

sind dort emotional ausgebrannt, abgestumpft von den immer neuen Skandalen und Offenbarungen der nächsten schlimmen Verschwörung.⁹ Dieser Zustand, so scheint mir, bietet den perfekten Nährboden für eine grundlegende Verschiebung von Wertesystemen und für eine Unterwanderung durch Ideologien. Und wehe uns, sollte es unserer Gesellschaft als Ganzer geschehen, dass wir lieber von den intensiven Strohfeuern der Fantasie zehren als von der ganzen Breite an Erfahrungen, die unser Menschsein zu bieten hat.

4. Die Ästhetik von QAnon

Im Verlauf dieses Buches habe ich mich immer wieder »klassischer« Verschwörungstheorien – z.B. jene über die Ermordung John F. Kennedys – als Beispiele bedient. Verschwörungstheoretische Inhalte haben in den letzten 50 Jahren allerdings einen Wandel durchgemacht.¹⁰ Das Gesicht zeitgenössischer Verschwörungstheorien ist QAnon, die allumfassende Verschwörungserzählung über Donald Trumps Kampf gegen mächtige satanistische Eliten. QAnon ist für meine These in diesem Buch – dass Verschwörungstheorien Ausprägungen unserer Fantasie, genauer Ausprägungen unseres Vermögens, Geschichten zu erzählen, sind – von großer Bedeutung. Denn wir können die QAnon-Erzählung, ihre Ursprünge, ihre Struktur, und ihre Folgen, erst wirklich verstehen, wenn wir sie als Spielart der Fantasie begreifen. Mein Vorhaben in diesem Abschnitt ist es entsprechend, zu verdeutlichen, inwiefern QAnon wesentlich von Elementen des Spiels, der Fantasie, und der Erzählung durchdrungen ist. Ein solches Unterfangen könnte (und sollte) natürlich ganze Doktorarbeiten füllen. Ich beschränke mich auf drei wesentliche Aspekte: Die Ursprünge von QAnon, der Umgang mit und die Verbreitung von QAnon, und die narrative Struktur von QAnon.

9 Der berühmte QAnon-Aussteiger Jitharth Jadeja sagt dazu:

»Es war definitiv eine Droge. Man verliert die Kontrolle, weil man, wie bei einer Droge, einen immer größeren Hit braucht, um das High zu erreichen. Deshalb braucht man immer größere, bombastischere Verschwörungstheorien.« [»It was absolutely a drug. It just spirals out of control from there because like any drug, you need a bigger and bigger hit to get that high — which is why you need a bigger, more grandiose conspiracy theory.«] <https://www.cbsnews.com/news/qanon-conspiracy-believer-drug/>

10 Barkun (2013) beschreibt diesen Wandel im Detail.

4.1 QAnon: Ursprünge

Die QAnon-Verschwörungserzählung ist ein Produkt des Internetzeitalters. Ihre Entstehung, Entwicklung und Verbreitung ergeben sich aus für das Internet spezifischen sozialen Formen und technologischen Möglichkeiten, und ihren Anfang (oder zumindest einen ihrer Anfänge, dazu gleich mehr) nimmt sie mit dem Internetforum *4chan*.¹¹ 2003 von einem Teenager eingerichtet, um sich über japanische Anime-Serien und Manga-Comics auszutauschen, gilt *4chan* in den frühen Tagen des Internets als Ort des unregulierten Chaos. *4chan* wird kaum moderiert, alle Nutzer sind anonym (sie nennen sich daher »Anons«), totale Meinungsfreiheit wird großgeschrieben. Früh sind das Forum, und vor allem der Bereich */pol/*, deshalb ein Sammelpunkt extremistischer und erzkonservativer Stimmen, deren rassistische und misogynen Meinungen weitgehend unzensiert und unangefochten bleiben. Ironie, Memes, Insiderwitze und eine für Nicht-Eingeweihte beinahe undurchdringliche Sprache aus Anspielungen und Abkürzen verdichten sich zu einer Keimzelle radikaler Ideen. Den ersten großen Ruck nach rechts erfährt *4chan* durch die Kontroverse, die als *Gamergate* bekannt wurde: 2014 veröffentlicht der Ex-Freund einer Computerspiele-Journalistin einen Schmähbrieff, in dem unter anderem behauptet wird, sie habe eine Affäre mit einem Spielentwickler gehabt, dessen Spiele sie positiv besprochen hatte (und noch dazu für das linksgerichtete Magazin *Kotaku*). Die überwiegend junge, weiße und männliche Klientel von *4chan* sieht damit ein Gut bedroht, das sie allein für sich beansprucht: Computerspiele. Gezielte Belästigungskampagnen folgen – geplant und koordiniert über *4chan*.

In der Flut der Foreneinträge etablieren sich ebenfalls früh Formen von ARGs – *augmented reality games*, ihrerseits ebenfalls ein Ergebnis des Internets der Nullerjahre. ARGs sind interaktive Geschichten, die sich teils im Internet und teils in der echten Welt abspielen, und die deshalb Elemente der echten Welt in das Spiel miteinbeziehen. Typischerweise stoßen Spieler im Internet auf mysteriöse Informationen, die sie zu Koordinaten in der echten Welt führen, wo wiederum weitere Informationen für sie hinterlegt sind. Der erste Anstoß wird in der Szene gerne als »*rabbit hole*« bezeichnet – angelehnt an Lewis Carrolls *Alice im Wunderland*. Auch Neo, der Held des in verschwörungstheoretischen Kreisen verehrten Films *The Matrix*, stürzt zu Beginn des Films in so

11 Der Poster Q setzte seine Aktivität später auf den Nachfolgeforen *8chan* und *8kun* fort. Ich unterschlage diese Tatsache im Folgenden.

ein rabbit hole; der Film beginnt wie ein typisches ARG. ARGs sind wesentlich kollektive Spiele. Spieler*innen arbeiten in Internetforen zusammen, um die Rätsel des Spiels zu lösen und in der Geschichte voranzuschreiten. Diese Rätsel sind oft hochkomplex und ihre Lösung bedarf verschiedenster Expertisen – Kryptologie, Literaturwissenschaft, Physik, Programmiersprachen etc.

In den ARGs von 4chan, insbesondere von /pol/, behauptet meist eine Nutzerin, sie sei ein hochrangiger Mitarbeiter in einer Abteilung der Regierung und teile geheime Informationen über bösartige Machenschaften mit. Die Mitteilungen selbst sind aber rätselhaft. Sie sind verschlüsselt. Die anderen Nutzer*innen des Forums versuchen, die chiffrierten Nachrichten gemeinsam zu entschlüsseln. Manchmal führt die Suche in die echte Welt, wo weitere Spuren warten. Den meisten Beteiligten ist dabei bewusst, dass es sich um erweiterte Rollenspiele handelt. Jeder neue gespielte Whistleblower mit geheimen Informationen heißt anders, aber alle sind sie Anons: es gibt FBIAnon, CIAAnon, und HLIAnon. Einer unter vielen weiteren ist QAnon, der sich Q nennt (Q steht für die Geheimhaltungsstufe, für die Q autorisiert ist).¹²

Die ersten Beiträge von Q spielen auf die als »Pizzagate« bekannt gewordene Verschwörungserzählung an, die auch aus den Rollenspielen des /pol/ Forums hervorgegangen ist und laut der aus gehackten E-Mails des Wahlkampfmanagers für Hillary Clintons Präsidentschaftskandidatur 2016 hervorgehen soll, dass Clinton Teil eines Kinderschmuggelrings ist, der aus dem Keller der Pizzeria *Comet Ping Pong* operiert. Die gesamte Erzählung trägt die unverkennbare Handschrift der »Trolle« von 4chan. Sie ist übertrieben, krass, provokativ und augenzwinkernd. Und genauso wird sie innerhalb von 4chan auch behandelt – als provozierender Witz und Ausdruck der Abscheu gegenüber Hillary Clinton. Doch Pizzagate ist das erste Verschwörungsspiel von 4chan, das ein größeres Eigenleben entwickelt. Die Erzählung springt auf konventionellere Netzwerke über, verbreitet sich und veranlasst schließlich Edgar Maddison Welch zu den in Kapitel 3, Abschnitt 10 beschriebenen Taten.

Der Erfolg der Pizzagate-Erzählung erklärt sich vermutlich auch aus ihren weitaus älteren Wurzeln. Mit dem Motiv mächtiger Eliten, die aus ritualistischen Gründen Kinder quälen, ruft sie nämlich Themen der sog. »*satanic panic*« auf, einer besonders im Amerika der 80er Jahre verbreiteten verschwörungstheorieartigen Panikwelle, laut der geheime Satanistengruppen für sog »rituelle Gewalt« verantwortlich sein sollen, in der Kinder zum Zwecke satanistischer

12 <https://www.bellingcat.com/news/americas/2021/01/07/the-making-of-qanon-a-crowdsourced-conspiracy/>

Rituale schlimmsten Misshandlungen ausgesetzt werden. Die *satanic panic* ist eine besonders hartnäckige Form des kollektiven Geschichtenerzählens, auf die ich gern noch mehr eingehen würde.¹³ Mir fehlt hier aber der Platz.

Wichtig ist, dass diese Erzählstränge ein Jahr später durch Q wieder aufgenommen werden. Bereits jetzt finden wir auf 4Chan also eine wirkmächtige Mischung vor: Ein Rollenspiel über geheimes Insiderwissen, das die Themen einer uralten Verschwörungserzählung aufruft und sich dabei Elementen von ARGs bedient. Aus dieser Ausgangslage ergibt sich nun die QAnon-Erzählung.

Q bleibt zunächst weitgehend unbemerkt. Aber Q postet weiter, mit hoher Frequenz. Und seine Rätsel wecken das Interesse der Rollenspieler. Der »Durchbruch« gelingt Q allerdings erst, als seine Erzählung (ähnlich wie bei Pizzagate) in andere Medien übertragen wird: Zwei 4chan Moderatoren und eine YouTuberin des rechten Randes beschließen, die Erzählung zu verbreiten. Sie gründen ein Reddit-Forum, interpretieren die Nachrichten von Q, die sog. »Q drops« auf YouTube. Sie betreiben dabei das, was man bei einem Buch oder einem Film als »*worldbuilding*« bezeichnen würde: Sie legen einige der basalen Regeln der Verschwörungswelt von QAnon fest. Aus den wirren und teils regelrecht unverständlichen Beiträgen von Q flechten sie eine ungefähre Hintergrundgeschichte, mithilfe derer man einfacher in das QAnon-Spiel einsteigen kann.¹⁴ Das Grundmodell der Erzählung lautet wie folgt:

Q ist ein hochrangiger Geheimdienstmitarbeiter und enger Vertrauter von Donald Trump (wir schreiben das Jahr 2017, Trump ist frisch im Amt). Beide, Trump und Q, sind Teil einer kleinen Gruppe tapferer Streiter*innen für die Freiheit der amerikanischen Bevölkerung (und eigentlich der Weltbevölkerung dazu). Bedroht ist diese Freiheit durch eine Gruppe Satanisten, die insgeheim die Macht über die Gesellschaft an sich gerissen hat. Hollywood und die »Mainstream-Medien« sind vollständig von dieser Gruppe unterwandert. Und auch die amerikanische Regierung ist nur eine Marionette, die eigentlichen Drahtzieher regieren über den sog. »*deep state*«, eine mächtige Schattenregierung.

Nur eines lieben die Satanisten noch mehr als Macht, und das ist Kinderblut. Entweder aus purer Grausamkeit, aus kannibalistischen Neigungen, oder, weil sie das im Kinderblut enthaltene »Adrenochrom« brauchen, um ihr Leben zu verlängern, haben die Eliten eine weitreichende Menschenhandelsorganisation aufgebaut, die sie stets mit neuen Kindern versorgt. Trump

13 Siehe Victor (1990, 1993).

14 <https://www.nbcnews.com/tech/tech-news/how-three-conspiracy-theorists-took-q-s-parked-qanon-n900531>

hingegen arbeitet darauf hin, diese satanistischen und obendrein pädophilen (in manchen Versionen: dämonischen) Eliten zu entlarven und zu verhaften. Dieser Tag wird in der hochgradig chiffrierten Sprache der Erzählung als »großer Sturm« bezeichnet. In ihm besteht das wesentliche Heilsversprechen der Erzählung. Trump hat für die Entlarvung der pädophilen Eliten einen komplexen Plan entworfen; alle zukünftigen politischen Ereignisse sind in der QAnon-Erzählung Teil dieses Plans. Das Motto von Q: Vertraut auf den Plan (*Trust the Plan*).

Doch Trump braucht die Hilfe seiner Anhänger*innen. Deshalb hinterlässt Q Hinweise darauf, was hinter den Kulissen passiert. Die Anhänger*innen sind angehalten, diese Hinweise zu interpretieren, Interpretationen zu vergleichen und zu verbreiten. Diejenigen, die diese Interpretation und Verbreitung vorantreiben, und die QAnon-Geschichte damit aktiv weiterzählen, werden in der Szene manchmal »Bäcker« (*bakers*) genannt. QAnon ist also keine statische Erzählung. Sie lädt dazu ein, erzählend an ihr teilzuhaben und sie weiterzuspinnen. Damit führt sie ihre Anhänger*innen direkt an die Wurzeln der Kulturpraxis des Erzählens zurück: Mythen und Legenden, die Urformen der Erzählung, sind ebenfalls *kollektiv* erzählte Geschichten, an denen alle Menschen eines Kulturkreises erzählend teilhaben (siehe Kapt 4, Abschnitt 5).

Dieser Überblick erfasst lediglich die groben Ausgangsannahmen von QAnon. Die aktive und interpretative Natur der Erzählung hat dazu geführt, dass QAnon nun eine schier unüberschaubare Anzahl von Seitenerzählungen, Hintergrunderzählungen, Nebengeschichten und Schauplätzen sowie Figuren enthält. Diese Eigenschaft werde ich in Abschnitt 4.3. weiter beleuchten. Im Moment ist mir wichtig festzuhalten, wie deutlich QAnon das Ergebnis einer ganzen Reihe von kollektiven Aktivitäten unserer Fantasie ist. Die QAnon-Erzählung entstand als (mehr oder weniger explizites) Rollenspiel, das sich der Inhalte einer altbekannten Geschichte bedient (der *satanic panic*) und mit der man interagiert, indem man sie interpretiert und forterzählt, und zwar in der Rolle eines Detektivs, der den Brotkrumen von Q folgt. QAnon ist im Wesentlichen ein ARG, das nicht mehr deutlich als ein solches erkennbar ist; eine Geschichte in einer Geschichte in einem Spiel.¹⁵ Wir verstehen das Wesen der QAnon-Erzählung nur, wenn wir diese Tatsache einsehen.¹⁶

15 Siehe Zeeuw und Gekker (2023).

16 Das bedeutet nicht, dass die Ursprünge von QAnon nicht auch in gezielt gestreuten Verschwörungserzählungen liegen. Die erste Staffel des Podcasts »*The Coming Storm*«

4.2 Q-drops

Das wahre Ausmaß, in dem QAnon auf die Ausübung unserer Fantasie angewiesen ist, um zu funktionieren, wird vermutlich erst deutlich, wenn man die für die Erzählung wesentlichen Nachrichten von Q, die »Q-drops«, mit eigenen Augen sieht. Hier ist solcher Q-drop aus dem Dezember 2017:

FLASH_BREAK_
 /*/\/*
 Shall we play a game?
 Map is critical to understand.
 Future unlocks past.
 DECLAS_ATL_(past).
 News unlocks map.
 Find the markers.
 10 & [10].
 12/7 – 12/17.
 Concourse F.
 Terminal 5.
 Private_operated plane (OP)?
 ATL -> IAD
 Extraction/known.
 Dark.
 Darkness.
 Learn double meanings.
 SHUTDOWN.
 Q/POTUS-1
 Q/POTUS-2
 Q/POTUS-3
 Q/POTUS-4 [10]
 Q/POTUS-5
 »Special Place«
 Why are drops highlighted by POTUS shortly thereafter?
 Coincidence or message?
 »The Great Awakening«
 POTUS today.
 Unlock?

zeichnet nach, wie der erzkonservative ThinkTank »The John Birch Society« seit den 90ern daran arbeitete, die Clintons mit der *satanic panic* zu verknüpfen.

CLAS_OP_IAD_(future).

How about a nice game of chess?

SPLASH. FOX THREE.

Q

(IAMBECAUSEWEARE@protonmail.com 2018, 148.)¹⁷

Ich vergebe meinen Leser*innen, wenn sie diese Nachricht überhaupt nicht verstehen. Und ich gebe auch meine Praxis, englische Zitate ins Deutsche zu übersetzen, an dieser Stelle auf. Zu mühsam wäre es, den Idiolekt von QAnon in Formen der deutschen Sprache abzubilden. Um die Nachricht wenigstens zum Teil zu verstehen, muss man zunächst anmerken, dass Q sie zwei Tage nach einem Stromausfall im Flughafen von Atlanta hinterließ, der prominent durch die amerikanischen Medien gegangen war.¹⁸ Der Gefolgschaft von Q fiel sofort auf, dass die Nachricht einige Anspielungen auf dieses Ereignis enthält: *Terminal 5* sowie *ATL* -> *IAD* verweisen auf Begriffe, die mit dem Flughafen zu tun haben.

Über diese Verknüpfung hinaus bleibt uns allerdings nur unsere Fantasie, um der Nachricht Sinn zu entringen, und zwar, wie ich erörtern möchte, auf zweierlei Weise:

Erstens verlangt die Nachricht, als Teil der Verschwörungswelt verstanden zu werden, denn nur so können wir sie in ein interpretatives Raster einordnen, vor dem sie sinnhaft wird. Das zeigt sich bereits an der Poesie der Nachricht: Zeichenfolgen wie aus einer Geheimakte oder aus einem Computerprogramm, rasche Zeilenabbrüche als schreibe jemand im Telegrammstil, beschwören eine bestimmte Stimmung der Dringlichkeit und des Rätselhaften herauf. Die Zeile *DECLAS_ATL_(past)* wurde von den QAnon-Bäcker*innen entsprechend als ein Computerbefehl gelesen, der von der Aufdeckung einer geheimen Akte spricht. Zudem muss man andere Ereignisse und Prozesse der Verschwörungswelt annehmen, um manchen Zeilen überhaupt Bedeutung abzugewinnen. In der Verschwörungswelt steht beispielsweise im Jahre 2017 die Verhaftung von Barack Obama (einer der Strippenzieher der satanistischen Verschwörung) kurz bevor. Für die Bäcker*innen war deshalb auch schnell deutlich, dass die Zeilen *Dark. Darkness.* nicht nur auf den Stromausfall in Atlanta hinweisen, sondern auch auf die Hautfarbe einer Person. Da

17 Siehe auch McIntosh (2022).

18 <https://eu.usatoday.com/story/travel/flights/todayinthesky/2017/12/18/timeline-how-atlanta-airport-blackout-unfolded/960429001/>

in der Verschwörungswelt die gute Verschwörergruppe um Trump Kontrolle über das Militär besitzt, wird auch noch eine weitere Zeile verständlich: *Extraction/known* scheint sich auf einen Einsatz der Militärpolizei zu beziehen, auf die »Extraktion« einer Person. Wenn wir uns in die Verschwörungswelt begeben, setzt sich nun langsam ein Bild zusammen: Der Stromausfall im Flughafen von Atlanta muss etwas mit der Extraktion einer Person mit schwarzer Hautfarbe zu tun haben, mit Obama, und da dessen Verhaftung kurz bevorsteht, muss der Stromausfall als Ablenkung von seiner Gefangenahme gedient haben. Dies jedenfalls ist die gängigste Deutung, die der obige Q-drop von den Q-Anhängern erfahren hat. Um die Verknüpfungen hinter dieser Deutung sehen zu können, muss ich aber bereits die Verschwörungswelt von QAnon fantasiert und durch die Linse dieser Fantasie auf die Nachricht zugegriffen haben. Andernfalls bleibt mir die vorgestellte Deutung vollständig verwehrt.¹⁹

Zweitens erfordert ein Verständnis der Nachricht ein Vermögen, das ich bereits mehrmals erwähnt habe: die Apophänie (siehe Kapitel 2, Abschnitt 4.2.3). Denn die Aufgabe der Interpretation ist es, die scheinbar völlig unzusammenhängenden Zeilen zu einem Gesamtbild zusammenzuführen. Q ruft geradezu dazu auf, sich der Nachricht sozusagen apophänisch zu nähern. Er sagt: *Lern double meanings*. Und eines der Mantras, die Q an vielen Stellen in seiner Geschichte wiederholt hat, lautet: Alles ist miteinander verknüpft. Genauso ist die Nachricht auch strukturiert. Ihre einzelnen Teile stützen einander und fügen sich erst *gemeinsam* zu einer Bedeutung zusammen. Für diesen Prozess der Zusammensetzung ist Apophänie notwendig. Denn das Bemerkenswerte an der Apophänie ist gerade, dass sie nicht vom Kleinen zum Großen arbeitet. Sie benötigt keine Detailverknüpfungen zwischen jedem einzelnen Datenpunkt, den sie miteinbezieht. Vielmehr besteht sie in der Fähigkeit, zuerst die *Gestalt* einer Ansammlung von Punkten zu erkennen und diese dann erst mittels der Annahme einer solchen Gestalt miteinander zu verknüpfen. Ein Beispiel für diesen Prozess ist unser Erkennen des Buchstaben *i*. Wir erkennen nicht erst den Punkt und dann den Strich und erschließen uns, dass es sich um ein *i* handelt. Vielmehr läuft der Prozess andersherum: Wir erkennen die ganze Gestalt des *i* und wir verstehen *dann* den Strich und den Punkt als Teile dieser Gestalt. Auf exakt dieselbe Weise muss man vorgehen, wenn man Qs Nachrichten entziffern möchte. In der obigen Nachricht muss man zuerst die Gestalt erkennen – es geht um eine sehr dringliche Sache am

19 Siehe Munro (2023) für eine ausführliche, aber von meiner Interpretation abweichende Diskussion desselben Q-drops.

Flughafen Atlanta – und dann erst kann man allen Datenpunkten als Teile dieses Gesamt – oder Gestaltbildes Sinn verleihen.

Bislang habe ich aufgezeigt, wie die Ursprünge von QAnon und der Umgang mit QAnon von unserem Fantasievermögen nicht zu trennen sind. Zum Schluss möchte ich nun noch darauf hinweisen, dass die Struktur der QAnon-Erzählung selbst eine unverkennbare Eigenschaft zeitgenössischer Erzählungen aufweist: QAnon ist hyperdiegetisch.

4.3 Die Hyperdiegese von QAnon

In Kapitel 4, Abschnitt 4.3. bin ich auf ein Merkmal von Erzählwelten eingegangen, dass in zeitgenössischen Erzählungen besonders wichtig geworden ist: viele zeitgenössische Erzählungen funktionieren hyperdiegetisch. Klassische Erzählungen beleuchten typischerweise nur einen einzigen Teil ihrer Erzählwelt, nämlich ihre Geschichte. Alle andere Teile reimen wir uns zusammen, und die Erzählwelt verblasst zunehmend, je weiter wir uns von den erzählten Teilen der Welt entfernen. Hyperdiegetische Erzählungen verweisen auf andere, ebenfalls erzählte Teile ihrer Erzählwelt und überschneiden sich teilweise sogar mit ihnen oder laufen parallel zu ihnen. Das Marvel-Universum funktioniert auf diese Weise. Die Geschichten seiner Erzählungen bauen aufeinander auf, gehen ineinander über, teilen sich Figuren und Erzählstränge, und sind in übergreifende Großerzählungen, sog. »Sagas«, sowie Erzählphasen eingeteilt. Jede Einzelerzählung kann somit als bloße Etappe auf dem Weg zum Höhepunkt der Saga, und jede Saga als nur eine Etappe in der Großerzählung verstanden werden. Einen endgültigen Höhepunkt gibt es nicht. Die Bewegung von Erzählung, zu Saga, zu Großerzählung, zu Großerzählungssaga nimmt nie ein Ende. Gleichzeitig ist das Marvel-Universum geschichtet: Auf den Straßen New Yorks kämpfen kleinere Superheld*innen gegen Straßenverbrecher, im Universum kämpfen mächtige Superheld*innen gegen kosmische Gefahren. Diese andauernden Auseinandersetzungen sind verknüpft: Mal haben die Kämpfe der Großen folgen für die Kämpfe der Kleinen, mal treten die Kleinen plötzlich in den Kämpfen der Großen auf.

Diese Hyperdiegese eignet sich vortrefflich für das Erzeugen starker Fankulturen. Der hyperdiegetische Raum von Marvel ist hochkomplex, man kann zur Expertin über alle Querverweise, Verbindungen und versteckten Anspielungen werden. Fans durchkämmen Filme nach Hinweisen darauf, wie bestimmte Erzählstränge verlaufen werden und spekulieren über nahende Ereignisse. Die Welt selbst ist noch stärker von Sinn durchdrungen als übliche

Erzählwelten, weil jedes Ereignis auch als Verweis auf andere erzählte Ereignisse verstanden werden kann. Und sie eignet sich als Anker für ein medien- und erzählungsübergreifendes Franchise. Für den Mutterkonzern Disney war die Hyperdiegese entsprechend ertragreich.

Auch die QAnon-Erzählung ist Teil einer großangelegten, hyperdiegetischen Erzählwelt. Das liegt daran, dass sie nahezu alle bestehenden Verschwörungserzählungen als Teile ihrer Erzählwelt versteht. Dieses Einverleiben anderer Erzählungen funktioniert genau wie im Marvel-Universum: Die Welt der QAnon-Erzählung steuert innerhalb bestimmter Sagas auf einen großen Höhepunkt zu. Verschiedene Ereignisse, die in der Verschwörungsszene bereits durch andere Erzählungen bekannt sind, werden selbst nur als Etappen auf dem Weg zu diesem Höhepunkt verstanden. Einer dieser Höhepunkte, die nur wieder Etappenziele darstellen, ist beispielsweise die Ermordung John F. Kennedys (innerhalb der Fiktion). Um nur einen Erzählfaden aufzugreifen, der auf diesen Höhepunkt zuläuft: CIA-Direktor zum Zeitpunkt von Kennedys Ermordung war der Hardliner Allen Dulles, der aus einer einflussreichen Diplomatenfamilie stammte und in mehreren Gremien saß, hinter denen Verschwörungstheoretiker*innen die globale Schattenregierung vermuten. Dulles war unter anderen Missetaten auch für das umstrittene MKULTRA-Programm verantwortlich, in dem die CIA untersuchte, ob man Bewusstseinskontrolle in eine Spionagewaffe verwandeln könne (Überraschung: die Antwort lautete »Nein«) und das seit jeher als Keimpunkt für Verschwörungserzählungen dient. Außerdem war Dulles Mitglied der Warren-Kommission – dem Gremium, das Kennedys Ermordung aufklären sollte – und dort maßgeblich an der Entwicklung der Einzeltäterthese beteiligt. Alles ein großer Zufall? Nicht im hyperdiegetischen Raum der QAnon-Erzählung. Hier fügen sich die Puzzlestücke zusammen: Dulles war ein Gesandter der Satanisten und setzte ihren Willen um, indem er Kennedy ermorden ließ und die Spuren verwischte (allerdings sprang ihm der Sohn Kennedys von der Schippe, der in der Erzählwelt am Leben ist und bald Rache für den Tod seines Vaters nehmen wird).

Gleichzeitig ist die Verschwörungswelt von QAnon ebenfalls geschichtet. In der Fantasie einer beträchtlichen Anzahl von QAnon-Anhänger*innen spielt sich die Welt nämlich auf mehreren Ebenen ab. Die Welt, wie sie sich uns jeden Tag preisgibt, ist die Ebene des Scheins. Hier werden uns Freiheit und Wohlstand vorgegaukelt, obwohl wir eigentlich der eisernen Hand der Satanisten unterstehen. Diese Ebenen wird gern als »die Matrix« bezeichnet – in Anlehnung an den gleichnamigen Film, in dem die Welt des 21. Jahrhunderts nur

eine Computersimulation ist. Die zweite Ebene ist die Ebene, von der aus die Matrix gesteuert und koordiniert wird. Dies ist die Welt der großen, panglobalen Unternehmen und Geheimdienste. Zusammen weben diese Institutionen den Schleier, der uns über die Augen geworfen wird. Die nächst tiefere Ebene erst offenbart die tatsächlichen Funktionsprinzipien der Welt. Auf dieser Ebene operieren die Gründer und Designer der Matrix. Dies ist die Ebene der großen Geheimbünde und ihrer Anführer – George Soros, Barack Obama usw. Es gibt aber mindestens eine noch tiefere Ebene: die der geheimen Familien, deren Blutlinien (und okkulten Praktiken) bis zu König Salomon und weiter zurückreichen und die die eigentlichen Herrscher der Welt sind. Zu diesen Vereinigungen zählen die Linie der Päpste sowie die großen Bankiersfamilien. Auf dieser Ebene wird aller Wahrscheinlichkeit nach schwarze Magie praktiziert, um die Matrix dauerhaft aufrechtzuerhalten.

Diese Ebenen sind auf komplexe Weise ursächlich miteinander verbunden. Figuren treten auf verschiedenen Ebenen auf, manchmal in verschiedenen Gestalten (zum Beispiel als Mensch oder Echse). Ereignisse auf einer Ebene verweisen auf oder erklären Ereignisse auf einer anderen Ebene. Und in den Etappenhöhepunkten vollzieht sich meist eine Engführung der Ebenen, wenn alles Wirken im Hintergrund in ein Ereignis, zum Beispiel die Ermordung Kennedys oder die Anschläge am elften September 2001, mündet.

Ganz genau wie das Marvel-Universum es mit seinen Teilerzählungen tut, verbindet der hyperdiegetische Raum dabei nicht nur Verschwörungserzählungen verschiedenster Art, er verknüpft auch die an sie gebundenen Fangemeinschaften. In der Erzählwelt von QAnon gibt es auch das, laut einer anderen Verschwörungserzählung, in Roswell abgestürzte UFO. Plötzlich können also UFO-Forscher*innen mit Verschwörungstheoretiker*innen in Kontakt treten, die sich über Echsenmenschen Sorgen machen. Beide Verschwörungserzählungen gewinnen somit neue Anhänger*innen.

Michael Barkun nennt solche Verschwörungserzählungen »Superverchwörungstheorien«.²⁰ Ich glaube aber, dass diese Bezeichnung der Struktur von QAnon noch nicht genügend Rechnung trägt. Womit wir es bei QAnon zu tun haben, ist vielmehr ein *Verschwörungsfanchise*. Die Franchisenehmer sind die vielen unter QAnon zusammengefassten Einzelerzählungen, denen der Franchisegeber beträchtliche Freiheiten der Ausgestaltung lässt, solange in ihnen das Markenzeichen Q enthalten ist. Der Franchisegeber ist die

20 Barkun (2013, 6).

QAnon-Erzählung, die sich im Gegenzug für eine weitere Verbreitung der Teilerzählungen deren Errungenschaften auf die Federn schreiben darf.

Forschende haben bisher diese »narrative Konvergenz« verschwörungstheoretischer Inhalte mittels verschiedener Mechanismen erklärt – zum Beispiel über die Auswirkungen der Corona-Pandemie oder sozialer Medien auf die Verbreitung von Verschwörungserzählungen.²¹ Mir scheinen diese Erklärungen aber abermals nicht vollständig zu sein. Natürlich haben die Corona-Pandemie und die sozialen Medien zur Verbreitung und Entstehung von QAnon *beigetragen*. Aber sie hätten das nicht gekonnt, wäre die Erzählung von QAnon nicht selbst bereits hyperdiegetisch strukturiert. Es ist der enorme zeitgenössische Durst nach Auserzählung, scheint mir, der QAnon besonders attraktiv (also noch attraktiver als Einzelverschwörungserzählungen) macht.

An dieser Stelle möchte ich nun abschließend an einen Gedanken anknüpfen, den ich im letzten Abschnitt des letzten Kapitels entwickelt habe. Dort habe ich darauf hingewiesen, dass Hyperdiegese auch deshalb zu einer ästhetischen Verarmung beiträgt, weil sie fantastische Räume erschließbar macht und es damit großen Konzernen erlaubt, diese Räume für sich zu beanspruchen. Im Falle von Marvel und Star Wars führt diese Eigenschaft lediglich zu einer vergrößerten Kommerzialisierung der fantastischen Welten. Wer die Kontrolle darüber hat, was der »Kanon« einer Welt ist, hat die Kontrolle darüber, was sich wie verkaufen lässt. Im Falle von QAnon führt die Hyperdiegese zu einer zunehmenden Politisierung. Denn wer die Kontrolle über den Kanon einer Welt hat, hat auch die Kontrolle darüber, welche Werte und politischen Gesinnungen diese Geschichte transportiert. QAnon wird im Moment noch nicht auf dieselbe Weise von einem Konzern beansprucht wie das Marvel-Universum. Aber der Q-Account selbst wurde mit großer Wahrscheinlichkeit von gut vernetzten Persönlichkeiten der alt-rechten Szene betrieben.²² Und auch QAnon ist bereits in eine florierende Ökonomie eingebunden. Die Geldströme fließen zu den einflussreichsten Erzähler*innen der Szene – wie Alex Jones. Diese Erzähler*innen teilen eine regressive Ideologie und haben den gesamten hyperdiegetischen Raum von QAnon, und damit unzählige verschwörungstheoretische Gemeinschaften, mit dieser Ideologie aufgeladen. Man stelle sich vor (und das ist leider leicht vorstellbar), Disney entscheide

21 Siehe Tuters und Willaert (2022).

22 Für diese Auffassung sprechen eine Reihe journalistischer Erkenntnisse sowie eine computergestützte Stilanalyse der Posts von Q in Cafiero und Camps (2023) und Orphanalytics (2020).

plötzlich, das Marvel-Universum auf dieselbe Weise politisch aufzuladen. Diese Vorstellung ist verstörend. Mindestens genauso verstörend sollten wir die ideologische Durchseuchung des QAnon-Universums finden – mit dem Unterschied, dass QAnon noch nicht vollständig privatisiert ist. Es ist folglich durchaus noch möglich, auf die QAnon-Erzählung einzuwirken.

Fragen danach, ob und wie wir einwirken *sollten*, betreffen den letzten und für viele Menschen vielleicht wichtigsten Themenblock, den dieses Buch behandeln wird. Es sind Fragen danach, wie wir mit verschwörungstheoretischem Gedankengut umgehen sollten. Diesen Fragen stellt sich das nächste Kapitel.