteilige Mechanismen: Viele Inhalte und Spielereien finden Verbreitung, obwohl oder gerade weil sie bei Empfängern negative Gefühle auslösen. Neben dem Bedürfnis, Mitmenschen Gutes zu tun, blitzt das Bedürfnis auf, sie mit bestimmten Verhältnisweisen und Inhalten (beispielsweise »Schockseiten«) zu »trollen«.

## Trollerei

Der Begriff des »Trollens« kann von gleich mehreren Wörtern sinnvoll abgeleitet werden. In der Anglersprache gibt es das »Trolling«: eine von vielen Techniken, Fische durch das Auswerfen von Ködern an den Angelhaken zu locken. Gleichzeitig gibt es den »Troll« als lästiges bis gefährliches übernatürliches Wesen aus nordischen Legenden. Beides trifft auch gut die Bedeutung des »Trolls« oder des »Trollens« in der Internet-Sprache: Hier gilt man als »Troll«, wenn man durch das eigene Verhalten negative, erboste, erhitzte Reaktionen zu provozieren sucht (»trollt«): Wie die Angler legen Trolle Köder aus – etwa absichtlich kontrovers formulierte Diskussionsbeiträge. Wer anbeißt, indem er aggressiv, reflexhaft oder geladen reagiert, verhält sich genau so, wie es der Troll beabsichtigte. Wo Trolle erfolgreich sind, verwickeln sie andere in Streiterei oder rufen Wut und Kurzschlussreaktionen hervor. In Diskussionsforen, wo sie auftreten,

werden sie daher oft als störend empfunden. In ihrer Unbeliebtheit ziehen sie die andere Wortbedeutung auf sich – die des unangenehmen Märchenmonsters, das man meiden sollte.

In dieser Bedeutung lässt sich der Begriff bis ins Usenet der frühen 90er Jahre zurückverfolgen<sup>270</sup>. Das Problem trollender User ist alt. Die Strategien, mit ihnen umzugehen, sind es ebenfalls. Eine davon wird in einem Satz zusammengefasst, der durch millionenfache Wiederholung selbst zum Mem geworden ist: »Don't feed the trolls« – »Füttere nicht die Trolle.«<sup>271</sup> Damit wird empfohlen, auf Trollerei nicht zu reagieren – oder zumindest nicht auf die Weise, die der Troll beabsichtigt. Hierzu muss man freilich erst die Absichten hinter einem kontroversen Diskussionsbeitrag als diejenigen eines Trolls erraten.

Die Welt der Internet-Meme und memetischer Ökosysteme ist mit dem Phänomen des Trollens eng verwachsen. Foren wie *4chan* sind als Hort von Trollen bekannt, die aus Spaß sowohl unerfahrene Besucher zur Weißglut treiben, als auch Troll-Expeditionen in andere Foren entsenden. Die Verbreitung von Memen geht oft mit Trollerei einher: Beispielsweise stören Trolle gerne Diskussionen, indem sie sie mit (oft anstößigen) memetischen Texten, Witzen, Bildern aus den Subkulturen bombardieren, aus denen sie gerade zu Besuch kommen (für ein Beispiel, siehe S. 210). Trollige Provokation ist auch oft der Zweck, zu dem Schockseiten betrieben werden.

## Schockseiten

Schockierende Inhalte – die bei zahlreichen Betrachtern Schrecken, Ekel oder Wut auslösen – gehören zum Standardrepertoire der Internet-Meme. Von vielen Empfängern werden sie als Störung empfunden – und folglich auf Foren unter starker redaktioneller Kontrolle

---

270 Vgl. Mattathias Schwartz, »The Trolls Among Us«, 3. August 2008, *The New York Times* / <http://www.nytimes.com/2008/08/03/magazine/03trolls-t.html>  
Für ein frühes Usenet-Beispiel, siehe Message-Id 131460@sun.Eng.Sun.COM / <http://groups.google.com/group/alt.flame/msg/80135728c2dc034b?pli=1>

271 Beispiel: RationalWiki, »Don't feed the troll« / [http://rationalwiki.org/wiki/Don't\\_feed\\_the\\_Troll](http://rationalwiki.org/wiki/Don't_feed_the_Troll)

häufig unterdrückt. Auf Imageboards mit ihrem Mangel an Vorzensur florieren sie. Vor allem sind sie aber auf Webseiten beheimatet, die auf Schock-Inhalte spezialisiert sind. Hier haben die Seitenbetreiber sie oftmals selbst eingestellt oder ihre Präsenz zumindest wissentlich geduldet und lassen sich nur schwer dazu überreden, sie wieder zu entfernen.

## Rotten.com und verwandte Sammelsurien des Morbiden

Die erste weithin bekannte Schockseite war *Rotten.com*. Gründer *Soylent* registrierte die Domain im Jahr 1996 aus reiner Freude am noch nicht vergebenen Namen und überlegte sich erst nachträglich, welche Inhalte dazu passen könnten. Er entschied sich für Fotos von Unfällen, Mordopfern, obszönen und medizinischen Kuriositäten. Ein frühes bekanntes Motiv zeigt die Frontalaufnahme eines (vermutlich durch einen Schrotflintenschuss oder eine Explosion) größtenteils zerfetzten menschlichen Kopfes<sup>272</sup>. Ein anderes zeigt angeblich Prinzessin Diana im Wrack des Autos, in dem sie tödlich verunglückte<sup>273</sup>. Eine berühmte Serie aus zwei Fotos dokumentiert den chinesischen Künstler Zhu Yu beim Verzehr von etwas, das wie ein menschlicher Fötus aussieht<sup>274</sup>. Quellen und Echtheit dieser und vieler weiterer Bilder sind meist unklar. Der oder die Betreiber nehmen laut FAQ der Seite beliebige Einreichungen per E-Mail und Briefpost entgegen<sup>275</sup>.

Bereits 1997 wurde die Seite vom amerikanischen Radio-Star Howard Stern in seiner Sendung einem breiten Publikum vorgestellt. Öffentliche Empörung und Kampagnen zur Unterdrückung von Rotten.com folgten<sup>276</sup>. Bis in die frühen 2000er Jahre diente die Seite häufig

---

272 <http://vatican.rotten.com/motorcycle/>

273 <http://www.rotten.com/diana/>

274 <http://poetry.rotten.com/infantiphagia/>

275 <http://rotten.com/FAQ/>

276 Zur Geschichte der Website und ihrer Popularisierung, siehe: Janelle Brown, »The Internet's public enemy No. 1«, 5. März 2001, *Salon.com* / [http://www.salon.com/2001/03/05/rotten\\_2/](http://www.salon.com/2001/03/05/rotten_2/)

als Paradebeispiel für sittenwidrige und jugendgefährdende Inhalte im Internet, um Netzzensur-Initiativen zu legitimieren – etwa in den USA in der Debatte um den 1998er *Child Online Protection Act*. In Deutschland stand Rotten.com um 2002 herum im Mittelpunkt einer Debatte um Bemühungen der Bezirksregierung Düsseldorf, deutsche Internet-Provider zur Sperrung kontroverser ausländischer Webseiten zu zwingen<sup>277</sup>. Die Seite selbst beruft sich zu ihrer Verteidigung auf Prinzipien der Rede- und Netzfreiheit<sup>278</sup> und einen wachsenden Anteil essayistischen Kommentars zum umstrittenen Bildmaterial.

Tatsächlich entwickelte sich Rotten.com mit den Jahren zu einer informativen kulturgeschichtlichen Enzyklopädie des Morbiden, Obszönen und Grotesken, deren Besuch sich für weitaus mehr als reine Schockeffekte lohnt<sup>279</sup>. Außerdem brachte sie allerlei Neben- und Unterprojekte mit eigener Relevanz hervor (im memetischen Erfolg aber selten ihrem Ursprung vergleichbar) – etwa die Prominenten-Datenbank *NNDB.com*, das darauf aufbauende Wett-Portal *Rotten Dead Pool* fürs Vorhersagen kommender Prominenten-Tode, oder auch *RateMyPoo.com*: eine Webseite zum Hochladen und Bewerten von Fäkalien-Fotos.

Unabhängig von Rotten.com entstanden weitere Seiten ähnlicher Orientierung und Anrührigkeit. So wurde ab 1999 *StileProject.com* für Irritations- und Ekel-Inhalte bekannt – durch das Sammeln von Material wie Katzen-Tötungs-Videos und ungewöhnlicher Fetischware<sup>280</sup>. Gründer Jonathan Biderman hatte Freude am *Trollen* seiner Seitenbesucher, etwa durch das Vortäuschen seines Selbstmords in einem Video, das angeblich auch Jahre später noch an anderen Stellen im Internet zirkulierte und dort Betrachter

---

277 Die Sperrung von Rotten.com und drei Neonazi-Seiten war von der Düsseldorfer Bezirksregierung als Pilotprojekt angedacht; nach erheblichem netzpolitischen Widerstand entschied man sich, Rotten.com vorerst aus dem Versuch auszunehmen. Für Details: <http://odem.org/informationsfreiheit/o-ton-wieviel-und-was.html>

278 <http://rotten.com/about/obscene.html>

279 Siehe die *Rotten Library*: <http://www.rotten.com/library/>

280 Leander Kahney, »Gruesome Movie Sparks Outrage«, 28. August 2001, *Wired* / <http://www.wired.com/culture/lifestyle/news/2001/08/46315>

alarmierte<sup>281</sup>. Mit der Zeit und insbesondere mit dem Verkauf durch Biderman<sup>282</sup> verwandelte sich StileProject allerdings zur reinen Porno-Plattform ohne Schockambitionen.

Zeitgleich mit StileProject entstand *Ogrish.com*, spezialisiert auf Bilder und Videos realer Gewalttaten, schwerer Unfälle und Tode. Ogrish bemühte sich allerdings um einen ernsteren und zunehmend politischen Tonfall. Hier wurde beispielsweise das Video der Hinrichtung des Journalisten Daniel Pearl durch islamistische Extremisten veröffentlicht<sup>283</sup>. Im Jahr 2006 verwandelte sich *Ogrish* in die Video-Plattform *LiveLeak.com*, die sich als zensurfreie YouTube-Alternative ausdrücklich auch für politische Kontroversen und die Dokumentation politischer Gewalt verstand. Über *LiveLeak* gelangte etwa ein Handy-Video von der Hinrichtung Saddam Husseins an die Öffentlichkeit<sup>284</sup>.

Horte des Morbiden und abseitigen Obszönen gab es schon im Web der späten 1990er Jahre wie Sand am Meer. Aber nur wenige Seiten wie Rotten.com schafften es zu breiter öffentlicher Wahrnehmung. Als Quelle des Bizarren und Verruchten verloren sie in den 2000er Jahren gegenüber Konkurrenz wie 4chan an Bedeutung.

## Einzelmotiv-Seiten und Köder-Taktiken

Schock-Seiten mit Wörtern wie »rotten« (»scheußlich«) oder »ogrish« (abgeleitet vom Wort »ogre«, »Ungeheuer«, »Unhold«) als Domain-Namen lässt sich kein Verbergen ihrer Ausrichtung vorwerfen. Sie sind stark ausgerichtet auf Besucher, die wissen, was sie erwartet. Mit umfangreichen Archiven verschiedener Inhalte bieten sie auch Gründe für längere oder wiederholte Besuche. Demgegenüber stehen Seiten, die aus kaum mehr als einem einzigen Schock-Motiv bestehen,

---

281 Jonathan Biderman, »I faked my own suicide back on webcam in 1999«, 28. Januar 2012 / <http://www.stilemedia.com/post/16668554153/i-faked-my-own-suicide-back-on-webcam-in-1999-i>

282 Jonathan Biderman, »I sold stileproject like 2 years ago« 30. August 2012 / <http://www.stilemedia.com/post/30540747611/what-happened-to-the-old-stileproject-where-can-i-find>

283 <http://www.heise.de/tp/artikel/12/12630/1.html>

284 <http://www.liveleak.com/view?i=863ce7d4a3>

auf das sie ihre Besucher oft gegen deren Erwartung locken – mit unschuldigen Namen wie LemonParty.org<sup>285</sup> (»Zitronenfeier« oder »Zitronen-Partei«) oder TubGirl.me<sup>286</sup> (»Badewannen-Mädchen«).

Nach Anwahl von LemonParty.org füllt ein Foto des sexuellen Mit-einanders dreier nackter greiser Herren das Browserfenster (in einer frühen Fassung der Seite wurde dazu der 60er-Jahre-Pop-Song *If you wanna be happy* abgespielt); nach Anwahl von TubGirl.me das einer Frau, die mit akrobatischer Finesse orangefarbene Flüssigkeit aus ihrem Anus bogenförmig in die Höhe und von dort zurück ins eigene (von einer Maske bedeckte) Gesicht sprudeln lässt. Häufig werden diese Seiten ohne wahrheitsgetreue Ankündigung ihres Inhalts verlinkt; zuweilen sogar unter deutlichen Lügen (siehe Kas-ten S. 104–105 zu dieser Taktik): LemonParty.org wird vielerorts als Website einer politischen Partei empfohlen, die sich diesem oder jenem Gegenstand des Volkszorns widme<sup>287</sup>.

Die bekannteste Einzelmotiv-Schockseite war von 1999 bis 2004 unter <<http://goatse.cx/>> zu finden – das Motiv: Ein Mann dehnt mithilfe seiner Hände seinen Anus zu einer großen Öffnung, die der Fotokamera Einblick in seine Innereien gewährt. Diskussionsforen, die ihren Nutzern das Setzen von Links erlaubten, wurden in dieser Zeit regelmäßig mit *Goatse*-Links gepflastert, die äußerlich vorgaben, auf sehr Anderes als ihr tatsächliches Ziel zu verweisen. *Slashdot* änderte unter diesem Druck sein System der Anzeige von Nutzer-gesetzten Links, um Irr-Klicks zu bekämpfen<sup>288</sup>. Nach Schließung der Originalseite wurde sie in Form zahlloser Mirrors unter ähnlichen Adressen (wie <<http://goatse.fr/>>) wiedergeboren. Das Goatse-Bild selbst wird gerne boshaft von Hackern und Vandalen auf Webseiten eingepflegt, die hierzu absichtlich oder unabsichtlich technische Möglichkeiten bieten – zum Beispiel von jedermann editierbare Wikis<sup>289</sup>.

---

285 <<http://web.archive.org/web/20120616114831/http://www.lemonparty.org/>>

286 <<http://tubgirl.me/>>

287 Für Beispiele siehe <http://knowyourmeme.com/memes/lemon-party>

288 <http://knowyourmeme.com/memes/goatse>

289 Siehe z. B. diesen Fall: Dan Glaister, »LA Times 'wikitorial' gives editors red faces«, 22. Juni 2005, *The Guardian* / <http://www.guardian.co.uk/technology/2005/jun/22/media.pressandpublishing>

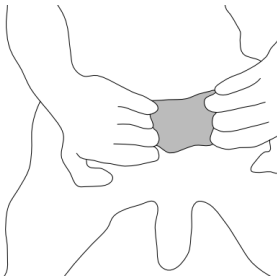


Abb. 48: Skizze des Goatse-Originalbildes<sup>290</sup>.



Abb. 49: Goatse-Motiv-Einreichung zur Londoner Olympiade 2012. Autor: Sean Stayte<sup>291</sup>

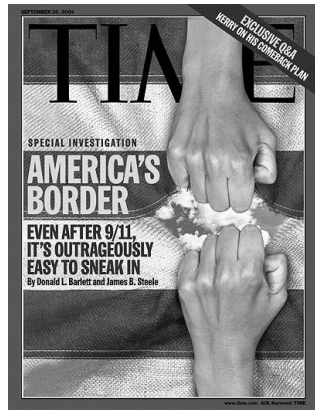


Abb. 50: Cover der Time vom 20. September 2004. Beispiel-Motiv aus dem Tumblrblog *Things That Look Like Goatse*<sup>292</sup>

Trotz oder gerade wegen der Abscheu, die das Goatse-Bild bei vielen Betrachtern auslöst, hat sich eine Grundform – zwei Hände halten

290 <<http://www.goatse.fr/hello.jpg>>

291 <<http://boingboing.net/2007/06/04/london-2012-olympic.html>>

292 <<http://tllg.tumblr.com/post/5613891312/is-time-magazine-suggesting-we-open-our-boards>>

ein kreisförmiges Loch auf – tief ins netzkulturelle Gedächtnis eingepägt. Als bewusste Anspielung wird es immer wieder in visuelle Motive eingearbeitet und eingemogelt – etwa als Internet-Einreichung für das Logo der 2012er Olympiade in London, die es bis in die BBC-Fernseh-Nachrichten schaffte: Zwei Hände spannen die »0« in »2012« zu einer großen Öffnung, die die olympischen Ringe offenbart<sup>293</sup>. Ebenso werden in sich harmlos gedachte Motive als Goatse-ähnlich erkannt und markiert – beispielsweise im Tumblr-Blog »Things That Look Like Goatse«<sup>294</sup>.

## Rickrolling als Bait-and-Switch-Verfahren

Nicht jeder betrügerische Link führt zu einem verstörenden oder schockierenden Inhalt. Ein Gegenbeispiel ist der sogenannte *Rick Roll*: So heißt das betrügerische Verlinken aufs Musikvideo des 1987er Charts-Hits *Never Gonna Give You Up* des Popmusikers Rick Astley, häufig in einer Variante auf YouTube. Diese Praxis entstand im Jahr 2007 auf *4chan* und breitete sich von dort rasch in den Web-Mainstream aus. Ein prominentes Beispiel ist ein Aprilscherz von YouTube: Auf der Eingangsseite des Videoportals werden Nutzern verschiedene gerade populäre Videos als anklickbare Links empfohlen. Am 1. April 2008 allerdings führten alle diese Links auf das Rick-Astley-Video<sup>295</sup>.

In der Memetik-Fachsprache von KnowYourMeme.com wird diese Taktik »bait and switch« genannt – wörtlich übersetzt: »ködern und vertauschen«<sup>296</sup>. Der Begriff leitet sich von betrügerischen Verkaufstaktiken ab, bei denen potenziellen Kunden ein Produkt versprochen und am Ende ein anderes, minderwertiges und/oder teureres aufgenötigt wird.

→

293 Andrew Orlowski, »No goat sex at the olympics«, 4. Juni 2007, *The Register* / [http://www.theregister.co.uk/2007/06/04/bbc\\_olympics\\_cx/](http://www.theregister.co.uk/2007/06/04/bbc_olympics_cx/)

294 <http://tllg.tumblr.com/>

295 Michael Arrington, »YouTube RickRolls Users«, 31. März 2008, *TechCrunch* / <http://techcrunch.com/2008/03/31/youtube-rickrolls-users/>

296 <http://knowyourmeme.com/memes/bait-and-switch-videos>



Im Fall des Rick Rolls erscheint der Betrug harmlos, verglichen etwa mit Goatse-Links: Gegenüber den Zusammenhängen, aus denen heraus es verlinkt wird, taugt das Video aber oft als absurder Kontextsprung mit komischem Effekt. Ein Rick Roll kann aber durchaus mit Häme einhergehen – oft über die enttäuschten Erwartungen derer, die leichtgläubig aufgrund eines bestimmten Versprechens (etwa: Links zum Herunterladen eines neuen Hollywood-Films) auf einen Link klickten.

Abarten des Rick Rolls bestehen darin, Elemente des Videos wie Bilder von Rick Astley oder den Liedtext dorthin zu streuen, wo sie inhaltlich nicht passen. Für ein Beispiel siehe S. 192–192.

## Freude an den Reaktionen

Womit »schockieren« Schock-Seiten? Im Genre verbreitet sind körperliche Deformationen, mit körperlichem Schmerz verknüpfbare Situationen, das Spiel mit körperlichen Ausscheidungen und als abseitig empfundene Sexualpraktiken – kurzgesagt: unerwünschte, tabuisierte Körperlichkeit. Eine beliebige Schock-Seite ist aber nicht für jeden Betrachter gleichermaßen schockierend: Ein erfahrener Pathologe dürfte die auf Rotten.com zirkulierenden Autopsie-Bilder mit einem Achselzucken abtun. Und wer sich weder vor Alter noch Homosexualität ekelt, dürfte nüchtern auf LemonParty.org reagieren. Schock-Seiten provozieren Reaktionen, an denen sich die Hartgesottheit, Abgebrühtheit und Toleranz der Konsumenten ablesen lässt. Im Vergleich zu anderen Memen (etwa niedliche Katzenbilder, humoristische Texte) verbreiten sich Links auf sie weniger über die Gefälligkeit ihres Inhalts, als über die Freude, die es dem Verbreiter bereitet, negative Reaktionen anderer zu betrachten oder zu antizipieren.

In der Verbreitung von Schock-Seiten schwingen Boshaftigkeit und Freude an Störung, Bloßstellung und Demütigung derer mit, die man auf diese Seiten lockt. Deutlich wird das an einem Motiv, das zuerst zwischen 2001 und 2007 unter <http://www.heavensfantasy.com/cool/> belegbar ist<sup>297</sup>: der Text »Hey everybody! I'm looking at gay

297 [http://web.archive.org/web/\\*/http://www.heavensfantasy.com/cool/](http://web.archive.org/web/*/http://www.heavensfantasy.com/cool/)

porno!« (»Hey, ihr alle! Ich schaue Schwulenpornografie!«) wird sowohl schriftlich angezeigt (kombiniert mit Bildmotiven, die dem Text entsprechen) wie auch als gesprochener Text über eine Audio-datei im Browser abgespielt. Nicht nur der einzelne Betrachter, sondern auch Menschen in Hörweite werden angesprochen – etwa Kollegen am Arbeitsplatz, vor denen sich der Betrachter rechtfertigen muss. Die Audio-Datei wird bis heute auf Schock-Seiten der Hackergruppe *GNAA* (*Gay Niggers Association of America* – ein Name, der ebenfalls wegen seiner Anstößigkeit gewählt wurde) eingesetzt. Die *GNAA*-Seiten bombardieren den Besucher einerseits mit wechselnden Bildmotiven (etwa von Krankheiten im Genitalbereich) und andererseits seinen Browser mit Pop-Ups und Schad-Skripten, die ihr Schließen erschweren – und damit auch das Stoppen der Audio-Datei<sup>298</sup>.

Die Reaktion auf ein Schock-Mem kann selbst zum Mem werden. In der Flickr-Gruppe »First Goatse«<sup>299</sup> werden Fotos von Menschen bei ihrem erstmaligen Betrachten des Goatse-Motivs gesammelt – von ekelverzerren Fratzen bis zu kühler Gelassenheit. Auf YouTube sind analog *Reaktionsvideos* populär: Leute filmen sich oder werden gefilmt, während sie zum ersten Mal entsprechende Inhalte anschauen. Dabei ist die Kamera stets so positioniert, dass nicht der Inhalt selbst (der auf YouTube in den meisten Fällen der Zensur zum Opfer fallen würde), sondern nur die Reaktion sichtbar ist.

Ein Beispiel hierfür sind Reaktionsvideos auf das 2007er Schock-Video *2 girls, 1 cup*. Das beginnt mit Mainstream-pornografisch konventionellen sexuellen Spielereien zwischen zwei jungen Frauen, steigert sich von dort aber in Fäkalien-Fetischware. Dementsprechend zeigen die Reaktionsvideos bei Erstbetrachtern häufig eine Entwicklung von Gleichgültigkeit oder Bejahung hin zu gesteigertem Ekel – in Extremfällen bis zum Erbrechen<sup>300</sup>. Die eingängige Musikuntermalung von *2 girls, 1 cup* ist in den meisten Reaktionsvideos mithörbar. Über den

---

298 Die an sich ungefährliche Entwicklungs-Seite dieser Schock-und-Schad-Seiten findet sich unter <http://lastmeasure.com/>

299 <http://www.flickr.com/groups/firstgoatse/pool/page4/>

300 <http://www.youtube.com/watch?v=PAvrKkySpeo>

Musikverlauf können Kenner des Schock-Videos jede Reaktion der Zuschauer in dessen Handlungsverlauf verorten. Mit bestimmten Musikstellen steigt so die Spannung darauf, was gleich mit den Zuschauern geschehen wird. An den Reaktionsvideos fallen wiederkehrende Muster auf, die in weiteren Videos schauspielerisch nachgestellt und parodiert werden. So gibt es etwa Reaktionsvideos mit der *Muppets*-Kunstfigur *Kermit der Frosch*<sup>301</sup>. Ein anderes auf YouTube mehrfach hochgeladenes Video ist ein Ausschnitt aus der US-Animationsserie *Family Guy* – worin das durchschnittliche Reaktionsvideo auf *2 Girls, 1 Cup* mit Charakteren der Serie nachgestellt wird<sup>302</sup>.



Abb. 51: Reaktionsvideo amerikanischer Soldaten auf »2 Girls, 1 Cup«. Autor: Kevin Snyder<sup>303</sup>.

Nicht jede Schock-Seite setzt auf unmittelbare Ekelreize im Sinne etwa eines abstoßenden Bildes. So schildert und bewirbt das von 2000 bis 2006 betriebene *BonsaiKitten.com* eine (fiktive) Tradition der künstlerischen Körperdeformation von Hauskatzen über anhaltende Einzwängung in enge Gefäße während ihrer Wachstumszeit. Illustriert mit nur wenigen, nicht sehr drastischen Bildern, erregt hier

301 <<http://www.youtube.com/embed/nOn1htjSZic>>; mit der anderen *Muppets*-Figur *Rowlf* zusammen: <<http://www.youtube.com/watch?v=ggaWaK5d23Y>>

302 <http://www.youtube.com/watch?v=JxoaYRefgJU>

303 <<http://www.youtube.com/watch?v=doZnJSojBtw>>

vor allem der Schrifttext die Gemüter: Viele Besucher erkennen BonsaiKitten.com nicht als *Hoax* («Schwindel»), sondern als Zeugniss furchtbarer Tierquälerei. Andere erkennen den Hoax, nehmen aber Anstoß am tierquälerfreundlich empfundenen Humor oder an der Möglichkeit, Besucher könnten zur Umsetzung des Beschriebenen inspiriert werden. Die Seitenbetreiber sammelten erboste Zuschriften dieser Art in einem Gästebuch (wo sie höhnisch beantwortet wurden) und einer Interessierten zugänglichen Mailing-Liste. Neben Beschwerden von Tierschutz-Organisationen rief BonsaiKitten.com auch Ermittlungen des FBI gegen sich auf den Plan<sup>304</sup>. Alarmistische E-Mails zirkulierten, die zur Unterzeichnung einer Online-Petition gegen die Seite und die vermeintlichen Greuel dahinter aufforderten – und, ganz viral, dazu, den Mail-Text mitsamt Hinweis auf die Seite an möglichst viele Menschen weiterzuleiten<sup>305</sup>.

Mangels ekelhafter Bilder steht BonsaiKitten.com etwas abseits der bisherigen Beispiele. Die Wirkungsweise ist aber sehr ähnlich. Allgemeine Muster der Reaktion auf Schockseiten werden erkennbar: Unbedarfte Besucher werden schockiert. Abgebrühte Besucher leiten den Link weiter, um hämisch zur Irritation ihrer Mitmenschen beizutragen oder deren Hartgesottenheit auf die Probe zu stellen. Empörte leiten ihn weiter, um ihrer Aufregung Luft zu machen und Mitstreiter gegen das Schockierende zu gewinnen. In jedem Fall ist die Fähigkeit der Seite, zu verstören, zu empören, abzustoßen, die Währung, mit der sie sich ihre Verbreitung erkauft. Zensur-Rufe und Gegenstimmen, die die Seite aufgrund der Freiheit von Rede und Kunst legitimieren, werden laut. Anhaltender Druck kann die Entfernung der Seite bewirken, und tatsächlich verlor BonsaiKitten.com mehrfach willige Hoster, bis schließlich Rotten.com es unter seine Fittiche nahm. Aber selbst bei Verlust der Ursprungs-Seite bleiben Kopien wirksamer Schock-Inhalte erhalten – in Form identischer Mirrors oder mehr oder weniger kreativer Variationen auf Grundlage derselben Materialien. Ein Mem ist so schnell nicht aus der Welt zu bekommen.

---

304 Declan McCullagh, »FBI Goes After Bonsaikitten.com«, 2. November 2001, *Wired* / <http://www.wired.com/politics/law/news/2001/02/41733>

305 <http://www.snopes.com/critters/crusader/bonsai.asp>

# Sprach-Memetik

Bereits im Jahr 1997 untersuchte eine Gruppe um den Linguisten Martin Haase<sup>306</sup> den Einfluss der Internet-Kultur auf die deutsche Sprache. Die Forscher beschrieben die Sprache im Internet als »gruppenspezifische Sondersprache«; sie stellten unter anderem Einflüsse von Jugendsprache, Computerterminologie und der englischen Sprache fest<sup>307</sup>.

Aufgrund der heutigen Bedeutung des Internets für die Alltagskultur mag die Bezeichnung »Internetsprache« anachronistisch wirken. Sie wird im Folgenden dennoch beibehalten – als Bezeichnung für Sprachmerkmale, die sich maßgeblich unter dem Einfluss technischer Rahmenbedingungen im Internet entwickelten.

## Beschreibung

Nutzer von *Imageboards* verwenden memische Inhalte nicht immer direkt, sie benutzen auch Beschreibungen selbiger, um darauf zu verweisen. So kann ein Beitrag statt der Abbildung eines fiktiven Tieres der Art *Lahmus* nur den Text »lahmus.jpg« enthalten<sup>308</sup>; wie die Verwendung des Bildes weist die Beschreibung des *Lahmus*-Bil-

---

306 [http://de.wikipedia.org/wiki/Martin\\_Haase](http://de.wikipedia.org/wiki/Martin_Haase)

307 <http://georg-re.hm/pdf/Haase-et-al.pdf>

308 Die Wortendung » .jpg « denotiert einen Dateinamen, hier eine Bilddatei im Format der *Joint Photographic Experts Group* (JPEG).

des auf stark verspätetes oder nicht mehr zeitgemäßes Nutzerverhalten hin<sup>309</sup>.

Eine Verwendung derartiger Beschreibungen statt der eigentlichen Texte, Bilder oder Multimedia-Inhalte beschränkt die Kommunikation auf Eingeweihte: Nur wer die beschriebenen Inhalte bereits kennt, verfügt über das notwendige Spezialwissen, um Witze zu verstehen und sich sinnvoll an weiterer Kommunikation zu beteiligen. Nicht immer geschieht dies aus Elitismus: So können Nutzer etwa über Inhalte diskutieren, deren Veröffentlichung ein Gesetz verbietet<sup>310, 311</sup>. Im Einzelfall kann zudem die Motivation fehlen, für einen Diskussionsbeitrag etwa ein entsprechendes Bildmakro herauszusuchen, das den Beteiligten ohnehin bekannt sein sollte.

Die detaillierte Nennung der Hauptmerkmale der beschriebenen Inhalte – etwa »[Bild eines abgewiegelten Piraten-Politikers mit der Bitte, mehr Recherchematerial zu liefern]« – verdeutlicht Uneingeweihten, dass sich andere Nutzer nicht auf beliebige Inhalte beziehen. Vage Beschreibungen leisten dies nicht, erschweren allerdings das Erraten des Gemeinten. Als Parodie auf zu vage Verweise ersetzen *Krautchan*-Nutzer gelegentlich sinntragende Satzteile durch die Phrase »[klassifizierte Information]«, eine lautgetreue Übersetzung des englischen »classified information« (»vertrauliche Information«).

Die Beschreibung spezifischer Inhalte kann diese Inhalte durchaus verdrängen: So thematisieren Nutzer des *Imageboards Krautchan* etwa immer wieder ein Foto eines Mannes, der auf ein gefesselt Baby defäkiert<sup>312</sup>. Der Humor dieses Memes besteht vor allem darin, dass Nutzer das Bild selten bis nie veröffentlichen; explizite Nachfragen zu »mann-scheißt-auf-gefesselt-baby.jpg« beantworten sie

---

309 Im englischen Sprachraum verwenden Nutzer Abbildungen der dem *Lahmus* ähnlichen und ebenfalls fiktiven Tierart *Flegmon* (englisch »Slowpoke«): <http://knowyourmeme.com/memes/slowpoke>

310 Urheberrechtsgesetz: § 106 *Unerlaubte Verwertung urheberrechtlich geschützter Werke* <http://dejure.org/gesetze/UrhG/106.html>

311 Strafgesetzbuch: § 184b *Verbreitung, Erwerb und Besitz kinderpornografischer Schriften* <http://dejure.org/gesetze/StGB/184b.html>

312 Nils Löber. *In den Unterwelten des Web 2.0: Ethnografie eines Imageboards*, S. 69 <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:bsz:21-opus-56075>

– wenn überhaupt – mit selbst angefertigten Zeichnungen. Eine ähnliche Verdrängung beschrieb die Autorin J. K. Rowling bereits 1997 in ihrer Romanreihe *Harry Potter*: Charaktere erwähnen den Antagonisten *Lord Voldemort* nur als »Du weißt schon wer« und »Er, dessen Name nicht genannt werden darf«<sup>313</sup>.



Abb. 52: Bildschirmfoto eines Fadens auf dem Imageboard Krautchan, in dem sämtliche Beiträge Beschreibungen von Inhalten enthalten. Das Bild zum Beitrag 5768785 verweist deutlich erkennbar auf das »Mann scheidt auf gefesselttes Baby«-Mem.

## Emoticons

*Emoticons* nennt man Kombinationen von Schriftzeichen, die zum Ausdruck von Gefühlen genutzt werden. Sie bestehen oft ausschließlich aus Satzzeichen – kommen Zahlen oder Buchstaben vor, werden diese nicht einzeln interpretiert. Die Bezeichnung stellt eine Kombination der englischen Wörter »emotion« (»Gefühl«) und »icon« (»Symbol«) dar.

313 Harry Potter Wiki: *Lord Voldemort* [http://de.harry-potter.wikia.com/wiki/Lord\\_Voldemort#.22Er.2C\\_dessen\\_Name\\_nicht\\_genannt\\_werden\\_darf.22](http://de.harry-potter.wikia.com/wiki/Lord_Voldemort#.22Er.2C_dessen_Name_nicht_genannt_werden_darf.22)

Bei *Emoticons* handelt es sich um Zeichen, die Begriffe denotieren (Ideogramme)<sup>314</sup>. Die Bedeutungsvermittlung geschieht assoziativ: So erinnern viele *Emoticons* an Gesichter, Betrachter ordnen anhand des jeweiligen Gesichtsausdrucks entsprechende Emotionen zu. *Emoticons* westlichen Stils muss man zum Erkennen eines Gesichts um 90° gedreht betrachten. Nicht jedes *Emoticon* zeigt einen Gesichtsausdruck: Die Zeichenfolge »orz« (bzw. »OTL«) denotiert Verzweiflung; mit etwas Fantasie lässt sich eine Person auf Händen und Knien erkennen (liest man »o« als Kopf, »r« bzw. »T« als Oberkörper, »z« bzw. »L« als Unterkörper)<sup>315</sup>.

Entfernt man zur einfacheren Notation Schriftzeichen, schwindet die Erkennbarkeit der dargestellten physischen Objekte; vereinfachte *Emoticons* westlichen Stils enthalten etwa kein (eine Nase darstellendes) Minuszeichen. Ein Übergang von piktografischen (physische Objekte darstellenden) zu ideografischen Schriftzeichen fand in der Schriftgeschichte wiederholt statt: So bestand die altägyptische Hieroglyphenschrift zum Großteil aus Piktogrammen; die als Schreibrift genutzte *hieratische Schrift* enthielt hingegen vereinfachte Schriftzeichen mit der gleichen Bedeutung<sup>316</sup>. Vereinfachungen der lateinischen Schrift lassen sich teilweise heute noch erkennen: So erinnert die Form des Schriftzeichens *Et* (»&«) noch an seinen Ursprung als Ligatur (Buchstabenverbund) des lateinischen Wortes »et« (deutsch: »und«).

Ideogramme in digitaler Kommunikation existierten bereits vor dem Internet: Im *Standard 92 Code* von 1859 belegte die Telegrafiefirma *Western Union* per Morse-Code übertragene Nummern von 1 bis 92 mit bestimmten Phrasen; so stand die Nummer 55 für »important« (»wichtig«)<sup>317</sup>. Dies ermöglichte es, häufig genutzte Aussagen bei verhältnismäßig geringer Bandbreite zu übertragen.

---

314 <<http://georg-re.hm/pdf/Haase-et-al.pdf>>

315 <<http://www.urbandictionary.com/define.php?term=orz>>

316 Zum Vergleich von Hieroglyphen und Hieratisch siehe die Tabellen im Anhang von Band 1 von *Hieratische Paläographie* von Georg Möller: <<http://www.egyptology.ru/lang.htm#Moeller>>

317 <<http://www.civilwarsignals.org/pages/tele/wurules1866/92code.html>>



Schriftliche Kommunikation ermöglicht keine nonverbale Verständigung, wie etwa durch Tonfall oder Körpersprache. Wollen Nutzer Emotionen, Betonungen und Intonationen vermitteln, müssen sie diese explizit notieren. Dies verursacht Aufwand, bei synchroner Kommunikation limitiert die Tippgeschwindigkeit das Ausmaß derartiger Bemühungen.

Zwar enthielt der Zeichensatz des ersten *IBM Personal Computer* mit dem Betriebssystem *MS-DOS* bereits im August 1981 zwei Symbole lachender Gesichter<sup>318</sup>; diese konnte man jedoch nicht interoperabel verwenden, da sich laut dem verbreiteten Zeichensatzstandard *ASCII*<sup>319</sup> an dieser Stelle nicht-druckbare Steuerzeichen befanden.

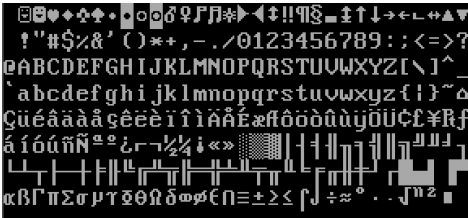


Abb. 53: Code page 437, Zeichensatz des ersten *IBM Personal Computer* und des Betriebssystems *MS-DOS*

Die früheste belegte Verwendung westlicher *Emoticons* findet sich in einer Nachricht aus dem September 1982 von Scott Fahlmann, einem Student an der *Carnegie Mellon University* in Pennsylvania. Er schlug vor, humoristische Inhalte erkennbar zu annotieren, um Missverständnisse zu vermeiden<sup>320</sup>:

I propose that the following character sequence for joke markers:

: - )

318 Code page 347 <[http://en.wikipedia.org/wiki/Code\\_page\\_437#Interpretation\\_of\\_code\\_points\\_1.E2.80.9331\\_and\\_127](http://en.wikipedia.org/wiki/Code_page_437#Interpretation_of_code_points_1.E2.80.9331_and_127)>

319 ASCII format for Network Interchange <<http://tools.ietf.org/html/rfc20>>

320 <<http://www.cs.cmu.edu/~sef/Orig-Smilely.htm>>

Read it sideways. Actually, it is probably more economical to mark things that are NOT jokes, given current trends. For this, use

:-(

Asiatische *Emoticons* werden seit spätestens Juni 1986 verwendet; sie entstanden im japanischsprachigen Internet<sup>321</sup> und enthielten daher auch Zeichen aus dem Zeichensatz *Shift JIS*, einer Erweiterung von *ASCII* um japanische Schriftzeichen<sup>322</sup>. Spätere Varianten asiatischer *Emoticons* enthalten koreanische (Hangul) oder chinesische (Hanzi) Zeichen; zur Zeit ihrer Entstehung konnten Textverarbeitungsprogramme unterschiedliche Schriftsysteme nicht kombinieren.

Heutzutage verwenden Internet-Nutzer unabhängig von Sprachgrenzen sowohl westliche als auch asiatische *Emoticons*. Viele Chat-Programme ersetzen westliche *Emoticons* durch Bilder<sup>323</sup> oder enthalten spezielle Eingabemöglichkeiten<sup>324</sup> und tragen so zur Verbreitung bei. Asiatische *Emoticons* erlangten ihre Bekanntheit maßgeblich durch den Einfluss japanischer *Imageboards* auf die Internetkultur.

Durch Nutzung des Zeichensatz-Standards *Unicode* können Nutzer Zeichen verschiedener Schriftsysteme kombinieren; manche neuen *Emoticons* (etwa »• ◡ •«) können so keiner einzelnen Schriftkultur zugeordnet werden. Einzelne Zeichen können sogar eine neue Bedeutung erlangen; das chinesische Zeichen »囧« (bzw. »冏«, »jiong«) etwa wird auch alleinstandend als Gesichts-Ideogramm verwendet<sup>325</sup>.

---

321 *The History of Smiley Marks* <[http://staff.aist.go.jp/k.harigaya/doc/kao\\_his.html](http://staff.aist.go.jp/k.harigaya/doc/kao_his.html)> (Die Seite ist falsch kodiert, im Browser muss der Zeichensatz *Shift JIS* eingestellt werden.)

322 *Shift-JIS Kanji Table* <[http://www.rikai.com/library/kanjitables/kanji\\_codes.sjis.shtml](http://www.rikai.com/library/kanjitables/kanji_codes.sjis.shtml)>

323 Eine Tabelle der Ersetzungen von *Emoticons* durch Grafiken im Chat-Programm *Gajim* befindet sich unter: <<https://trac.gajim.org/wiki/Emoticons>>

324 Die virtuelle Tastatur des Betriebssystems *Android* enthält einen Eingabemodus für *Emoticons*: <[http://howto.cnet.com/8301-11310\\_39-20076103-285/finding-more-smileys-on-your-android-keyboard/](http://howto.cnet.com/8301-11310_39-20076103-285/finding-more-smileys-on-your-android-keyboard/)>

325 Artikel, der Nutzung des *Emoticons* »囧« erklärt: <<http://www.nownews.com/2005/01/20/327-1744028.htm>>

Bedeutung	Westlich	Westlich (einfach)	Asiatisch	Asiatisch (einfach)	Unicode
Gute Laune	:-)	:)	(^_^)	^_^	☺
Schlechte Laune	:(	:(	(-_-)	-_-	☹
Lachen	:-D	:D	(^v^)	^v^	☺
Katze	>:3	:3	=(^_^)=	=^_^=	☺

Man kann *Emoticons* als minimale Meme betrachten; ihre Verbreitung folgt entsprechenden Gesetzmäßigkeiten. Nutzer reproduzieren *Emoticons* allerdings größtenteils unverändert; selten werden neu ersonnene Zeichenkombinationen breit übernommen. Dies lässt sich nur teilweise durch die geringe Anzahl möglicher Kombinationen erklären: Plausibel erscheint, dass heutzutage zu den meisten menschlichen Gesichtsausdrücken bereits entsprechende *Emoticons* existieren.

Nehmen Nutzer neue *Emoticons* in ihren Sprachgebrauch auf, geschieht dies rasch: Im März 2010 wies der Blogger Felix von Leitner darauf hin, dass *Twitter*-Nutzer *smiddi* für die Geste des *Facepalm* (sich mit der Hand an die Stirn schlagen, um negative Gefühle sichtbar auszudrücken) ein *Emoticon* erfunden hatte: »m(«<sup>326</sup>. Schon zwölf Tage später existierte eine Abwandlung für noch stärker empfundene negative Gefühle: »M(«<sup>327</sup>. Die Suchmaschine *Google* liefert für die Anfrage »facepalm emoticon "m("« mehrere hunderttausend Ergebnisse (Stand Dezember 2012)<sup>328</sup>.

Ideogramme können andere Arten des schriftsprachlichen Gefühlsausdrucks verdrängen: So verwendete der Blogger Felix von Leitner den Inflektiv »\*facepalm\*« nicht mehr nach der Erfindung des *Emoticons* »m(« (siehe oben)<sup>329</sup>.

326 <<http://blog.fefe.de/?ts=b561054e>>

327 <<http://blog.fefe.de/?ts=b55161e2>>

328 <<http://www.google.com/search?q=facepalm+emoticon+%22m%28%22>>

329 <<http://blog.fefe.de/?q=facepalm>>

Die im Jahr 2010 veröffentlichte Version 6.0 des Zeichensatz-Standards *Unicode* enthält einen Abschnitt mit *Emoticons*<sup>330</sup>; diese können nun geschrieben werden, ohne bestehende Zeichen zu kombinieren<sup>331</sup>. Die Einbeziehung von Katzen-*Emoticons*, etwa »☺« (U+1F638 GRINNING CAT FACE WITH SMILING EYES), kann als Bezugnahme zur Popularität von Katzen im Internet verstanden werden – ASCII-basierte Katzen-*Emoticons* existieren, sind jedoch nicht besonders populär.

▨	☺	☹	☺	☺	☺	☺	☺	☺	☺	☺
☺	☺	☺	☺	☺	☺	☺	▨	☺	☺	☺
☺	▨	☺	▨	☺	▨	☺	▨	☺	☺	☺
☺	▨	☺	☺	☺	☺	☺	☺	▨	▨	▨
☺	☺	☺	☺	▨	☺	▨	▨	☺	☺	☺
☺	☺	▨	☺	☺	☺	☺	☺	☺	☺	☺
☺	☺	☺	☺	☺					☺	☺
☺	☺	☺	☺	☺	☺	☺	☺	☺	☺	☺

Abb. 54: Emoticons in Unicode, dargestellt mit der Schriftart Symbola

## Wiederholungen

Unmittelbare Wiederholungen von Wörtern oder Satzteilen erfolgen oft zur Betonung der durch die wiederholten Elemente vermittelten Inhalte. Schriftsprachliche Internet-Meme mit Wiederholungen enthalten oft mehrfache Wiederholungen (Epizeuxis<sup>332</sup>): So tritt die

330 *The Unicode Standard, Version 6.0 – Emoticons, Range: 1F600–1F64F* <<http://www.unicode.org/charts/PDF/Unicode-6.0/U60-1F600.pdf>>

331 Man kann einige Unicode-*Emoticons* mit Hilfe der Compose-Taste schreiben. Die Tastenkombination Compose + »:« + »»« erzeugt etwa das Zeichen »☺«.

332 *Wikipedia: Epizeuxis* <<http://de.wikipedia.org/wiki/Epizeuxis>>

lautmalerische Formulierung (Onomatopoeion) »fap« (abgeleitet vom Geräusch männlicher Masturbation) üblicherweise dreifach wiederholt als »fap fap fap« auf<sup>333</sup>.

Nutzer von *Imageboards* verwenden Wortwiederholungen auch zum Stören von Diskussionen<sup>334</sup>. Eine memetische Praxis besteht darin, die *Kopierpaste* »Ich bonerte und stubierte, bis mein Sack leer war« (eine Beschreibung männlicher Masturbation) mit Wiederholungen der Phrase »MEIN SACK« (sic!) abzuschließen.

Ausschließlich aus Wiederholungen bestehende Beiträge vermitteln keine Betonung. Ihre Verwendung erfolgt zur Provokation<sup>335</sup> und zur Unterdrückung unliebsamer Themen: Erreichen Diskussionen-fäden auf *Imageboards* eine bestimmte Beitragszahl, verschieben neue Beiträge den Faden nicht mehr auf die erste Seite<sup>336</sup>.

Die Bildung neuer Worte durch Wiederholung eines Wortteils (wie etwa beim Wort »vorvorgestern«) nennt man Reduplikation. Innerhalb der Internetsprache kommen durch Reduplikation gebildete Wörter häufig als Interjektionen vor: »Trololol« etwa vermittelt Gelächter (Wiederholung der Abkürzung »lol«) nach erfolgreicher Provokation (»Trollerei«).

## Kopierpaste

»Coppypasta« ist Schrifttext, der von verschiedenen Nutzern wieder verwendet wird, meist im Kontext von Internetforen wie *4chan* oder *Krautchan*. Es handelt sich um einen Neologismus, konstruiert aus den englischen Wörtern für kopieren (»copy«) und einfügen (»paste«). Diese beiden Tätigkeiten sind seit Jahrzehnten Standardfunktionalität von Textfeldern auf unzähligen Betriebssystemen<sup>337</sup>.

---

333 *Urban Dictionary*: *fap fap fap* <<http://www.urbandictionary.com/define.php?term=fap%20fap%20fap>>

334 *Know Your Meme*: *Desu* <<http://knowyourmeme.com/memes/desu>>

335 *Feministinnen*: *Leichte Beute für Trolle* <<http://blog.dieweltistgarnichtso.net/feministinnen-leichte-beute-fur-trolle>>

336 *Why won't my thread bump?* <<http://www.4chan.org/faq#bump>>

337 Eine Ausnahme hiervon stellt iOS vor Version 3.0 dar: [http://en.wikipedia.org/wiki/IOS\\_version\\_history#iPhone\\_OS\\_3.x](http://en.wikipedia.org/wiki/IOS_version_history#iPhone_OS_3.x)

Einzelne Wörter oder kurze Wortfolgen, die sich memetisch verbreiten, werden üblicherweise nicht »Coppypasta« genannt: Sie sind schneller neu getippt als durch Nutzung der Funktionen »copy« und »paste« übernommen. Stattdessen ist der Begriff für längere Texte üblich, deren Abtippen vergleichsweise aufwendig wäre. Beliebte sind beispielsweise längere persönliche Erlebnisberichte<sup>338</sup>. Erscheint ein solcher Bericht auf einem Imageboard, ist oft unklar, ob derjenige, der ihn einstellte, auch sein Verfasser ist – oder ihn von woanders oder einem früheren Faden kopiert hat. Die Wiederverwertbarkeit eines solchen Textes als Köder für immer neue Diskussionen bedingt seine memetische Attraktivität.

Eingedeutscht wird »Coppypasta« auch als »Kopierpaste« bezeichnet, davon abgeleitet werden die Kurzform »Paste« sowie die Verballhornung »Kopierpastete«. In Folge der Plagiatsaffäre Guttenberg<sup>339</sup> wird im Internetforum *Krautchan* das Wort »Kopierpaste« in Beiträgen automatisch durch »Dissertation« ersetzt (*Wortfilter*).

## Schneeklone

»Snowclones« werden Schrifttext-Meme genannt, bei deren Vermehrung einzelne Teile (Wörter, Satzstücke) ausgetauscht werden. Einige Beispiele für diese Sorte Leerstellentext:

- »I for one welcome our new [Diskussionsgegenstand] overlords!«, ein auf *Slashdot* (siehe S. 187) oft wiederholtes, modifiziertes Zitat aus der Fernsehserie *Die Simpsons* (Folge »Deep Space Homer«), das die anbiedernd-kriecherische Huldigung eines künftigen nicht-menschlichen Machthabers (seien es Aliens, seien es Maschinen) ausdrückt – oft bezogen auf den Diskussionsgegenstand einer neu entdeckten Spezies oder einer neuen Technologie aus dem Bereich Robotik und Künstliche Intelligenz.

---

338 Zum Beleg siehe die Auswahl von Coppypastas hier: <http://schuchtel.net/mwiki/index.php/Kopierpaste-Archiv>

339 Einen Überblick zur Plagiatsaffäre Guttenberg gibt es auf Wikipedia: [http://de.wikipedia.org/wiki/Plagiatsaff%C3%A4re\\_Guttenberg](http://de.wikipedia.org/wiki/Plagiatsaff%C3%A4re_Guttenberg)

- Ein ebenfalls häufig auf *Slashdot* genutzter Snowclone ist das »russian reversal« (»russische Umkehrung«) des Komikers Yakov Smirnoff. Durch sinnentstellendes Vertauschen von Worten innerhalb eines Satzes betonte er Unterschiede zwischen den Vereinigten Staaten von Amerika und Sowjet-Russland. Beispiel: »In America, you watch Television. In Soviet Russia, TV watches you!« (»In Amerika schaust du Fernsehen. In Sowjetrussland schaut das Fernsehen dich!«). Ein »russian reversal« wird oft genutzt, um scherzhaft auf Gefahren der Nutzung bestimmter Technologien hinzuweisen: So wurden sowohl der tödliche Unfall des Besitzers von *Segway Inc.* (»... Segway drives you!«) als auch die Furcht vor Datenmissbrauch durch Suchmaschinen (»Google searches you!«) bereits derart verarbeitet.

Der Begriff »snowclone« wurde im Jahr 2004 in der Blogosphäre<sup>340</sup> geprägt bei der Suche nach einem griffigen Wort für journalistische Sprachklischees in der Form von Schablonensätzen wie »[Artikel-Gegenstand] ist das neue Schwarz« oder »Im Weltraum hört dich niemand [Verb]«. Als eine besonders oft wiederkehrende Phrase wurde diese Form diagnostiziert: »So wie Eskimos [Zahl] Wörter für Schnee haben, haben [Gruppe] [Zahl] Wörter für [gruppenspezifisches Thema].« Als Bezeichnung für derartige Schablonensätze wurde also ein angeblich besonders weit verbreitetes Beispiel gewählt.

## Beispiel: Casio-Mem

Am 7. November 2007 veröffentlichte Markus Beckedahl auf seinem Blog *Netzpolitik.org* einen Artikel über Qualitätsmängel seiner Digitalkamera vom Typ *Casio EX-770*. Er prangerte einen Displayschaden und mangelnde Widerstandsfähigkeit gegenüber Sand an<sup>341</sup>:

Vor einem Jahr hab ich mir für ca. 300 Euro die Casio EX-S770 Kamera gekauft. Diese war im Sommer schon schrott, weil irgendwie Sandkörner in die Kamera gekommen sind. Fand ich

340 <http://itre.cis.upenn.edu/~myl/languageblog/archives/000350.html>

341 *Mal wieder schrott: Casio EX-S770* <https://netzpolitik.org/2007/mal-wieder-schrott-casio-ex-s770/>

schon wunderbar, weil ich nur in Strandnähe war. Kostete mich dann 100 Euro Reparatur, weil Casio dafür keine Garantie übernehmen wollte. Vor zwei Monaten hab ich sie zurückbekommen. Heute dann der nächste Schaden: Das Display ist kaputt. Einfach so. Ohne Display ist die Kamera aber weitgehend wertlos. Mal schauen, was Casio sagt und ob diesmal die Garantie wenigstens zieht. Ich ärgere mich nur, dass ich soviel für eine Kamera ausgegeben habe, die innerhalb eines Jahres zum zweiten Mal kaputt ist. Und mich jetzt wieder mit dem Casio-Support rumärgern darf. Nochmal bin ich nicht bereit, Geld dafür auszugeben.

Bereits im August 2007 hatte Beckedahl über Probleme des Kameramodells geschrieben<sup>342</sup>. Nach eigener Aussage hoffte er, die Aufmerksamkeit des Herstellers zu erlangen; *Netzpolitik.org* gehört zu den meistverlinkten deutschen Blogs<sup>343</sup>.

Am selben Tag kündigte Beckedahl auf seinem Blog das *Girl Geek Dinner* an – eine Veranstaltung, zu der »Männer nur in Begleitung einer Frau erscheinen dürfen«<sup>344</sup>. Ein Autor des vorliegenden Buches eröffnete einen Diskussionsfaden zum Thema im Forum *Krautchan*.

Dort wurde rege diskutiert: Unter anderem war Thema, ob eine derartige Bevorzugung von Frauen feministisch motiviert wäre oder vielmehr eine Flirt-Taktik darstelle. Immer wieder äußerten sich *Krautchan*-Nutzer auch in den Kommentaren bei *Netzpolitik.org*; um 0:05 Uhr kommentierte ein Nutzer unter dem Namen »Markus«<sup>345</sup>:

Haha, sehr witzig von euch allen. Aber ich sag euch was: Gerade habe ich zwei Ischen abgegriffen, die sich gerade noch schnell frischemachen, bevor ich sie zu Hause richtig durchnehme. Wie ich sie bekommen habe? Ha, ganz einfach, ich sagte vor einem

---

342 *Casio EX-S770 ist nicht strandkompatibel?* <https://netzpolitik.org/2007/casio-ex-s770-ist-nicht-strandkompatibel/>

343 *deutsche blogcharts* im November 2007: <http://www.deutscheblogcharts.de/archiv/2007-11.html>

344 *Girl Geek Dinner* <https://netzpolitik.org/2007/girl-geek-dinner/>

345 Dieser und weitere satirische Kommentare (»White Geeks Dinner«) wurden auf *Netzpolitik.org* gelöscht.



Jahr hab ich mir für ca. 300 Euro die Casio EX-S770 Kamera gekauft. Diese war im Sommer schon schrott [...]

Der Rest des Kommentars bestand aus einer wörtlichen Wiedergabe des eingangs genannten Artikels. In der folgenden Zeit wurde dessen Text auf *Krautchan* verwendet, um fiktive Geschichten abrupt zu beenden.

Beckedahls Kritik der Casio-Digitalkamera wurde so wiederholt auf *Krautchan* veröffentlicht – zunächst im Wortlaut, später änderten Nutzer Details. So wurde etwa der Hersteller Adidas kritisiert:

Vor einem Jahr hab ich mir für ca. 300 Euro die Wanaka II GTX Unisex Laufschuhe gekauft. Diese waren im Sommer schon schrott, weil irgendwie Sandkörner in die Innenverschalung gekommen sind. Fand ich schon wunderbar, weil ich nur in Strandnähe war. Kostete mich dann 100 Euro Reperatur, weil Adidas dafür keine Garantie übernehmen wollte. Vor zwei Monaten hab ich sie zurückbekommen. Heute dann der nächste Schaden: Die Gummisohle ist kaputt. Einfach so. Ohne Sohle sind die Schuhe aber weitgehend wertlos. Mal schauen, was Adidas sagt und ob diesmal die Garantie wenigstens zieht. Ich ärgere mich nur, dass ich soviel für Schuhe ausgegeben habe, die innerhalb eines Jahres zum zweiten Mal kaputt sind. Und mich jetzt wieder mit dem Adidas-Support rumärgern darf. Nochmal bin ich nicht bereit, Geld dafür auszugeben.

Als **Schneeklon** eines prototypischen Internet-*Rants* identifiziert, wurde Beckedahls Artikel zu verschiedensten Themen umgeschrieben – von Enttäuschung über die Partei *Bündnis 90/Die Grünen* («Nochmal habe ich nicht Lust, meine Stimme dafür abzugeben.») bis hin zu einer (mußmaßlich fingierten) Aussage des ehemaligen deutschen Verteidigungsministers Karl-Theodor zu Guttenberg über die mangelnde Qualität seiner Doktorarbeit («Diese war im Sommer schon schrott, weil irgendwie Kopierpaste drin entdeckt wurde. Fand ich schon wunderbar, weil ich eigentlich die Bestnote erhalten hatte.»). In solchen angepassten Formen erschien er auch in anderen Teilen des Webs, zum Beispiel als Rant über ein defektes Auto auf der »Ratgeber Community« [gutefrage.net](http://gutefrage.net)<sup>346</sup> oder auf der Bürgersprech-

---

346 <http://www.gutefrage.net/frage/italiener-schon-schrott-was-soll-ich-tun>

stunden-Website [abgeordnetenwatch.de](http://abgeordnetenwatch.de) als Verbraucherschutzanfrage an den SPD-Politiker Dr. Dieter Wiefelspütz – der (oder sein Team) sie auch beantwortete<sup>347</sup>.

## Zitate

Zitate innerhalb schriftsprachlicher Kommunikation markieren Internet-Nutzer häufig, indem sie jede Zeile eines Zitats mit einem Größer-als-Zeichen (»>«) beginnen. Für im Klartext (d.h. ohne Auszeichnungssprache) übermittelte Nachrichten wie *E-Mails* handelt es sich um die vorherrschende Konvention<sup>348, 349</sup>. Da die Software vieler *Imageboards* derart ausgezeichnete Textzeilen in grüner Schrift darstellt, nennen Nutzer von *Imageboards* sie »greentext« (deutsch, sinngemäß »Grüntext«).

Innerhalb von Internet-Diskussionen auf *Imageboards* enthält *greentext* oft eine Zusammenfassung des beantworteten Beitrags durch den antwortenden Nutzer vor der eigentlichen Antwort<sup>350</sup>. Davon abgeleitet betonen Nutzer (vermeintliche) Folgerungen aus in Beiträgen getätigten Aussagen auf sarkastische Weise: Entsprechende englische Beiträge beginnen mit »> implying« (deutsch, sinngemäß: »> implizierend«) und enthalten oft nur *greentext*<sup>351</sup>.

In sogenannten »greentext stories« (deutsch: »Grüntext-Geschichten«) beschreiben Nutzer von *Imageboards* Geschichten aus ihrem Leben in Stichworten<sup>352</sup>. Bei *greentext stories* handelt es sich aller-

---

347 [http://www.abgeordnetenwatch.de/dr\\_dieter\\_wiefelspuetz-650-5785--f182315.html#q182315](http://www.abgeordnetenwatch.de/dr_dieter_wiefelspuetz-650-5785--f182315.html#q182315)

348 *Kleiner Leitfaden für den e-Mail-Verkehr, Zitate* <<http://www.hotze.net/email.htm#zitate>>

349 *The Text/Plain Format and DelSp Parameters* <<http://tools.ietf.org/html/rfc3676#section-4.5>>

350 *The language of image boards, continued* <<http://enc4415.blogspot.de/2011/04/image-board-languages-continued.html>>

351 *Encyclopaedia Dramatica: Implying implications* <[https://encyclopediadramatica.se/Implying\\_implications](https://encyclopediadramatica.se/Implying_implications)>

352 *Know Your Meme: Green Text Stories* <<http://knowyourmeme.com/memes/green-text-stories>>

dings nicht um Zitate: Die Auszeichnung eigener Erfahrungen als *greentext* zeigt die Übernahme des Beitragsinhalts aus einem anderen Kontext, dem nicht verschriftlichen Erleben, an.

## Wortfilter

In manchen Mem-Ökosystemen existieren sog. *Wortfilter*: Von den Betreibern ausgesuchte Phrasen ersetzt die präsentierende Software durch andere. Oft wollen die Betreiber die Verwendung unerwünschter Formulierungen ins Lächerliche ziehen: Auf dem englischsprachigen *Imageboard 7chan* ersetzt etwa ein Wortfilter die homophobe Beschimpfung »faggot« (deutsch: »Schwuchtel«) durch »spider expert« (deutsch: »Spinnen-Experte«)<sup>353</sup>. Die Software des Blogs *Riesenmaschine* hingegen ersetzt *Emoticons* und Inflektive (ungebeugte Verbformen wie »grins«) durch spöttische Bemerkungen<sup>354</sup>:

An dieser Stelle habe ich einen Inflektiv hingemacht, für den ich mich schämen werde, sobald ich begriffen habe, was das überhaupt ist.

Auf dem deutschsprachigen *Imageboard Krautchan* existieren Wortfilter für Personen: Seitdem der Blogger Sascha Lobo in der Fernsehsendung »Sixtus vs. Lobo« *Krautchan*-Meme verwendete<sup>355</sup>, erscheint an Stelle seines Names der des ehemaligen US-amerikanischen Präsidenten Dwight D. Eisenhower<sup>356</sup>. Im Vorfeld des Eurovision Song Contest 2010 ersetzten die Betreiber Vor- und Nach-Namen der Sängerin »Lena Meyer-Landrut« durch die Namen der Krankheiten Lepra und Creutzfeldt-Jakob, nachdem Nutzer sie oft in Beiträgen erwähnt hatten.

---

353 *Encyclopaedia Dramatica: Spider Expert* <[https://encyclopediadramatica.se/Spider\\_expert](https://encyclopediadramatica.se/Spider_expert)>

354 *Riesenmaschine* filtert Inflektive: <<http://riesenmaschine.de/index.html?nr=20060124160344#6>>

355 *Sixtus vs. Lobo: Trolle* <<http://www.sixtus-vs-lobo.de/svl/video/176/>>

356 *Krautwiki: Wortfilter* <<http://schuchtel.net/mwiki/index.php/Wortfilter>>

Im Gegensatz zu Zensurverfahren (etwa dem Ersetzen von Wörtern durch Sternchen) können Nutzer die ursprüngliche Version bearbeiteter Beiträge erschließen, sofern sie die Ersetzungen kennen. *Wortfilter* taugen somit zur Identifikation von Uneingeweihten: Diese wissen oft nicht, welche Teile eines Beitrags einem *Wortfilter* entstammen.

Nutzer verwenden die durch *Wortfilter* bekannten Ersetzungen auch außerhalb zugehöriger Mem-Ökosysteme, etwa in Chats oder gesprochener Sprache. Eine Neuformulierung kann dabei die ursprüngliche Phrase ablösen: Auf dem englischsprachigen *Imageboard 4chan* ersetzte ein Wortfilter das Wort »wapanese« durch das Wort *weeaboo*. Bei »weeaboo« handelte es um ein bedeutungsloses Wort aus dem Comic *The Perry Bible Fellowship*<sup>357</sup>, heutzutage hat es »wapanese« als Schimpfwort für nicht-japanische Fans japanischer Populärkultur (»wannabe japanese«) abgelöst<sup>358</sup>.

## Übersetzung

### Wort-für-Wort-Übersetzung

Bei der Wort-für-Wort-Übersetzung erfolgen Übersetzungen aus einer Sprache in eine andere Wort für Wort; Übersetzer berücksichtigen hierbei nicht den für die Bedeutung von Idiomen (etwa Redensarten und Redewendungen) notwendigen Kontext. Typisch ist diese Art der Übersetzung für Sprachanfänger und naive Computerprogramme.

Der humoristische Effekt entsteht durch Bedeutungswandel. Zeigen lässt sich dies am Bibelspruch »Der Geist ist willig, doch das Fleisch ist schwach.«<sup>359</sup>, der bedeutet, dass Pläne aus Bequemlichkeit nicht eingehalten werden. Kritik an maschineller Übersetzung enthält oft die Behauptung, ein Programm habe den Satz folgendermaßen ins

---

357 *The Perry Bible Fellowship: Weeaboo* <<http://pbfcomics.com/71/>>

358 *Urban Dictionary: Weeaboo* <<http://www.urbandictionary.com/define.php?term=Weeaboo>>

359 Lutherbibel von 1912, *Matthäus 26,41*: [http://bibel-online.net/buch/luther\\_1912/matthaeus/26/#41](http://bibel-online.net/buch/luther_1912/matthaeus/26/#41)

Russische übersetzt (sinngemäß): »Der Whisky ist stark, aber das Fleisch ist faul.«<sup>360</sup>

Viele Idiome in der deutschen Internetsprache lassen sich auf Wort-für-Wort-Übersetzungen englischer Originalwörter zurückführen. So stammt die Bezeichnung »lauern« (Konsumieren von Inhalten im Internet, ohne selbst dazu beizutragen) vom englischen »to lurk«. Die deutsche Aufforderung an Neuankömmlinge auf *Imageboards* »lauer mehr« lässt sich auf das englische »lurk more« zurückführen; sinngemäß »beobachte und lerne, wie unsere Kultur funktioniert, bevor du etwas beiträgst«. Auch der Ratschlag »handle mit es« entstand durch eine Wort-für-Wort-Übersetzung der englischen Aufforderung »deal with it« (sinngemäß: »bewältige es«).

Dass Nutzer Kontextverluste erkennen, zeigt der ironisierende Umgang mit Wort-für-Wort-Übersetzungen: Begründet durch die (falsche) Annahme, das Wort »Link« denotiere in jedem Kontext den Namen eines Elfenjungen aus der Computerspielreihe *Legend of Zelda*<sup>361</sup> fragen Nutzer des *Imageboards Krautchan* immer wieder nach »Elfenjungen« zu Texten, Bildern und Videos (URLs).



Abb. 55: »Handel mit S«

## Lautgetreue Übersetzung

Bei einer lautgetreuen Übersetzung erfolgen Übersetzungen von Wörtern einer Sprache in eine andere anhand von Ähnlichkeiten in Schrift oder Aussprache, auch wenn sich die Bedeutungen unterscheiden. Paare von derartigen Wörtern (sog. »falsche Freunde«) finden sich oft bei verwandten Sprachen wie Deutsch und Englisch; ihr Vorkommen kann Sprachanfänger zu Fehlern verleiten.

<sup>360</sup> *The whisky was invisible, or Persistent myths of machine translation* (Falsche Quellenangabe für »Der Geist ist willig, doch das Fleisch ist schwach.«: *Markus 13,4*) <http://www.hutchinsweb.me.uk/MTNI-11-1995.pdf>

<sup>361</sup> [http://de.wikipedia.org/wiki/The\\_Legend\\_of\\_Zelda](http://de.wikipedia.org/wiki/The_Legend_of_Zelda)

Internetsprache enthält lautgetreue Übersetzungen fast ausschließlich als absichtlich herbeigeführte Verfremdung. Verwenden Nutzer lautgetreue Übersetzungen konsistent, entstehen neue Redewendungen: Der Aussage »niemand kehrt« liegt eine lautgetreue Übersetzung des englischen »nobody cares« zugrunde (Bedeutung: »niemanden interessiert es«); die Bezeichnung »Neubiene« (für Neulinge auf dem deutschsprachigen Internetforum *Krautchan*) stammt vom englischen »newbie«.

Eine lautgetreue Übersetzung kann auch über mehr als zwei Sprachen stattfinden: So stammt die deutsche Bezeichnung »Säge« (für einen Beitrag auf einem *Imageboard*, der den zugehörigen Faden nicht als aktuell markiert<sup>362</sup>) vom englischen »to sage«, das wiederum vom japanischen »下げ« (»sage«, kurz für »下げろ« / »sageru«) stammt.

Für neu erfundene Wörter ist eine lautgetreue Übersetzung semantisch unproblematisch: Die auf *Krautchan* verwendete Bezeichnung »Wieherbuh« (ein Schimpfwort für nicht-japanische Fans japanischer Populärkultur<sup>363</sup>) ist angelehnt an das englische »weeaboo« aus dem Webcomic *The Perry Bible Fellowship*<sup>364</sup>.

## Memetische Mutation

Sprachliche Internet-Meme zeichnen sich durch die absichtliche Unkenntlichmachung sprachlicher Äußerungen aus. Dies kann auf der schriftlichen, lautmalerischen, grammatikalischen und inhaltlichen Ebene geschehen. Nutzer verwenden sprachliche Verzerrung sowohl zur sozialen Abgrenzung der eigenen Subkultur als auch als einfache Methode zur Erstellung von Nonsense-Inhalten.

## Schriftliche Verfremdung

Schriftliche Verfremdung bezeichnet das Ersetzen von Schriftzeichen durch andere. Im weitesten Sinne handelt es sich bei derartigen Ver-

---

362 <https://www.4chan.org/faq#sage>

363 *Urban Dictionary: Weaboo* <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=Weaboo>

364 *The Perry Bible Fellowship* <http://pbfcomics.com/71/>

fremdungen um Geheimschrift mit monoalphabetischer Substitution, d. h., es existiert eine feste Zuordnung von Zeichen im Originaltext zu Zeichen des verfremdeten Textes. Internet-Nutzer verwenden schriftliche Verfremdung oft zur soziokulturellen Distinktion.

Das wohl bekannteste Beispiel für schriftliche Verfremdung ist *Leet-speak* – eine Schreibweise, bei der Nutzer Buchstaben des lateinischen Alphabets durch ähnlich aussehende Ziffern ersetzen (Beispiel: »Elite« → »31337«).

Schriftliche Verfremdung kann durch Tippfehler inspiriert sein: So befindet sich auf der *QWERTY*-Tastaturbelegung in der Nähe der »Shift«-Taste die Z-Taste; durch unachtsames Tippen des Akronyms *OMG* (englisch »Oh my god«, deutsch »Oh, mein Gott«) entstand die verfremdete Form »ZOMG«. Verfremdungen dieser Art können mehrfach und unabhängig voneinander entstehen: Beim Computerspiel *Counterstrike* müssen Nutzer den Buchstaben »Z« eingeben, um eine Textnachricht an Mitspieler zu senden; hierdurch kann ebenfalls »OMG« zu »ZOMG« verfremdet werden<sup>365, 366</sup>.

Im Dezember 2008 entdeckten Nutzer des finnischen Internetforums *Jonneweb* das *Imageboard Kuvalauta*<sup>367</sup> und nahmen auch dort an Diskussionen teil. Spätestens seit August 2009 verfassten *Kuvalauta*-Nutzer Beiträge mit sprachlichen Fehlern, um sich über die mangelnden Internet-Sprachkenntnisse der *Jonneweb*-Nutzer lustig zu machen. Die Beiträge enthielten unter anderem *Emoticons* mit duplizierten Elementen (etwa »:---DDDD« [:---DDDD]\_); ihre Nutzung steht seitdem für eine (angebliche) Unfähigkeit, *Emoticons* korrekt zu verwenden.

Neben soziokultureller Distinktion ermöglicht schriftliche Verfremdung die Umgehung automatischer Filtersysteme, die etwa die Zei-

---

365 *What is the origin of ZOMG?*: <http://english.stackexchange.com/questions/4075/what-is-the-origin-of-zomg> Frühe Verwendung von ZOMG im April 1999: [https://groups.google.com/forum/?fromgroups=#!msg/alt.fan.nb/XSxUAKC\\_3Lk/GB9num1ihrMJ](https://groups.google.com/forum/?fromgroups=#!msg/alt.fan.nb/XSxUAKC_3Lk/GB9num1ihrMJ)

366 Tastaturbelegung des Computerspiels *Counterstrike*: <http://counterstrike.wikia.com/wiki/Controls#Communication>

367 <http://web.archive.org/web/20081201013520/http://www.jonneweb.net/>

chenkombination »Mara« erkennen, nicht jedoch die verfremdete Form »/\ / \ara«.

## Grammatikalische Verfremdung

Ein Beispiel für grammatikalische Verzerrung ist die *LOLspeak* genannte Beschriftung von *LOLcat*-Bildmakros. Hierbei handelt es sich um lautmalerisch geschriebene englische Sprache mit absichtlichen Rechtschreib- und Grammatikfehlern.

Spezifisch für den deutschen Sprachraum ist die konsistente Verwendung des Präteritums statt des Perfekts zur Beschreibung eigener Handlungen (etwa »ich lachte« statt »ich habe gelacht«) in gesprochener und geschriebener Sprache. Die Bedeutungsveränderung ist subtil: Im Gegensatz zum Perfekt vermittelt das Präteritum keinen Gegenwartsbezug; da deutschsprachige Literatur Vergangenes zumeist im Präteritum erzählt, wirken die beschriebenen Handlungen fikionalisiert.

## Lautmalerische Verfremdung

Im Internetforum *Krautchan* kann die Frage nach der Herkunft einer Datei schlicht »Qualle?« lauten; gefragt wird hiermit allerdings nach der »Quelle« der Information. Auf ähnliche Weise verfremdeten *Krautchan*-Nutzer das Schimpfwort »Schwuchtel« (Bezeichnung für Homosexuelle und feminine Männer) zu »Schuchtel« (und gelegentlich, den Lautwandel übertreibend, zu »Schachtel«).

Da Internetsprache fast ausschließlich Schriftsprache ist, lässt sich ein derartiger Lautwandel nicht durch mangelhafte Aussprache oder fehlerhafte Wahrnehmung bzw. entsprechende Kompensationsversuche erklären. Auch Tippfehler als Grundlage erscheinen unwahrscheinlich, da mit der häufigen Tastaturbelegung QWERTY produzierte fehlerhafte Wörter zumeist schwer aussprechbar sind.



# Microblogging-Memetik am Beispiel Twitter

*Microblogging* ist eine weitere Verbreitungsbahn für Meme. Bei dieser speziellen Form des Bloggens ist der Umfang einzelner Blog-Beiträge stark beschränkt. Oft ist pro Beitrag nur eine niedrige dreistellige Zahl an Schriftzeichen erlaubt, oder nur ein einziges eingebundenes Bild oder Video. Microblogging findet im Rahmen von speziellen Microblogging-Diensten statt, die diese Begrenzungen durchsetzen und die Beiträge ihrer Nutzer auf verschiedene Weisen organisieren und miteinander vernetzen. Wie Microblogging konkret aussieht, und wie Internet-Meme unter seinen Bedingungen funktionieren, lässt sich an Twitter zeigen.

Der Microblogging-Dienst Twitter hat seit seiner Gründung im Jahr 2006 über eine halbe Milliarde Nutzer gewonnen<sup>368</sup>. Nutzer betreiben unter [twitter.com](http://twitter.com) persönliche Nachrichtenticker in Form einer anwachsenden chronologischen Liste eigener schriftlicher Mitteilungen (»Tweets«). Deren Länge ist auf 140 Zeichen beschränkt.

Die Tweet-Abfolgen einzelner Nutzer sind wie Blogs als Webseiten per Browser abrufbar (Abb. 56), aber auch über spezielle Clients und über Twitters API. Nutzer können die Tweets anderer Nutzer abonnieren (ihnen »folgen« oder »followen«) und sich so eine Übersicht aller Tweets mehrerer Nutzer zusammenstellen, die ihnen angezeigt wird, wenn sie eingeloggt sind (Abb. 57). Außerdem ermöglicht Twitter über Website, API und Clients eine Echtzeit-Volltextsuche durch alle neuesten Tweets der Nutzer, die öffentlich twittern. (Nutzer können ihre persönliche Chronologie auch auf »protected« (»geschützt«) stellen – dann sind sie nur »Followern« zugänglich, die ausdrücklich von ihnen freigeschaltet wurden.)

368 <http://techcrunch.com/2012/07/30/analyst-twitter-passed-500m-users-in-june-2012-140m-of-them-in-us-jakarta-biggest-tweeting-city/>



Abb. 56: Beispiel einer individuellen Tweet-Chronologie



Abb. 57: Beispiel eines Streams aus Tweets, den Twitter einem Nutzer aus den Mitteilungen der Nutzer zusammenstellt, denen er folgt

# Memetische Features

Wesentliche Features von Twitter entstanden als Meme unter den Nutzern, die vom Betreiber aufgegriffen und nachträglich in die Architektur seines Dienstes eingearbeitet wurden. Einige dieser memetischen entstandenen Features sind selbst wiederum Wegbereiter von Memen.

## Replies

Von Anfang an wurde der Dienst nicht nur fürs Monologisieren im eigenen Tweet-Strom genutzt, sondern auch zum Dialog mit anderen Nutzern: Tweets nahmen auf andere Tweets Bezug, Nutzer adressierten einander über ihre Profilnamen. In den ersten Monaten von Twitter erprobten Nutzer verschiedene Methoden, einen Tweet als Anrede anderer Nutzer zu markieren. Schließlich setzte sich die Konvention durch, im Tweet den Profilnamen mitsamt einem »@«-Präfix zu markieren. Da das @-Zeichen im Englischen »at« (»an«) heißt, ließ sich eine Nachricht inklusive der Zeichenfolge »@Ben« als eine Nachricht »an Ben« lesen. Bis dahin wurde das @ auch für andere Kontext-Zuordnungen benutzt – etwa als »@ work« (»bei der Arbeit«) oder »@Errand« (»an einem Auftrag«). Diese Nutzung verflüchtigte sich gegenüber der Nutzer-Adressierungs-Konvention und wurde später durch *Hashtags* (siehe unten) ersetzt<sup>369</sup>.

Twitter erkannte dieses Massenphänomen und reagierte: Nutzernamen mit vorangestelltem @ werden spätestens seit Sommer 2007<sup>370</sup> im HTML-Code der Webseite als Verlinkung auf das adressierte Nutzerprofil markiert. Zudem wurde unter die Anzeige jeder Nach-

---

369 Konventions-Entwicklungsgeschichte und Beispiele entnommen aus »Origin of the @reply – digging through Twitter's History«, 9. Juli 2012, *Anarchogeek.com* / <http://anarchogeek.com/2012/07/09/origin-of-the-reply-digging-through-twiters-history/> / Garrett Murray, »The Real History of the @reply on Twitter«, 10. Juli 2012, *ManiacalRage.net* / <http://log.maniacalrage.net/post/26935842947/the-real-history-of-the-reply-on-twitter/> / Dom Sagolla, »First Use of Twitter @ Sign«, *140characters.com* / <http://www.140characters.com/2012/06/06/first-use-of-twitter-sign/>

370 »Are You Twittering @ Me?«, 29. Mai 2007, *Twitter Blog* / <http://blog.twitter.com/2007/05/are-you-tweeting-me.html>

richt ein kleiner »Reply«-Button gesetzt: Darüber lässt sich ein Eingabefeld zum Schreiben eines Tweets öffnen, in das der Profilname des Angesprochenen mitsamt »@«-Präfix bereits eingefügt ist.

## Retweets

Der *Retweet* ist eine stark memetische Praxis: die Übernahme eines fremden Tweet-Textes in die Abfolge der eigenen Tweets, also seine Weiterverbreitung an die eigene Leserschaft. Hierbei wird er als Zitat markiert, mit Nennung des ursprünglichen Autors.



Abb. 58: Manueller Retweet, kommentiert und kaskadiert. Die Anzeige »3 Retweets« zählt native Retweets des manuellen Retweets<sup>371</sup>

Auch der Retweet entwickelte sich als Konvention unter Nutzern, bevor er zum offiziellen Twitter-Feature wurde<sup>372</sup>. Im April 2007 begann ein Retweet noch mit der Zeichenfolge »ReTweet:«, gefolgt vom Profilnamen des zitierten Nutzers – und dann (nach einem tren-

371 <[https://twitter.com/Nienor\\_/status/305293365296123904](https://twitter.com/Nienor_/status/305293365296123904)>

372 Anne Helmond, »On Retweet Analysis and a Short History of Retweets«, 19. Januar 2013, *New Media Research Blog* / <http://www.annelmond.nl/2013/01/19/on-retweet-analysis-and-a-short-history-of-retweets/>

nenden Leerzeichen) dem zitierten Text. Diese Vorrede wurde rasch gekürzt auf die Zeichenfolge »RT @« plus Profilname. Das Zeichensparen ist auf Twitter aufgrund seines 140-Zeichen-Limits eine Tugend: Kommt der zitierte Text selbst schon nahe an diese Grenze, ist für Zitier-Vorbemerkungen kaum Raum. Im Kampf um jedes einzelne Zeichen wird »RT« teils auf das Einzelzeichen »△« gekürzt<sup>373</sup>.



Abb. 59: Ausschnitt aus der Tweet-Chronologie des Nutzers @plomlompom: Zwischen seinen eigenen Tweets findet sich der native Retweet eines Tweets des Nutzers. @timprilove. Dieser Tweet zählte zu dem Zeitpunkt bereits über eintausend native Retweets.

Im November 2009 integrierte Twitter eine eigene Retweet-Funktion in seine Architektur<sup>374</sup>: Ähnlich dem »Reply«-Button wird nun unter jedem Tweet auch ein »Retweet«-Button angezeigt. Durch seine Betätigung gerät der jeweilige fremde Tweet in die Abfolge der eigenen Tweets – in einer Rahmung, die sowohl den ursprünglichen Autor als auch den eigenen Akt des Zitierens benennt (Abb. 59).

373 Stowe Boyd, »New Twitter Code For Retweet: △«, 26. September 2008, stoweboyd.com / <http://stoweboyd.com/post/827886294/new-twitter-code-for-retweet>

374 Evan Williams, »Why Retweet works the way it does«, 10. November 2009, evhead.com / <http://evhead.com/2009/11/why-retweet-works-way-it-does.html> / »Retweet Limited Rollout«, 5. November 2009, *Twitter Blog* / <http://blog.twitter.com/2009/11/retweet-limited-rollout.html>

Technisch ist ein solcher Retweet (von hier an *nativer Retweet* genannt, in Abgrenzung zum traditionellen *manuellen Retweet*) eher ein Link auf den ursprünglichen Tweet als eine Kopie seines Textes ins eigene Getwittere. Im Gegensatz zu manuellen Retweets zählen native Retweets nicht als eigenständige Tweets und lassen sich nicht mit eigener URL referenzieren. Dafür steigern sie einen Retweet-Zähler im zitierten Tweet (Abb. 58).

Der native Retweet hat den manuellen Retweet nur zum Teil ersetzt. Welche Art des Retweets vorzuziehen sei, ist umstritten<sup>375</sup>. Der manuelle Retweet kostet oft Kürzungs- bis Reformulierungs-Arbeit gegenüber dem Zitat, erlaubt aber auch vorangestellte Kommentierungen und Retweet-Kaskaden (Abb. 58) sowie andere Spielereien wie etwa gefälschte Retweets, zu denen gar kein Original existiert. Der native Retweet ist fälschungssicher, aber auch stärker technisch von Twitters Architektur kontrolliert: So können Nutzer das native Retweeten ihrer Tweets durch einzelne (durchs »Blocken« derselben) wie alle Nutzer (indem sie ihre eigenen Tweets auf »protected« schalten) unterbinden oder Twitter anweisen, ihnen keine nativen Retweets anderer anzuzeigen<sup>376</sup>. Native Retweets erlauben die Verbreitung von Texten nur unter unveränderter Erhaltung des Originals und entlang autorisierter Bahnen. Manuelle Retweets sind vergleichsweise anarchisch, verbreiten Texte auch über das von ihren Autoren Erwünschte hinaus und können sich auf dem Weg verändern.

## Hashtags

*Hashtags* verschlagworten/»taggen« Tweets als einem bestimmten Kontext (etwa einem Ort, Ereignis oder Diskussionsthema) zugehörig. Ein Hashtag besteht aus einer Abfolge alphanumerischer Zeichen mit einer Raute (»hash«) als Präfix – zum Beispiel: »#MemBuch«. Sie können an beliebiger Stelle im Tweet-Text stehen, auch als Teil von Sätzen – etwa so: »Schreibe gerade am #MemBuch.«

---

375 Ray Beckerman, »Retweet the old fashioned way, using 'classic' or 'traditional' retweets only«, 4. Februar 2012, *Ray's 2.0* / <http://rays20.blogspot.de/2010/06/traditional-retweet-tr-key-to.html>

376 »FAQ about Retweets (RT)«, *Twitter Help Center* / <http://support.twitter.com/articles/77606-faqs-about-retweets-rt>

Als Nutzerkonvention entstanden Hashtags im August 2007. In Schreibweise und Verwendung ahmten sie damals ähnliche Muster aus dem Chat-Protokoll IRC und dem Microblogging-Dienst Jaiku nach. Ihren Durchbruch erlebten sie im Oktober desselben Jahres im Rahmen einer Naturkatastrophe: Twitterer einigten sich auf identische Markierung ihrer Tweets zum Thema mittels der Zeichenfolge »#sandiegofire«<sup>377</sup>. Damals besaß Twitter noch keine eingebaute Volltext-Suche durch bereits vorhandene Tweets, dafür aber die Option, künftige Tweets entlang bestimmter Zeichenfolgen zu abonnieren – ein naheliegendes Anwendungsgebiet für Hashtags. Seit Sommer 2009 bietet Twitter eine Volltext-Suche durch alle öffentlichen Tweets an und verlinkt automatisch jeden Begriff mit Rauten-Präfix zu einer Übersicht anderer Tweets mit derselben Zeichenfolge<sup>378</sup>.

Erfolgreiche Hashtags sind im einfachsten Sinn Meme: als Text, der von Nutzern wahrgenommen und dann in ihren eigenen Nachrichten an andere weiterverbreitet wird. Oft scheinen Hashtags naheliegend, werden etwa von Veranstaltungsnamen vorgegeben. So war im Dezember 2012 »#29c3« ein populärer Hashtag zur sich offiziell ebenso (ohne Rauten-Präfix) abkürzenden Veranstaltung des »29th Chaos Communication Congress«. Oft erproben Nutzer verschiedene Zeichenfolgen als Hashtag für denselben Kontext. Erst mit der Zeit einigt sich die Nutzerschaft dann auf einen einzigen gemeinsamen. Außerdem kann bei erfolgreichen Hashtags Streit darüber entstehen, welchen Kontext sie bezeichnen, für welche Tweets sie angemessen seien. So ergab sich im Zusammenhang mit der Ök Katastrophe im Golf von Mexiko im April 2010 unter US-Amerikanern der Hashtag »#spill«. Im späteren Verlauf des Jahres benutzten Australier denselben Hashtag zur Verschlagwortung einer innenpo-

---

377 Zur Geschichte der Hashtags siehe: »The History of Hashtags«, 26. Juni 2012, *Hashtags.org* / <http://www.hashtags.org/platforms/twitter/history-of-hashtags/> / Liz Gannes, »The Short and Illustrious History of Twitter #Hashtags«, 30. April 2010, *Gigaom* / <http://gigaom.com/2010/04/30/the-short-and-illustrious-history-of-twitter-hashtags/>

378 »Twitter Search for Everyone!«, 30. April 2009, *Twitter Blog* / <http://blog.twitter.com/2009/04/twitter-search-for-everyone.html> / Man beachte den Screenshot mit verlinktem Hashtag: <[http://2.bp.blogspot.com/\\_E8ZD85Wzu9E/SfocH8ayjKI/AAAAAAAAA18/AhZjOvv4yGo/s1600/search.png](http://2.bp.blogspot.com/_E8ZD85Wzu9E/SfocH8ayjKI/AAAAAAAAA18/AhZjOvv4yGo/s1600/search.png)>

litischen Krise. Beide Nutzergruppen stritten darüber, welchem Thema der Hashtag zugehöre und für welches Thema ein Alternativ-Hashtag genutzt werden solle<sup>379</sup>.

## Hashtag-Meme

Hashtags wirken aber auch in komplexerer Weise memetisch: Sie verbreiten sich nicht nur als beschreibendes Schlagwort für Tweets, sondern auch als Anleitung für neue Tweets.

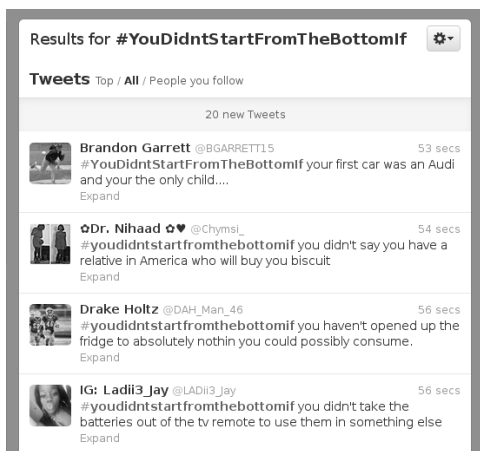


Abb. 60: Echtzeit-Suche nach dem memetischen Hashtag »#YouDidntStartFromTheBottomIf«. Die Zeitangaben bezeichnen den Abstand vom Jetzt zur Veröffentlichung. Die Anzeige »20 new Tweets« nennt die Zahl neuerer Tweets, die seit dem letzten Updaten der Suchergebnis-Anzeige verfügbar geworden sind.

<sup>379</sup> Zu diesem Fall im Speziellen, aber auch zur politischen Aushandlung von Hashtags auf Twitter im Allgemeinen, siehe: Jean Burgess, Axel Bruns, »The Use of Twitter Hashtags in the Formation of Ad Hoc Publics«, Paper zur 6th European Consortium for Political Research General Conference (25.-27. August 2011, Reykjavik, Island) / <http://eprints.qut.edu.au/46515>



Manche Hashtags sind als Anfang eines Satzes formuliert, den es zu vervollständigen gilt. Ein Beispiel ist »#YouDidntStartFromTheBottomIf« (»Du hast nicht von unten angefangen, wenn ...«) So lautete ein populärer Hashtag am 24. Februar 2013 (Abb. 60): Im Sekundentakt entstanden neue Tweets verschiedenster Nutzer, die diesen Hashtag verwendeten und den Satz mit eigenen Worten zu Ende führten – in ernst oder scherzhaft gemeinter Schilderung von Merkmalen relativer Armut.

Andere Hashtags enthalten präzise Formulierungsanweisungen. So kursierte im August 2011 das Hashtag »#ReplaceMovieNamesWithVoldemort«, das dazu auffordert, einzelne Wörter in Filmtiteln durch den Namen »Voldemort« (eine Figur aus dem Harry-Potter-Universum) zu ersetzen<sup>380</sup>. Heraus kamen Tweets wie (in Anspielung auf den 2005er Film *V for Vendetta*) »V for Voldemort #ReplaceMovieNamesWithVoldemort«<sup>381</sup>. Ein solcher Tweet transportiert sowohl die Handlungsanweisung als auch ihre exemplarische Ausführung an weitere Leser. Die wiederum werden vom scherzhaften Spiel getriggert, es in eigenen Tweets auszuprobieren. So breitet sich ein Hashtag-Spiel epidemisch aus.

In der Twitter-Forschung heißen solche Trends *micro-memes*, weil sie binnen weniger Stunden ab Start enorme Verbreitung erreichen, aber ebenso schnell wieder vollends absterben – so als verlören sie, einmal durchgespielt, ihren Reiz. Bei einem aufsteigenden »micro meme« mitzuspielen, verspricht Aufmerksamkeit für die eigenen Tweets über die eigenen Follower hinaus: Mitspielende Nachrichten erscheinen in der kurzfristig populären Suche nach allen Tweets, die besagten Hashtag verwenden (Abb. 60). Mit Abnahme der Popularität des Hashtags und damit der Suche nach ihm sinkt wiederum die Motivation, am Spiel mitzuwirken – und es so am Leben zu halten.

---

380 Für diverse Beispiele siehe: Kate.moon, »Replace Movie Names with Voldemort«, 17. August 2011, *Harry Potter Wiki* / [http://harrypotter.wikia.com/wiki/User\\_blog:Kate.moon/Replace\\_Movie\\_Names\\_with\\_Voldemort](http://harrypotter.wikia.com/wiki/User_blog:Kate.moon/Replace_Movie_Names_with_Voldemort)

381 <<http://twitter.com/NextMovie/status/103900321612447744>>

Eine positive Rückkopplung treibt die Meme hoch, eine negative drückt sie wieder herab<sup>382</sup>.

Twitter selbst beeinflusst Aufstieg und Fall von Hashtags durch eine prominent auf der Website plazierte Liste von »Trending Topics«: kurzfristig populären »Themen« (oder eher Zeichenfolgen) in aktuellen Tweets. Die Liste wird oft dominiert von memetische Hashtags. Nach welchen Algorithmen Twitter »trendende« Zeichenfolgen in diese Auswahl aufnimmt oder wieder hinauswirft, lässt sich zwar von Außen grob vermuten, wird aber im Detail geheimgehalten<sup>383</sup>.

## Microblogging anderswo

Twitter ist ein Microblogging-Dienst unter mehreren. Andere sind sehr ähnlich strukturiert, insbesondere als Verbreitungsraum für Meme. Ein anderer populärer Dienst Beispiel ist Tumblr. Nutzer verbreiten Inhalte hier über Mechanismen, die analog zu Twitters nativen Retweets und Hashtags funktionieren – nur heißen sie »reblogs« und »tags«. Im Vergleich zu Twitter verbreiten sich auf Tumblr häufiger Bilder und Videos viral. Für deren Präsentation ist der Dienst stärker optimiert als Twitter. (Abb. 61).

Innerhalb einzelner Microblogging-Dienste wie Twitter und Tumblr zirkulieren die »micro memes« sehr rege – entlang der Bahnen, die diesen Diensten jeweils eigen sind, wie beispielsweise dem nativem Retweet. Umso gehemmter ist der Mem-Austausch zwischen den Diensten. Die Reichweite des nativen Retweets endet an den Grenzen von Twitter. Der Export eines Tweet-Texts in andere Kommunikationsräume ist nur mit gesteigertem Aufwand möglich. Umge-

---

382 Zu Twitters »micro-memes« und der Analyse der Motivations- und Popularisierungsmechanismen hinter ihnen siehe: Jeff Huang, Katherine M. Thornton, Efthimis N. Efthimiadis, »Conversational Tagging in Twitter« in *Proceedings of the 21st ACM conference on Hypertext and hypermedia*, 2010 / [http://jeffhuang.com/Final\\_TwitterTagging\\_HT10.pdf](http://jeffhuang.com/Final_TwitterTagging_HT10.pdf)

383 Ross Wilson, »Trending on Twitter: A Look at Algorithms Behind Trending Topics«, 3. Dezember 2012, *IgniteSocialMedia.com* / <http://www.ignitesocialmedia.com/twitter-marketing/trending-on-twitter-a-look-at-algorithms-behind-trending-topics/>

kehrt erfordern Importe von Inhalten deren Zurechtstutzen in die Begrenzungen des jeweiligen Microblogging-Dienstes. So erlaubt der Dienst App.net 256 Schriftzeichen pro Beitrag – genug, um den Volltext eines Tweets zu zitieren. Ein App.net-Beitrag maximaler Länge muss für einen Import in Twitter dagegen auf fast seine Hälfte gekürzt werden. Die Meme, die innerhalb einzelner Microblogging-Gehege entstehen, sind für die Verbreitung innerhalb dieser Gehege optimiert und brechen nur selten aus.

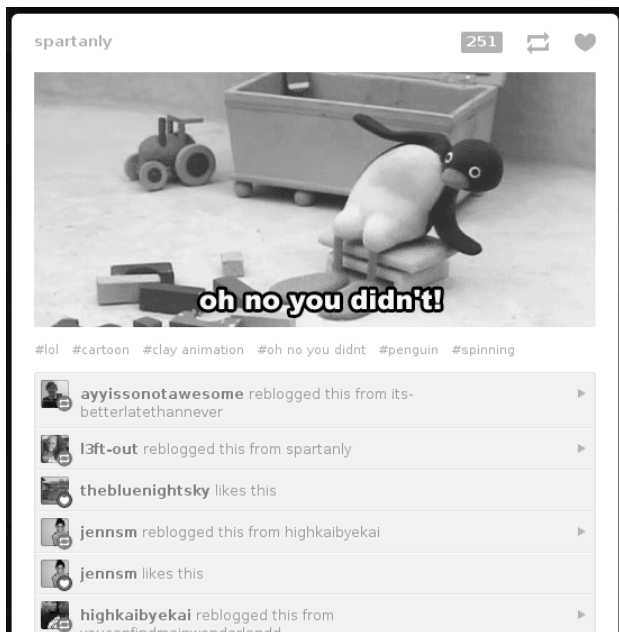


Abb. 61: Ein memetisches Motiv auf Tumblr. Rechts oben sichtbar: das »Reblog«-Symbol im Stil von Twitters »Retweet«-Symbol. Unterhalb des Bildes sichtbar: »Tags« im Stil der Twitter-Hashtags und eine Liste von »Reblogs«<sup>384</sup>.

384 <<http://www.tumblr.com/tagged/oh%20no%20you%20didnt>> am 26. Februar 2013.



---

# Multimedia-Memetik

Die Ausdrucksformen Schrifttext und Standbild decken einen großen Teil der Internet-Meme ab. Das Web und seine Browser können aber mehr wiedergeben – beispielsweise Klang und Bewegtbild.

Das Erstellen und Variieren von Schrifttext- und Standbild-Inhalten fällt schon seit frühesten Web-Zeiten leicht: Einfache Texteditoren und Bildbearbeitungsprogramme stehen auf nahezu jedem System in einfach erlern- und bedienbarer Form zur Verfügung. Gerade Schrifttext verbraucht wenig Speicher und verursacht nur geringste Verbreitungskosten. Das Erzeugen und Bearbeiten von Sound- und Video-Inhalten erfordert vergleichsweise komplexe Programme, Aufnahmegeräte und Vorlagen. Video-Dateien erreichen schnell beachtliche Dateigrößen. Solche Hürden bremsten im frühen Web die Entwicklung von Memen dieser Formen.

Schon in den 1990er Jahren zirkulierten kleine MIDI- und animierte GIF-Dateien mit wenigen Einzelbildern durchs Web (letzteren waren zuweilen Warnungen vor enormen Ladezeiten vorangestellt<sup>385</sup>). Vergleicht man aber die Multimedia-Landschaft etwa von YouTube mit dieser frühen Welt, ist der Unterschied groß: Hier gibt es viele Millionen hochauflösender Videos von meist mehreren Minuten Länge. Sie bestehen nicht nur (wie GIF-Dateien) aus Bewegtbild, sondern auch aus synchronem Klang. Der Großteil der Inhalte stammt von Amateuren. Notwendige Aufnahmegeräte sind mit Smartphones und Webcams, die in Notebooks eingebaut sind, heute weit verbreitet. Dasselbe gilt für einfach bedienbare Video-Bearbeitungsprogramme

---

385 <http://contemporary-home-computing.org/1tb/archives/3249>

wie Apples *iMovie* oder YouTubes eigenen *Video Editor*<sup>386</sup>. Unter diesen Bedingungen florieren auf YouTube Amateur-Videos, die einander oft nachahmen oder variieren.

Dieses Kapitel wird mit einer Übersicht zu Video-Mem-Formen schließen, die auf Video-Hosting-Seiten wie YouTube populär sind. Unter gegenwärtigen Mem-Ökosystemen erfährt aber gerade YouTube in der Presse wie in der Wissenschaft (siehe Seite 218) besonders viel Aufmerksamkeit. Diese Arbeiten sollen hier nicht verdoppelt werden. Stattdessen widmen wir uns vertiefend zwei älteren, aber ebenfalls sehr einflussreichen Ökosystemen von Audio-Video-Memen: ytmnd.com und Newgrounds.

## ytmnd.com

Die Webseite ytmnd.com sammelt Nutzerbeiträge in einer multimedialen Form, die Schrift, Klang und (zuweilen animiertes) Bild auf sehr spezielle Weise kombiniert. Diese Beiträge haben die Form eigener Webseiten, die beliebig ausgedehnt und in ihre Bestandteile zerlegt werden können. Sie stellen damit eine Zwischenstufe zwischen dem experimentellen frühen Web und Webseiten wie YouTube dar, die in sich geschlossene Video-Dateien sammeln. ytmnd.com war einige Zeit sehr populär, heute aber nicht mehr. Viele Meme, die sich noch heute auf anderen Seiten ausbreiten, sind jedoch hier gereift. Auf ytmnd.com lassen sich besonders detailliert memetische Verwandtschaftsverhältnisse zwischen einzelnen Inhalten nachvollziehen, Stammbäume von Memen aufstellen und ihre stufenweisen Entwicklungen verfolgen.

## Vorgeschichte und Entstehung

Entstanden ist ytmnd.com aus Nonsense-Webseiten, die der Künstler Max Goldberg in den frühen 2000er Jahren ins Web stellte – und den Nachahmungen dieser Seiten durch andere.

---

386 <http://www.youtube.com/editor>



Abb. 62: [getyourasstomars.com](http://getyourasstomars.com)  
(Stand 2004 via Web Archive)



Abb. 63: [yourethemannowdog.com](http://yourethemannowdog.com)  
(Stand 2004 via Web Archive)



Abb. 64: <http://itsatrap.net/>  
(Stand 2004 via Web Archive)



Abb. 65: <http://unmod2.datamachine.net/khaaaaaan.htm>  
(Stand 2004 via Web Archive)

Goldbergs Seite [getyourasstomars.com](http://getyourasstomars.com) (Abb. 62) etwa zeigt das Browserfenster füllende, vervielfältigte Gesicht eines schreienden Arnold Schwarzeneggers, überlagert mit ihrem Domain-Namen als großformatigem Schriftzug. Der Schrift ist ein 3D-Effekt aufformatiert, der ihren Lettern unendliche Tiefe in den Bildhintergrund hinein verleiht – als schieße sie aus Schwarzeneggers Mund empor. Das Bild Schwarzeneggers wie auch der Satz »Get your ass to Mars« entstammen dem Science-Fiction-Film *Total Recall* (USA 1990). Auf der Tonspur erklingt die Endlosschleife eines Audio-Ausschnitts aus diesem Film – nämlich derselbe Satz, begleitet von heiterer Musik. Sehr ähnlich aufgebaut ist Goldbergs Seite [yourethemannowdog.com](http://yourethemannowdog.com) (Abb. 63). Sie dreht sich um den Satz »You're the man now, dog«, mit

dem im Filmdrama *Finding Forrester* (USA 2000) ein eigenbrötlicher Schiftsteller – gespielt von Sean Connery – einen schwarzen Jungen aus bescheidenen Verhältnissen trietz, den er für ein förderungswertes Talent hält. Das Zitat wird auf die gleichen Weisen vervielfacht wie »Get your ass to Mars« – einschließlich der Endlosschleife auf der Tonspur.

Diese eigenwillige Form des Filmzitat-Remixes inspirierte schon vor dem Start von ytmnd.com einige Nachahmer-Webseiten. Sie ersetzen den abgebildeten Protagonisten und seinen Satz zum Beispiel durch die Figur des Admiral Ackbar aus *Star Wars Episode VI: Die Rückkehr der Jedi-Ritter* (1983) mit ihrer Warnung »It's a trap«<sup>387</sup> (Abb. 64); durch die Figur des Captain Kirk aus *Star Trek II: Der Zorn des Khan* (1982) mit ihrem wütenden, langgezogenen Ausruf »Khan!«<sup>388</sup> (Abb. 65); und durch die Figur des Jesus Quintana aus *The Big Lebowski* (1998) mit ihrer Drohung »Nobody fucks with the Jesus!«<sup>389</sup> Spätestens im Frühjahr 2004 begann Goldberg, auf einer Unterseite von yourethemannowdog.com derartige Ableitungen und eigene Sicherungskopien derselben zu verlinken<sup>390</sup>. Eine neue memetische Schablonenform war entstanden. Goldberg erweiterte seine Linksammlung im April 2004 zu ytmnd.com – eine eigene Seite, um weitere Vertreter dieser Webseiten-Foren zu sammeln und jedermann mit wenigen Klicks das Erstellen von eigenen zu ermöglichen. Die Buchstabenfolge »ytmnd« nimmt über die Anfangsbuchstaben der Phrase »you're the man now, dog« Bezug auf den ersten Vertreter des Genres.

ytmnd.com legte ein rasches Wachstum hin. Als Goldberg sechs Jahre später ein Zwischenfazit zog<sup>391</sup>, kam er auf eine knappe Million Seiten/Werke (fortan »YTMNDs« genannt), die via ytmnd.com

---

387 Von 2002 bis 2008 unter <http://itsatrap.net/>.

388 Von 2004 bis 2005 unter <http://unmod2.datamachine.net/khaaaaaan.htm>.

389 Von 2004 bis 2005 unter <http://www.nobodyfuckswiththejesus.com/>.

390 [http://web.archive.org/web/\\*/http://yourethemannowdog.com/contrib/](http://web.archive.org/web/*/http://yourethemannowdog.com/contrib/)

391 Max Goldberg, »What is YTMND?«/»The History of YTMND« / <http://ytmnd.com/info/about> – Stand: 20. Januar 2013



erstellt und dort unter Subdomains gehostet wurden, und auf etwa ein Drittel so viele Nutzerkonten.

## Der YTMND-Format-Standard

YTMNDs wie *You're the man now, dog* und *It's a trap* haben eine in der YTMND-Welt klassische, oft wiederkehrende Form geprägt: das multimedial vervielfältigte Zitat einer fiktionalen Figur. Diese Form wurde aber mit dem Start von ytmnd.com rasch in viele Richtungen erweitert und verändert.

So gibt es nicht nur Remixe erster Ordnung von Filmen und Serien, sondern auch Remixe von Remixen: Das im ersten Monat der Plattform populär gewordene YTMND *Picard Song*<sup>392</sup> dreht sich ganz um die Selbstbezeichnung, mit der sich die Figur des Captain Picard aus der Fernsehserie *Raumschiff Enterprise: Die nächste Generation* (1987–1994) üblicherweise vorstellt: »Captain Jean-Luc Picard of the U.S.S. Enterprise«. Diese Phrase erklingt rhythmisiert auf der Tonspur, als Ausschnitt aus einem damals bereits andernorts zirkulierenden Techno-Remix von Picard-Sätzen<sup>393</sup>. Ein anderes populäres YTMND aus dieser Zeit ist *Ridin Spinnas*<sup>394</sup>. Zum einen ist hier das inhaltliche Spektrum erweitert: Ein Rap-Song liefert die Tonspur und (leicht umgearbeitet) den Schriftzug. Das Bildmotiv ist einem Pornofilm entnommen, der unabhängig vom Song entstanden ist. Zum anderen ist das Hintergrundbild nicht länger statisch, sondern eine in Endlosschleife animierte GIF-Datei.

Markant an YTMND-Seiten ist die starke Limitierung ihrer multimedialen Elemente, die dafür ins Unendliche wiederholt werden. Auf der Klangebene wird stets ein Soundclip in Endlosschleife abgespielt. Die Bildebene besteht aus maximal vier Schichten: einem einfarbigen Hintergrund, darüber eine optionale Hintergrundgrafik,

---

392 <<http://picard.ytmnd.com/>>

393 Siehe Eintrag »Picard Song« aus dem YTMND-Wiki: <[http://web.archive.org/web/20120917235208/http://wiki.ytmnd.com/Picard\\_song](http://web.archive.org/web/20120917235208/http://wiki.ytmnd.com/Picard_song)>;  
der ursprüngliche Techno-Remix: <[http://www.last.fm/music/DarkMateria/\\_/The+Picard+Song](http://www.last.fm/music/DarkMateria/_/The+Picard+Song)>

394 <<http://ridinpinnas.ytmnd.com>>

darüber eine obligatorische Vordergrundgrafik, darüber ein optionaler Schrifttext. Die Grafiken können auf ihrer jeweiligen Schicht entweder mittig oder an einem Rand des Browserfensters platziert sein; oder aber das Browserfenster füllend ins Unendliche gekachelt. Eine Grafik kann statisch sein oder (im Format GIF) in Endlosschleife animiert. Der Schriftzug auf der obersten Ebene besteht aus maximal drei Zeilen von je maximal zweiunddreißig Zeichen Breite; ihm ist der aus den bisherigen Beispielen bekannte 3D-Effekt des Emporschießens aus unendlicher Hintergrundtiefe aufformatiert.

Oft stellen unveränderte Ausschnitte aus fremden Werken die Klänge und Grafiken. Oft sind sie aber auch von den YTMND-Autoren mehr oder weniger kunstvoll nachbearbeitet, verfremdet, mit anderen Vorlagen vermischt. Sound- und Grafikdateien können vom Nutzer hochgeladen werden. Es gibt aber auch die Möglichkeit, sich die Dateien aus anderen YTMNDs zusammenzuklicken – und sogar, sie im Browser grafisch zu bearbeiten. Nichtbeachtung bestimmter inhaltlicher Regeln kann zur Löschung eines YTMND führen. Verboten sind etwa »extremer« Rassismus und »blatant« (unverhohlene) Copyright-Verletzungen, aber auch Phrasen wie »LOL« oder »ROFL« und »Mangel an Kreativität«<sup>395</sup>.

Wie viele Animationsformate erlaubt der verwendete GIF-Dateityp die zeitliche Dehnung eines Clips durch Festlegung der Dauer einzelner Bildschritte: So sind Animationen entweder flüssig und kurz oder lang und dafür eine Dia-Show-artige Abfolge in sich ruhender Bilder – ohne dass ihre Dauer die Dateigröße steigern würde. Die Beschränkung von Animationen auf wenige Bildschritte erleichtert zugleich ihre künstlerische Nachbearbeitung: Grafische Elemente lassen sich Einzelbild für Einzelbild hineinarbeiten, ohne dass der Aufwand durch die Menge der Einzelbilder ins Unüberschaubare wächst.

---

<sup>395</sup> Alle technischen und inhaltlichen Regeln zur YTMND-Erstellung sind dem nur eingeloggt zugänglichen YTMND-Herstellungsdialo g unter <<http://ytmnd.com/sites/manage/create>> entnommen. Teilweise lässt sich der Vorgang auch über die uneingeloggt zugängliche Gebrauchsanweisung unter <[http://wiki.ytmnd.com/YTMND:Creating\\_sites](http://wiki.ytmnd.com/YTMND:Creating_sites)> nachvollziehen.

## Beispiel YTMND-Verwandtschaften: Ridin Spinnas und andere Drehungen

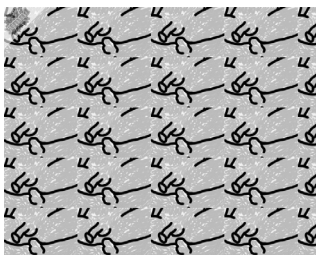


Abb. 66: *How I did ride spinnaz*  
by Jesse age 9 (Not safe for  
school)<sup>396</sup>

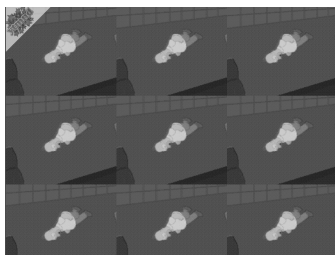


Abb. 67: *Homer-Simpson-*  
*Variation auf You Spin Me Right*  
*Round*<sup>397</sup>

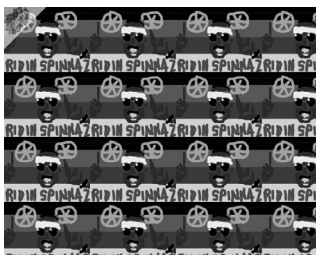


Abb. 68: *how we be ridin spinnaz*  
by us age 9<sup>398</sup>

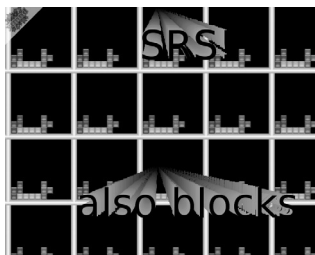


Abb. 69: *Tetris is ridin' spinnaz*<sup>399</sup>

Werfen wir einen zweiten Blick auf *Ridin Spinnas*, eines der auch über ytmnd.com hinaus einflussreichsten YTMNDs. Es stellt nicht

<sup>396</sup> <<http://meatspin9.ytmnd.com/>>

<sup>397</sup> <<http://hysmrr.ytmnd.com/>>

<sup>398</sup> <<http://spinnazagenine.ytmnd.com/>>

<sup>399</sup> <<http://infinitespin.ytmnd.com/>>

nur als Ganzes ein erfolgreiches<sup>400</sup> Mem dar. Einzelne seiner Elemente haben sich zu eigenständigen Memen verselbständigt oder sind mit anderen Memen symbiotische Beziehungen eingegangen.

Auffälligstes Element des YTMND ist die pornografische GIF-Animation, die in endloser Kachelung das Browserfenster füllt. Sie zeigt zwei parallele Vorgänge, die sich gut in Wiederholung rhythmisieren lassen. Beide enden gleichzeitig in einer Stellung, die ihrem Ausgangszustand ähnelt, so dass der Clip hier nahtlos neu starten kann: Ein Penis penetriert vom unteren Ende des Bildes nach oben einen Anus und verlässt ihn wieder; ein im Bild weiter oben angeordneter anderer Penis führt (während das ihn tragende Becken durch die eben genannte Penetration gehoben und gesenkt wird) eine uhrzeigerförmige Kreisbewegung aus. (Für eine zeichnerische Nachbildung aus einem anderen YTMND, Abb. 66.) Derart leicht zu Musik rhythmisierbare Bewegungen einfacher Geometrie zeichnen viele erfolgreiche YTMNDs aus. In Nachahmer-YTMNDs werden die bewegten Gegenstände ausgetauscht, aber die Begleitmusik und die Bewegungen selbst beibehalten.

Auf der Tonspur erklingt ein Ausschnitt aus dem 2003er Rap-Song *Ridin Spinners* der Gruppe *Three 6 Mafia* mit dem Text »I ride spinners, I ride spinners, they don't stop«. Damit werden »Spinners« besungen, dekorative und in den USA modische Aufsätze für die Felgen von Autorädern, die sich auch dann noch weiterdrehen, wenn das Auto und seine Reifen längst stillstehen. Dieser Liedtext wird von einem dreizeiligen Schriftzug auf der obersten Bildebene verfremdet zu »WE / RIDIN SPINNAZ / ALSO COCKS«. Drehbewegung und Penisse (Slang: »Cocks«) tauchen sowohl im Liedtext als auch in der Animation auf. Einen beliebigen Text mit der Phrase »also, cocks« (oder ihrer jugendfreien Variante »also, cookies«: »auch, Plätzchen«) als plötzlichen Bedeutungs- und Obszönitätssprung zu beenden, gilt

---

400 Unter Nutzung der YTMND-eigenen internen Suchmaschine (<<http://ytmnd.com/search>> lieferte eine Anfrage am 23. Januar 2013 im »boolean mode« nach »(ride | ridin | riding) & (spinners | spinnaz | spinnas)« unter allen ab der Publikation des originalen *Ridin' Spinmas* entstandenen YTMNDs zwischen 1.000 und 1.5000 Ergebnisse – je nachdem, ob nur Seitentitel oder auch ihre Subdomain-Namen, Beschreibungen, »Keywords« usw. durchsucht werden.

als verbreitetes Mem in Online-Foren und –Chats. Sein Ursprung wird gelegentlich auf dieses YTMND zurückgeführt<sup>401</sup>.

Dem Erfolg von *Ridin Spinnas* folgte im Jahr 2005 mit Meatspin.com eine bekannte<sup>402</sup> ytmnd.com-externe Schock-Seite, die den erwähnten Porno-Clip in ihren Mittelpunkt stellt. Er wird auch hier in Endlosschleife abgespielt. Allerdings wird zusätzlich ein Zähler für die Penisumdrehungen angezeigt. Nach fünfundvierzig abgeschlossenen Runden erscheint im Video ein Text, der dem Betrachter Homosexualität attestiert. Als Begleitmusik erklingt der Refrain des 1985er Pop-Songs *You Spin Me Round (Like a Record)* der Band *Dead or Alive*: »You spin me right round, baby, right round, like a record, baby, right round, round, round.« Dieser Refrain, der ebenfalls eine Drehbewegung beschreibt, ist wiederum Kern eines anderen YTMND-Mems, das Ende 2004 einige Monate nach *Ridin Spinnas* begann – mit dem YTMND *You Spin Me Round*<sup>403</sup>. Darin erscheint zum erwähnten Refraintext (und einem Vorgesang, der in späteren Nachahmungen weggelassen wird) die GIF-Animation einer Katze, die auf einer Schallplatte sitzt und sich mit dieser auf einem Plattenspieler dreht. Viele YTMNDs folgten, in denen jeweils andere Drehbewegungen zum selben Refrain animiert sind (Abb. 67 für ein Beispiel)<sup>404</sup>.

In gleicher Weise zog *Ridin Spinnas* zahllose YTMNDs nach sich, die seine Tonspur und Drehbewegung übernehmen – wenn auch mit anderen Drehkörpern. In *Peewee is Ridin' Spinnaz*<sup>405</sup> etwa weicht der

---

401 Siehe im *Urban Dictionary* die Einträge zu »also, cocks« (<<http://www.urbandictionary.com/define.php?term=also%2C%20cocks>>) und »also, cookies« (<<http://www.urbandictionary.com/define.php?term=Also%2C%20cookies>>) und den Eintrag »Ridin Spinnaz« aus dem YTMND-Wiki: <[http://wiki.ytmnd.cnm/Ridin\\_Spinnaz](http://wiki.ytmnd.cnm/Ridin_Spinnaz)> Für ein YTMND-internes Anwendungsbeispiel jenseits von *Ridin' Spinnaz* siehe: <<http://wereartistsnow.ytmnd.com/>>

402 Vergleiche den Abschnitt »Spread« im *KnowYourMeme*-Eintrag <http://knowyourmeme.com/memes/meatspin>

403 <<http://youspinmeround.ytmnd.com>>

404 Siehe den Eintrag »You Spin Me Round (Like a Record)« im YTMND-Wiki (<[http://web.archive.org/web/20120510202801/http://wiki.ytmnd.com/You\\_Spin\\_Me\\_Round\\_\(Like\\_a\\_Record\)](http://web.archive.org/web/20120510202801/http://wiki.ytmnd.com/You_Spin_Me_Round_(Like_a_Record))>) und bei *KnowYourMeme*: <<http://knowyourmeme.com/memes/you-spin-me-round>>

405 <<http://peeweespinnaz.ytmnd.com>>

Porno-Clip einer Aufnahme der US-Kinderfernsehen-Figur Pee-wee Herman, die auf einem runden Sofa kreisförmig zum Schriftzug »also couches« herumschlurft. *Tetris is ridin' spinnaz* (Abb. 69) nutzt als GIF-Animation einen Ausschnitt aus einem *Tetris*-Spiel, in dem ein Tetris-Block rotiert, überlagert mit dem Text »SRS! also blocks«, begleitet von einem Mix des üblichen Rap-Clips mit der Begleitmusik der Gameboy-Variante des Spiels. Solcherart werden viele YTMNDs auf ihre einzelnen Elemente heruntergebrochen und neu gemischt: Das YTMND-Mem *Age 9* (»Alter 9«) etwa montiert Animationen »im kindlichen MS-Paint-Stil«<sup>406</sup> mit ins Kinderhafte hochgepitchten Stimmen unter Titeln wie (erster Vertreter des Mem *how i did founded a bike by charles and audrey age 9*<sup>407</sup> (»Wie ich ein Fahrrad fand, von Charles und Audrey, Alter 9« – aber angereichert mit sprachlichen Fehlern). *Age 9* kreuzt sich mit *Ridin Spinnas* als *how we be ridin spinnaz by us age 9* (Abb. 68), das die Gesangsstimmen im Rap-Song ins Mäusehafte pitcht und eine inhaltlich jugendfreie Animation sich drehender Hände und Räder in besagtem kindlichen Stil zeigt (Abb. 67). Ein anderer Vertreter (Abb. 66) ahmt zur gleichen Tonspur im gleichen Zeichenstil den ursprünglichen pornografischen Clip nach.



Abb. 70: *Loituma Girl / Leekspin*

Indirekt verantwortet *Ridin Spinnas* außerdem YTMNDs, die das *Leekspin*-Mem – auch bekannt als *Loituma Girl* – fortspinnen. Seit dem Jahr 2006 existiert *Leekspin.com*, das als Parodie des oben erwähnten *meatspin.com* gilt<sup>408</sup>: Statt des Porno-Clips wird als Endlosschleife die Animation einer Anime-Figur

406 »fads with childlike Microsoft Paint-style animations« – Zitat aus dem Eintrag »Age 9« im YTMND-Wiki: <[http://web.archive.org/web/20120917043657/http://wiki.ytmnd.com/Age\\_9](http://web.archive.org/web/20120917043657/http://wiki.ytmnd.com/Age_9)>

407 <<http://ifab.ytmnd.com>>

408 Die Beziehung zwischen *Leekspin* und *Meatspin* behaupten unter anderem *KnowYourMeme* (<<http://knowyourmeme.com/memes/meatspin>>) und *Oh Internet* (<<http://ohinternet.com/Leekspin>>).

abgespielt (Abb. 70), die mit ihrer rechten Hand eine längliche Lauchpflanze (»leek«) kreisen lässt; dazu erklingt ein finnisches Polk lied mit Nonsens-Text; wie bei *meatspin.com* findet sich unter dem Video ein Drehungszähler. Das Mem fand auch den Weg auf *ytmnd.com*, wo es viele weitere Variationen durchlief. In *Soviet Loituma*<sup>409</sup> beispielsweise lässt zur gleichen Melodie Josef Stalin eine Maschinenpistole in seiner Hand rotieren, während sich im Hintergrund Hammer- und Sichel-Zeichen drehen. In *YTMND - leekspin + meatspin = meekspin*<sup>410</sup> indes wird die Leekspin-Animation zur Meatspin-Musik abgespielt, also *You Spin Me Around (Like a Record)*. In Verwandtschaft zu *Ridin Spinnas* und *You Spin Me Round* sammeln sich auf *ytmnd.com* so noch viele weitere Motive und Umschreibungen von Drehbewegungen, die miteinander kombiniert oder gegeneinander ausgetauscht werden.

## Die Mem-Landschaft von *ytmnd.com*

Ähnliche Entwicklungen wie *Ridin Spinnas* und *You Spin Me Round* haben zahllose andere YTMND-Motive durchgemacht. Vor allem aus Videospielen, Kinofilmen, Fernsehserien und weiterer Populärkultur finden sich Gesten, Phrasen, Figuren und Melodien entlehnt – und zerlegt in einen Vorrat aus Elementen, die endlos variiert und neu zusammengefügt werden. Weitere kraftvolle *Fads*, wie wiederkehrenden Muster innerhalb der YTMND-Kultur genannt werden, sind zum Beispiel die zur Flugfigur einer Fassrolle auffordernde Phrase »Do a barrel roll!« aus dem Videospiel *Starfox 64*<sup>411</sup>, eine Gesangseinlage übers Kuchenbacken aus der isländischen Kinderserie *LazyTown*<sup>412</sup>, eine vom US-TV-Entertainer Conan O'Brien in seiner Show ausgeführte Imitation eines Alligatorbisses durch eine Klappbewegung seiner Arme<sup>413</sup> sowie Tanz- und Gesangsdarbietun-

---

409 <<http://sovietloituma.ytmnd.com>>

410 <<http://meekspin.ytmnd.com/>>

411 Siehe <[http://web.archive.org/web/20121017121618/http://wiki.ytmnd.com/Barrel\\_Roll](http://web.archive.org/web/20121017121618/http://wiki.ytmnd.com/Barrel_Roll)>; erster Vertreter: <<http://doabarrelroll.ytmnd.com/>>

412 Siehe <[http://web.archive.org/web/20120904085811/http://wiki.ytmnd.com/Cake\\_Song](http://web.archive.org/web/20120904085811/http://wiki.ytmnd.com/Cake_Song)>; erster Vertreter: <<http://lazytowncake.ytmnd.com/>>

413 Siehe <[http://web.archive.org/web/20121014183503/http://wiki.ytmnd.com/Conan\\_is...](http://web.archive.org/web/20121014183503/http://wiki.ytmnd.com/Conan_is...)>; erster Vertreter: <<http://conangator.ytmnd.com/>>

gen des 1979er Schlagers *Moskau* der deutschen Musikgruppe *Dschinghis Khan*<sup>414</sup>.

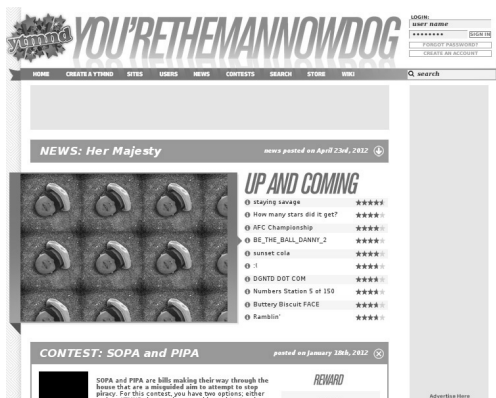


Abb. 71: Startseite von ytmnd.com (Stand Januar 2013)

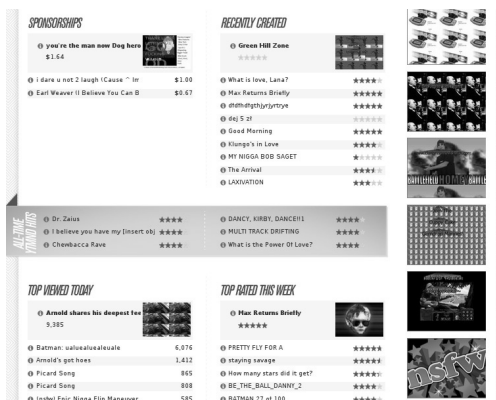


Abb. 72: Fortsetzung der Startseite von ytmnd.com. Die Säule rechts zeigt zufällig ausgewählte YTMNDs.

414 Siehe <<http://web.archive.org/web/20120318052119/http://wiki.ytmnd.com/Moskau>>; erster Vertreter: <<http://moskaudance.ytmnd.com/>>



The screenshot shows the YTMND Wiki page for "Conan is...". At the top left is the YTMND Wiki logo. Below it is a navigation menu with links like "Main Page", "Recent changes", "New articles", "AZ index", "Categories", "Random page", "Rules", and "Help". To the right of the navigation menu is a "YTMND" section with links for "Home", "Your profile", "Private Messages", "YTMND Forums", and "YTMNSFW Forums". Below that is a "SEARCH" section with a search box and a "GO" button. To the right of the search box is a "TOOLBOX" section with links for "What links here", "Related changes", "Special pages", "Printable version", and "Permanent link".

The main content area has a header "Conan is..." and a sub-header "This page is about the 'Conan Alligator' fad. If you were looking for other sites about Conan O'Brien , see Conan." Below this is the main text: "Conan is... AN ALLIGATOR is a YTMND by user Dasyati @ created on April 17, 2005 and is the original inspiration for the Conan is... fad." It then describes the fad, mentioning that it normally uses an animated GIF of Conan O'Brien waving his arms, and that it was inspired by the opening and closing motion of an alligator's jaws during an interview with Matthew McConaughey. It also mentions the song "Straight Ahead" by Tube & Berger.

Below the main text are sections for "Other YTMNDs", "Today", and "See Also". The "Other YTMNDs" section lists "Future Conan", "Stares into your soul", and "TIGER Handheld". The "Today" section notes that the fad is rarely seen today. The "See Also" section lists "Conan is... collection" and "Conan YTMNDs @".

On the right side, there is a sidebar with a thumbnail of the "Conan is..." GIF. Below the thumbnail is the text "Original YTMND: Conan is... AN ALLIGATOR by Dasyati April 17th, 2005". Below this is a section for "Worthy Spinoffs:" with a list of related YTMNDs: "Conan...MAKES POPCORN", "Conan is...WHAT THE HELL?!", "Conan...SUMMONS A FIRE SPIRIT", "Conan is...Zeromus!", and "Conan is...RAIDEN". Below this is a section for "Used Music" with the entry "Tube & Berger - Straight Ahead @".

At the bottom of the page, there is a section for "Most popular and classic fads" with a list of fads: "KHANI", "Barrel Roll", "Picard Song", "Stapler", "Conan is...", "Future Conan", "NSMB", "Noo!", "Sonic says - What is Love", "Burger King", "Ualuealeualeuale", "Brian Peppers", "has one weakness", "O RLY?", "OMG, secret Nazi...", "I love bell peppers", "CATCH THAT MAN!", "Facial Expressions", "lol, internet", "Safety Net Guaranteed", "PTKFGS", "Nintendo 64 kid", "Bill Cosby", "Epic Maneuver", "NEDM", "Cake Song". Below this list are links for "Film-related fads", "Television-related fads", "Music-related fads", "Video game-related fads", and "Political fads".

Abb. 73: YTMND-Wiki-Seite zum »Conan is«-Mem<sup>415</sup>

Oft ist ytmnd.com nicht der erste Entdecker dieser Zitate; vieles ist aus anderen Mem-Spielplätzen wie den *SomethingAwful.com*-Foren<sup>416</sup> entlehnt. Mit der Mem-Landschaft von YouTube besteht ein reger Austausch. Viele YTMNDs fließen als Material in längere Clip-Kompilationen auf YouTube ein. Hier finden sich Serien mit Titeln wie *YTMND GIF Collections* oder *YTMND Compilations*<sup>417</sup>, in deren Videos mehrere Minuten lang verschiedene YTMND-Animationen aneinandermontiert werden. Ebenso gibt es Clip-Kompilationen, die eine große Zahl von Vertreibern eines einzelnen YTMND-Mems aneinanderschneiden. So zeigt das Video *YTMND Fad – Conan is...*<sup>418</sup> binnen fünfeinhalb Minuten grob geschätzt um

415 <[http://wiki.ytmnd.com/Conan\\_is...](http://wiki.ytmnd.com/Conan_is...)>

416 Siehe <[http://web.archive.org/web/20120504102418/http://wiki.ytmnd.com/Blue\\_Ball\\_Machine](http://web.archive.org/web/20120504102418/http://wiki.ytmnd.com/Blue_Ball_Machine)> für ein Beispiel dieser Kooperation.

417 <<http://www.youtube.com/user/YTMNDsGifCollections>>, <<http://www.youtube.com/user/YTMNDCompilations>>

418 <<http://www.youtube.com/watch?v=R-YX1WyP8JY>>

die fünfzig Variationen auf den oben erwähnten Clip einer Alligatorgeste von Conan O'Brien (Abb. 74–79): Mal zerschlägt er dabei mit seinen Händen diverse Gegenstände, mal verwandelt sich sein Kopf in den des Sängers von *Dschinghis Khan*, während die Tonspur auf das *Moskau*-Lied wechselt, mal bedient seine Klappgeste eine Ziehharmonika. Inhalten einer gewissen Anstößigkeit wie der GIF-Animation von *Ridin' Spinnas* ist der Weg aufs familienfreundlich zensierte YouTube allerdings versperrt.

Die Mem-Landschaft von ytmnd.com wird geformt durch Maßnahmen wie die hervorgehobene Darbietung bestimmter YTMND-Links auf der Startseite (Abb. 71 und 72): Was hier landet, erfährt mehr Aufmerksamkeit und dadurch auch mehr Nachahmer. Hier gibt es etwa (Stand Januar 2013) separate Charts der am häufigsten geklickten YTMNDs, der YTMNDs mit den höchsten Bewertungen durch registrierte Nutzer sowie von »gesponsorten« YTMNDs, die Nutzer durch beliebige Geldbeträge nach oben wählen können. Ebenso werden Beiträge wechselnder »Contests« präsentiert, in denen YTMND-Autoren sich an der Bewältigung bestimmter formaler oder inhaltlicher Vorgaben messen. Neben dieser Zuspitzung auf YTMNDs, die entlang bestimmter Qualitäts- oder Beliebtheitskriterien gut abschneiden, gilt ein beträchtlicher Anteil der Startseite der Darbietung ungefilterten YTMND-Grundrauschens: Eine Liste verlinkt die ungeprüften neuesten YTMNDs, eine andere zufällig ausgewählte aus dem Gesamtarchiv.

Fads zeigen sich auf der Startseite, wenn hier viele YTMNDs desselben Musters gleichzeitig auftauchen. Nachvollziehbar sind sie aber durch Verlinkungen zwischen YTMNDs und durch ein ytmnd.com zugehöriges Wiki, das sie sammelt. Jede YTMND-Seite besitzt ein aufklappbares Menü in der linken oberen Ecke, das unter anderem einen Kommentarbereich und Meta-Daten zugänglich macht. Unter den Meta-Daten befinden sich vom YTMND-Autoren gesetzte Tags (sog. »Keywords«), über die gleichermaßen verschlagwortete YTMNDs verlinkt sind. Außerdem sind die verwendeten Grafik- und Audiodateien verzeichnet: Klickt man auf deren Namen, werden alle YTMNDs aufgelistet, die dieselben Dateien verwenden. Im Wiki dagegen gibt es

katalogische Fads-Übersichten, sortiert nach formalen und inhaltlichen Schwerpunkten. Einzelnen Memen sind eigene Wiki-Seiten gewidmet, die ihre Entstehungs- und Entwicklungsgeschichten erzählen, Verwandtschaften zu anderen Memen aufzeigen und ihre beliebtesten Vertreter sammeln (Abb. 74).



Abb. 74–79: YTMND Fad – Conan is...

## Das Ende von ytmnd.com?

Die Popularität von ytmnd.com fand im Jahr 2006 mit breiter Presseberichterstattung (unter anderem durch die *Wired*<sup>419</sup>, die *New*

419 James Lee, »1 Web Site, 250,000 Idiotic Clips. LOL!«, Juli 2006, *Wired* / <<http://www.wired.com/wired/archive/14.08/start.html?pg=13>>

*York Times*<sup>420</sup> und die *Washington Post*<sup>421</sup>) ihren Höhepunkt. Seitdem befindet sie sich in einem langsamen, aber stetigen Niedergang. Heute (Stichprobe Januar 2013) bewegen sich die Zahlen täglich neu angelegter Nutzerkonten und YTMND-Seiten im niedrigen zweistelligen Bereich. Werbeanzeigenplätze liegen leer (Abb. 71); nach wie vor auf der Startseite verlinkte Teile der Website – etwa das Wiki und der für Merchandising verantwortliche »Store« – sind seit Längerem ohne Erklärung offline. Die Seite scheint unbetreut zu verwahrlosen, die Community abzusterben. So wird es von außen in Blogs<sup>422</sup> und der *Encyclopedia Dramatica*<sup>423</sup> kommentiert.

Neue YTMNDs kreisen um diese Wahrnehmung – und erheben den eigenen Untergang zum Mem. Ein aktueller YTMND-»Contest«<sup>424</sup> sammelt Beiträge, die die Abwesenheit des Gründers Max Goldberg thematisieren. In *Max Returns Briefly*<sup>425</sup> ist er in die Anfangsszene des Zombie-Films *Day of the Dead* (1985) hineinmontiert: Mit einem Megaphon ruft er in eine tote Stadt hinein, auf der Suche nach Überlebenden einer Zombie-Apokalypse. Versatzstücke einzelner YTMND-Fads verwesen auf der Straße, eine Zeitung mit dem Titel »YTMND ist tot!« flattert vorbei. Langsam erheben sich auf sein Rufen hin allerdings Untote und setzen sich in Bewegung.

---

420 Tom Zeller Jr., »On Amazon, All of a Sudden Everyone's a Milk Critic«, 9. August 2006, *The New York Times* / <<http://www.nytimes.com/2006/08/09/technology/09milk.html>>

421 Frank Ahrens, »A Home For Quick Hits«, 30. Juli 2006, *The Washington Post* / <<http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2006/07/29/AR2006072900041.html>>

422 Vgl. Michael Grabowskis zweiteiligen Blog-Eintrag »YTMND is Dead. Long Live YTMND!« vom April 2011: <<http://michaelgrabowski.blogspot.de/2011/04/ytmnd-is-dead-long-live-ytmnd-part-1.html>> / <<http://michaelgrabowski.blogspot.de/2011/04/ytmnd-is-dead-long-live-ytmnd-part-2.html>>

423 Der YTMND-Eintrag (<<https://encycopediadramatica.se/YTMND>>) startet mit einem Schnappschuss des Dienstes *Google Trends*, der das erheblich sinkende Suchinteresse der Google-Nutzerschaft gegenüber dem Begriff »YTMND« verdeutlicht, gefolgt von der mehrfach in wechselnder Farbe wiederholten Zeile »YTMND IS DEAD«.

424 <<http://ytmnd.com/contests/19>>

425 <<http://returnofmax.ytmnd.com/>>

# Newgrounds als Plattform von Flash-Memen

Newgrounds.com ist ein Forum zur Präsentation von selbstgemachten Multimedia-Inhalten verschiedener Art: kleinen Animationsfilmen und Browser-Spielen, aber auch einzelne Musik- und Grafikdateien. Auf Newgrounds zirkulieren kunstvolle erzählerische Werke ebenso wie kruder Humor und experimenteller Nonsens. Das Multimedia-Format Flash dominiert die Seite, weshalb sie sich gut als Einblick in die Welt der Flash-Meme eignet. Außerdem hat Newgrounds mehreren Beitragsautoren zur Berühmtheit und Karriere als Schöpfer memetisch erfolgreicher Inhalte verholfen. Es bildet damit einen wichtigen Teil des Star-Systems, das sich in der Welt der Internet-Meme um einzelne Autoren oder Protagonisten memetischer Inhalte bildet.

## Geschichte

In den frühen 1990er Jahren produzierte der Amerikaner Tom Fulp ein Fanzine zur Spielkonsole *Neo Geo* namens *New Ground* – als »neuer Boden« eine freie Übersetzung des Konsolennamens aus dem Griechischen<sup>426</sup>. Fulp übernahm den Titel ab 1995 für seine ersten Gehversuche im Web: Seiten, auf denen er morbide Browser-Spiele präsentierte, die er in HTML und JavaScript gebastelt hatte. In *Club a Seal*<sup>427</sup> zum Beispiel soll der Spieler Seerobben totschiagen, und in Fulps *Assassin*-Spielen Prominente auf kreative Weise umbringen<sup>428</sup>. Beides erregte erhebliche Aufmerksamkeit – unter anderem in Form zahlloser Hass-Mails, die Fulp neben seinen Spielen publi-

---

426 Tom Fulp, »Newgrounds Wiki – History«, *Newgrounds.com* / <http://www.newgrounds.com/wiki/about-newgrounds/history> Vgl.: battosai810, »Newgrounds page«, 2008, *wikispaces.com* / <http://newgroundsflash.wikispaces.com/> und »History of Newgrounds« im *Wikigrounds-Wiki* / [http://newgrounds.wikia.com/wiki/History\\_of\\_Newgrounds](http://newgrounds.wikia.com/wiki/History_of_Newgrounds)

427 <http://www.newgrounds.com/seals/>

428 [http://web.archive.org/web/\\*/http://www.newgrounds.com/assassin/aboutass.html](http://web.archive.org/web/*/http://www.newgrounds.com/assassin/aboutass.html)

zierte<sup>429</sup>, und einer Kampagne aus Schottland gegen seine Seite durch besorgte Eltern und Tierrechtler<sup>430</sup>.

1998 begann Fulp, mit dem Multimedia-Format Flash zu experimentieren, das (bei Bedarf interaktive) Vektorgrafik-basierte Animationen ermöglicht (siehe S. 170–171). Gleichzeitig registrierte er mit *newgrounds.com* eine eigene Domain für seine zunehmend populären Inhalte. Den nächsten Aufmerksamkeitsschub besorgte sein Flash-Spiel *Telebubby Fun Land*<sup>431</sup>: Hier lassen sich Parodien der Figuren der britischen Kinderserie *Teletubbies* (1997–2002) in obszönen Situationen beobachten, zu einem Trinkspiel herausfordern und erschießen. Die BBC, Produzent der Serie, versuchte erfolglos, Fulp zum Entfernen des Spiels zu nötigen. Presseberichte hierzu steigerten die Bekanntheit des Spiels nur weiter<sup>432</sup>.

Um die Jahrtausendwende veröffentlichte Fulp zunehmend Flash-Animationen und -Spiele, die ihm von anderen zugeschickt wurden. Die hierfür vorgesehene Untersektion von Newgrounds namens »Portal« wuchs schnell, dominierte die Seite bald und wurde schließlich automatisiert: Seitenbesucher konnten sich registrieren und von sich aus eigene Werke hochladen. Fulp stemmte die Arbeit an seinem expandierenden Projekt zunehmend durch Delegation an bezahlte Mitarbeiter. Von 1999 bis 2003 wurde die Seite in Kooperation mit der Firma *Troma Entertainment* betrieben, die ansonsten eher als Verleih für humoristische Exploitationsfilme bekannt ist<sup>433</sup>.

Seit der Trennung von Troma 2003 entwickelt sich Newgrounds eigenständig als Plattform für Nutzer-generierte Multimedia-Inhalte

---

429 »NG HATEMAIL: Club a seal«: [http://www.newgrounds.com/lit/hate\\_seals.html](http://www.newgrounds.com/lit/hate_seals.html) / »NG HATEMAIL: Assassin«: [http://www.newgrounds.com/lit/hate\\_assassin.html](http://www.newgrounds.com/lit/hate_assassin.html)

430 Derek Lambie, »Internet murder game is condemned«, 28. September 1998, *The Scotsman* / <http://www.newgrounds.com/seals/scotsman.html>

431 <http://www.newgrounds.com/tubby/>

432 James Glave, »Oh, Those Wacky Tele...bubbys?«, 1. September 1999, *Wired* / <http://www.wired.com/politics/law/news/1999/09/21542>

433 Tom Fulp, »The Troma Connection«, *Newgrounds* / <http://www.newgrounds.com/lit/troma.html> Siehe auch: Andy Greenwald, »Death Star«, Februar 2000, *Spin*

weiter. Über die Jahre wurden inkrementell Features und das Repertoire künstlerischer Formate erweitert: Neben »Portalen« für Flash-Animationen und -Spiele gibt es heute auch eines für Musik und eines für »art« (»Kunst«), womit unbewegte nicht-fotografische Bilder gemeint sind. Einzelne Werke können von der Nutzerschaft auf verschiedene Weisen kommentiert, bewertet oder zur Löschung vorgeschlagen werden. Künstler können in ihren Werken Werbung einbinden und so Geld verdienen<sup>434</sup>. An die Seite angeschlossen sind stark frequentierte Diskussionsforen und ein Verkauf von Merchandising-Produkten. Nach stetem Wachstum besaß Newgrounds im Januar 2012 bereits über zweieinhalb Millionen registrierte Nutzer<sup>435</sup>. Die Newgrounds-Nutzerschaft betreibt außerdem externe Webseiten wie ein Wiki, das ihre Kultur, Stars und Meme enzyklopädisch aufarbeitet<sup>436</sup>, und eigenständige Foren bestimmter *Crews* (siehe S. 173–174) genannter Nutzergruppen<sup>437</sup>.

## Beispiel-Mem: Numa Numa Dance

Im Dezember 2004 stellte der Amerikaner Gary Brolsma ein Flash-Video unter dem Titel *Numa Numa Dance* bei Newgrounds ein<sup>438</sup>. Es besteht aus einer Webcam-Aufnahme seiner selbst, wie er zum 2003er Pop-Song *Dragostea din tei* der rumänischen Gruppe *O-Zone* enthusiastisch im Sitzen tanzt (Abb. 81) und mit seinen Mundbewegungen den Gesang nachahmt (Abb. 82). Dazwischen sind Standbilder eingesprengelt: Fotos von Menschen, Nonsens-Collagen und grafische Motive mit assoziativem Bezug zum nur rudimentär bis falsch verstandenen Liedtext. So wird ein Maler vor einem Gemälde eingeblendet, als im Gesang der Name »Picasso« genannt wird, und zum Klang des rumänischen Worts »fericirea« (»Glück«) flackert das

---

434 »Monetization«, *Newgrounds Wiki* / <http://www.newgrounds.com/wiki/creator-resources/monetization>

435 Die Zahl der Seitennutzer wurde bis Januar 2012 auf der »Rankings«-Unterseite angezeigt: <http://web.archive.org/web/20120121055623/http://www.newgrounds.com/rankings/> Spätere Nutzerzahlen wurden nicht publiziert.

436 Das *Wikigrounds*-Wiki: <http://newgrounds.wikia.com/>

437 Vgl. für die später beschriebene »Clock Crew: <http://www.clockcrew.cc/>

438 <http://www.newgrounds.com/portal/view/206373>

englische Wort »feta cheese« für Feta-Käse auf, begleitet vom Bild eines solchen (Abb. 83).



Abb. 80: Newgrounds-externes Soramimi-Flash zu Dragostea din tei: maiyahi.swf. Das Picasso-Bild begleitet das Wort »Picasso« im Liedtext.

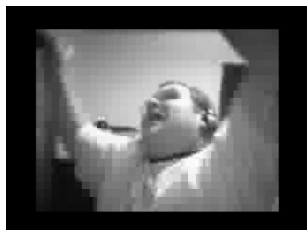


Abb. 81: Numa Numa Dance

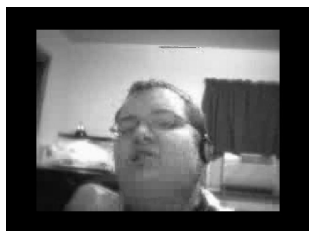


Abb. 82: Numa Numa Dance



Abb. 83: Numa Numa Dance

Mehrere unter den ersten Kommentaren des Flashs merkten den atypischen Charakter des Films für Newgrounds an: Eigentlich erwartete man selbst-animiertes Material statt fotografischer Aufnahmen; es handle sich »eher um ein in Flash importiertes Video als einen Flash-Film«<sup>439</sup>, und in seinem nächsten Werk möge der Autor »vielleicht ein bisschen Animation einführen«<sup>440</sup>. Heute sind solche

439 »more a video imported into flash than a flash« – Kommentar von »Survivalis-Futile« vom 6. Dezember 2004

440 »maybe in the next one, a little bit of animation could be introduced« – Kommentar von »RyanAn« vom 6. Dezember 2004



Videos eher auf YouTube typisch – das öffnete seine Pforten aber erst im Verlauf des folgenden Jahres<sup>441</sup>. Als niedrigschwellige Plattform zum Verbreiten eines eigenen mehrminütigen Films im Web war für Brolsma damals Newgrounds die naheliegende Anlaufstelle<sup>442</sup>.

Das Abweichen von der auf Newgrounds gültigen künstlerischen Norm stand dem dortigen Erfolg des Videos nicht im Weg: Wenige Tage später hatte der *Numa Numa Dance* soviel Zustimmung in Form positiver Zuschauerbewertungen erhalten, dass er auf der Newgrounds-Startseite präsentiert wurde<sup>443</sup>. Nach nicht mal zwei Monaten kam er bereits auf über eine Million Abrufe<sup>444</sup>. Bis heute sind daraus auf Newgrounds über fünfzehn Millionen geworden, neben über 180.000 Bewertungen und über 11.000 Kommentaren<sup>445</sup>. Mit dem Aufstieg von YouTube schließlich wurde das Video auch dort populär: Eine im Jahr 2006 hochgeladene Fassung hatte bis März 2013 über fünfzig Millionen Abrufe<sup>446</sup>.

Dem Erfolg des *Numa Numa Dance* folgten viele Newgrounds-Beiträge, in denen er weiterverarbeitet wurde – der Großteil davon im Jahr 2005. Mehrere Flash-Filme wiederholen einfach die Ursprungsformel: Der Autor filmt sich per Webcam beim Nachahmen von Brolsmas Performance zum gleichen Lied (Abb. 84), mit gelegentlichen Standbild-Inserts. Andere füllen diese Form mit neuen Einfällen: In *Mario Hii* (Abb. 85) macht die animierte Videospieffigur *Super Mario* den Brolsma; in *Numa man...* eine animierte (vermutlich rotoskopierte) Figur ohne Gesicht, umgeben von wechselnden

---

441 Richard Alleyne, »YouTube: Overnight success has sparked a backlash«, 31. Juli 2008, *The Telegraph* / <http://www.telegraph.co.uk/news/uknews/2480280/YouTube-Overnight-success-has-sparked-a-backlash.html>

442 The-Great-One, »Interview with Gary Brolsma«, 9. November 2011, *The Interviewer/Newgrounds* / <http://theinterviewer.newgrounds.com/news/post/652185>

443 Web-Archive-Schappschuss vom 12. Dezember 2004: <http://web.archive.org/web/20041212084305/http://www.newgrounds.com/>

444 Web-Archive-Schnappschuss vom 4. Februar 2005: <http://web.archive.org/web/20050204023442/http://www.newgrounds.com/portal/view/206373>

445 Stand 8. Februar 2013

446 <http://www.youtube.com/watch?v=60og9gwKh1o>

visuellen Spielereien wie Scheinwerferlichtern oder tanzenden Strichmännchen (Abb. 86). Die Animation *American Idle*<sup>447</sup> parodiert eine Folge der TV-Show *American Idol* (die US-Variante von *Deutschland sucht den Superstar*) mit Brolsma als Kandidaten. In *The Most Annoying Flash* kombiniert und überspitzt ein Autor hämisch mehrere Newgrounds-Meme – allen voran den *Numa Numa Dance*: Seine Nachahmer bevölkern hier die Hölle (Abb. 87). So zog der Erfolg des Memes auch Ablehnung nach sich. Im Spiel damit registrierte Tom Fulp 2005 die Domain numagrounds.com und kündigte an, künftig werde Newgrounds so heißen und sich stärker auf das Publikum konzentrieren, das von Memen wie Numa Numa angezogen werde. Dabei handelte es sich aber um eine Aprilscherz-Trollelei<sup>448</sup>.

Brolsmas *Numa Numa Dance* trug viel zur Popularität des zugrunde liegenden Lieds in den USA bei. Allerdings hatte *Dragosteia din tei* auch schon Monate vor dem Video in diversen Erdteilen – einschließlich Europa – die Pop-Charts erklommen. Internet-Videos, in denen das Lied vorkommt, lassen sich darum nicht zwangsläufig als memetische Nachfahren von Brolsmas *Numa Numa Dance* zählen. Schon vor Brolsmas Video zirkulierte unter dem Dateinamen maiyahi.swf auf japanischen Imageboards zum Song eine Flash-Animation<sup>449</sup> des »Soramimi«-Genres (siehe S. 164–165): Hier durchleben animierte Katzen ein Szenario, das japanisch oder englisch verstandene Fragmente des rumänischen Liedtextes visualisiert – ähnlich einigen der Standbild-Einsprengsel in Brolsmas Video. Brolsma selbst erklärte, den Song in einem nicht näher spezifizierten japanischen Flash-Film entdeckt zu haben<sup>450</sup> – womit er wahrscheinlich maiyahi.swf meint.

---

447 <<http://www.newgrounds.com/portal/view/227808>>

448 Tom Fulp, »Numagrounds!«, 1. April 2005, *Newgrounds News Forum* / <http://www.newgrounds.com/bbs/topic/250415>

449 <http://interbutt.com/sonicwarfare/>

450 Gary Brolsma, »About me«, *Xeornx.com* / <http://www.xeornx.com/about-me/>



Abb. 84: Numa Numa SE!! (Autor: NOOBULATOR)<sup>451</sup>



Abb. 85: »Mario Hii« (Autor: lavallelee)<sup>452</sup>



Abb. 86: NUMA man... (Autor: ervitz)<sup>453</sup>

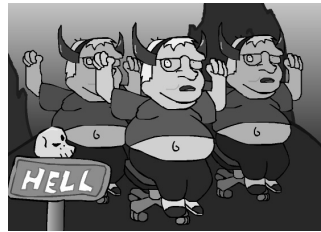


Abb. 87: The Most Annoying Flash (Autor: Tool-Of-The-System)<sup>454</sup>

In den nachfolgenden Jahren trat Brolsma mit weiteren, diesmal professionell produzierten Videos in Erscheinung, die an den *Numa Numa Dance* anschlossen – mit jeweils anderen Songs als Vorlage, vorrangig zu Werbezwecken<sup>455</sup>: In *New Numa* (2006)<sup>456</sup> tanzt und

451 <<http://www.newgrounds.com/portal/view/213344>>

452 <<http://www.newgrounds.com/portal/view/211090>>; Autor: lavallelee

453 <<http://www.newgrounds.com/portal/view/220691>>

454 <<http://www.newgrounds.com/portal/view/223424>>

455 William Wei, »WHERE ARE THEY NOW? »Numa Numa Guy« Is Creating The Next CollegeHumor«, 18. Juni 2010, *Business Insider* / <http://www.businessinsider.com/where-are-they-now-numa-numa-guy-is-creating-the-next-college-humor-2010-6>

456 <<http://www.newgrounds.com/portal/view/337573>>

lippensynchronisiert er ein russisches Lied, das eigens für ihn geschrieben wurde – vor wechselnden Kulissen, zusammen mit anderen Tänzern, aufwendig gestaltet. In *Numa Three: Crazy Loop* (2007)<sup>457</sup> promotet er in Kopie seines ursprünglichen Webcam-Videos das neue Lied eines ehemaligen Sängers von *O-Zone*. In *Somebody's Watching Me* (2009)<sup>458</sup> schließlich lippensynchronisiert er vor seiner Webcam den gleichnamigen 1984er Song des Sängers *Rockwell*, während im Hintergrund das Maskottchen der US-Autoversicherung GEICO seine Tanzbewegungen kopiert. Nur *New Numa* landete noch auf Newgrounds – wo es bis heute auf gerade einmal 600.000 Abrufe kam.

## Verhörer, Soramimi, Animutations

Menschen neigen zum kreativen Verhören gegenüber Liedern, die in anderen Sprachen als ihrer Muttersprache gesungen werden. So wird die Wortfolge »oh, my feelings grow« (»oh, meine Gefühle wachsen«) aus dem Song »Midnight Lady« des Sängers Chris Norman von manchen deutschen Ohren als »Oma fiel ins Klo« missverstanden. Das Beispiel entstammt einem von diversen Radioformaten, die sich diesem Phänomen zu Unterhaltungszwecken widmen<sup>459</sup>: Hörer rufen an und nennen ihre Fehlinterpretationen einer bestimmten Liedstelle, die dann zum Vergleich abgespielt wird.

Im Web sind dagegen Animationen verbreitet, die populäre Songs in Schrift und Bild verhörerisch begleiten – so wie das hier beschriebene Flash *maiya.swf*. In Japan sind sie unter dem Begriff *soramimi* bekannt. Ähnliches gibt es in anderen Sprachräumen. Ein populäres

→

457 <[http://www.youtube.com/watch?v=qGXiN-\\_BCts](http://www.youtube.com/watch?v=qGXiN-_BCts)>

458 <<http://vimeo.com/42936655>>

459 Vgl. »Verhörhammer« beim Bayrischen Rundfunk (<<http://blog.br.de/fruehaufdreher/category/2-verha%c2%b6rhammer>>) oder die Sammlung »Oma fiel ins Klo« bei radio ffn: <<http://www.fff.de/nc/programm/ofik.html>>

schwedisches Flash namens *Hatten är din* beispielsweise verarbeitet das Lied *Habbeetik* des libanesischen Sängers Azar Habib. In Untertiteln wird der Refrain als ein schwedischer Text über Hüte interpretiert. Dementsprechend handeln die Begleit-Animationen von Kopfbedeckungen<sup>460</sup>. Das Genre wird von derartigen Flash-Animationen, YouTube-Clips<sup>461</sup> und YTMNDs<sup>462</sup> bestimmt. Unter letzteren ist etwa *Carmina Burana, alternate lyrics*<sup>463</sup> beliebt, das lateinischen Text englisch interpretiert. Die erste Zeile aus Carl Orffs 1937er Kantate *Carmina Burana*, »O Fortuna«, verwandelt sich zu »Oh, four tuna« (»Oh, viermal Thunfisch«), begleitet von einem vervierfachen Thunfisch-Konservendosen-Bild.

Die oben erwähnten Radoformate sammeln unbeabsichtigte, isolierte Verhörer kurzer Dauer. Die genannten Animationen dagegen dehnen das Verhören auf die gesamte Liedlänge aus. Aus der Mühe, den Originalklängen anhaltend Wortkombinationen einer anderen Sprache zu entlocken, entstehen viele inhaltliche Beliebigkeiten und Absurditäten, sowohl in den verstandenen Worten als auch in den begleitenden Grafiken. Filme mit einem starken Nonsens-Charakter entstehen, der Anteil an ihrer Attraktion hat.

Auf Newgrounds ist, vor allem durch das Schaffen des Nutzers Neil Cicierega (siehe S. 172), ein eigenes Subgenre entstanden: *Animutations*. Auch hier werden fürs Zielpublikum exotische Lieder mit Nonsens-Übersetzungen und -Animationen begleitet. Das Übersetzungsspiel rückt allerdings in den Hintergrund gegenüber anderen wiederkehrenden Elementen: Verschiedene Animutations teilen miteinander wiederkehrende Gegenstände und Figuren, die unabhängig vom musikalischen Anlass das Bild bevölkern – etwa die Titelfigur des *Harry-Potter*-Franchise oder das Antlitz des kanadischen Komikers Colin Mochrie<sup>464</sup>.

460 »Hatten är din! (the hat is yours!)«, *KnowYourMeme* / <http://knowyourmeme.com/memes/hatten-%C3%A4r-din-the-hat-is-yours>

461 [http://www.youtube.com/results?search\\_query=%22misheard+lyrics%22](http://www.youtube.com/results?search_query=%22misheard+lyrics%22)

462 <http://ytmynd.com/keywords/Misheard>

463 <<http://carmina.ytmnd.com>>

464 <http://www.newgrounds.com/collection/animutations>

## Beispiel-Mem: Badger Badger Badger



Abb. 88: badger ver.1 /  
»badger, badger, badger ...«



Abb. 89: badger ver.1 /  
»mushroom, mushroom«



Abb. 90: badger ver.1 /  
»African snake«



Abb. 91: badger ver.1 /  
»snake, a snake, oh, it's a snake«

Der *Numa Numa Dance* ist eines der erfolgreichsten Newgrounds-Meme. Für die Ästhetik der Flash-Animationen, die auf der Seite vorherrschen, sind aber andere repräsentativer – zum Beispiel *Badger Badger Badger*. Kern dieses Memes ist ein Flash namens *badger ver.1*, das der Künstler Jonti Picking alias *Weebl* am 1. September 2003 auf Newgrounds hochlud<sup>465</sup>. Im Mittelpunkt stehen Dachse (»badgers«), die zum Takt elektronischer Musik ihren Körper heben und senken.

In der ersten Einstellung (Abb. 88) ist eine grüne Landschaft zu sehen; dazu wird zwölfmal das Wort »badger« gesungen. Mit jedem Mal

<sup>465</sup> <<http://www.newgrounds.com/portal/view/120321>>

erscheint – in wachsender Entfernung zum Betrachter – ein weiterer Dachs. In der zweiten Einstellung (Abb. 89) wird ein Pilz unter einem Baum gezeigt; in der dritten derselbe, nur etwas näher. Zu beiden Ansichten des Pilzes wird je einmal das Wort »mushroom« (»Pilz«) gesungen. Die Abfolge dieser ersten drei Einstellungen mit ihren jeweiligen Gesängen wiederholt sich drei weitere Male; dabei wird nur der Gesang »mushroom, mushroom« stimmlich etwas variiert. Schließlich wiederholt sich die Einstellung mit den Dachsen noch ein fünftes Mal. Allerdings folgt ihr diesmal kein Bild eines Pilzes, sondern (Abb. 90) der Schriftzug »ARGH!«, gefolgt von der Einstellung einer Wüstenlandschaft, durch die sich eine Schlange bewegt (Abb. 91). Dazu erklingen ungefähr (der genaue Laut ist umstritten) die Worte »African snake – snake, a snake, oh, it's a snake« (»Afrikanische Schlange – Schlange, eine Schlange, oh, es ist eine Schlange«). Schließlich beginnt der gesamte, (bis dahin ungefähr 30-sekündige) Ablauf von Neuem – und setzt sich so ins Unendliche fort.

Verglichen zum *Numa Numa Dance* ein Jahr später war der Starterfolg von *badger ver.1* auf Newgrounds bescheiden: Im ersten Jahr sammelte das Flash dort gerade einmal 300.000 Abrufe<sup>466</sup> (die bis heute auf eine Million angewachsen sind). Allerdings veröffentlichte Weebl die Animation parallel auch auf seiner eigenen Webseite *weebls-stuff.com* sowie unter der Domain *badgerbadgerbadger.com* – wo Besuche nicht in die Statistik der Newgrounds-Version einfließen. Mit YouTubes Aufstieg wenige Jahre später war sie schon bekannt genug, um dort in vielerlei Clips nachgeahmt zu werden: Manche zeigen Nachinszenierungen in Spielen wie *World of Warcraft* oder *Minecraft*<sup>467</sup>. In anderen wird die Animation mit menschlichen Darstellern realfilmisch nachgestellt<sup>468</sup>. Erst nachträglich zu vielen dieser Clips erfolgte im Juni 2008 *weebls* eigene offizielle Ver-

---

466 Schnappschuss vom 29. August 2004: <http://web.archive.org/web/20040829010628/http://www.newgrounds.com/portal/view/120321>

467 »Badger Badger Mushroom in Minecraft« und »World of Warcraft – The Badger Song« / <http://www.youtube.com/watch?v=RNM116oL9pw> und <http://www.youtube.com/watch?v=xi30k4srCqE>

468 Siehe z. B. <http://www.youtube.com/watch?v=T0NvcQ3Yiqk> <http://www.youtube.com/watch?v=tCgElcZa6S8> <http://www.youtube.com/watch?v=E3ZCyD7o4Bk>

öffentlichung der ursprünglichen Animation auf YouTube (mit bis März 2013 über sechzehn Millionen Abrufen)<sup>469</sup>.

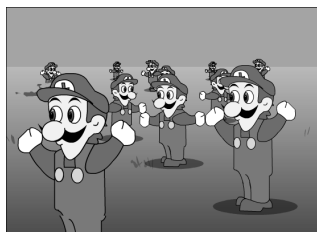


Abb. 92: *Weegee badger dance* /  
Autor: IIIPrinces<sup>470</sup>



Abb. 93: *Banana Badger Phone* / Autor: elmobb<sup>471</sup>

Auf Newgrounds entfaltet sich das Mem seit Jahren in Flash-Animationen, die das Original zitieren und variieren. Einige kopieren es beinahe vollständig und ersetzen nur einzelne Elemente: So kreuzt *Weegee badger dance* (2010, Abb. 92) das *Weegee*-Mem mit *Badger Badger Badger*, indem es die Dachse in der Landschaft durch Kopien der Weegee/Luigi-Figur und das Wort »badger« auf der Tonspur durch »Weegee« ersetzt; die Doppeleinstellung des Pilzes durch eine Doppeleinstellung von Weegee und das begleitende Wort »mushroom« durch »stare« (»anstarren«); und die Abschlusseinstellung der Schlange in der Wüste durch die eines sich in gleicher Weise bewegendes Super Mario zum Satz »It's Mario, Mario, uh no, it's Mario!« (»Es ist Mario, Mario, oh nein, es ist Mario!«)

*Banana Badger Phone* (2009, Abb. 93) ist Teil eines anderen Mem, das nicht nur auf Newgrounds viele Vertreter hat: die Verarbeitung des kanadischen Kinderlieds *Bananaphone* des Musikers Raffi. Statt den Verlauf der Animation *badger ver.1* zu übernehmen, dient sie nur noch als Repertoire einzelner grafischer Elemente, die zusammen mit anderem Material frei zu einer Begleitanimation für das Lied gemischt werden. Dabei wird jenseits von *badger ver.1* beispielsweise auf das

469 <http://www.youtube.com/watch?v=E3ZCyD7o4Bk>

470 <<http://www.newgrounds.com/portal/view/532424>>

471 <<http://www.newgrounds.com/portal/view/520351>>



Bild eines Kampfroboters in Bananenform zurückgegriffen, das auch in anderen Flashes den Song begleitet<sup>472</sup>.

Eine besonders kunstvolle Variation ist *Badger Bave* (2006, Abb. 94–97): Hier werden die Dachse von der Landschaft in eine Diskothek verlegt, in neue Reihungen sortiert, erhalten zusätzliche Animationsschritte und dazu wechselnde Lichteffekte. Auch die Musik wird ausgebaut, komplex aufgefächert, ohne ihre Grundelemente fallen zu lassen. Ebenso wird die tradierte Abfolge von Pilz- und Schlangen-Inserts durchgegangen, nur wurden die Motive künstlerisch überarbeitet und mit neuen Pointen ausgestattet.

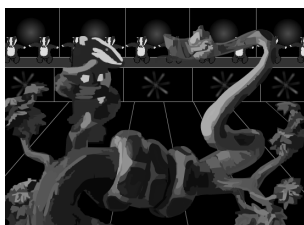
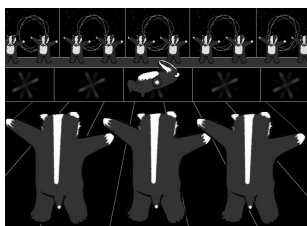


Abb. 94–97: *Badger Bave* / Autor: *thesplodge*<sup>473</sup>

All diesen Beispielen ist eine unveränderte Übernahme bestimmter Datenmengen aus dem Original-Flash gemein – etwa einzelner Grafiken wie der Hintergrundbildlandschaft oder den Dachsen. Durch Import einer Flash-Datei in ein Flash-Bearbeitungs-Programm lassen

472 <<http://knowyourmeme.com/memes/bananaphone>>

473 <<http://www.newgrounds.com/portal/view/351613>>

sich Objekte und ihre Abläufe mehr oder weniger trivial<sup>474</sup> herauslösen, neu einspeisen oder ersetzen. So erleichtert und fördert das Flash-Format das schablonenhafte Variieren von Animationen durch ihre Betrachter und ihr Ausschlichten als Repertoire wieder verwendbarer Elemente. Werke können durch den Austausch weniger Teile verwandelt werden (siehe *Weegee badger dance*) – oder durch deren umfangreiches Vervielfältigen, Verlagern und Erweitern, so dass sie sich von einer einfachen Melodie zur komplexen Sinfonie entwickeln (siehe *BadgerBave*).

*Badger Badger Badger* war eine der ersten unter mehreren memetisch sehr erfolgreichen Animationen von Weebl. Darüber hinaus verantwortet er populäre Nonsense-Werke im Flash-Format wie die Serie *Weebl and Bob* (seit 2002)<sup>475</sup> oder das Endlosschleifen-Lied *Amazing Horse* (2009)<sup>476</sup>. Letzteres hatte auf Newgrounds bisher anderthalb Millionen Abrufe – und auf YouTube viele Remixe<sup>477</sup>. Während der Erfolg Gary Brolsmas als Autor memetischer Texte nach dem *Numa Numa Dance* deutlich nachließ, scheint der von Weebl anzuhalten – durch einen konstanten Output neuer Werke mit gutem Gespür für den Geschmack der Nutzerschaften von Newgrounds, YouTube und anderen Mem-Plattformen.

## Flash-Ästhetik

Flash-Animationen wie *badger ver.1* bestehen nicht aus Raster-, sondern aus Vektorgrafiken. Visuelle Informationen sind hierbei nicht als einzelne Farbwerte eines Pixel-Rasters gespeichert, sondern als Anweisungen fürs Zeichnen und Bewegen geometrischer Primitive wie Linien, Kreisen, Bögen und für die Farbwerte zum Ausfüllen der

→

474 Siehe »Flash Professional Help / Edit, import SWF file« / <http://helpx.adobe.com/flash/kb/edit-import-swf-file-flash.html>

475 <<http://www.weebls-stuff.com/wab/>>

476 <<http://www.weebls-stuff.com/songs/Amazing+Horse/>>

477 Vergleiche <http://www.newgrounds.com/portal/view/515897> und [http://www.youtube.com/results?search\\_query=%22amazing+horse%22](http://www.youtube.com/results?search_query=%22amazing+horse%22)

Zwischenräume. Zoomt man in eine Rastergrafik hinein, folgt eine Verpixelung des Motivs. Bei einer Vektorgrafik dagegen wird mit jeder Zoomstufe einfach nur die entsprechende geometrische Form in höherer Auflösung neu gezeichnet und bleibt so frei von unbeabsichtigter Klötzchenbildung. Der Speicherverbrauch einer Vektorgrafik beschränkt sich auf den bestimmter Werte zur Festlegung ihrer grafischen Primitiven – wie Koordinaten, Radii, Start- und Endpunkte. Damit hat sie der Rastergrafik nicht nur flüssige Skalierbarkeit in Bewegung, Höhe und Breite voraus, sondern oft auch geringere Dateigrößen.

Der Preis solcher Größensparnisse sind bestimmte Arten grafischer Einfachheit. Flash-Animationen erwecken oft einen schablonenhaften Eindruck. Sie werden von wenigen starken Pinselstriche und großen Bereichen in sich gleichbleibenden Farbwerts oder simplen Farbverläufe beherrscht. Gegenstände bewegen sich wie Flächen, die flach übereinander geschoben werden, statt wie dreidimensionale Objekte unter den Bedingungen von Tiefe, perspektivischer Verzerrungen und wechselndem Lichteinfall. Das Flash-Format begünstigt einen plakativen, cartoonhaften Stil und belohnt ihn mit einfacherer, schnellerer Verbreitbarkeit im Internet. Damit ist es ein vorzügliches Verbreitungsmedium für humoristische oder sonstwie effekthascherische Videos und Spiele mit einfacher Bildsprache. Seine Ästhetik ist ein Erkennungsmerkmal digitaler Pop-Kultur – ähnlich wie Pixel-Kunst oder 8-Bit-Musik.

## **Erfolgsbedingungen, Star-Künstler, Troll-Kooperativen**

Die Verbreitung und Weiterverarbeitung von Werken hängt stark von den Newgrounds-eigenen Verfahren zu ihrer Hervorhebung oder Unterdrückung ab. Jeder Flash-Beitrag unterliegt komplexen Belohnungs-, Abstimmungs- und Filtermechanismen durch die Nutzerschaft. Sie entscheiden unter anderem darüber, welche Werke auf der Startseite oder diversen spezialisierten Übersichtsseiten beworben werden oder Ehrentitel erhalten, oder in welcher Reihenfolge sie in seiteninternen Suchergebnissen erscheinen. Registrierte Nutzer können Werke auf einer Qualitätsskala von Null bis Fünf bewerten. Dabei hängt ihr Stimmgewicht von

ihrem eigenen vorangehenden Bewertungsverhalten ab: von dessen Umfang, aber auch davon, wie sehr es die Entscheidungen der Gesamtheit spiegelt. Beiträge mit weniger als zweihundert Stimmen unterliegen dem Risiko der Löschung. Die erfolgt, wenn ihre Durchschnittsbewertung unter einen Mindestwert fällt, der mit der Zahl der Bewertungen ansteigt<sup>478</sup>. Angeblich verschwindet so die Hälfte aller neu eingereichten Beiträge<sup>479</sup>.

Während die kreative Kultur etwa von Imageboards stark an der Anonymität individueller Künstler hängt, setzt Newgrounds auf deren Nennung und Profilierung. Nur registrierte Nutzer können Werke einstellen. Über das Autorenfeld jedes Beitrags gelangt man auf die Liste der restlichen Werke des Autors. Wer Werke anderer verarbeitet, ist aufgefordert, deren Namen ebenfalls zu verlinken. Wer ein Werk hochlädt, kann andere Nutzer als Ko-Autoren benennen und sie so automatisch an der Ausschüttung von Werbeeinnahmen für dieses Werk beteiligen<sup>480</sup>.

Künstlern wie Weebl hat Newgrounds geholfen, sich einen respektablen Namen in ihrer Branche aufzubauen. Ein anderes Beispiel ist der Musiker Neil Cicierega alias *Trapezoid* alias *Lemon Demon*: Er schuf den Song zur 2006er Flash-Animation *The Ultimate Showdown of Ultimate Destiny*, die von einem endzeitlichen Kampf auf Leben und Tod zwischen zahllosen Figuren der amerikanischen Pop-Kultur handelt. Einzelne Uploads der Animation hatten sowohl auf Newgrounds als auch auf YouTube je um die zwölf Millionen Abrufe<sup>481</sup>. Cicieregass Song eroberte in der Folge losgelöst von der dazugehörigen Animation mehrere Internet-Radio-Charts<sup>482</sup>. Durch weitere

---

478 »Voting«, *Wikigrounds* / <http://newgrounds.wikia.com/wiki/Voting>

479 Der *Wikigrounds*-Eintrag »Clock Day« (<[http://newgrounds.wikia.com/wiki/Clock\\_Day](http://newgrounds.wikia.com/wiki/Clock_Day)>) erwähnt »a usual ratio of around 1/2 getting blammed«

480 Siehe [http://newgrounds.wikia.com/wiki/Revenue\\_Sharing](http://newgrounds.wikia.com/wiki/Revenue_Sharing) und <http://www.newgrounds.com/wiki/creator-resources/monetization/flash-ads>

481 <http://www.newgrounds.com/portal/view/285267> / <http://www.youtube.com/watch?v=4WgT9gy4zQA>

482 »The Ultimate Showdown of Ultimate Destiny«, *Lemon Demon Wiki* / <[http://lemondemon.wikia.com/wiki/The\\_Ultimate\\_Showdown\\_of\\_Ultimate\\_Destiny](http://lemondemon.wikia.com/wiki/The_Ultimate_Showdown_of_Ultimate_Destiny)>

Werke auf Newgrounds (siehe Kasten »Verhörer, Soramimi, Animutations«) und YouTube<sup>483</sup> ist Cicierega inzwischen zu einem Internet-Popstar aufgestiegen, der sein Geld mit dem Online-Verkauf seiner Musikalben verdient<sup>484</sup>.

So entsteht im Umfeld von Newgrounds ein Star-System rund um aufwendige, hochwertige Arbeiten einzelner besonders beliebter Künstler<sup>485</sup>. Demgegenüber steht die Kultur der »Crews«: Zusammenschlüsse von Nutzern, die gemeinsam Flashes schaffen, aber auch geschlossen für Flashes eigener Mitglieder abstimmen, um sie vor Löschung zu schützen. Manche Crews beweisen ihre Macht durch das Verteidigen und Vorantreiben von Beiträgen, die so anstößig oder dilettantisch sind, dass sie ohne ihre Manipulation unter das kollektive Löschurteil der Nutzerschaft fallen würden. Unter Crews schwimmt die Integrität der einzelnen Autoren: Nutzer legen sich für ihre Crew-Mitgliedschaften eigenständige Newgrounds-Konten an, manchmal mehrere, um gleichzeitig in rivalisierenden Gruppen zu wirken<sup>486</sup>.

Newgrounds bekannteste Crew entstand 2001, als der Nutzer »StrawberryClock« das Portal massenweise mit Flashes wie beispielsweise *B*<sup>487</sup> flutete, das lediglich aus der Anzeige eines roten Buchstaben »B« vor weißem Hintergrund besteht. Weithin verständnislosen bis feindseligen Reaktionen stellten sich neue Nutzerkonten mit solidarischen Namen wie »OrangeClock«, »AppleClock« und »RaspberryClock« entgegen, die StrawberryClock euphorisch lobten. Aus dieser Gemeinschaft der »Clocks« (»Uhren«) entstanden diverse Flashes, die sich über StrawberryClocks Gegner lustig machten und ihn zum König des

---

483 Siehe seine *Potter Puppet Pals*, eine Serie, die 2003 zuerst in Flash-Animationen auf Newgrounds gestartet wurde. (<<http://www.newgrounds.com/portal/view/125471>>) und seit 2006 als abgefilmtes Puppenspiel auf YouTube fortgesetzt wird: <http://www.youtube.com/user/potterpuppetpals/>

484 »LEMON DEMON music by Lemon Demon« / <http://lemondemon.com/>

485 Für eine Auswahl prominenter Newgrounds-Künstler, siehe »Authors«, *Wikigrunds* / <<http://newgrounds.wikia.com/wiki/Category:Authors>>

486 Siehe Abschnitt »Submission Alts« in: »Alt«, *Wikigrunds* / <<http://newgrounds.wikia.com/wiki/Alt>>

487 <<http://www.newgrounds.com/portal/view/28240>>

Flash-Portals ausriefen<sup>488</sup>. Durch ihre anhaltende Kampagne erlangte *B* so viele Abrufe und Kommentare wie sonst nur extrem beliebte Flashs auf Newgrounds. Zugleich verselbständigte die Kampagne sich zur Gruppenidentität der »Clock Crew«. In ihren Filmen präsentierten sich ihre Mitglieder als Uhren in der Form ihres Namens: »AppleClock« und »OrangeClock« etwa als ein Apfel beziehungsweise eine Orange mit aufgeprägtem Ziffernblatt. In immer weiteren Filmen entwickelten die Clocks anhand solcher Figuren und wiederkehrenden Elementen wie dem roten »B« ein eigenes Set von Memen, die sich über Newgrounds ausbreiteten<sup>489</sup>.

In Abspaltung oder Widerstand zur Clock Crew haben sich andere Gruppen wie die *Glock Group* oder die *Lock Legion* entwickelt, die in ähnlicher Weise vorgehen<sup>490</sup>. Häufig konkurrieren solche Crews miteinander, führen gegeneinander Kampagnen (etwa durch massenweises negatives Bewerten aller Flashs ihrer Gegner, um deren Löschung herbeizuführen) – oder schließen Bündnisse. Ihr Ziel scheint zu sein, auf Newgrounds möglichst viel Raum, Aufmerksamkeit und Rankings mit ihren eigenen Beiträgen, Namen, Figuren und Einfällen zu besetzen. Newgrounds' komplexe Verfahren zur Bewertung und Moderation von Beiträgen durch die Nutzerschaft stellen spielerische Herausforderung an Troll- und Spam-Taktiken. Die Betreiber gehen damit duldsam um und integrieren es als Teil der Community-Kultur. So verneigt sich Newgrounds seit dem Jahr 2005 offiziell vor der Clock Crew mit einem jährlichen »Clock Day« zum Jubiläum der Veröffentlichung von *B*<sup>491</sup>.

---

488 Vergleiche etwa *Strawberry Clock V*: <http://www.newgrounds.com/portal/view/30341>

489 Zur Geschichte von *B* und der Gründung der Clock Crew siehe die entsprechenden Einträge in *Wikigrounds* und *Clockopedia*: <http://newgrounds.wikia.com/wiki/B> / <http://www.clnckcrew.cc/wiki/index.php/B> / [http://newgrounds.wikia.com/wiki/Clock\\_Crew](http://newgrounds.wikia.com/wiki/Clock_Crew) / [http://www.clockcrew.cc/wiki/index.php/Clock\\_Crew\\_History](http://www.clockcrew.cc/wiki/index.php/Clock_Crew_History)

490 Vergleiche »Lock Legion« und »Glock Group« bei *Wikigrounds*: [http://newgrounds.wikia.com/wiki/Lock\\_Legion](http://newgrounds.wikia.com/wiki/Lock_Legion) / [http://newgrounds.wikia.com/wiki/Glock\\_Group](http://newgrounds.wikia.com/wiki/Glock_Group)

491 Siehe »Clock Day«, *Wikigrounds* / [http://newgrounds.wikia.com/wiki/Clock\\_Day](http://newgrounds.wikia.com/wiki/Clock_Day)

# Video-Mem-Formen

Video-Meme breiten sich vor allem auf Video-Hosting-Seiten wie Vimeo und YouTube aus. Hier können Nutzer Video-Dateien ansehen und hochladen, oft auch bewerten und kommentieren. Ähnlich wie bei ytmnd.com und Newgrounds gibt es seiteninterne Rankings, die Videos nach bestimmten Kriterien prominent auf der Eingangsseite platzieren. Die Popularität einzelner Videos steigt aber auch durch das Web-weite Verbreiten von Links auf sie und durch ihre Einbettung auf externen Webseiten.

Auf YouTube erreichen die populärsten Videos locker Abrufzahlen im Bereich hunderter Millionen. Das südkoreanische Musikvideo *Gangnam Style* des Sängers PSY lag bis März 2013 bei über anderthalb Milliarden Abrufen – angehäuft in einem Dreivierteljahr seit seiner Premiere<sup>492</sup>. Interessanter als die Abrufzahlen einzelner Videos ist jedoch, wie Nutzer dieser Dienste sie in eigenen Videos weiterverarbeiten. Dabei bedienen sie sich verschiedener Verfahren, von denen wir hier einige vorstellen wollen.

## Realfilmische Wiederholung und Nachstellung

Eines der auffälligsten Elemente des Musikvideos *Gangnam Style* ist ein eigenwilliger Tanz, den PSY und andere Darsteller darin ausführen und der grob Bewegungen eines Reiters nachahmt. Dieser Tanz wurde mit dem Video populär und weltweit in Tanz-Flashmobs adaptiert, von denen wiederum Videos ins Netz hochgeladen wurden<sup>493</sup>. Im Fall von *Gangnam Style* wurde von den Massen jedoch nur ein bestimmter Tanz nachgestellt, keineswegs der Gesamtaufbau des ursprünglichen Videos. Anders hingegen beim Mem *Harlem Shake*, das im Frühjahr 2013 aufkam:

---

492 <http://www.youtube.com/watch?v=9bZkp7q19f0>

493 [http://www.youtube.com/results?search\\_query=%22gangnam+style%22+%22flashmob%22](http://www.youtube.com/results?search_query=%22gangnam+style%22+%22flashmob%22)



Abb. 98–99: Bilder aus der ersten und zweiten Hälfte eines der ersten Harlem-Shake-Videos (Autor: *TheSunnyCoastSkate*)<sup>494</sup>

Auf der Tonspur des halbminütigen Ursprungsvideos erklingt ein Ausschnitt aus einem Musikstück, in dessen Mitte die Aufforderung »do the Harlem Shake« ausgesprochen wird (»vollziehe den Harlem Shake« – ursprünglich die Bezeichnung für einen bestimmten Tanzstil, an den sich die Video des Memes aber nicht halten). Auf der Bildebene zeigt das Video zuerst ein kleines Zimmer mit mehreren jungen Leuten, die mit Computernutzung und Videospielen beschäftigt sind. Nur einer von ihnen tanzt, einen Motorradhelm auf dem Kopf, für sich allein zur Musik. Nach dem Satz »do the Harlem Shake« folgt ein Schnitt. Kulisse und Kameraperspektive bleiben gleich. Aber alle Insassen des Zimmers tanzen nun in äußerster Ausgelassenheit.

Dieses Original bot eine leicht kopierbare Formel, die in tausenden von Videos anderer YouTube-Nutzer im gleichen Timing und zur gleichen Musik umgesetzt wurde: In einer ruhigen, häufig sehr normal erscheinenden sozialen Situation – etwa einem Arbeitsalltag im Büro – sticht ein Einzelner (gelegentlich mit absurder Kopfbedeckung) durch Tanz hervor. Nach einer Viertelminute erfolgt ein Schnitt. Vor dem selben Hintergrund tanzen plötzlich alle anderen ebenfalls ausgelassen – zuweilen unter Wechsel oder Entfernung großer Teile ihrer Kleidung<sup>495</sup>.

In den genannten Beispielen werden realfilmische Videos der einen in den Videos anderer ebenso realfilmisch nachgeahmt. In Form der YouTube-Nachstellungen von *Badger Badger Badger* sind wir auch schon realfilmischen Nachstellungen von animiertem Material begegnet.

494 <<http://www.youtube.com/watch?v=384IUU43bfQ>>

495 <<http://knowyourmeme.com/memes/harlem-shake>>





Abb. 100: Panel aus dem XKCD-Comic »xkcd Loves the Discovery Channel«<sup>496</sup>



Abb. 101: Realfilmische Nachahmung des Panels aus dem XKCD-Comic »We love xkcd«, Autor: Tim Johnson.<sup>497</sup>

Einen Sonderfall in seinen medialen Sprüngen bildet ein Mem, das von einem Werbevideo aus dem Jahr 2008 des Dokumentarfilm-Fernsehsenders *Discovery Channel* ausgeht: Darin wird das englischsprachige Volkslied *I love the mountains* umgedichtet zu einer Hymne auf die vielfältigen Wunder und Schönheiten der Welt, vortragen von (teils prominenten) Protagonisten des Senders, der Wissenschaften, der Technologie und diverser Weltkulturen – jeweils in einer ihrem Spezialgebiet oder Hintergrund entsprechenden eigenen Szenerie<sup>498</sup>. Dabei wird markant der Nonsense-Refrain »Boom-de-yada« wiederholt.

Der Webcomic *xkcd* (siehe Kapitel 10) widmete diesem Werbevideo eine eigene Folge unter dem Titel »xkcd Loves the Discovery Channel« (»xkcd liebt den Discovery Channel«). Darin wird die Umdichtung des Volksliedtextes für weitere Themen nachvollzogen – vor allem Obsessionen der Computer-Geek-Kultur<sup>499</sup>. Jede dieser Obsessionen (zum Beispiel: Kryptografie, Transistoren, 4chan's /b/-Board) erhält dabei mit ihrer Liedzeile ein eigenes Panel. Der Comic wiederum wurde von vielen YouTube-Nutzern verarbeitet: Häufig wurde das Lied mit seinem neuen Text vorgesungen, mit wechselnder instrumentaler oder vokaler Begleitung, während das Bild Sänger

496 <<http://xkcd.com/442/>>

497 <<http://www.youtube.com/watch?v=YvGhEJyfC7U>>

498 [http://en.wikipedia.org/wiki/I\\_Love\\_the\\_World](http://en.wikipedia.org/wiki/I_Love_the_World)

499 <http://xkcd.com/442/>

und Musikanten<sup>500</sup> oder die einzelnen Panels des Comics zeigt<sup>501</sup>. Es entstanden auch Varianten, die den Comic Panel für Panel in realfilmischen Szenen umsetzten, deren Darsteller ihre jeweilige Liedzeile sangen – wie im ursprünglichen Video des *Discovery Channels*<sup>502</sup>.

## Falsche Untertitel und wörtliche Liedtexte

Allgemein werden Videos mit gesprochenem, gesungenem oder geschriebenem Text gern durch Veränderungen dieses Textes variiert.



Abb. 102: »Hitler's angry reaction to the iPad«. Autor: *sadiesmithereens*.<sup>503</sup>

Das bekannteste Mem in dieser Art ist wohl die Verarbeitung einer Szene aus dem Spielfilm *Der Untergang* (Deutschland 2004). Die Szene zeigt einen Wutausbruch Adolf Hitlers (gespielt von Bruno

500 <http://www.youtube.com/watch?v=vhGBSXjE9Zo> <http://www.youtube.com/watch?v=jc5Xb5l7NT8>

501 [http://www.youtube.com/watch?v=vtm\\_Oa6wvFQ](http://www.youtube.com/watch?v=vtm_Oa6wvFQ) <http://www.youtube.com/watch?v=YvGhEJyfC7U>

502 <http://www.youtube.com/watch?v=YvGhEJyfC7U> / [http://www.youtube.com/watch?v=KQAk\\_T9SBbw](http://www.youtube.com/watch?v=KQAk_T9SBbw)

503 <[http://www.youtube.com/watch?v=9\\_EcybyLJS8](http://www.youtube.com/watch?v=9_EcybyLJS8)>

Ganz) während der letzten Tage des Zweiten Weltkriegs. Auf die Mitteilung, dass »der Angriff Steiner« zur Abwehr des russischen Vormarschs »nicht erfolgt« sei, beginnt Hitler eine Hasstirade gegen seine Untergebenen. Der Film erschien in vielen Teilen der Welt mit deutscher Tonspur, in Landessprache untertitelt. In dieser Form wird die Szene für ein größtenteils nicht deutschsprachiges Publikum zitiert und verarbeitet. Hitler werden durch Austausch der Untertitel neue Worte in den Mund gelegt. Seit 2006 wurden sehr viele Videos auf YouTube hochgeladen, in denen Hitlers Wutausbruch auf jeweils neue Anlässe umgedeutet wird – zum Beispiel Unzufriedenheit mit einem Videospiel oder mit aktuellen tagespolitischen Ereignissen<sup>504</sup>. Als Spiel mit falscher Übersetzung fremdsprachlichen Textes lassen sich auch Parallelen zu »Misheard Lyrics«, Soramimi-und-Animutations-Animationen ziehen (siehe S. 164–165).



Abb. 103: »Literal«-Variation auf Musikvideo zu Bonnie Tylers »Total Eclipse of the Heart«. Autor: Simpleton11<sup>505</sup>.

In der Herstellung aufwendiger sind »literal« (»wortgetreue«) Neusynchronisationen von Musikvideos. Die Formel: Der ursprüng-

504 <<http://knowyourmeme.com/memes/downfall-hitler-reacts>>

505 <<http://www.funnyordie.com/videos/e685c7e4ff/literal-video-total-eclipse-of-the-heart>>

liche Gesangstext eines populären Musikvideos wird ersetzt durch einen, der mehr oder weniger hämisch beschreibt, was auf der Bildebene gerade zu sehen ist – beispielsweise ein bestimmtes filmisches Stilmittel, ein merkwürdig tanzender Komparse, ein aus der Mode gefallener Haar- oder Kleidungsstil. Der neue Text wird jedoch mit der gleichen Melodie und, je nach Können und Willen des Künstlers, auch der gleichen Gesangsqualität vorgetragen. Zum besseren Verständnis wird er außerdem durch Untertitel verdoppelt. Die ersten Vertreter dieses Genres entstanden ab 2008 professionell für die Humor-Webseite *Funny or die*<sup>506</sup>, beispielsweise zum 1985er Popsong *Take on me* von *A-ha*<sup>507</sup> und dem 1983er Popsong *Total Eclipse of the Heart* von *Bonnie Tyler*<sup>508</sup>. Von *Funny or Die* gelangte das Mem auf YouTube, wo auch weniger professionell wirkende Varianten entstanden – zum Beispiel zu Rick Astleys *Never gonna give you up*<sup>509</sup>.

## Verzerrung bis ins Unheimliche

Oft variieren YouTube-Nutzer populäre Videos durch Nutzung von Verzerrungseffekten. Ein Beispiel ist *Charlie the Unicorn*. Diese Serie humoristischer Flash-Filme über surreale Abenteuer und Streiche sprechender Einhörner startete ursprünglich auf Newgrounds. Auf YouTube finden sich viele Varianten einzelner Folgen in stark erhöhter<sup>510</sup> oder verringerter Geschwindigkeit<sup>511</sup>. Dabei ändert sich nicht nur die Länge der Videos, sondern beispielsweise auch die Tonhöhe: Die Stimmen der Video-Protagonisten steigen ins Fistelige oder sinken ins Brummige. Ebenso werden Varianten der *Charlie*-Videos rückwärts eingespielt<sup>512</sup>.

---

506 <http://www.funnyordie.com/topic/literal-video>

507 <http://www.funnyordie.com/videos/e062d7b4d5/take-on-me-literal-video-version-from-dustfilms>

508 <http://www.funnyordie.com/videos/f03d464867/total-eclipse-of-the-heart-literal-video-version-original>

509 [http://www.youtube.com/watch?v=nNoi\\_wwzbtQ](http://www.youtube.com/watch?v=nNoi_wwzbtQ)

510 <http://www.youtube.com/watch?v=mEWRKThQj-I>

511 <http://www.youtube.com/watch?v=vrXvygS3Cd8>

512 <http://www.youtube.com/watch?v=wC5qUfWxOmE>



Abb. 104: Variation auf einen Ausschnitt aus »Charlie the Unicorn«: »Put A Banana In Your Ear G MAJOR.avi« von Sacola Man Kinnikuman<sup>513</sup>.

Aus den Verzerrungsverfahren folgt ein stark verfremdender, zuweilen unheimlicher Effekt. Das Prinzip wird auf die Spitze getrieben durch Variationen, die im Titel die Attribute »scary« (»beängstigend«) oder »in G major« (»in G-Dur«) tragen, manchmal auch »in demonic G major« (»in dämonischem G-Dur«). Videos dieser Art jagen einerseits die Original-Tonspur durch bestimmte Audiofilter, die einen sehr verzerrten und disharmonischen Klang erzeugen, und manipulieren andererseits das Bild durch Farbinvertierung<sup>514</sup>. Zur Effektsteigerung werden solche Verfremdungseffekte auch kombiniert – zum Beispiel in einer Variante von Rick Astleys *Never gonna give you up*, die auf doppelte Länge gedehnt und gleichzeitig durch den »scary«-Filter geschickt wurde<sup>515</sup>.

## Wiederholung ins Unendliche

Ursprünglich erlaubte YouTube dem gemeinen Nutzer nur das Hochladen von Videos von maximal zehn Minuten Länge. 2010 wurde das Limit offiziell auf fünfzehn Minuten erhöht<sup>516</sup>. Einigen

513 <<http://www.youtube.com/watch?v=iXUR-UBSe5s>>

514 <http://www.youtube.com/watch?v=iXUR-UBSe5s>

515 <http://www.youtube.com/watch?v=xEI2cpHrhtA>

516 <http://youtube-global.blogspot.de/2010/07/upload-limit-increases-to-15-minutes.html>

Nutzern (von YouTube nach undurchsichtigen Kriterien guter Führung ausgewählt) ist seitdem das Hochladen von längeren Videos erlaubt<sup>517</sup>. Dies erprobte 2011 ein Nutzer durch das Hochladen einer zehnstündigen Schleife der *Nyan-Cat* – die Animation einer fliegenden Katze mit Regenbogenschweif, die damals gerade zu einem erfolgreichen Mem geworden war<sup>518</sup>.



Abb. 105: YouTube-Video »What is Love 10 hours (Jim Carrey)« von PatoskyHCFan<sup>519</sup>

Seitdem haben viele Nutzer diese Form der zehnstündigen Schleife eines Videos nachgemacht – mit wechselnden, meist extrem kurzen Clips als Wiederholungs-Gegenstand<sup>520</sup>. Animationen, die Jahre zuvor als YTMND-Endlosschleifen zum Mem wurden, werden besonders gern aufgegriffen. Ein Beispiel ist *What is love* – die Schleife eines Ausschnitts aus einem 1996er Sketch der US-Comedy-Show *Saturday Night Live*, üblicherweise begleitet vom 1993er Pop-

517 <http://support.google.com/youtube/bin/answer.py?hl=en&answer=71673>

518 <http://www.youtube.com/watch?v=wZZ7oFKsKzY>

519 [http://www.youtube.com/watch?v=V3lmSoFOt\\_g](http://www.youtube.com/watch?v=V3lmSoFOt_g)

520 <http://knowyourmeme.com/memes/10-hour-videos>

song *What is love* des Sängers *Haddaway*. Hier sind die drei Komiker Chris Kattan, Will Ferrell und Jim Carrey zu sehen, die in einem fahrenden Auto rhythmisch ihre Köpfe zur Musik bewegen<sup>521</sup>. Auf YouTube gibt es mehrere Zehn-Stunden-Varianten, die mit dem 2005er YTMND-Original<sup>522</sup> nahezu identisch wirken – sieht man ab von strukturellen Unterschieden zwischen youtube.com und ytmnd.com wie dem völligen Wegfall einer Schleifendauerbegrenzung bei letzterem<sup>523</sup>. Es gibt aber auch YouTube-spezifische Erweiterungen: So wird in einer Variante der erste Schleifendurchgang mit den 9 Sekunden eingeleitet, die im zitierten Sketch dem Mem gewordenen Ausschnitt voran gingen. Auf ytmnd.com wäre solche Sonderbehandlung eines einzelnen Schleifendurchgangs nicht möglich<sup>524</sup>.

## Reaktionsvideos

Bereits in Kapitel 6 wurden Reaktionsvideos beschrieben: Menschen filmen sich dabei, wie sie ein bestimmtes Motiv (ein Video, eine Webseite, ein Bild) betrachten. Aufgenommen werden sie meist von einer Webcam über dem Bildschirm, den sie anschauen, oder von einer Handykamera ihrer Mitmenschen. Was die Zuschauer betrachten ist nicht zu sehen. Reaktionsvideos entstehen aber keineswegs nur gegenüber Schock-Inhalten. Beliebt sind auch Vorlagen, die aufgrund ihrer Absurdität oder über den Mechanismus der Schadenfreude Reaktionen hervorrufen. So gibt es zahllose Reaktionsvideos, die belustigte Reaktionen auf *Charlie the Unicorn*<sup>525</sup> zeigen, oder auf *Scarlet Takes Tumble*, das eine junge Frau zeigt, die während einer Gesangsdarbietung auf einen Tisch steigt und dann von diesem herunterstürzt<sup>526</sup>.

---

521 <http://knowyourmeme.com/memes/what-is-love>

522 <http://ckjcwf.ytmnd.com/>

523 [http://www.youtube.com/watch?v=V3lmSoFOt\\_g](http://www.youtube.com/watch?v=V3lmSoFOt_g)

524 <http://www.youtube.com/watch?v=Ktbhw0v186Q>

525 [http://www.youtube.com/results?search\\_query=%22charlie+the+unicorn%22+reaction](http://www.youtube.com/results?search_query=%22charlie+the+unicorn%22+reaction)

526 [http://www.youtube.com/results?search\\_query=%22scarlet+takes+a+tumble%22+reaction](http://www.youtube.com/results?search_query=%22scarlet+takes+a+tumble%22+reaction)

## Weitere Remix-Formen

Die bisher aufgeführten Verfahren sind nur eine Auswahl aus vielen Manipulationsmethoden, mit denen Nutzer beispielsweise von YouTube Videos anderer weiterverarbeiten. Zum Repertoire gehören ebenso Schnitt und Montage – das Zerstückeln, Neu-Zusammensetzen und Kombinieren von Bildern und Videos, und das Einfügen oder Austauschen von Musik und Geräuschen.



Abb. 106: *YouPoop*-Video »Hotel Mario - Ultimate Bloopers« von Themysteriouspirate, das diverse Meme wie z. B. Weegee verarbeitet<sup>527</sup>

Auf Grundlage dieser Verfahren entstehen viele Remixe, häufig musikalischer Natur, häufig mit Nonsens-Charakter. Viele dieser Remixe werden *YouTube Poops* genannt<sup>528</sup>. Sie fügen Material aus verschiedenen Videospielen, Fernsehserien, Kinofilmen, Musikgenres und anderen YouTube-Memen im selben Video chaotisch aneinander. Oft nehmen sie aufeinander Bezug durch wiederkehrende Elemente, Figuren und Phrasen – zum Beispiel Ausschnitte aus dem

<sup>527</sup> <[http://www.youtube.com/watch?v=3i-vwqNAP\\_E](http://www.youtube.com/watch?v=3i-vwqNAP_E)>

<sup>528</sup> Vgl. <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/WebAnimation/YouTubePoop>  
<http://knowyourmeme.com/memes/subcultures/youtube-poop>



Video-Spiel *Hotel Mario*<sup>529</sup> oder die Figur des König Leonidas aus dem Film *300* (USA 2006) und Techno-Remixe seines Ausrufs »This is Sparta!« (»Dies ist Sparta!«)<sup>530</sup>. Dabei gibt es viele Überschneidungen mit Memen aus anderen Mem-Ökosystemen – beispielsweise (ein weiteres Mal) [ytmd.com](http://ytmd.com)<sup>531</sup>.

Um sich die Werke anderer in eigenen Videos anzueignen, scheinen die YouTube-Nutzer insgesamt alles durchzuprobieren, was sich in der Geschichte des Films an Montage-, Collage-, Filter- und Verzerrungsverfahren angesammelt hat. Dabei entstehen Werke, die stark ans Avantgarde-, Experimental- und *Found-Footage*-Kino des 20. Jahrhunderts erinnern. Im Gegensatz zu diesem werden sie aber nicht nur von kleinen Zirkeln, sondern von vielen Millionen Menschen gesehen und gestaltet.

---

529 [http://youchew.net/wiki/index.php?title=Hotel\\_Mario](http://youchew.net/wiki/index.php?title=Hotel_Mario)

530 [http://youchew.net/wiki/index.php?title=King\\_Leonidas](http://youchew.net/wiki/index.php?title=King_Leonidas)

531 Vgl. [http://www.youtube.com/results?search\\_query=sparta+remix](http://www.youtube.com/results?search_query=sparta+remix)



---

# Weitere Mem-Hubs

Die folgenden Seiten sind ebenfalls wichtige Umschlagplätze von Memen – sei es, weil sie häufig Inhalte erzeugen, die zum Mem werden, oder weil sie selbst als memetisches Ökosystem funktionieren.

## Nachrichten-Diskussions-Webseiten

Webseiten, auf denen Diskussionsfäden mit einem Nachrichtenartikel oder einem Verweis darauf eröffnet werden, besitzen oft eigene Diskussionskulturen. Dort verbreitete Meme setzen – sehr viel stärker als Imageboards – schriftsprachliche Traditionen der Usenet-Kultur fort, etwa Antworten in Form von angekreuzten Formularen (siehe Seite 33) oder die Erwähnung der Bielefeld-Verschwörung (siehe Seite 34).

### Slashdot

Slashdot ist eine in Computer-Nerd-Kreisen populäre Nachrichtenwebseite. Es handelt sich um ein redaktionell betreutes Blog: Alle Nutzer können Beiträge einreichen, doch erst nach Freischaltung durch Redakteure werden sie auf der Hauptseite veröffentlicht. Täglich erscheinen so zwanzig bis dreißig neue Artikel – meist einfache Anreißer mit Links auf andere Webseiten.

Eine Besonderheit von Slashdot ist die Kommentarsektion, die wesentlich größer als der eigentliche Artikel ist. Dort können sowohl angemeldete als auch nicht angemeldete Nutzer kommentieren, über ein komplexes Moderations- und Filtersystem können Nutzer die Kommentare anderer Nutzer bewerten. Dadurch soll sichergestellt werden, dass interessante Zusatzinformationen nicht untergehen.

Slashdots Einfluss auf die Internet-Kultur ist ein direktes Resultat dieser nutzerorientierten Struktur und der damit verbundenen Popularität: So bezeichnet »slashdotting« die von einer Verlinkung durch eine populäre Nachrichtenseite ausgelöste Nichtverfügbarkeit einer Online-Ressource.

Kommentare zu Artikeln über Hardware enthalten oft die Frage »But does it run Linux?« (deutsch: »Aber läuft darauf [der Betriebssystemkernel] Linux?«) oder den Vorschlag, einen Rechnerverbund (»Beowulf Cluster«) einzurichten. Aufgrund der Monomedialität enthält Slashdot nur schrifttextliche Meme, unter anderem Schneeklonen (siehe Seite 118–119).

1997 gegründet, war Slashdot einer der ersten Nachrichtenaggregatoren mit nennenswerter Nutzerbeteiligung; oft nahm auch Netzprominenz an Diskussionen teil<sup>532</sup>. Neuere Webseiten dieser Art richten sich meist an ein breiteres Publikum und verzichten auf eine komplexe Moderationsstruktur. Im deutschen Sprachraum existiert mit den Online-Foren des Heise-Verlags ein zwar einem anderen Hintergrund entstammendes Angebot, das jedoch eine ähnliche Nische ausfüllt.

## Heise-Foren

Die Heise-Foren sind vom *Heise Zeitschriften Verlag* betriebene Internetforen. Sie sind Bestandteil des Newstickers der Verlagswebseite *Heise Online*: Jeder dort erscheinende Artikel kann in einem eigenen Forum kommentiert werden. Im Newsticker erscheinen täglich zehn bis dreißig Artikel, meist klassische redaktionelle Inhalte zu Themen aus der Informationstechnologie.

Die Heise-Foren sind ausschließlich für die deutschsprachige Internet-Kultur bedeutend, ihre Bekanntheit begründet sich vor allem durch die Reichweite von *Heise Online*. In den eigentlich zur Diskus-

---

<sup>532</sup> Exemplarisch zeigen dies die Beiträge des Spieleentwicklers John Carmack, bekannt durch *Doom* und *Quake*. Er kommentierte nicht nur Artikel über eigene Spiele, er schrieb auch über 3D-Programmierung und Linux; als Gründer der Firma *Armadillo Aerospace* äußerte er sich zu Raketentechnologie. <http://www.team5150.com/~andrew/carmack/slashdot.html>

sion der Artikel gedachten Foren entstand eine Subkultur voller schrifttextlicher Meme. Manche Formulierungen, etwa die Bezeichnung von Open-Source-Software als »Frickelsoftware«<sup>533</sup>, werden mittlerweile auch außerhalb der Heise-Foren regé verwendet.

In den Heise-Foren entstandene Internet-Meme beziehen sich oft auf den Charakter des Heise-Webangebots. Ein Beispiel hierfür sind durch Nutzer verfasste fiktive Newsmeldungen, die »Faketicker«<sup>534</sup>. Auch die Redaktion greift gelegentlich Meme auf: So beginnt die Überschrift des Artikels zum zehnjährigen Jubiläum des Newstickers<sup>535</sup> mit dem Wort »ungluablich« – ein Verweis auf die Praxis, Buchstaben innerhalb von Wörtern zu vertauschen.

Das Bewertungssystem ist minimal: Nutzer können Kommentare mit »--«, »-«, »+« und »++« bewerten. Nachdem eine Mindestzahl an Bewertungen abgegeben wurde, wird der Durchschnitt der Bewertungen mittels roter oder grüner Farbgebung angezeigt. Von den Nutzern wird dies nicht immer ernst genommen – halten sie etwa eine Nachricht für besonders erfreulich, werden einfach alle Beiträge positiv bewertet<sup>536</sup>, zur Weihnachtszeit ergeben abwechselnde Farben eine »Lichterkette«<sup>537</sup>.

Beiträge unliebsamer Nutzer können durch benutzerspezifische Filterlisten ignoriert werden. Nur bei Verstoß gegen die vom Heise-Verlag festgelegten Forumsregeln werden Benutzerzugänge durch Moderatoren gesperrt.

## reddit

reddit.com (gegründet 2005) ist eine Webseite, die ihren Nutzern unter ihrem Dach die Einrichtung und Moderation eigener schriftli-

---

533 <http://heise.forewiki.de/index.php?title=Frickelsoftware>

534 <http://heise.forewiki.de/index.php?title=Faketicker>

535 <http://www.heise.de/newsticker/meldung/Ungluablich-10-Jahre-Newsticker-bei-heise-online-117725.html>

536 [http://heise.forewiki.de/index.php?title=Gr%C3%BCne\\_Welle](http://heise.forewiki.de/index.php?title=Gr%C3%BCne_Welle)

537 <http://heise.forewiki.de/index.php?title=Weihnachts-Lichterkette>

cher Diskussionsforen («subreddits») mit beliebiger Ausrichtung erlaubt. So entstanden viele Foren mit unterschiedlichsten Themen und Kulturen. Einige dienen ernsthafter Diskussion beispielsweise politischer Themen. Andere widmen sich ganz dem Nonsens und dem Spiel mit humoristischen Memen. reddit ist heute eine der einflussreichsten Seiten zur Popularisierung von Memen.

reddit ist bekannt für seine liberale Politik im Umgang mit anstößigen Inhalten. So lassen die reddit-Betreiber gegenwärtig wissentlich Foren mit Titeln wie »NIGGERS« und »KillingWomen« («Frauen töten») gewähren, deren Diskussionsinhalte ihren Titeln entsprechen. Im Oktober 2012 outete das Web-Boulevard-Magazin *Gawker* einen in der Community hochrangigen Moderator namens *Violentacrez*, der unter anderem ein Subreddit für anzügliche Aufnahmen von Minderjährigen betreute. Er rechtfertigte seine Verantwortung für diverse anstößige Foren mit Freude am Provozieren<sup>538</sup>. Es folgte eine breite Kritik in Presse und Blogs an reddit's Hausregeln und seiner Toleranz gegenüber Trollerei<sup>539</sup>.

Einzelne Subreddits sind ähnlich wie die meisten anderen Diskussionsforen im Web gegliedert: Auf einer Einstiegsseite werden Links auf einzelne Diskussionsfäden angezeigt. Folgt man einem solchen Link, erscheint der Diskussionsverlauf als verzweigte Abfolge von schriftlichen Beiträgen einzelner Nutzer. Einzelne Beiträge können von Nutzern positiv oder negativ bewertet und so für andere Nutzer mehr oder weniger prominent sichtbar gemacht werden – was gefällt, wird belohnt. Eröffnungsbeiträge können aus einem verlinkten Bild bestehen, das als Vorschaubild auf der Einstiegsseite des Subreddits erscheint. Diese Struktur ermöglicht Sub-

---

538 Adrian Chen, »Unmasking Reddit's Violentacrez, The Biggest Troll on the Web« 12. Oktober 2012, *Gawker* / <http://gawker.com/5950981/unmasking-reddits-violentacrez-the-biggest-troll-on-the-web>

539 Vgl. als Beispiel Whitney Phillips, »What an Academic Who Wrote Her Dissertation on Trolls Thinks of Violentacrez«, 15. Oktober 2012, *The Atlantic* / <http://www.theatlantic.com/technology/archive/2012/10/what-an-academic-who-wrote-her-dissertation-on-trolls-thinks-of-violentacrez/263631/>

reddits, die nur um einzelne Bild-Meme kreisen (Abb. 107). Eines der bekanntesten Subreddits, »Spacedicks«, ist beispielsweise auf Schockbilder spezialisiert.

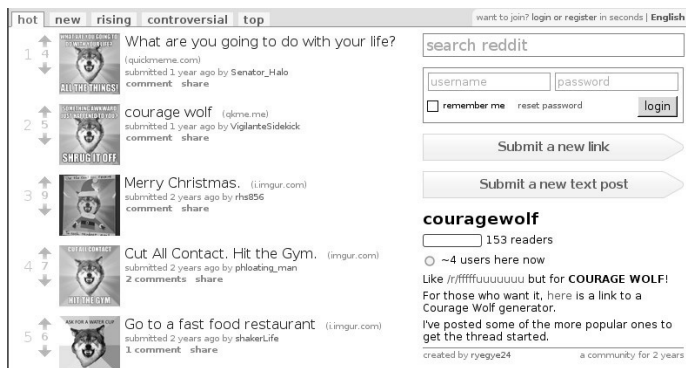


Abb. 107: Übersichtsseite des Subreddits »CourageWolf« rund um das gleichnamige AdviceAnimal-Mem. Man beachte den Hinweis rechts auf einen CourageWolf-Generator.

Als Forum schriftlicher Diskussionen ist reddit Spielplatz schrifttextlicher Meme. Hier<sup>540</sup> ein Beispiel, das entlang eines Diskussionsfadens einen schriftlichen *Rick Roll* durcharbeitet: Ein Teilsatz als einem politischen Debattenbeitrag entspricht (vermutlich unbeabsichtigt) einem Satzteil aus Rick Astleys Lied *Never gonna give you up*. Mitdiskutanten nehmen das in weiteren Beiträgen zum Anlass, den Liedtext fortzusetzen – allerdings stets so formuliert, dass ein Nichtkenner des Memes den Gesprächsverlauf für einen normalen (wenn auch nicht sehr gehaltvollen) im Rahmen der politischen Debatte halten könnte:

540 [http://www.reddit.com/r/politics/comments/1825k9/president\\_barack\\_obama\\_who\\_once\\_denounced\\_george/c8axvh0](http://www.reddit.com/r/politics/comments/1825k9/president_barack_obama_who_once_denounced_george/c8axvh0)



Welcome to r/Politics! Please note: US politics, news only and no meme images. For a place with stricter moderation and civil discussion, please visit /r/Ask\_Politics.

3293  
 ↑ "President Barack Obama, who once denounced George W. Bush-era security measures, has not just amplified Bush's programs, but has begun hunting down and prosecuting officials who leak details." (cbc.ca)

submitted 28 days ago by rompers  
 3777 comments share

sorted by: **best** ▾

you are viewing a single comment's thread.  
 view the rest of the comments →

↑ [-] **shit-head** 457 points 28 days ago

↓ Power must always be taken from authority - it will never be given up.

permalink

↑ [-] **scamper\_22** 142 points 28 days ago

↓ That's largely what people thought they were doing by voting Obama. I can't explain it, but there is a class of people who view such politicians as heirs of the people

Abb. 108: Eröffnungszitat des Diskussionsfadens und eine herausgegriffene Antwort, gefolgt von weiteren Antworten, die eigene Unterfäden eröffnen.

↑ [-] **HCSUspoon** 125 points 28 days ago

↓ Or let down

permalink parent

↑ [-] **justamedicine** 118 points 28 days ago

↓ Are you saying that it's never gonna turn around and desert them?

permalink parent

↑ [-] **suspiciously\_calm** 62 points 28 days ago

↓ No, and neither will it make them cry or tell a lie.

permalink parent

↑ [-] **mr\_majorly** [M] 54 points 28 days ago

↓ I'd swear there is a no Rickrolling rule somewhere on the sidebar. Maybe in the fine print... there has to be.

permalink parent

↑ [-] **CRABCLAWSINMYASS** 100 points 28 days ago

↓ Yeah guys. You know the rules, and so do I.

permalink parent

↑ [-] **cryingblackman** 11 points 28 days ago

↓ This isn't happening... A full commitment's what I'm thinking of

permalink parent

↑ [-] **RaindropBebop** 10 points 28 days ago

↓ Wow cryingblackman, we wouldn't get this shit from any other guy...

permalink parent

↑ [-] **InfectedShadow** 8 points 28 days ago

↓ Really, guys? Is it too much that I just want to tell you guys how I'm feeling.

permalink parent

↑ [-] **TheOnlyFeb** 3 points 28 days ago

↓ Well, you got to make us understand.

permalink parent

Abb. 109: Einer der Unterfäden reagiert auf die Antwort in Form eines Rick Roll.



# Webcomics

Viele Internet-Meme leiten sich von im Web veröffentlichten Comics ab.

## xkcd

Eine besondere Stellung nimmt der Webcomic *xkcd* ein<sup>541</sup>: Ohnehin thematisiert Autor Randall Munroe häufig Internet-Meme<sup>542</sup>, zudem erlangen immer wieder Elemente seiner Comics durch Leserverhalten Mem-Status: So zeigt ein Comic vom Juli 2007 einen Demonstranten mit einem Schild mit der Aufschrift »[CITATION NEEDED]« (deutsch »Zitat erforderlich«)<sup>543, 544</sup> – diesen Vermerk notieren Nutzer der Online-Enzyklopädie *Wikipedia* in Artikeln, um auf das Fehlen nachprüfbarer Belege hinzuweisen<sup>545</sup>. Schon Stunden später schlug Nutzer *TheLougiManiac* vor, »[citation needed]« als Reaktion in Online-Diskussionen zu verwenden, um Zweifel an Aussagen anderer auszudrücken<sup>546</sup>.

Seit im Januar 2008 der Blogger Matt Mechtley begann, Behauptungen auf Werbematerialien mit »[citation needed]«-Stickern zu ergänzen<sup>547</sup>, taucht der Slogan immer wieder insbesondere im netzpolitischen Kontext auf: Schon im März 2008 zeigten ihn Mitglieder des Internet-Mem-Kollektivs *Anonymous* bei Protesten gegen die *Scientology-Kirche*<sup>548</sup>. Bei Protesten im März 2011 gegen den damaligen

---

541 <http://xkcd.com>

542 Liste von *xkcd*-Comics mit Internet-Mem-Bezug: <http://xkcdsucks.blogspot.de/2008/04/memes-memes-memes.html>

543 <http://xkcd.com/285/>

544 Eine mögliche Inspiration für den *xkcd*-Comic findet sich auf diesem Foto von Richard Jones vom Mai 2006: <http://www.flickr.com/photos/75959029@N00/1429796457/>

545 [http://de.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Citation\\_needed](http://de.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Citation_needed)

546 <http://forums.xkcd.com/viewtopic.php?p=171939#p171939>

547 <http://biphenyl.org/blog/2008/01/01/citation-needed/>

548 <http://tanya-n.deviantart.com/art/Citation-Needed-80080832>

Verteidigungsminister Karl-Theodor zu Guttenberg nutzte etwa Frank Rieger, Sprecher des *Chaos Computer Clubs*, ein entsprechendes Schild<sup>549</sup>; er machte sich darüber lustig, dass zu Guttenberg behauptet hatte, in seiner Dissertation könnten »vereinzelte Fußnoten nicht korrekt gesetzt sein«<sup>550</sup> – tatsächlich hatte zu Guttenberg fast nur plagiiert.

Weitere – weit weniger populäre – Umsetzungen von Comic-Inhalten durch *xkcd*-Leser beinhalten das Anfertigen von Fotos vom Duschen mit E-Gitarren<sup>551</sup> und Schachspielen in fahrenden Achterbahnen<sup>552</sup>. Munroe nennt das zugehörige Meta-Mem »Life Imitates *xkcd*« (»Das Leben imitiert *xkcd*«)<sup>553</sup> und referenziert Manches im Comic; so griff er etwa die durch *xkcd* inspirierte Überreichung eines Katanas an Hacker Richard Stallman später erneut auf<sup>554</sup>.

## Mem-Wiederkäuer

Manche Webseiten funktionieren ausschließlich als Mem-Aggregatoren: Ihre Funktionalität beschränkt sich auf die Darstellung von Inhalten, die von anderen Webseiten stammen; im Folgenden nennen wir sie daher »Mem-Wiederkäuer«. Ihre Nutzer können – ein Benutzerkonto vorausgesetzt – selber Inhalte veröffentlichen und die Qualität veröffentlichter Inhalte bewerten. Die Betreiber erwirtschaften Geld durch das Schalten von Bannerwerbung.

Neben dem Fehlen originärer Inhalte zeichnen sich *Mem-Wiederkäuer* vor allem durch offensive Eigenwerbung aus: So nennen sie niemals die Quellen der veröffentlichten Inhalte – stattdessen fügen sie jeder Bilddatei einen Verweis auf die eigene Webseite hinzu, von

---

549 <http://www.taz.de/!66894/>

550 <http://www.spiegel.de/politik/scheiss-seo-immer-a-745919.html>

551 <http://wetriffs.com/gallery/>

552 <http://knowyourmeme.com/memes/roller-coaster-chess>

553 <http://blog.xkcd.com/2007/04/19/life-imitates-xkcd-part-ii-richard-stallman/>

554 Vergleiche <<http://xkcd.com/345/>> und <<http://xkcd.com/806/>>: »... SOME BEARDED DUDE WITH SWORDS.« (deutsch: »ein bärtiger Typ mit Schwertern.«)

Nutzern »Wasserzeichen« (»Watermark«) genannt<sup>555</sup>. Veröffentlicht jemand bei *Mem-Wiederkäuern* gefundene Bilder anderswo (etwa auf dem Webforum *Facebook*) steigert dies die Bekanntheit der jeweiligen Webseite und damit die Werbeeinnahmen.

Du hast keinen Humor? Willkommen auf **LACHSCHON.DE**

Abb. 110: Verweis auf den Mem-Wiederkäufer Lachschoon, den er selbst am unteren Rand veröffentlichter Bilder einfügt<sup>556</sup>.

Inhaltliche Verantwortung für ihre Vorgehensweise lehnen die Betreiber von *Mem-Wiederkäuern* ab: So veröffentlichte der Comiczeichner Matthew Inman im Mai 2011, dass der *Mem-Wiederkäufer FunnyJunk* (deutsch sinngemäß »Lustiger Müll«) hunderte Episoden seines Webcomics *The Oatmeal* vorhielt<sup>557</sup>. Die Betreiberfirma *FunnyJunk LLC* entfernte daraufhin nur einige der beanstandeten Inhalte. Nutzern von *FunnyJunk* teilten die Betreiber mit, Inman wolle *FunnyJunk* schließen lassen; sie drohten Inman mit einer Klage wegen Rufschädigung und verlangten 20.000 US-Dollar Schadensersatz<sup>558, 559</sup>.

## eBaum's World

Bei *eBaum's World*<sup>560</sup> handelt es sich um den ersten erfolgreichen Mem-Wiederkäufer: Seit Dezember 2001 veröffentlichten die Betreiber der Webseite von Nutzern eingesandte Witze, Bilder, Audio- und Video-Dateien sowie Computerprogramme, die die Webbrowser-Erweiterung *Adobe Flash* benötigen. Der Name »eBaum's World«

555 <https://encyclopediadramatica.se/Watermark>

556 Ausschnitt entnommen von: <http://www.lachschoon.de/item/149712-LeckereSpaghetti/>

557 <http://theoatmeal.com/blog/funnyjunk>

558 <http://theoatmeal.com/blog/funnyjunk2>

559 <[http://s3.amazonaws.com/theoatmeal-img/blog/funnyjunk\\_letter/full\\_letter.jpg](http://s3.amazonaws.com/theoatmeal-img/blog/funnyjunk_letter/full_letter.jpg)>

560 <http://www.ebaumsworld.com/>

besteht aus dem Spitznamen des Gründers Eric Bauman (»eBaum«) und dem englischen Wort für »Welt«.

Samuel L. Jackson Soundboard		Shit Yeah	English Do You Speak It
I Don't Remember Asking You	What Country You From	No	Woah Woah Stop Right There
Don't Give Me Attitude	What Ain't No Country I Heard Of	How Would You Know That	Whats The Matter
Correctumundo	Say What Again	My Name's Pit	None Of Your Business
Does He Look Like A Bitch	Please Continue	You Can't Say No	MmmHm
Does...He..Look.. Like...A..Bitch	Oh You Were Finished	You're A Smart Mother Fucker	Get The Fuck Outta My Face
Fuck You	Well Allow Me To Retort	You Best Back Off	This Is A Tasty Burger
Mother Fucker	Woah Woah Stop Right There	Your Ass Ain't Talking Out Of This	Tasty Beverage
Hold On To Your Butt	Some Fucked Up Repugnant Shit	Yes You Did	Dr. Beth Helprin
Did I Break Your Concentration	Oh Man	Shut The Fuck Up	
		Shut The Fuck Up Fat Man	

Abb. 111: Bildschirmfoto eines Celebrity Soundboards mit Zitaten des Schauspielers Samuel L. Jackson<sup>561</sup>.

Frühe Veröffentlichungen fremder Inhalte auf *eBaum's World* geschahen in Form sogenannter »Celebrity Soundboards« – Anwendungen, die bei Aktivierung von Schaltflächen vorgegebene Audioaufnahmen von Prominenten abspielen<sup>562</sup>. Nutzer verwendeten die *Soundboards* als Hilfsmittel für Scherzanrufe, die *eBaum's World* ebenfalls vorhielt<sup>563</sup>. Im Januar 2004 forderte die Firma *Viacom* die Entfernung von Aufnahmen der Schauspielerin Judith Sheindlin.

561 [http://web.archive.org/web/20050401181931oe\\_/http://media.ebaumsworld.com/sjackson.swf](http://web.archive.org/web/20050401181931oe_/http://media.ebaumsworld.com/sjackson.swf)

562 Archiv von *Celebrity Soundboards* (2004): <http://web.archive.org/web/20030206101252/http://www.ebaumsworld.com/soundboards.shtml>

563 Archiv von Scherzanrufen (2004): <http://web.archive.org/web/20030206081540/http://www.ebaumsworld.com/morepranks.shtml>

Obwohl Bauman zuvor versucht hatten, entsprechende Verwertungsrechte zu erwerben, erklärten sie daraufhin, *ihrem Gefühl nach* handele es sich um gemeinfreie Aufnahmen<sup>564</sup>.

Im Gegensatz zum *Remix*-Charakter der *Celebrity Soundboards* bestanden spätere Veröffentlichungen nur aus Kopien bereits veröffentlichter Inhalte. Wie spätere *Mem-Wiederkäuer* fügte *eBaum's World* veröffentlichten Bildern ein *Wasserzeichen* hinzu; es enthielt die Aussage, dass *eBaum's World* das jeweilige Bild bereitstelle («This image is hosted on ebaumsworld.com»). Enthielten Bilder bereits Hinweise auf ihre Herkunft, entfernten Bauman und seine Mitarbeiter diese Hinweise.

Die Assoziation von *eBaum's World* mit fremden Inhalten provozierte neben den jeweiligen Autoren auch die Nutzer vieler *Mem-Ökosysteme*: Im Januar 2006 veröffentlichte *eBaum's World* eine Animation, deren Einzelbilder die Schauspielerin Lindsay Lohan mit ständig gleichem Gesichtsausdruck zeigt<sup>566</sup>; die Animation stammte ursprünglich von *YTMND*<sup>567</sup>. Als Reaktion meldeten sich Nutzer von *YTMND*, *Something Awful*, *Newgrounds* und *4chan* massenhaft beim Webforum von *eBaum's World* an, um sich dort zu beschweren<sup>568, 569</sup>. Der Vater von Eric Bauman drohte daraufhin dem Betreiber von *YTMND* mit der Einschaltung der US-amerikanischen Bundespolizei *FBI*<sup>570</sup>.

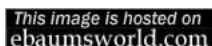


Abb. 112: Verweis auf den *Mem-Wiederkäuer eBaum's World*, den er selbst in veröffentlichte Bilder einfügt<sup>565</sup>.

---

564 »we feel that the celebrity sound clips we use are in fact public domain free for anyone non profit to use.« <http://web.archive.org/web/20030206074848/http://www.ebaumsworld.com/index2.shtml>

565 Ausschnitt entnommen von: <http://img8.exs.cx/img8/3203/eatingpussy.jpg>

566 <http://ebaumstealing.ytmnd.com/>

567 <http://lohanfacial.ytmnd.com/>

568 <http://ebaumsraid.ytmnd.com/>

569 [http://web.archive.org/web/20120510202724/http://wiki.ytmnd.com/EBaum%27s\\_World#Retaliation](http://web.archive.org/web/20120510202724/http://wiki.ytmnd.com/EBaum%27s_World#Retaliation)

570 [http://ytmynd.com/news/?news\\_id=17](http://ytmynd.com/news/?news_id=17)

## 9GAG

Ebenfalls zu den *Mem*-Wiederkäuern gehört die 2008 gegründete Webseite 9GAG, auf der Nutzer Bilder veröffentlichen können. 9GAG assoziiert sich stark mit dem Webforum *Facebook*: So können Nutzer mit einem *Facebook*-Benutzerkonto bei 9GAG kommentieren; 9GAG ermöglicht außerdem ein unaufwendiges Bewerben der Inhalte auf *Facebook*. Laut der Zeitung *Der Standard* handelt es sich bei 9GAG-Nutzern vor allem um konsumorientierte Jugendliche:

Ich finde 9gag besser als Fernsehen, da teilweise auch gesellschaftskritische Themen behandelt werden.

*Konstantin Kluger (15), Nutzer von 9GAG*<sup>571</sup>

Auf dem Webforum *reddit* veröffentlichte der Nutzer 9FAG\_EXPERT im September 2012 eine detaillierte Analyse der Vorgehensweise der 9GAG-Betreiber: So beobachteten 9GAG-Mitarbeiter systematisch andere Mem-Ökosysteme und datierten eigene Veröffentlichungen der gefundenen Inhalte vor, um deren tatsächliche Herkunft zu verschleiern<sup>572</sup>. Die Betreiber von 9GAG geben die Aggregation zwar zu, behaupten allerdings, Nutzer erstellten selber Inhalte<sup>573</sup>.

Die Praxis, anderweitig erscheinene Inhalte mit dem Logo von 9GAG neu zu veröffentlichen, macht die Webseite bei Nutzern anderer Mem-Ökosysteme weithin unbeliebt: Spätestens seit dem Jahr 2011 engagieren sich Nutzer des *Imageboards 4chan* gegen 9GAG – nachdem 9GAG-Nutzer behauptet hatten, von *4chan* stammende Meme erfunden zu haben. So verbreiteten sie etwa das Gerücht, den im Juli 2012 begangenen Amoklauf von Aurora<sup>574</sup> habe der Täter im Namen der (fiktiven) terroristischen Vereinigung *LE 9GAG ARMY*

---

571 <http://derstandard.at/1336697016636/9gag-Welt-Ein-Lachanfall-mit-vier-Buchstaben>

572 [http://www.reddit.com/r/4chan/comments/zacju/9gag\\_repost\\_machine\\_explained/](http://www.reddit.com/r/4chan/comments/zacju/9gag_repost_machine_explained/)

573 »No studio in LA can be as timely... with creating this kind of [...] content,« one of 9gag's founders said in the company's demo. <http://techcrunch.com/2012/08/21/best-of-yc-demo-day/>

574 [http://de.wikipedia.org/wiki/Amoklauf\\_von\\_Aurora](http://de.wikipedia.org/wiki/Amoklauf_von_Aurora)

begangen<sup>575</sup>; sie präsentierten als Beleg ein (manipuliertes) Bildschirmfoto der Ankündigung auf 9GAG<sup>576</sup>.

9GAG hat einen weitaus größeren kommerziellen Erfolg als andere Mem-Ökosysteme: So ordnet das Analyse-Unternehmen *Alexa Internet* auf seiner Rangliste der meistbesuchten Internetseiten den *Mem-Wiederkäufer* 9GAG mit Platz 326<sup>577</sup> weit vor dem *Imageboard* 4chan mit Platz 895<sup>578</sup> ein; 9GAG hat laut *Alexa Internet* ähnlich viele Besucher wie etwa die Webseiten der Programmiersprache *PHP*<sup>579</sup> oder des Möbelkonzerns *IKEA*<sup>580</sup>. Im Juli 2009 erhielt 9GAG 2,8 Millionen US-Dollar Startkapital durch verschiedene Investoren<sup>581</sup>.

---

575 <http://billions-and-billions.com/2012/07/20/oh-boy/>

576 <http://i.imgur.com/b2UMI.jpg>

577 <http://www.alex.com/siteinfo/9gag.com>

578 <http://www.alex.com/siteinfo/4chan.org>

579 <http://www.alex.com/siteinfo/php.net>

580 <http://www.alex.com/siteinfo/ikea.com>

581 <http://www.marketwire.com/press-release/humor-website-9gag-ups-ante-fun-launches-new-mobile-app-receives-28-million-seed-funding-1684998.htm>





# Mem-Politik

Internet-Meme werden nicht nur aus Spaß oder Trollerei verbreitet, sondern auch zu politischen Zwecken. Naheliegender ist ihr Einsatz zu Propaganda-Zwecken. Aber sie dienen auch dem Abstecken sozialer Räume.

## Internet-Meme als soziale Codes

Als »Schibboleth« bezeichnet man eine sprachliche Besonderheit, an der sich Mitglieder einer Gruppe erkennen lassen; Nichtmitglieder, die versuchen, den entsprechenden Dialekt vorzutäuschen, fallen dabei etwa durch falsche Aussprache auf<sup>582</sup>. Im Kölner Dialekt (Kölsch) existiert zu diesem Zweck die Aufforderung »Saach ens ›Blootwoosch!« (»Sagen Sie [das Wort] ›Blutwurst!«); Nicht-Einheimische antworten hierauf mit »Blootwoosch« – die korrekte Antwort lautet allerdings »Flönz«<sup>583</sup>.

Anti-Schibboleths taugen zur Identifikation von Uneingeweihten ohne expliziten Test: So nennen Einwohner von San Francisco ihre Stadt niemals ernsthaft »Frisco«<sup>584</sup>, und Wissenschaftler warnen selten vor dem Vermuten von Kausalität bei bloßer Koinzidenz (*cum hoc ergo propter hoc*<sup>585</sup>). Beides tritt jedoch häufig bei Ortsfremden

---

582 <http://de.wikipedia.org/wiki/Schibboleth>

583 <[http://de.wikipedia.org/wiki/Fl%C3%B6nz#.E2.80.9ESach\\_ens\\_Blootwoosch\\_.E2.80.93\\_Fl.C3.B6nz.21.E2.80.9C](http://de.wikipedia.org/wiki/Fl%C3%B6nz#.E2.80.9ESach_ens_Blootwoosch_.E2.80.93_Fl.C3.B6nz.21.E2.80.9C)>

584 <http://bigthink.com/e-pur-si-muove/frisco-an-anti-schibboleth-to-identify-outsiders>

585 [http://de.wikipedia.org/wiki/Cum\\_hoc\\_ergo\\_propter\\_hoc](http://de.wikipedia.org/wiki/Cum_hoc_ergo_propter_hoc)

bzw. Nicht-Wissenschaftlern auf<sup>586, 587</sup>. Nach dem San-Francisco-Beispiel schlug der Psychologe Satoshi Kanazawa als Bezeichnung für Anti-Schibboleths den Namen »Frisco« vor.<sup>588</sup>

Im Kontext »Internet-Meme« haben Schibboleths und Friscos eine große Bedeutung, da Gruppenzugehörigkeit sich größtenteils durch Kenntnis von Kulturpraxen, etwa bestimmten Internet-Memen, definiert. Bei anonymer oder pseudonymer Veröffentlichung – etwa auf *Imageboards* – lassen sich (vermeintlich) fremde Nutzer bzw. Inhalte kaum anders erkennen.

Zu den populären Schibboleths auf *Imageboards* gehört etwa die »Triforce« (»Dreimacht«), eine der Computerspielreihe »Legend of Zelda« entlehnte Anordnung von drei Dreiecken. Mit dem Spruch »Newfags can't triforce« (»Neuschuchteln können nicht dreimacht[en]«) fordern Nutzer andere auf, diese mit Symbolen des Zeichensatz-Standards *Unicode* einzugeben; als bestanden gilt der Test, wenn die Dreiecke zusammen ein größeres Dreieck darstellen.

Unerfahrene Nutzer halten diese Aufgabe für sehr einfach: Sie wissen üblicherweise nicht, dass die Webseiten-Auszeichnungssprache HTML aufeinanderfolgende Leerzeichen zusammenfasst. Die beabsichtigte Darstellung lässt sich nur durch Eingabe »geschützter« Leerzeichen erreichen<sup>589</sup>.



Abb. 113: Falsch eingegebene Triforce (links) und korrekte Variante

586 <http://bigthink.com/e-pur-si-muove/frisco-an-anti-shibboleth-to-identify-outsiders>

587 The Internet Blowhard's Favorite Phrase <[http://www.slate.com/articles/health\\_and\\_science/science/2012/10/correlation\\_does\\_not\\_imply\\_causation\\_how\\_the\\_internet\\_fell\\_in\\_love\\_with\\_a\\_stats\\_class\\_click\\_single.html](http://www.slate.com/articles/health_and_science/science/2012/10/correlation_does_not_imply_causation_how_the_internet_fell_in_love_with_a_stats_class_click_single.html)>

588 <http://bigthink.com/e-pur-si-muove/frisco-an-anti-shibboleth-to-identify-outsiders>

589 <http://knowyourmeme.com/memes/newfags-cant-triforce>

Von Nutzern des Webforums *Reddit* oder des Mem-Aggregators *9GAG* erstellte *Rage Comics* lassen sich oft durch Verwendung des Wortes »le« (einem definiten Artikel aus der französischen Sprache) erkennen, den Nutzer beider Webseiten seit dem Jahr 2010 sehr häufig verwenden<sup>590</sup>. Nutzer von *Imageboards* verwenden »Le« hingegen höchstens als Parodie auf die *Reddit*-/*9GAG* Kultur – es funktioniert somit als *Frisco*.

*Friscos* entstehen selten absichtlich, gelegentlich befördern Nutzer jedoch gezielt ihre Entstehung: So verbreiten seit 2011 Nutzer des *Imageboards* *4chan* auf dem Webforum *Reddit* Bild-Meme mit neu erdachten Bezeichnungen; sie veröffentlichten unter anderem ein Bild des ehemaligen Diktators der Sowjetunion Josef Stalin mit der Bildunterschrift »Le Satisfied Elvis«<sup>591</sup>.

Da Nutzer die Wichtigkeit von *Schibboleths* und *Friscos* erkannt haben, parodieren sie sie gelegentlich. In seiner Magisterarbeit über das *Imageboard* *Krautchan* erwähnt Nils Löber etwa eine *Kopierpaste*, in der »ein fiktiver ›Rolfgang Schneubel‹ [...] als dilettantischer verdeckter Ermittler [...] ständig den *Krautchan*-Jargon haarscharf [verfehlt]«<sup>592</sup>:

Mein Name ist Rolfgang Schneubel, ich wartete schon immer gern auf Krautchannel, PIMMEL VAGINAL-STEIL LOL. Ich habe auch gern Beischlaf mit Drunteralterkindern (HUUREN KINNERS WISSEN NICHTS VON MEINEN SEXUELLEN KOMPLIMENTEN), heil der Margarinengöttin, bums Dich weg Du Schwulobaron und kalt die Presse! Weil ich eine Altwespe bin, weiß ich, dass /krautchannel/ im Besitz einer großen Auswahl an "KP" ist, zumindest die ohne Drunteralter weggeschoben: Ich brauche einen Gustl der mir, einem waschechten Althomo, etwas von seinem "KP" überlässt (ihr wisst schon was ich meine GLIED). KRANKER KOT, BITTE SCHRAUBT DIESE SCHNUR NICHT ES IST KEIN KOPIERGEL SONDERN EIN ECHTER PFAHL.

---

590 <http://knowyourmeme.com/memes/le>

591 <http://naamapalmu.com/bigfile/47522>

592 In den Unterwelten des Web 2.0: Ethnografie eines Imageboards <<http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:bsz:21-opus-56075>>, S. 112.

Der Humor des Textes beruht ausschließlich darauf, dass »Rolfgang Schneubel« (eine Anspielung auf den Namen des ehemaligen deutschen Innenministers Wolfgang Schäuble) es nicht schafft, in seiner Anfrage nach Kinderpornos (»KP«) glaubhaft Gruppenzugehörigkeit (»Altwespe«) durch Kenntnis von *Krautchan*-Memen zu vermitteln: Tatsächlich nennen sich *Krautchan*-Nutzer nicht »Gustl«, sondern »Bernd« und Diskussionen laufen in »Fäden« (nicht »Schnüren«) ab; der Satzbestandteil »bums Dich weg Du Schwulobaron und kalt die Presse!« müsste eigentlich »fick Dich weg Du Homofürst und halt die Fresse!« heißen.

## Meme als politische Botschaft

Taugen Meme zur Verbreitung politischer Inhalte? Zumindest mangelt es nicht an Versuchen. Politische Kampagnen setzen heute massiv aufs Internet und seine Netzwerk-Effekte; darauf, dass sich politische Botschaften und Mobilisierung viral unter Nutzern ausbreiten. Oft geht gelungene Viralität mit politischen Erfolgen einher. Barack Obamas 2008er Wahlerfolg wurde begleitet von extrem erfolgreichen Memen, beispielsweise dem YouTube-Musikvideo »I Got a Crush... on Obama«<sup>593</sup> (»Ich bin verknallt in Obama«). Erfolgreiche Boykott-Kampagnen wie die von Greenpeace gegen die Firma Nestlé im Jahr 2010 setzten ebenfalls stark auf virale Internet-Inhalte<sup>594</sup>.

### »Kony 2012« und die Impotenz des Viralen

So sauber gehen viraler und politischer Erfolg aber nicht immer einher. Das zeigt beispielsweise der Verlauf der viralen Kampagne *Kony 2012*.

Der Kern war ein 30-minütiges Video, das zu bestimmten Formen des Engagements gegen den ugandischen Kriegsverbrecher Joseph Kony aufruft. Es wurde am 5. März 2012 im Netz veröffentlicht und

---

593 <<http://knowyourmeme.com/memes/i-got-a-crush-on-obama>>

594 Hanne Detel, Bernhard Pörksen, *Der entfesselte Skandal*, Köln 2012, S. 202-211.

erreichte allein auf YouTube innerhalb der ersten Woche um die 75 Millionen Aufrufe<sup>595</sup>. In dieser Zeit erregte es die Aufmerksamkeit der Presse und wurde massenweise etwa von Prominenten mit großer Gefolgschaft auf Twitter verbreitet<sup>596</sup>. Nur zwei Wochen nach Premiere des Videos wurde infolge der öffentlichen Aufmerksamkeit im US-Kongress über das Vorgehen gegen Kony debattiert<sup>597</sup>. Zwei weitere Tage später beschloss die Afrikanische Union die Entsendung von 5.000 Soldaten zur Jagd auf Kony<sup>598</sup>. Das virale Video schien binnen weniger Wochen das Thema auf die internationale politische Tagesordnung katapultiert zu haben.

Der Eindruck legte sich aber wieder. In den nächsten Wochen häuften sich kritische Stimmen gegen die Kampagne<sup>599</sup>: Sie vereinfache und verfälsche die politischen Fragen unzulässig, fordere zu un- bis kontraproduktiven Maßnahmen auf und diene vor allem dem Eigennutz der Filmemacher und ihrer fragwürdigen Hilfsorganisation; Prozesse wie die Entscheidung der Afrikanischen Union wären ohne die Kampagne genauso verlaufen. Die Viralität brach ein: Der Zuwachs an Youtube-Abrufen des Originalvideos geriet ins Stocken, und ein Nachfolgevideo der Kampagne von Anfang April erreichte innerhalb von zwei Wochen nicht einmal zwei Millionen Abrufe<sup>600</sup>.

---

595 Vergleiche Web-Archive-Snapshot vom 13. März 2012: <<http://web.archive.org/web/20120313211012/https://www.youtube.com/watch?v=Y4MnpzG5Sqc>>

596 Michelle Profis, »Celebs tweet opposition to African strongman Joseph Kony«, 7. März 2012, *Entertainment Weekly* / <http://popwatch.ew.com/2012/03/07/celebs-tweet-joseph-kony/>

597 Scott Wong, »Joseph Kony captures Congress' attention«, 22. März 2012, *Politico.com* / <http://www.politico.com/news/stories/0312/74355.html>

598 Rodney Muhumuza, »Kony 2012: African Union ramps up hunt for Uganda rebel leader in wake of viral video«, 23. März 2012, *TheStar.com* / *Associated Press* / [http://www.thestar.com/news/world/2012/03/23/kony\\_2012\\_african\\_union\\_ramps\\_up\\_hunt\\_for\\_uganda\\_rebel\\_leader\\_in\\_wake\\_of\\_viral\\_video.html](http://www.thestar.com/news/world/2012/03/23/kony_2012_african_union_ramps_up_hunt_for_uganda_rebel_leader_in_wake_of_viral_video.html)

599 Polly Curtis, »Kony 2012: nirvana of online campaigning or missed chance?«, 19. April 2012, *The Guardian* / <http://www.guardian.co.uk/world/2012/apr/19/kony-2012-nirvana-missed-chance>

600 Vergleiche Web-Archive-Snapshot vom 18. April 2012: [http://web.archive.org/web/20120419103110/https://www.youtube.com/watch?v=c\\_Ue6REkeTA](http://web.archive.org/web/20120419103110/https://www.youtube.com/watch?v=c_Ue6REkeTA)

Das erste Video hatte einen beträchtlichen Teil seiner Laufzeit für den Aufruf zu einem globalen Massen-Happening am 20. April verwandt, das Bewusstsein für die Jagd auf Kony schaffen sollte. Von den bis dahin gezählten hundert Millionen, die das Video abgerufen, weitergeleitet und in ihren Timelines diskutiert hatten, rafften sich weltweit nur sehr wenige zur Teilnahme auf. Die Prominenten, die wenige Wochen zuvor noch ihre Unterstützung getwittert hatten, schwiegen sich nun aus. Kony schaffte es an diesem Tag nicht einmal mehr in Twitters »Trending Topics«<sup>601</sup>.

Gemessen an ausformulierten Zielen wie der Massenmobilisierung zum 20. April 2012 oder einer Ergreifung Joseph Konys noch im Jahr 2012 kann die Kampagne »Kony 2012« eindeutig als Misserfolg gezählt werden. Möglicherweise hat sie kurzfristig geholfen, die Einflussnahme der USA in einer afrikanischen Krisenregion zu legitimieren<sup>602</sup>. Aber sie bezeugt das schnelle Verpuffen eines politischen Massenbewusstseins, das auf der Grundlage erfolgreicher Internet-Meme entstand. Das Schaffen von Viralität, breiter Diskussion und solidarischer Symbolik werden vom Kern-Video der Kampagne als kritische Vorstufen zum Erreichen ihres Zieles verkündet. Diese Vorstufen wurden eindeutig erreicht – kurzfristig. Darüber hinaus sieht das Ergebnis aber mau aus.

In seiner Form weicht das Video *Kony 2012* stark von den anderen Memen ab, die in diesem Buch betrachtet wurden. Als 30-minütiger Kurzfilm übersteigt es die Länge anderer memetischer Video-Clips bei Weitem – wobei unklar ist, wieviele der gezählten Abrufe Nutzern entsprechen, die das Video in voller Länge schauten. Viele Meme erscheinen als Produkte oft kruder Amateurkultur; *Kony 2012* wirkt im Vergleich dazu sehr professionell und kostenaufwendig gestaltet. Während viele Meme als einigermaßen anarchisches Spiel vieler verschiedener Interessen funktionieren, wurde die Kony-

---

601 Polly Curtis, Tom McCarthy, »Kony 2012: what happens next?«, 20. April 2012, *The Guardian* / <http://www.guardian.co.uk/politics/reality-check-with-polly-curtis/2012/apr/20/kony-2012-what-happens-next>

602 Michelle Profis, »Celebs tweet opposition to African strongman Joseph Kony«, 7. März 2012, *Entertainment Weekly* / <http://popwatch.ew.com/2012/03/07/celebs-tweet-joseph-kony/>

Kampagne stark von strategischen Kontrollbemühungen einer zentralen Organisation begleitet, gerade auch in ihrer Viralität. So wurde von den Kampagnen-Organisatoren eine kritische Parodie-Webseite juristisch abgemahnt und dagegen verwahrt, ihre marken- und urheberrechtlich geschützten Inhalte ungenehmigt zu verarbeiten<sup>603</sup>.

## »#aufschrei« – Kampf um einen Hahstag

Eher ins bisherige Bild der Internet-Mem-Kultur passt die politische Kampagne um das Twitter-Hashtag-Mem »#aufschrei«. Das entstand im Januar 2013 in der deutschsprachigen Twitter-Nutzerschaft als Teil einer öffentlichen Debatte um weibliche Erfahrungen von Sexismus und sexistischen Übergriffen. Angefeuert wurde sie unter anderem durch einen anschuldigenden Bericht des Wochenmagazins *Der Stern* über den FDP-Politiker Rainer Brüderle<sup>604</sup>.

Vor diesem Hintergrund häuften sich in Blogs und auf Twitter persönliche Berichte vor allem von Frauen über ihre alltäglichen Erfahrungen von Sexismus und Übergriffen. Auf Twitter kam die Idee zu einem gemeinsamen Hashtag auf (Abb. 114). Das abgesprochene Twittern zuerst Weniger unter diesem Hashtag löste eine Kettenreaktion aus<sup>605</sup>. Noch am selben Tag wurde das Prinzip, unter »#aufschrei« persönliche Erfahrungen zum Thema zu twittern, breit von anderen kopiert. Ein paar Beispiele: »Mein Fahrschullehrer, der anbot, eine extra Runde einzulegen, wenn ich mal wieder so einen kurzen Rock trage. #Aufschrei«<sup>606</sup>. »"Es sind ja noch einige weibliche Studenten im Hörsaal - keine Sorge, denen wird es bald zu

---

603 Spencer Ackerman, »Kony 2012 Threatens Lawsuit Against Online Parody«, 19. Juni 2012, *Wired* / <http://www.wired.com/dangerroom/2012/06/kony-2012-lawsuit/>

604 Franziska Reich, Andreas Hoidn-Borchers, »Der spitze Kandidat«, 23. Januar 2013, *stern.de* / <http://www.stern.de/politik/deutschland/rainer-bruederle-der-spitze-kandidat-1959408.html>

605 Anne Wizorek, »Was ihr schon immer über #Aufschrei wissen wolltet und bisher auch zu fragen wagtet – Ein FAQ-Versuch«, 25. Februar 2013, *kleinerdrei.org* / <http://kleinerdrei.org/2013/02/was-ihr-schon-immer-uber-aufschrei-wissen-wolltet-und-bisher-auch-zu-fragen-wagtet-ein-faq-versuch/>

606 <https://twitter.com/42min42/statuses/294742930248323072>

schwierig." #aufschrei #WS89/90«<sup>607</sup>. »Als 12 jährige schob mir auf dem Weg von der Schule nach hause im Bus ein erwachsener Mann seine Hand unter meinen Hintern. #aufschrei«<sup>608</sup>. An den ersten vier Tagen wurden um die 60.000 Tweets mit dem Hashtag gezählt<sup>609</sup>.



Abb. 114: Die Auslöser-Tweets des »#aufschrei«-Hashtag-Mems<sup>610</sup>

Sofort folgte eine rege Diskussion des Mems und seiner politischen Implikationen auch jenseits von Twitter, zum Beispiel in der deutschsprachigen Blogosphäre<sup>611</sup>. Schon am ersten Tag berichtete die Tagesschau<sup>612</sup>. Zwei Tage später wurde die Initiatorin des Hashtags in die vielgesehene Politik-Talkshow *Günther Jauch* des deutschen

<sup>607</sup> <https://twitter.com/jbenno/statuses/294874423406755841>

<sup>608</sup> <https://twitter.com/Scheinprobleme/statuses/294724250563141632>

<sup>609</sup> »Der #Aufschrei – Daten-Dump«, 28. Januar 2013, *soviet.tv* / <http://www.soviet.tv/blog/2013/01/der-aufschrei-daten-dump/>

<sup>610</sup> <<https://twitter.com/marthadear/status/294586884540223488>>

<sup>611</sup> Für eine Auswahl von Blog-Einträgen, siehe: Martin Pittenauer, »#aufschrei – eine kurze Bestandsaufnahme«, 6. Februar 2013, *kleinerdrei.org* / <http://kleinerdrei.org/2013/01/aufschrei-blogschau/>

<sup>612</sup> »Tausende schreiben unter Hashtag #aufschrei über täglichen Sexismus«, 25. Januar 2013, *Tagesschau.de* / <http://www.tagesschau.de/multimedia/video/video1252554.html>



öffentlich-rechtlichen Rundfunks eingeladen, zum Thema »Herrenwitz mit Folgen – hat Deutschland ein Sexismus-Problem?«<sup>613</sup> Betrachtet man das Mem als politische Kampagne, Aufmerksamkeit für Probleme mit Sexismus und sexueller Belästigung zu schaffen, kann es mindestens als kurzfristiger Erfolg gewertet werden.

Ob das Mem langfristige antisexistische Wirkung zeigt, soll hier nicht geklärt werden. Stattdessen gilt unser Interesse dem Mem als politischer Struktur in den Tagen seines viralen Erfolgs. So ergaben sich zwar tausende von #aufschrei-Tweets, die dem ursprünglich gesetzten Muster folgten: Schilderung persönlicher Erfahrungen von Sexismus und Übergriffen. Der Hashtag wurde aber auch in anders gestrickten Tweets verwendet. Etwa solchen, die das Mem bestätigend reflektierten: »Lesen. Schämen. Nachdenken. Ändern. #aufschrei«<sup>614</sup> Oder es als politisches Mittel kritisierten: »Wieso #Aufschrei auf Twitter, anstatt was zu bewegen und auf die Straße gehen? Was zu twittern ist einfacher und schneller vergessen...«<sup>615</sup> Oder seine Botschaft kritisierten: »Srsly, wenn ein Mann zu mir sagt, dass ich das Dirndl gut ausfülle, seh ich das als Kompliment. Hasst mich doch. #aufschrei«<sup>616</sup> Oder sich darüber lustig machten: »oh, eine wichtige info, die sollte ich mir mal #aufschrei ben«<sup>617</sup>.

Ein Hashtag auf Twitter kann von jedem Nutzer mit seinen eigenen Inhalten befüllt werden – auch wenn diese Inhalte von der mehrheitlichen Nutzung des Hashtags abweichen. Spammer twitterten Spam-Links unter populären Hashtags, meist ohne inhaltlichen Bezug zu diesen. Ebenso können Dissens und Trollerei auf diese Weise die Strategie einer Kampagne stören, die auf einen bestimmten Hashtag setzt. Im Fall von »#aufschrei« traten sowohl Dissens als auch Trollerei massiv auf. Das war zu erwarten: Das Thema ist kontrovers, und ein erfolgreiches Mem zeichnet sich dadurch aus, dass sein Text weit übers ursprünglich Intendierte hinaus an neue Lesarten und Bedeu-

---

613 <http://daserste.ndr.de/guentherjauch/rueckblick/sexismus113.html>

614 <https://twitter.com/Gnaarz/statuses/294814833424101377>

615 <https://twitter.com/ProsaOratio/statuses/294833618818306048>

616 <https://twitter.com/Gringolina/statuses/294886361356439552>

617 <https://twitter.com/Pausensnack/statuses/294795638472839168>

tungsrichtungen angepasst werden kann. Eine politische Kampagne auf Grundlage eines Memes muss diese prinzipielle Offenheit gegenüber Aneignungen, Umdeutungen, Parodien irgendwie überstehen. Es ist schwierig bis unmöglich, ein Meme auf nur politisch Genehmes zu beschränken. Das stünde im Widerspruch zur ungezügelter Weiterverarbeitung, die ein Meme viral erfolgreich macht.

Viele Tweets stellten sich mit disziplinarischem Tonfall schützend vor die Ursprungintention – etwa »Man darf über alles Witze machen, man darf immer Witze machen, aber nicht immer über alles. #aufschrei #sensibilitaet«<sup>618</sup> oder »Leute, die sich über #aufschrei lustig machen. Was genau ist mit euch falsch gelaufen?«<sup>619</sup> Trolle mit dem Ziel der Provokation lassen sich von solchen Äußerungen eher anspornen statt abschrecken. In diesem Zusammenhang besonders aktiv war der Twitter-Account *EricaHartmann\_*, befüllt von einem dem Imageboard Krautchan (siehe Kapitel 4) nahen Nutzer-Kollektiv. Er benutzte wochenlang für einen Großteil seiner Tweets (allein am ersten Tag des Memes bei 129 von insgesamt 182) den »#aufschrei«-Hashtag, um dessen Suchergebnisse zu dominieren. Die meisten waren anstößigen, obszönen, sexistischen oder rassistischen Inhalts; viele zur reproduzierten Krautchan-eigene Meme. Beispiele: »Hab gerade zwei Tuerken beim Frauenvergewaltigen zugeschaut und ihnen danach die Hand geschuettelt #aufschrei #integration (fefe)«<sup>620</sup> und »MEIN SACK MEIN SACK MEIN SACK MEIN SACK MEIN SACK #aufschrei (Zvocka)«<sup>621</sup>.

In Eifer und Ausdauer seiner Troll-Penetranz sticht *EricaHartmann\_* allerdings als Sonderfall hervor. Insgesamt vermochten Troll-Tweets nicht, den Hashtag zu dominieren und so zu verbrennen. Ihnen stand eine zu große Masse an Tweets gegenüber, die »#aufschrei« im ursprünglich intendierten Sinne verwandten oder zumindest ernsthaft diskutierten. Wo Anfeindungen und Sabotageversuche gegenüber der Kampagne nicht verhindert werden konnten, bewährte sich

---

618 [https://twitter.com/the\\_last\\_voice/statuses/295097485737721857](https://twitter.com/the_last_voice/statuses/295097485737721857)

619 <https://twitter.com/fakein/statuses/294892937656016896>

620 [https://mobile.twitter.com/EricaHartmann\\_/status/294845268409585664](https://mobile.twitter.com/EricaHartmann_/status/294845268409585664)

621 [https://mobile.twitter.com/EricaHartmann\\_/status/295214698012479488](https://mobile.twitter.com/EricaHartmann_/status/295214698012479488)

eine andere Taktik: Sie wurden zur Legitimation der politischen Absichten hinter dem Mem benutzt. So lassen sich Tweets deuten wie »Ich finde das ja schon wieder cool: Viele Reaktionen auf #aufschrei zeigen genau, worum's geht.«<sup>622</sup> Oder auch: »#aufschrei ist ein Mem, das nicht getrollt werden kann, weil jeder Troll nur weitere Beweise für die Notwendigkeit des Mem liefert.«<sup>623</sup>

Dieser Erfolg von »#aufschrei« lässt sich nicht aus einer strikten Kontrolle des Mem durch seine Initiatoren erklären (dazu fehlten die Mittel) – sondern eher aus einem breit geteilten Empfinden und Kommunikationsbedürfnis zu den Problemen, die »#aufschrei« thematisieren sollte. Ohne ein solches Fundament können politische Kampagnen, die auf Internet-Meme setzen, allerdings leicht nach hinten losgehen.

---

622 <https://twitter.com/JuliaPuehringer/statuses/294780493268910080>

623 <https://twitter.com/antjeschrupp/status/294949334791897089>



# Abschließende Betrachtungen

Unser Ausflug in die Welt der Internet-Meme gelangt ans Ende. Es ist Zeit für einige zusammenfassende und weiterführende Gedankengänge und Hinweise.

## Mem-Erfolg, leicht gemacht?

### Wie baue ich ein Mem?

Meme sind eine mächtige Kulturform im Internet. Das weckt Bedürfnisse, selber Meme zu schaffen – sei es zu Werbegründen (im Sinne des »viralen Marketings«), sei es zu politischen Zwecken, sei es aus Lust an Aufmerksamkeit für eigene Schöpfungen.

Ein Einzelner jedoch kann kein Mem in dem Sinne schaffen. Er kann nur einen Inhalt schaffen, der zum Mem wird. Zum Mem erheben einen Inhalt erst die Vielen, die ihn aus eigenem Interesse kopieren und weiterverarbeiten. Ein demokratisches Prinzip: Das ideale Mem wächst organisch als Zufallsfund von vielen, statt vielen durch die Publikationskraft weniger aufgenötigt zu werden.

Ein Einzelner kann den Anschein erwecken, ein Inhalt sei ein Mem. Am einfachsten geht das dort, wo einzelne sich als viele ausgeben können – beispielsweise auf Imageboards, die anonyme Teilnahme erlauben. Ob ein vielfach auftauchendes Motiv immer wieder von derselben Person eingebracht wird oder von vielen, lässt sich hier nicht einfach feststellen. Der Eindruck, ein Inhalt sei ein Mem, kann dazu führen, dass er es tatsächlich wird: Wenn andere im Glauben, er sei ein Mem, mitspielen wollen und ihn deshalb selbst als Mem

verbreiten. Auch die Präsenz, die ein Inhalt durch schiere Masse erreicht, kann dazu beitragen, dass er zum Mem wird: Dringt er zu mehr Augen vor, dringt er auch zu mehr potentiellen Weiterverbreitern durch.



Abb. 115: Beispiel im Demotivator-Format der memetischen Aussage, dass Milhouse kein Mem sei<sup>624</sup>.

Gerade auf einflussreichen Mem-Ökosystemen wie Imageboards gibt es aber regen Widerstand gegen solche Taktiken. Inhalte, die sich solcherart verbreiten, werden hier »forced memes« genannt – »erzwungene Meme«. Die Heuristiken zum Erkennen erzwungener Meme sind vielfältig: So können vermeintlich mehrere Poster durch Auffälligkeiten im Schreibverhalten als ein und derselbe erkannt werden. In jedem Fall werden verdächtige Motive denunziert, wird von ihrer Weiterverarbeitung abgeraten. Die Denunziation eines Motivs als

624 <[https://encyclopediadrastica.se/File:Milhouse\\_Demotivator.jpg](https://encyclopediadrastica.se/File:Milhouse_Demotivator.jpg)>

»forced meme« kann aber selbst zum Inhalt mit viralem Charakter werden – und so das Nicht-Mem indirekt zum Mem erheben. Ein Beispiel dafür ist das Mem »Milhouse is not a meme« (»Milhouse ist kein Mem«), das als Reaktion auf Versuche entstand, Bilder des *Simpsons*-Charakters Milhouse zum Mem zu erklären (Abb. 115).

## Merkmale erfolgreicher Meme

Trotzdem lassen sich bestimmte wiederkehrende Elemente erkennen, die erfolgreiche Meme kennzeichnen:

**Internet-Meme sind affektive Inhalte.** Sie triggern die Emotionen, das Zwerchfell, das Ekelgefühl. Sie lösen Wohlgefühl und Gelächter aus – oder Irritation und Wut. Ein Inhalt, der kalt lässt, wird rasch wieder vergessen und stachelt keinen Drang an, mit Weiterverarbeitung oder -verbreitung darauf zu reagieren.

**Die Affekte, die Internet-Meme auslösen, lösen sie schnell aus.** Die meisten memetischen Video-Clips sind kurz. Die meisten memetischen Standbilder entfalten ihren Reiz sofort im Moment des Erstkonsums, nicht erst nach längerer Kontemplation. Seiten wie 4chan oder Twitter bestehen aus einem nie versiegenden Strom potenziell interessanter Inhalte. Was hier nicht sofort wirkt oder fesselt, verliert die Aufmerksamkeit des Betrachters an die Konkurrenz.

**Internet-Meme sind variabel und rekontextualisierbar.** Ist ein Inhalt in viele Richtungen kombinierbar, erweitert das seinen Verbreitungsraum. Die populärsten Meme funktionieren in verschiedensten Kontexten. Oft enthalten sie Leerstellen, durch die sie an neue Themen angepasst werden können – beispielsweise die variable Beschriftung eines LOLcat-Bildes. Solche Leerstellen sind auch Ventile für den Mitteilungsdrang der Mem-Verbreiter: Die können ihre individuellen Botschaften in einer Verpackung verkaufen, die erwiesenermaßen gut ankommt (etwa niedliche Katzenbilder). So verhelphen beide einander zum Erfolg – der Verbreiter dem Mem und das Mem dem Verbreiter.

## Umweltbedingungen erfolgreicher Meme

Um sich zu entwickeln, brauchen Meme aber auch die richtigen Umweltbedingungen. Mehrere wichtige Faktoren produktiver Mem-Ökosysteme lassen sich erkennen.

**Eine kritische Masse an Nutzern.** Damit ein Inhalt sich viral entwickeln kann, braucht es eine Mindestmenge an möglichen Empfängern, Verbreitern, Bearbeitern. Bloße Nutzermenge schafft aber noch kein 4chan – sonst wäre Facebook mit seiner vielfach größeren Nutzermenge heute der Ort, wo der Großteil der Internet-Meme entstünde. Tatsächlich hat Facebook als Mem-Fabrik einen eher schlechten Ruf<sup>625</sup>.

**Selektionsdruck.** Es muss Mechanismen der Auslese geben, an denen die Nutzer teilhaben. Auf Newgrounds oder reddit befördern sie Inhalte ins Vergessen oder auf die Startseite, indem sie für oder gegen sie abstimmen. Auf Imageboards herrscht durch die kurze Überlebensdauer von Beiträgen eine ständige *tabula rasa*, gegenüber der nur das besteht, was von Nutzern immer wieder neu hochgeladen wird. Hervorgekehrt werden die Inhalte, die besonders wirksam Nutzer als ihre Verbreiter einspannen.

**Eine große Menge und Vielfalt an Inhalten.** Selektieren die Nutzer den memetisch erfolgreichsten Inhalt unter wenigen sehr ähnlichen Inhalten, hat er damit nur seine memetische Kraft gegenüber sehr wenigen sehr ähnlichen Inhalten bewiesen. Die Auslese aus einer großen Menge und Vielfalt an Inhalten dagegen verspricht Meme, die gegenüber Konkurrenz verschiedenster Art bestehen. Niedrige Hürden für das Einstellen eigener Inhalte befördern eine solche große Menge und Vielfalt an Inhalten – beispielsweise bei Imageboards.

---

<sup>625</sup> Für eine polemische Kritik der Facebook-Mem-Landschaft, siehe Jack Stuef, »The Dark Side Of Facebook Memes«, 19. März 2012, *BuzzFeed* / <http://www.buzzfeed.com/jackstuef/the-dark-side-of-facebook-memes>



# Forschungsstand und weiterführende Literatur

Dieses Buch kann nur eine erste Einführung in die Welt der Internet-Meme geben. Wo kann man mehr erfahren?

Als wir die Arbeit an diesem Buch begannen, schien uns die wissenschaftlich-akademische Aufarbeitung von Internet-Memen kaum vorhanden. Nach einiger Recherche besserte sich unsere Einschätzung: Seit Beginn der 2010er Jahre häufen sich beispielsweise Abschlussarbeiten über Imageboards und ihre Mem-Kulturen aus ethnografischer Sicht<sup>626</sup> oder über die soziale Funktion von LOLcats in verschiedenen Internet-Kulturen<sup>627</sup>. Außerdem existieren inzwischen mehrere Arbeiten, die sich an der statistischen Analyse von Internet-Memen versuchen<sup>628</sup>, sowie diverse Arbeiten, die sich

---

626 Nils Löber, »In den Unterwelten des Web 2.0. Ethnographie eines Imageboards«, 2011, Tübinger Vereinigung für Volkskunde e. V. («<http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:bsz:21-opus-56075>) Verwiesen sei auch auf Whitney Phillips' zum Manuskriptschluss leider noch nicht verfügbare Dissertation »This is why we can't have nice things« (<<http://billions-and-billions.com/tag/whitney-phillips-dissertation/>>); zum Ersatz seien ihre anderen Texte unter <http://billions-and-billions.com/> genannt, zu 4chan beispielsweise: »The House That Fox Built: Anonymous, Spectacle, and Cycles of Amplification«, 2012, *Television and New Media* / [https://scholarsbank.uoregon.edu/xmlui/bitstream/handle/1794/12204/phillips\\_housethatfoxbuilt\\_2012.pdf](https://scholarsbank.uoregon.edu/xmlui/bitstream/handle/1794/12204/phillips_housethatfoxbuilt_2012.pdf)

627 Kate Miltner, »Srsly phenomenal: An investigation into the appeal of LOLcats«, 2011 / <<http://dl.dropboxusercontent.com/u/37681185/MILTNER%20DISSERTATION.pdf>>

628 Christian Bauckhage, »Insights into Internet Memes«, 2011, *Fifth International AAAI Conference on Weblogs and Social Media* / <<http://www.aaai.org/ocs/index.php/ICWSM/ICWSM11/paper/view/2757>> Jeff Huang, Katherine M. Thornton, Efthimis N. Efthimiadis, »Conversational Tagging in Twitter« in *Proceedings of the 21st ACM conference on Hypertext and hypermedia*, 2010 / <[http://jeffhuang.com/Final\\_TwitterTagging-HT10.pdf](http://jeffhuang.com/Final_TwitterTagging-HT10.pdf)> Jean Burgess, Axel Bruns, »The Use of Twitter Hashtags in the Formation of Ad Hoc Publics«, Paper zur *6th European Consortium for Political Research General Conference* (25.-27. August 2011, Reykjavik, Island) / <<http://eprints.qut.edu.au/46515>>

detailliert mit der (oft memetischen) Kreativität der Nutzer von YouTube befassen<sup>629</sup>.

Auffällig ist, dass die meisten dieser Arbeiten trotz Verwendung des Begriffs »Mem« oder »meme« kaum auf die Denkschule der Memetik Bezug nehmen, wie sie unter Autoren wie Dawkins und Blackmore entstand. Die neue Forschergeneration übernimmt den Begriff eher direkt aus seinem Gebrauch in diversen Netzkultur-Jargons, mit nur flüchtigem Verweis auf Blackmore & Co. Mem-Forschung bedeutet heute die Erforschung viraler Internet-Phänomene, nicht im traditionellen Sinne »Memetik«.

Trotzdem lassen sich aus den Arbeiten der Wissenschaft bisher nur sehr punktuelle Einsichten in die Welt der Internet-Meme gewinnen. Für größere Überblicke und umfassende Darstellungen etwa einzelner Mem-Familien sind Quellen aus dem Schoß der analysierten Netzkulturen selbst immer noch am ergiebigsten. Folgenden Webseiten ist gemein, dass ihre Texte kollaborativ durch die Arbeit oft pseudonymer, zuweilen anonymer Nutzer entstehen. Die Pflicht zum Beleg beschriebener Phänomene wird unterschiedlich streng gehandhabt. Insofern sind sie als Recherchequellen in unterschiedlichem Maße mit Vorsicht zu behandeln.

## Wikipedia

Wikipedia.org ist eine vergleichsweise konservative, aber hochwertige Quelle. Nur wenige Meme nehmen die hiesigen Relevanzkriterien; namentlich jene, über die bereits nennenswert in der Presse berichtet wurde, also nur der oberste Mainstream. Einzelne Meme oberhalb dieser Schwelle besitzen rasch ausführliche, gut belegte Artikel mit langer Literaturliste. Ein guter Einstieg zur Mem-Recherche ist hier die »List of internet phenomena«.<sup>630</sup>

---

629 Christopher J. Gilbert, »Playing with Hitler: Downfall and Its Ludic Uptake«, 2013, *Critical Studies in Media Communication* / <<http://dx.doi.org/10.1080/15295036.2012.755052>> Jean Burgess, »'All your chocolate rain are belong to us?' Viral Video, YouTube and the dynamics of participatory culture«, 2008, *Video Vortex Reader: Responses to YouTube*. Institute of Network Cultures, Amsterdam / <<http://eprints.qut.edu.au/18431/>>

630 <[http://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_internet\\_phenomena](http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_internet_phenomena)>

(Wir beziehen uns bei unserer Bewertung auf die englischsprachige Wikipedia. Für die deutschsprachige sind die Relevanzkriterien wesentlich enger gezogen, so dass die Darstellung von Internet-Memen noch wesentlich knapper ausfällt.)

## TvTropes

TvTropes.com ist ein Wiki, das sich vorrangig der Erfassung wiederkehrender erzählerischer Muster, Stilmittel und Klischees («Tropen») in erzählerischen Künsten wie Spielfilmen, Fernsehserien, Comics, Videospielen, Romanen, Opernstücken und Wrestling-Schaukämpfen widmet. Die typische TvTropes-Seite beschreibt entweder eine solche »Trope« und dann beispielhaft zahllose Werke, in denen sie vorkommt. Oder sie beschreibt ein einzelnes Werk und in welcher Weise es verschiedene Tropen verarbeitet.

Im Vergleich zu Wikipedia ist TvTropes inhaltlich recht offen angelegt, einigermaßen ungehemmt von Relevanzkriterien und Belegzwängen. Der Tonfall der Seiten ist plauderhaft, die Themenwahl ohne Berührungängste gegenüber dem Trivialen und Abseitigen. Daher finden sich hier auch viele Informationen zu Internet-Memen und Mem-Ökosystemen, selbst wenn sie auf den ersten Blick nicht zu den Kernthemen gehören. Einzelne künstlerische Werke, die stark für Internet-Meme ausgeschlachtet werden oder in ihrer Netzpopularität selbst als Internet-Mem taugen, erfahren zudem besondere Aufmerksamkeit – Beispiel: der überaus umfangreiche Artikel zum Webcomic *xkcd*.<sup>631</sup>

TvTropes ist selbst ein memetisches Ökosystem. Die Nutzerschaft ist spezialisiert auf die Erfindung und Selektion eingängiger Begriffe für einzelne identifizierte Tropen. So wird die langsame Reduzierung eines Charakters auf eine Karikatur einer einziger seiner Eigenschaften »Flanderization« genannt, weil dieses Schicksal nach Meinung der Wiki-Nutzer die Figur Ned Flanders aus der US-Zeichentrickserie *The Simpsons* ereilt hat. Manche Benennungen einer Trope durchlaufen auf- und absteigende Popularität und werden durch andere verdrängt. So wurde die Verwandlung eines Bösewichts in eine nettere Figur

---

631 <<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Webcomic/Xkcd>>

ursprünglich »Spikeification« genannt, nach der Vampirfigur Spike aus der US-Serie *Buffy the Vampire Slayer*. Nach einigem Gerangel unter den Nutzern setzte sich dann aber der Begriff »Badass Decay« (zu deutsch ungefähr »Verfall eines harten Typen«) durch. TvTropes verantwortet in dieser Weise auch einiges Vokabular zum Beschreiben Internet-memetischer Phänomene – etwa »Stupid Statement Dance Mix« und »Voice Clip Song« für auf YouTube populäre musikalische Video-Remixe einzelner Zitate aus Film, Politik und anderen Quellen.

Ein guter Startpunkt für Recherchen zum Thema »Internet-Meme« auf TvTropes ist die Seite »Memetic Mutation«. <sup>632</sup>

## Urban Dictionary

UrbanDictionary.com ist ein Wörterbuch für Umgangs-, Jugend- und Szene-Sprachen. Nutzer können eigene Begriffsdefinitionen vorschlagen. Zu einzelnen Begriffen sind mehrere Definitionen möglich. Vorschläge unterliegen einer begrenzten Prüfung durch Moderatoren, die einigen Richtlinien und Abstimmungen durch Nutzer folgen. So entsteht ein Wörterbuch mit viel nützlichem Wissen, aber auch einigem Nonsens, der durch Beliebtheit oder kollektive Manipulationsversuche durchs Raster gelangte.

Als Quelle zur Mem-Forschung ist das *Urban Dictionary* interessant, weil viele sprachliche Besonderheiten und Fachbegriffe aus Mem-Kulturen hier Einlass finden. Dabei schlagen aber nicht nur wahrheitsgetreue Beschreibungen auf, sondern auch gezielt gestreute Falschinformationen. Über das Urban Dictionary allein kann die Sprache eines Mem-Ökosystems nicht erlernt werden.

## Encyclopedia Dramatica

Im Jahr 2005 startete EncyclopediaDramatica.com als Wiki zur Dokumentation und Anfeuerung von Drama und Trollerei rund um Mitglieder der globalen Hackerszene und Nutzer des Blog-Hosters

---

632 <<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/MemeticMutation>>

LiveJournal.com<sup>633</sup>. Der Themenfokus breitete sich rasch auf vorrangig englischsprachige Troll-Kultur im Umfeld von 4chan und anderen Imageboards aus. Das Troll-Wiki wuchs zu einem umfangreichen Textkörper aus Anstößigkeiten, Rassismen, Sexismen, persönlichen Angriffen, Denunziationen – und einer sehr tiefgehenden Dokumentation diverser Netzkulturen und ihrer Meme. Die Betreiberin Sherrod DeGrippe entschloss sich im Jahr 2011, die Seite zu schließen. Seitdem leitet die alte Domain auf ihre neue Seite OhInternet.com um. *Oh Internet* lässt sich mit etwas gutem Willen als Spin-Off von Encyclopedia Dramatica charakterisieren: als ein Wiki, das Internet-Mem-Kulturen dokumentieren soll, allerdings bereinigt um die Trollereien und Anstößigkeiten des Vorgängers. Die alte Encyclopedia Dramatica wurde von ihren Nutzern aus dem Google Cache rekonstruiert<sup>634</sup> und zuerst unter EncyclopediaDramatica.ch, dann EncyclopediaDramatica.se weitergeführt.

Als Wiki von Trollen über Troll-Kultur liegen Fragwürdigkeiten der Encyclopedia Dramatica als Quelle offen zutage. Kaum ein Satz kann hier wörtlich genommen werden – die meisten bestehen zu großen Teilen aus Schimpfwörtern und memetischen Phrasen. Gleichzeitig sind hier aber viele vor allem obskure Meme und die angebundnen Nutzerschaften und Entstehungsgeschichten in einer Vollständigkeit abgebildet wie nirgendwo sonst. Um hieraus brauchbare Informationen zu ziehen, muss man sich in die entsprechenden Kulturen und ihre Sprach- und Troll-Formeln aber schon eingearbeitet haben. Darüber hinaus sammeln einzelne Einträge Unmengen an Screenshots, Links und von außen eingebundene Videos zu besprochenen Themen.

Einen Einstieg zur Mem-Recherche auf Encyclopedia Dramatica bietet das »Memes«-Portal<sup>635</sup>.

---

633 Adrian Chen, »What Happened to Encyclopedia Dramatica?«, 16. April 2011, *Gawker* / <http://gawker.com/5792738/what-happened-to-encyclopedia-dramatica>

634 Fruzsina Eördögh, »Encyclopedia Dramatica's drama-filled comeback«, 26. Juli 2011, *The Daily Dot* / <http://www.dailydot.com/culture/encyclopedia-dramatica-returns/>

635 <https://encyclopedia-dramatica.se/Portal:Memes>

## KnowYourMeme

»Know Your Meme« (»Kenne dein Mem«) ist eine professionell produzierte Video-Serie zur Erklärung von Internet-Memen. Unter KnowYourMeme.com angeschlossen ist eine »Internet Meme Database« (»Internet-Meme-Datenbank«), zu der Besucher eigene Erklär-Seiten zu einzelnen Memen einreichen können; sie werden redaktionell geprüft, überarbeitet und dann veröffentlicht oder auch abgelehnt. KnowYourMeme.com ist seit 2011 Teil des *Cheezburger Network*, einer Sammlung von kommerziellen Webseiten, die sich um Internet-Mem-Kultur drehen (siehe Seite 78–79).

Die Erklär-Videos sind informativ, wenn auch zuweilen etwas albern. Die Auswahl der Beiträge zu einzelnen Memen in der Internet Meme Database ist groß. Oft sind sie umfangreich mit Quellen-Links versehen. Der Tonfall entspricht dank der redaktionellen Betreuung eher der Wikipedia als der Encyclopedia Dramatica. Ob ein Text ein legitimes Mem beschreibt, ist oft kontrovers. Viele Einreichungen landen im »Deadpool«<sup>636</sup> – einer Sektion für Texte, die nach Meinung der Moderatoren nicht den Qualitäts-Standards der Seite entsprechen. Manchmal passiert das, weil sie das beschriebene Phänomen nicht als Mem anerkennen.

## Themenspezifische Wikis

Zu verschiedenen regionalen Mem-Kulturen gibt es Wikis, die ihre Eigenheiten und Meme beschreiben und erklären. Zur finnischen Mem-Landschaft gibt es Meemi.info<sup>637</sup>, zur russischen LurkMore.to. Mit der Größe des memetischen Ökosystems wächst die Chance, dass es dazu ein eigenes Wiki gibt – siehe die bereits erwähnten Wikis von YTMND und Newgrounds. Auch zu Krautchan gibt es ein Wiki<sup>638</sup>.

---

636 <http://knowyourmeme.com/search?q=status%3Adeadpool+category%3Ameme>

637 Neben der finnischen Variante gibt es eine englischsprachige unter <http://en.meemi.info>

638 <http://schuchtel.net/mwiki/>

## Fazit: Vom Insiderwitz zur Weltsprache

Internet-Meme sind ein sehr vielfältiges Phänomen. Vielfältig in der Textform: Bilder, Lieder, schriftliche Formeln, Video-Dramaturgien, Verlinkungsstreichs. Vielfältig im Inhalt: Humoristisches, Niedliches, Anstößiges, Schockierendes. Vielfältig aber auch in ihrer Ausbreitung: Manche Meme sind globale Massenphänomene, in ihrer Bekanntheit auf einer Höhe mit populären Rockstars und Hollywood-Filmen. Andere sind weithin unbekannt, auf kleine Subkulturen beschränkt.

Alle Internet-Meme beginnen als Fundstück oder Spielerei weniger Nutzer. Manche Meme verlassen dieses Stadium schnell und werden binnen Wochen, Tagen oder Stunden von tausenden bis Millionen Menschen verbreitet. Oft werden sie ebenso schnell wieder vergessen. Hashtag-Meme auf Twitter sind ein Beispiel: Twitter erzeugt extrem schnell überaus erfolgreiche Meme – und verbrennt sie ebenso rasch. Auf Imageboards dagegen können bestimmte Meme sehr lange existieren. »Pedobear« beispielsweise hält sich auf 4chan seit vielen Jahren.

### Schutz des Obskuren

In bestimmten Internet-Subkulturen funktionieren solche Meme als »Schibboleths« (siehe Kapitel 11). Ihre als (korrekt empfundene) Verwendung definiert Gruppenzugehörigkeit, ihre Unkenntnis entblößt Neulinge und Fremde. So entsteht ein Interesse, bestimmte Meme obskur zu halten: Ihre Popularisierung entwertet sie als örtliche Währung. Popularisierung wird auch als Vulgarisierung und Verlust von kreativem Potenzial eines Memes empfunden. Diverse Grafiken zirkulieren, die diesen Vorgang als stufenweisen Qualitätsabstieg eines Memes über verschiedene popularisierende Plattformen hinweg charakterisieren (siehe Abb. 116). Aus Sicht der Memetik nach Dawkins und Blackmore sind die populärsten Meme die erfolgreichsten; aus Sicht solcher Internet-Kulturen verlieren Meme auf dem Weg der Popularisierung ihre wesentlichen Qualitäten.

Die oben aufgeführten Webseiten zur Mem-Recherche machen solche enigmatischen Mem-Kulturen zugänglich – und stellen dadurch

eine Bedrohung für sie dar. Aber es gibt Unterschiede: Die Encyclopedia Dramatica erklärt zwar viel, aber in einer Sprache, die Szenefremde vor den Kopf stößt und ihnen zu großen Teilen unverständlich bleibt. KnowYourMeme dagegen produziert mit Blick auf ein breites Publikum aufwendige Mem-Erklär-Videos, die Anstößigkeiten vermeiden und kein nennenswertes Vorwissen voraussetzen.

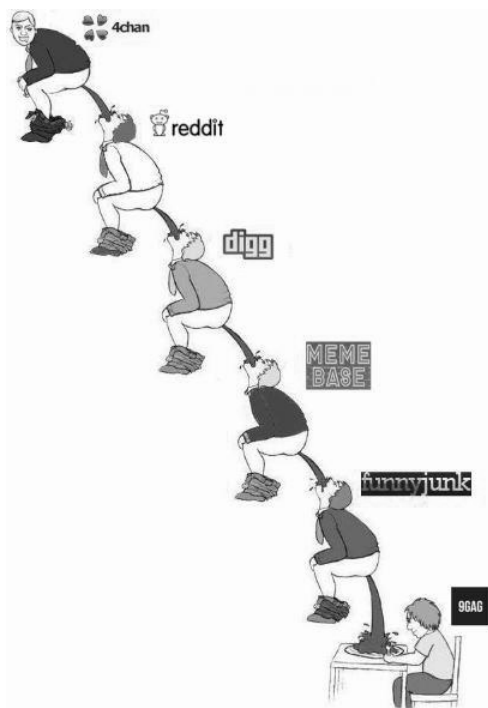


Abb. 116: 9gagchainoflife.jpg<sup>639</sup>

Auch dieses Buch entschlüsselt obscure Meme und erklärt die Besonderheiten ihrer Herkunftskulturen für ein uneingeweihtes Publikum.

639 <<https://encyclopediadramatica.se/File:9gagchainoflife.jpg>>



Die vorgeführten Mem-Kulturen werden es überleben: So kreativ, wie sie neue Meme produzieren, produzieren sie auch immer wieder neue Methoden, Neugier und Vereinnahmungsversuche von außen abzuwehren. Dem Verbrennen alter geheimsprachlicher Vokabeln folgt die Erfindung neuer. Ein unangenehmes Maß an Interesse und Sympathie durch die Öffentlichkeit wird notfalls mit Trollerei, Ekelbildern oder dem Ausweichen in neue Geheimräume beantwortet.

## Meme als einigende Sprache

Auf der anderen Seite steht die überbordende Popularität vieler Meme. Überbordend im mehrfachen Sinne – nicht nur hinsichtlich reiner Verbreitungszahlen. Etwa demografisch: LOLcats beispielsweise, einst unter wahrscheinlich eher männlichen und jüngeren 4chan-Nutzern erfunden, werden inzwischen in nennenswertem Maße von älteren Frauen verbreitet<sup>640</sup>. Oder geografisch: Das südkoreanische Musikvideo *Gangnam Style* fand trotz weithin unverständener Sprache und Referenzen innerhalb kurzer Zeit globale Verbreitung. Das Tanzvideo-Mem *Harlem Shake* vereinte in seiner Durchführung binnen weniger Tage Party feiernde Jugendliche aus Amerika, eine zu Scherzen aufgelegte norwegische Armee-Einheit<sup>641</sup> und Ägypter und Tunesier, die mit dem Tanz gegen ihre Regierungen und Sittenwächter demonstrierten<sup>642</sup>.

Viele Internet-Meme haben einen sehr internationalen Charakter. Oft entstehen sie als Importe von Inhalten aus anderen Kulturen (ohne dass diese Inhalte dort notwendigerweise bereits ein Mem waren). Viele Meme funktionieren über das Spiel mit der Fremdheit solcher Importe – etwa indem unverständene Sprache homophon verstanden und illustriert wird. Die internationalen /int/-Boards auf

---

640 Kate Miltner, »Srsly phenomenal: An investigation into the appeal of LOLcats«, 2011 <<http://dl.dropbox.com/u/37681185/MILTNER%20DISSERTATION.pdf>>

641 Angela Watercutter, »Breaking Down the Harlem Shake Meme With Matt & Kim«, 16. Februar 2013, *Wired* / <http://www.wired.com/underwire/2013/02/matt-kim-harlem-shake-meme/>

642 Robert Mackey, »Harlem Shake Protests in Tunisia and Egypt«, 28. Februar 2013, *The New York Times* / <http://thelede.blogs.nytimes.com/2013/02/28/harlem-shake-protests-in-tunisia-and-egypt/>

vielen ansonsten regionalen Imageboards dienen dem Austausch verschiedener regionaler Mem-Kulturen, fördern die Kreuzung von Memen aus verschiedenen Ländern zu neuen Memen (siehe Kapitel 5 zu *Spurdo Spärde* und den *Countryballs*). Dabei entstehen Mem-Familien, die für Uneingeweihte obskur wirken, dafür aber einen globalen Charakter haben. Manche Meme funktionieren aber auch ohne großes Vorwissen als nahezu universell verständliche Vokabel – etwa die einst zwischen 4chan und reddit entstandenen, inzwischen global auf T-Shirts vermarkteten *ragefaces*. Vielleicht entsteht hier auf Grundlage des Internets durch die gemeinsame Kreativität und Auswahl von vielen Millionen Menschen eine neue Weltsprache: die der Internet-Meme.

---

## Danksagungen

erlehmman und plomlompom bedanken sich gemeinsam bei Carolin Moskopp-Wedekind fürs Probelesen und für nervenreparierende Zuwendung, bei Volker Bombien vom O'Reilly-Verlag für seine hilfreiche Betreuung und bei vrs für einige nützliche Hinweise.

plomlompom bedankt sich außerdem bei seinen Eltern für duldsame Unterstützung, beim Forschungskolleg Humanwissenschaften der Frankfurter Goethe-Universität und der Werner-Reimers-Stiftung für einen förderlichen Fellowship-Monat, bei Katrin Caspar für einen sehr wertvollen Netzkunst-Hinweis, und bei Thorben Krüger, Caspar Clemens Mierau, Fiona Krakenbürger und Krill für Kommentare zum Text.

erlehmman bedankt sich bei Lina Rost und Barbara Magistry für gute Laune und gutes Essen; bei Dag Moskopp, Kathrin Passig und Johannes Jander für Hinweise zum Bücherschreiben und bei Amanda König für den Flederkrebs.



## Symbole

#aufschrei 207  
Sexismus 207

## Numerisch

420chan 60, 203  
9GAG 198

## A

Admiral Ackbar 144  
Advice Animals 79  
Amateurfunk 21  
American Idle 162  
Amiga 38  
Anarchist Cookbook 25  
Angelfire 39  
Animations 165  
Ankreuz-Kästchen 33  
Anonymous 69, 193  
    Scientology-Kirche 193  
Aprilscherz  
    YouTube 104  
Archivierung 53  
    Internetforen 53  
Artpacks 27  
artscene 26  
ASCII 26  
ASCII-Kunst 26  
Assassin 157

Astley, Rick 104  
Ate my balls 41

## B

B (Flash) 173  
Badass Decay 220  
Badger Badger Badger 166  
BadgerBave 169  
bait and switch 104  
Baku, John 56  
Banana Badger Phone 168  
Bananaphone 168  
Bank of America 56  
Bann 62  
BarFly 76  
Baud 23  
Baudot 23  
Baudot-Code 23  
Bauman, Eric 196  
Baustellenschilder 47  
BBC 158  
BBS  
    Telefonkosten 24  
Bear Community 36  
Beckedahl, Markus 119  
Bernafett 69  
Bernd 69  
Biderman, Jonathan 100  
Bielefeld 34

Bielefeld-Verschwörung 34  
Bild-Makro 73  
Bildbearbeitungsprogramme 141  
Birne 70  
Blackmore, Susan 9  
Board 24  
BonsaiKitten 107  
Brüderle, Rainer 207  
Buffy the Vampire Slayer 220  
Bulletin Board Systems (BBS) 24  
Büro 27  
Bürohumor 27

## C

cam whoring 69  
Cannibal! The Musical 158  
Captain Kirk 144  
Cartoon 27  
Casio-Mem 119  
Caturday 77  
Ceiling Cat 79  
Charlie the Unicorn 183  
Cheezburger Network 222  
Child Online Protection Act 100  
Christensen, John 31  
Christmas Badgers 170  
Cicierega, Neil 165, 172  
Clock Crew 174  
Club a Seal 157  
Comic 193  
Community Centre 44  
Compilations  
  YTMND 153  
Computer-Viren 11  
Copypasta 117  
Countryballs 86  
Countryspurdos 94  
Courage Wolf 82

CourageWolf 191  
Crew 173

## D

Dancing Baby 7  
Dawkins, Richard 8  
Day of the Dead 156  
Dead or Alive 149  
Definition  
  Internet-Mem 7  
  LOLcats 7  
Demotivationalen 74  
Demotivatoren 94  
Dennett, Daniel 9  
Der Untergang 178  
Die Simpsons 118  
Digitalität 18  
Disclaimer 35  
Diskussionsforen 30  
Diskussionsstruktur  
  Internetforen 54  
Dragostea din tei 160  
Dschinghis Khan 152  
Dundes, Alan 27

## E

eBaum's World 195  
Ecchi 60  
Emoticon 30  
Encyclopedia Dramatica 156, 220  
Ernstchan 69  
Espenschied, Dragan 48  
Evolution 9

## F

Faketicker 189  
Fark 76  
fericirea 159

Fernschreiber 22  
Fernsehen 21  
feta cheese 160  
FidoNet 29  
Finding Forrester 144  
Flash 157  
Flash-Ästhetik 170  
Flönz 201  
Format-Standard  
    YTMND 145  
Forschungsstand  
    Internet-Meme 217  
Fotokopierer 29  
Found-Footage 185  
Frees, Harry Whittier 75  
Frisco 202  
frühe  
    Chappe, Claude 19  
    Netzwerke 18  
    Semaphor-Telegraf 19  
Fulp, Tom 157  
Funny or die 180  
FunnyJunk 195  
Furie, Matt 92  
Furry Code 36  
Futaba Channel 60

## **G**

G 37  
Galgenhumor 27  
Gangnam Style 175, 225  
Ganz, Bruno 179  
Gassner's Law 32  
Gawker 190  
Geek Code 37  
Gen 8  
Geocities 39, 44  
GET 71

GIF Collections  
    YTMND 153  
GIF-Dateityp 146  
Girl Geek Dinner 120  
Glock Group 174  
GNAA (Gay Niggers Association  
    of America) 106  
Goatse-Bild 103  
Godwin, Mike 32  
Godwin's Law 32  
Goldberg, Max 142  
Goth Cod 36  
Graffiti 27  
grammatikalische  
    Verfremdung 128  
    Verzerrung 128  
GUROchan 60

## **H**

Haase, Martin 109  
Habbeetik 165  
Habib, Azar 165  
Haddaway 183  
Happycat 77  
Harlem Shake 175, 225  
Harry Potter 111  
Hashtag  
    Twitter 135  
Hashtags 134  
Hatten är din 165  
Hauskatzen 75  
Heimcomputer 23  
Heise Online 188  
Heise Zeitschriften Verlag 188  
Hoax 108  
Hofstadter, Douglas 9  
Hörfunk 21  
Hotel Mario 185

Huffington Post 96  
Huh, Ben 78  
Hyper Text Coffee Pot Control  
Protocol 40

## I

ICD-Code 36  
ideales  
Mem 213  
IKEA 199  
Imageboard 59  
iMovie 142  
Inhalt 14  
Insiderwitze 34  
Internet 11  
Internet Engineering Task Force  
40  
Internet Explorer 39  
Internetsprache 109

## J

Jauch, Günther 208  
Jesus Quintana 144  
Jonneweb 92  
Journal of Memetics 10

## K

Kachelung 148  
Kaffeemaschine 40  
Kamerahurerei 69  
Kaskade  
Retweet 134  
Kästchenspiele 33  
Katzenbilder 79  
Katzenfotos 74  
klassifizierte Information 110  
KnowYourMeme 222  
Kohl, Helmut 70  
Kony 2012 204

Kony, Joseph 204  
Kopierpaste 126, 203  
Krautchan 60  
Kreatives  
Verhören 164  
Kuh 31  
Kumā 90  
Kualauta 92, 127

## L

Länderbälle 86  
lautgetreue  
Neubiene 126  
Übersetzung 125  
lautmalerische  
Verfremdung 128  
Laws 32  
Lawson, Bruce 46  
LazyTown 151  
le 203  
Leerzeichen 202  
Leetspeak 25  
Lemon Demon 172  
LG BRENT 69  
LG ZAKX 69  
Lialina, Olia 48  
LiveLeak 101  
Löber, Nils 49  
Lochstreifen 22  
Lock Legion 174  
Loituma Girl 150  
LOL 7, 74  
LOL Builder 86  
LOLcats 7, 74  
LOLspeak 78  
Longcat 79  
Luigi 12  
Lurkmore 222



## M

Mailboxen 24  
Mario Hii 161  
Mario is missing 12  
Marktforschung 21  
Massenmedien 21  
MasterCard 56  
MausNet 29  
Max Returns Briefly 156  
Mechtley, Matt 193  
Medialität 55  
Mem 8  
Mem-Aggregatoren 194  
Meme  
    Flash 157  
    Hashtag 136  
Meme Generator 82  
Memetik 8  
    Microblogging 129  
    Replies 131  
memetische  
    Mutation 88, 126  
Merkbefreiung 33  
micro-memes 137  
Microblogging 129  
Microsoft 83  
Minecraft 167  
Misheard Lyrics 179  
Mochrie, Colin 165  
Morlang, Alexander 50  
Morse-Code 20  
Morseplaudern 20  
Mosaic 38  
MS-Paint-Comics 83  
Multimedia-Memetik 141  
Mund-zu-Mund-Propaganda 11  
Munroe, Randall 193  
Musikvideo 104

## N

Nakagawa, Eric 78  
namefaggotry 69  
Namensschuchtelei 68  
Nationalflagge 86  
nativer  
    Retweet 134  
Natural Bears Classification  
    System (NBCS) 36  
NEDM 77  
Neighbourhoods 44  
Neo Geo 157  
Netscape Navigator 39  
Netzfreiheit 100  
Neusynchronisation  
    Musikvideos 179  
New Ground 157  
newbi 126  
Newgrounds.com 157  
Nonsens-Expansion 33  
Nonsens-Reservat 33  
Norman, Chris 164  
Numa Numa Dance 159  
Numa Three  
    Crazy Loop 164  
Nyan-Cat 182

## O

O-RLY-Eule 74  
O-Zone 164  
O'Brien, Conan 151  
Obama, Barack 50  
Ogrish 101  
Ökosysteme 49  
OMG 127  
optisches  
    Signal 19  
    Telegrafie 19

- P**  
Pädophilie 91  
Pagter, Carl R. 27  
Paint 83  
Paraprosdokian 80  
PayPal 56  
Pedo Bear 91  
Photoshop 83  
PHP 199  
Pi's Law 32  
Picard Song 145  
Picasso 159  
Picking, Jonti 166  
Pointer, Harry 75  
Polandballs 86  
politisches Werkzeug  
    Meme 204  
PostFinance 56  
protected  
    Tweet 134  
PSY 175
- Q**  
Quotenmessung 21
- R**  
Raab, Stefan 96  
Rage 84  
Rage Comics 84, 203  
Rage Faces 84  
Rage Guy 84  
Rant 121  
Ratschlagstiere 74, 79  
Reaktionsbild 95  
Reaktionsvideo 95  
Reaktionsvideos 106  
Realnamen 50  
Reddit 50  
Reduplikation 181  
Regeln  
    Internetforen 52  
Religionen 10  
Remix 184  
Rick Roll 104, 191  
Ridin Spinnas 145  
Rieger, Frank 194  
Rockwell 164  
Roesen's Law 32  
ROFL 7  
rotten 101  
Rotten Dead Pool 100  
Rowling, J.K. 111  
RTTY (Radio Teletype) 23
- S**  
Säge 126  
Satzstücke 118  
Scarlet Takes Tumble 183  
Schäuble, Wolfgang 204  
Schibboleth 201  
Schmidt, Harald 80  
Schneeklon 121  
Schneeklone 126  
Schock-Mem 106  
Schockeffekte 100  
Schockseiten 98  
Schreibmaschine 22  
Schreibmaschinenkunst 23  
Schröder, Gerhard 80  
Schultz, Stephen L. 31  
Schwarzenegger, Arnold 143  
Selbst-Klassifizierungs-Code 36  
Selektionsdruck 216  
Shareware 24  
Sheindlin, Judith 196  
siehe Picking, Jonti  
    Weebl 166

Signatur 35  
Silly Cow 30  
Slashdot 119, 187  
Smiley 30  
Snibeti Snab 94  
Snowclones 118  
Somebody's Watching Me 164  
Soramimi 164  
Soundboards 196  
South Park 158  
Soylent 99  
Spacedicks 191  
Spurdo-Spärde-Mem 90  
Starfox 64 151  
Stern, Howard 99  
StileProject 100  
Subreddits 190  
Suburbs 44  
SuperMario 12

## T

Tank Cat 79  
Tastatur 22  
Tauss, Jörg 74  
Telebubby Fun Land 158  
The Software Toolworks 12  
The Toxic Avenger 158  
The Ultimate Showdown of Ultimate Destiny 172  
Thoreau, Henry David 20  
Three 6 Mafia 148  
Total Recall 143  
Trapezoid 172  
Trennlinien 47  
Triforce 202  
Tripod 39  
Trojan Room 39  
Trojan Room Coffee Pot 39

Troll 97  
Troll-Kultur 221  
Trollerei 97  
Troma Entertainment 158  
Tschernobyl 31  
Tumblr 138  
    reblogs 138  
    tags 138  
TV Total 96  
TvTropes.com 219  
Twitter 129  
    @-Zeichen 131  
    Retweet 132  
    Trending Topics 138

## U

Unebasami, Kari 78  
Unicode 202  
Untertitel 178  
UrbanDictionary.com 220  
Usenet 30

## V

V for Vendetta 137  
Van Der Beek, James 96  
Verfremdung 126  
    Leetspeak 127  
Verzerrung 180  
Viacom 196  
Video Editor 142  
Video-Meme 175  
Violentacrez 190  
viral 11  
Virales 11  
VISA 56  
Voldemort 111  
Vorgaben  
    Imageboard 61

## **W**

Wasserzeichen 197  
Web Ring 43  
Webcam 40  
Webcomics 193  
Weebl and Bob 170  
Weegee 13  
Wiederkäuer 194  
    FunnyJunk 195  
    Mem 194  
Wieherbuh 126  
WikiLeaks 56  
Wikipedia 218  
World of Warcraft 167  
World Wide Web 30  
Wort-für-Wort-Übersetzung 124  
Wortfilter 123  
wörtliche  
    Liedtexte 178  
Wut-Comics 84

Wutgesichter 84

Wutkerl 84

## **X**

xkcd 177, 193

## **Y**

Ylilauta 92

yourethemannowdog.com 144

YouTube 141

YouTube Poop 184

ytmd.com 142

Yu, Zhu 99

## **Z**

Z-Netz 29

zakx 69

Ziffernkombinationen 71

ZOMG 127

Zoo Code 36

## Über die Autoren

**erlehm**ann schreibt Texte ins Internet:  
<<http://dieweltistgarnichtso.net>>.

**plomlompom** hat Mitte der 1990er Jahre ein Buch über Internet-Folklore gelesen (J.C. Herz, »Surfen auf dem Internet«). Das Thema wollte er auch erforschen, also ging er ins Internet. Dort ersetzte er seinen bürgerlichen Namen »Christian Heller« durch eine Nonsens-Zeichenfolge, von der er hoffte, dass niemand sonst ihr entsprechende Domain-Namen beanspruchen würde. Unter <<http://www.plomlompom.de/>> sammelt er seine Projekte und detaillierte Protokolle seines Lebensmittelkonsums.

## Über die Verlagsmitarbeiter

**Volker Bombien** ist Senior Editor bei O'Reilly Deutschland. Aufbauend auf der *kurz & gut*-Reihe haben Susanne Gerbert und Volker Bombien das Konzept für die *kurz & geek*-Reihe erarbeitet.

**Karin Driesen** ist Herstellerin beim O'Reilly Verlag.

## Kolophon

Die Abbildung auf dem Einband von *Internet-Meme kurz & geek* stammt aus *Animals – A Pictorial Archive from Nineteenth-Century Sources*. Das Cover wurde von Michael Oreal entworfen. Die Einbandschrift ist Adobe ITC Garamond. Die Textschrift ist Linotype Birka; die Schrift für die Überschriften ist Adobe Myriad Condensed.

