

Kreidelinien auf einer Theaterbühne dargestellt. Nichts ähnelt hier besonders »realistisch« einem echten Dorf. Aber innerhalb von von Triers Erzählung sind die Kreidelinien präzise und effektive Requisiten, die uns genau die Welt fantasieren lassen, die von Trier erzeugen möchte. Eine möglichst naturalistische Nachstellung eines Dorfes der 1920er Jahre, eine nahezu perfekte, vielleicht computergenerierte, Illusion, hätte von Triers Erzählung nichts hinzugefügt, weil sie die Welt von Dogville zwar *nachgebildet*, aber uns nicht dazu veranlasst hätte, diese Welt zu fantasieren – zumindest nicht mehr als es die anderen Stilmittel, derer sich von Trier bedient, ohnehin schon tun.

Nur mit dieser Einsicht, so scheint mir, liefert uns Waltons Theorie den Mehrwert an Erkenntnis, den sie uns verspricht. Nur mithilfe meiner Betonung der ästhetischen Verfremdung können wir zum Beispiel mein Verhalten, während ich *It Follows* ansehe, erklären. Wenn ich, auf dem Sofa sitzend, zusammenzucke, der Heldin zurufe oder den Bösewicht beschimpfe, dann handle ich nicht so wie ich handeln würde, wenn die Szene echt wäre. Denn wenn die Szene echt wäre, würde ich fliehen, die Polizei rufen oder eine Psychologin aufsuchen. Mein Fühlen und mein Handeln sind genau auf dieselbe Weise ästhetisch verfremdet wie Bilder ihre Originale verfremden. Ich verhalte mich, *als ob* ich von einem unheimlichen Wesen verfolgt würde und fühle mich, *als ob* ich vor diesem Wesen Angst hätte. Ich *spiele* Angstverhalten, statt es einfach zu kopieren, und ich *spiele* meine Angst, statt sie tatsächlich zu empfinden. Für das Gelingen dieses Spiels ist es nicht notwendig, dass ich wirklich Angst habe oder mich wirklich so verhalte als hätte ich Angst. Es genügt, die Illusion zu erzeugen, ich hätte Angst und gemäß dieser Illusion zu handeln.

Mein Vorschlag ist nun, dass auch Verschwörungstheorien der Kategorie der Fiktionen angehören. Auch sie geben uns Requisiten für ein Spiel an die Hand, in dem es ist, als ob eine Verschwörung ein Ereignis erklärte. Auch sie sind nur Abbilder von Erklärungen und müssen deshalb nicht die Ansprüche an echte Erklärungen erfüllen.

3. Verschwörungsfiktionen

Mein Modell besagt, Walton folgend, dass Verschwörungstheorien Fiktionen sind, Inhalte, die uns dazu aufrufen, in ein komplexes Spiel mit ihnen einzutreten. Die Zustände von Verschwörungstheoretiker*innen verhalten sich so, als ob sie der Überzeugung wären, dass eine Verschwörungshypothese wahr ist. Verschwörungstheoretiker*innen sind Teil eines komplexen Spiels, dessen

Requisiten die Inhalte der jeweiligen Verschwörungstheorie sind. Dieses Spiel schließt ihre Äußerungen hinsichtlich der Verschwörungstheorie mit ein. Indem sie an dem Spiel teilhaben, verstehen sie sich als Teil der »Verschwörungswelt«. Sie handeln und sprechen hinsichtlich dieser Welt, als ob sie Handelnde in ihr wären und sind so Spieler eines Charakters in einer fiktionalen Welt.

Wenn ich einen Horrorfilm ansehe, dann ist es, als ob ich Angst hätte. Ich habe Quasi-Angst. Dieser Zustand ist ein durch die Fantasie entfremdetes Abbild echter Angst. Parallel dazu befinden sich Verschwörungstheoretiker*innen, wenn sie sich auf verschwörungstheoretische Inhalte einlassen, nicht im Zustand der Überzeugung, sondern im Zustand der *Quasi-Überzeugung*. Eine Quasi-Überzeugung ist ein durch die Fantasie verfremdetes Abbild einer echten Überzeugung. Dieser Zustand verhält sich also *als ob* er eine echte Überzeugung wäre. Dass mein Modell das Verhältnis von verschwörungstheoretischen Quasi-Überzeugungen und echten Überzeugungen als ein Verhältnis zwischen Fiktionen und ihren Originalen darstellt, wird sich im Laufe des Kapitels als einer seiner großen Vorteile herausstellen.

Ich möchte nun zunächst näher darauf eingehen, wie genau wir uns den Zustand einer Quasi-Überzeugung vorzustellen haben. Im ersten Kapitel habe ich drei zentrale und eng miteinander verknüpfte Eigenschaften von Überzeugungen herausgearbeitet: Sie zielen auf Wahrheit, sie sind handlungsleitend, und sie stehen unter der Obhut der Vernunft. Eine Quasi-Überzeugung muss lediglich die *Illusion* dieser Merkmale erzeugen. Eine Quasi-Überzeugung verhält sich also, als ob sie auf Wahrheit ziele, als ob sie handlungsleitend sei und als ob sie unter der Obhut der Vernunft stünde.

3.1 Quasi auf Wahrheit verpflichtet

Überzeugungen zielen auf Wahrheit. Wenn wir sagen, dass jemand wirklich glaubt, dass Hillary Clinton eine pädophile Satanistin ist, dann meinen wir damit, dass sich diese Person in einem Zustand befindet, mit dem sie sich darauf verpflichtet, dass Hillary Clinton wirklich eine pädophile Satanistin ist (siehe Kapitel 1, Abschnitt 3.1). Quasi-Überzeugungen zielen nicht *wirklich* auf Wahrheit. Sie bestehen schließlich darin, dass eine Person nur fantasiert, etwas zu glauben. Fantasie aber hat, wie ich im ersten Kapitel ausgeführt habe, gar kein Ziel. Die Fantasie ist das Vermögen, mit dem wir keinerlei Verpflichtungen eingehen. Die Fantasie, in einer Verschwörungswelt zu leben, in der man wirklich glaubt, dass Hillary Clinton Bösartiges im Schilde führt, simuliert also die Verpflichtung auf die Wahrheit nur, die ihr Original wirklich vollzieht.

Wie bei jeder anderen Fiktion auch, erzielt die Fantasie die Illusion der Verpflichtung auf die Wahrheit durch ästhetische Mittel – insbesondere durch die *Übertreibung* und die *strukturelle Nachahmung*.

Wenn Kinder mit Spielzeugpistolen spielen, dann übertreiben sie die Merkmale der Schießerei. Sie werfen sich dramatisch zu Boden, springen hinter Bäume, ahmen die Geräusche von Kugeleinschlägen und Querschlägern nach. Wenn Verschwörungstheoretiker*innen mit Spielzeugerkklärungen spielen, dann übertreiben sie die Eigenschaften echter Überzeugungen. Sie behaupten zum Beispiel in geradezu übertriebener Manier, dass sie von etwas überzeugt sind und dass sie der Wahrheit verpflichtet sind. Das *Aussprechen* bestimmter in der Realität selbstverständlicher Gegebenheiten ist dabei ein weiteres Merkmal von Fiktionen. »Peng Peng, ich erschiesse dich!« sagt das Kind. Das andere fällt zu Boden: »Aghh! Ich sterbe jetzt.« »Ich suche nach der Wahrheit! Ich kann nicht anders, als Hillary Clinton zu verdächtigen! Die Beweise wollen es so!« ruft Alex Jones.

Diese Übertreibungen sind eng mit der Methode der strukturellen Nachahmung verknüpft. Spielzeugpistolen sehen nach außen hin, ihrer Struktur nach, so aus wie echte Waffen. Die Details sind unwichtig. Schon ein Stock, der die groben Umrisse einer Pistole hat, eignet sich vortrefflich als Requisite. Genauso hat die Verpflichtung auf Wahrheit bestimmte Oberflächenmerkmale, die sich trefflich kopieren lassen. Wer sich auf die Wahrheit verpflichtet, fragt, ob etwas wirklich der Fall ist. Diese Person muss also ggf. bestimmte Nachforschungen anstellen, aber auch ihre mentalen Zustände daran anpassen, was diese Nachforschungen zutage fördern. Deshalb geben wir falsche Überzeugungen auf und behalten wahre Überzeugungen bei.

Die mentalen Zustände von Verschwörungstheoretiker*innen imitieren diese Eigenschaften. Auch Alex Jones stellt Nachforschungen an, verpflichtet sich im Spiel darauf, Fragen zu beantworten. Aber wer seine Recherchen kennt, weiß, dass sie stets nur Hüllen sind. Wie ein Hacker in einem Film, der wild auf eine Tastatur einhackt, ohne eine einzige Zeile echten Codes zu produzieren, verliert sich Jones im Spiel der Recherche – mit vielen Geheimakten, Wühlen in Archiven usw. –, das nie zu einem Ergebnis kommt. Gleichzeitig sind Jones Überzeugungen im Spiel flexibel. Ändert sich die gespielte Informationslage, ändert Jones auch seine Meinung. Allerdings ändert sich die Informationslage innerhalb der Verschwörungswelt natürlich nie so stark, dass man plötzlich quasi-glauben müsste, es gehe doch alles mit rechten Dingen zu. Jones' Quasi-Überzeugungen ändern sich also nur hinsichtlich der Frage, wie die Verschwörung vonstattengeht, wer sie ausführt und welcher

Plan im Moment verfolgt wird. Der Inhalt, dass eine Verschwörung im Gange ist, bleibt unberührt. Dieser Inhalt ist schließlich die Schlüsselannahme des gesamten Spiels. In Abschnitt 5 verknüpfe ich diese Beobachtung mit dem in Kapitel 2 diskutierten Begriff eines monologischen Überzeugungssystems.

3.2 Handlungsbereitschaft - Quasi

Besonders deutlich zeigt sich die ästhetische Verzerrung in verschwörungstheoretischen Quasi-Überzeugungen aber in ihrer quasi-handlungsleitenden Funktion. Überzeugungen veranlassen uns dazu, Behauptungen aufzustellen und uns auf Wetten einzulassen. Verschwörungstheoretische Quasi-Überzeugungen imitieren diese Eigenschaft, und zwar auf zweierlei Weise.

Erstens gehen verschwörungstheoretische Quasi-Überzeugungen typischerweise mit einer ästhetisch übertriebenen Bereitschaft einher, scheinbare Behauptungen aufzustellen (die Übertreibung ist ein deutliches Merkmal von Fiktionen, das uns immer wieder begegnen wird). Verschwörungstheoretiker*innen begegnen uns in persönlichen Gesprächen häufig geradezu als Behauptungsmaschinengewehre, mit deren Behauptungstempo wir nur schwerlich Schritt halten können. Dass es sich dabei um nur scheinbare Behauptungen handelt, Äußerungen also, die sich ihrerseits nur so gebärden, als ob sie Behauptungen wären, wird an ihren übrigen Eigenschaften deutlich. Weil wir durch echte Behauptungen ausrücken, dass wir auf die Wahrheit eines Inhalts festgelegt sind, haben sie Gewicht. Wir müssen sie verteidigen, können sie nicht mir nichts dir nichts wieder fallenlassen oder verändern. Die scheinbaren Behauptungen von Verschwörungstheoretiker*innen halten sich nicht an diese Maßgaben. Sie sind schnell aufgestellt, aber genauso schnell wieder vergessen, verworfen oder verändert. In meinem Modell stellen sich Verschwörungstheoretiker*innen eine Welt vor, in der ihre Überzeugung (dass eine Verschwörung vorliegt) wahr ist. Um dieses Spiel zu spielen, ist es nicht nötig, wirklich etwas zu behaupten. Etwas in einem gewissen Brustton zu äußern, reicht völlig aus. Und indem man die Häufigkeit dieser Äußerungen und den Ton, mit dem sie vorgetragen werden, übertreibt, lässt sich die Fiktion besonders gut erzeugen. Was außerhalb des Spiels übertrieben wirkt, ist innerhalb des Spiels gerade recht.

Zweitens gehen verschwörungstheoretische Quasi-Überzeugungen lediglich mit einer Wettbereitschaft *im Spiel* einher. Wetten sind deshalb ein guter Test für Überzeugungen, weil sie mit Risiko einhergehen. Wie stark ich darauf festgelegt bin, dass ein Inhalt wahr ist, zeigt sich daran, wieviel ich zu verlieren

bereit bin, sollte sich der Inhalt doch als falsch erweisen. Doch Verschwörungstheoretiker*innen lassen sich fast nie auf solche Wetten ein. Die Handlungsbereitschaft ihrer Quasi-Überzeugungen beschränkt sich auf Teile der Welt, in deren Rahmen verhältnismäßig wenig auf dem Spiel steht. Blogs im Internet lesen, YouTube Videos kommentieren, Bier- oder Schuhmarken boykottieren oder Elektrogeräte einer bestimmten Marke aus Protest zerstören – all das sind Handlungen, die gemeinhin ohne (schwerwiegende) Konsequenzen bleiben und die sich deshalb gut für das Spiel der Handlungsbereitschaft, für die Imitationen einer Überzeugung, eignen. Selbst Handlungen mit juristischen Konsequenzen, wie die Stürmung des Kapitols am 6. Januar 2021, gehen oft mit der Fehlannahme seitens Verschwörungstheoretiker*innen einher, man würde für sie nicht belangt, und sind deshalb gut für gespielte Handlungsbereitschaft geeignet.

Die Handlungsbereitschaft von Quasi-Überzeugungen ist genau wie meine Handlungsbereitschaft, wenn ich den Horrorfilm ansehe: Zwar ringe ich die Hände, rufe der Heldin Dinge zu, aber ich rufe nicht die Polizei, renne aus dem Haus oder suche eine Psychologin auf. Diejenigen Handlungen, zu denen ich auch wirklich bereit bin, sind nur jene, die auch innerhalb des Spiels Sinn ergeben, das heißt: Ich habe eine eingeschränkte Handlungsbereitschaft, diejenigen Handlungen zu vollziehen, die eine Form des Mitspiels sind – jene Handlungen, die meiner Rolle im Spiel entsprechen. Was ich zu tun bereit bin, ist also ebenfalls durch das Spiel ästhetisch verzerrt.

Ich werde mich in Abschnitt 10 mit Fällen beschäftigen, in denen verschwörungstheoretische Inhalte sehr direkt für Gewalttaten verantwortlich zu sein scheinen. Diese Fälle, so scheint es, widersprechen der Behauptung, dass Verschwörungstheorien nur Handlungsbereitschaft im Spiel nach sich ziehen. Ich werde allerdings darauf hinweisen, dass sich Spiele beliebig auf weitere Teile der Realität ausdehnen lassen. Man kann also durchaus auch sehr schlimme Dinge *im Spiel* tun.

3.3 Quasi die Obhut der Vernunft

Weil Überzeugungen derjenige Typ von Zustand sind, mit dem wir uns darauf verpflichten, herauszufinden, ob dies oder jenes wirklich der Fall ist, stehen sie besonders deutlich unter der Obhut der Vernunft. Wenn ich mich verpflichte, etwas herauszufinden, aber dabei Methoden verwende, die mich diesem Ziel gar nicht näherbringen, dann komme ich meiner Verpflichtung nicht nach. Wir nennen mich dann irrational.

Die geistigen Zustände von Verschwörungstheoretiker*innen sind aber die des Spiels, welches an keine Regeln der Vernunft gebunden ist. Wenn solche Zustände Überzeugungen simulieren, dann ist es, als ob sie unter der Obhut der Vernunft stünden. Diese gespielte Rationalität fügt sich nahtlos in die Verpflichtung auf Wahrheit im Spiel ein.

Erstens beharren Verschwörungstheoretiker*innen in geradezu übertriebener Manier darauf, alle Beweise zu sichten, der Wahrheit zu folgen, nichts ohne Grund zu glauben, rationale Diskussionen zu führen. Sie tauschen untereinander Beweise, Gründe aus, veranlassen sogar, wie im Fall der sog. »*Flat Earther*«, eigene Versuchsreihen, in denen sie ihre Thesen nachzuweisen versuchen. Oftmals sehen sie sich sogar als *besonders* rationale Personen, die sich nicht von der Propaganda der sog. »Mainstream-Medien« täuschen lassen. Ihre Rationalität ist geradezu zur Schau gestellt, sie wird immer wieder explizit behauptet und hervorgehoben. Dies, die Übertreibung und die »gesendete« Behauptung, sind die unübersehbaren Merkmale eines Spiels. Der echte Austausch von Gründen ist selten grandios oder begleitet von explizitem Pathos über unsere Liebe zur Wahrheit. Die echte Anpassung von Meinungen daran, wofür die besten Gründe sprechen, geschieht meist ohne viel Federlesens und ohne großangelegte Zeremonie. Mit den immer wieder geforderten Diskussionen nimmt es dann auch meist kein rationales Ende. Sie dienen dazu, Rationalität zu »gestikulieren«, aber sie sind kein natürlicher Ausdruck unseres Vernunftvermögens (siehe Abschnitt 7).

Zweitens sind die Quasi-Zustände von Verschwörungstheoretiker*innen sehr wohl oberflächlich flexibel und empfänglich für bestimmte Gruppen von Überlegungen. Innerhalb von verschwörungstheoretischen Bewegungen kursieren verschiedene Modelle davon, wie eine bestimmte Verschwörung abläuft oder, im Fall der *Flat Earther*, wie die Geometrie unserer Welt wirklich aussieht. Was solche Detailfragen betrifft, werden innerhalb dieser Gemeinschaften Überlegungen ausgetauscht, die in manchen Hinsichten wie Gründe funktionieren. Man bringt sie vor, nimmt sie entgegen, und man gibt zu erkennen, dass man sie für gut oder weniger gut hält. Solche Überlegungen haben aber fast nie den Status echter Gründe. Sie sprechen weder für noch gegen eine bestimmte Position, manchmal ist sogar kaum ersichtlich, wie sie das überhaupt könnten. Sie werden aber innerhalb der Szene als eine Art feste Währung ausgetauscht. Das liegt daran, dass sie innerhalb der gespielten Verschwörungswelt Gründe darstellen. Sie sind sozusagen *Spielgeld*.

Diese Form der Flexibilität verschwörungstheoretischer Quasi-Überzeugungen eignet sich gut dafür, Rationalität ästhetisch abzubilden. Sie zeich-

net, wie alle guten Abbilder, diejenigen Merkmale nach, die uns am Original besonders deutlich ins Auge stechen. Aber es handelt bei dieser Flexibilität um keine echte Rationalität, keiner echten Orientierung an guten Gründen. Lediglich der Anschein von Rationalität wird wirkungsvoll erzeugt. Manche Gummienten quaken. Analogerweise biegen sich die Quasi-Überzeugungen von Verschwörungstheoretiker*innen in die Richtung bestimmter fiktionaler Gründe.

So also zeichnen sich Zustände der Quasi-Überzeugung aus. Wie Spielzeugpistolen sich oberflächlich wie echte Waffen gebärden, gebärden sie sich oberflächlich wie echte Überzeugungen. Als nächstes muss ich nun einen wichtigen Punkt über die Inhalte dieser Quasi-Überzeugungen hinzufügen.

4. Die Inhalte der Quasi-Überzeugung

Bisher habe ich ein Modell entwickelt, laut dem Verschwörungstheoretiker*innen eine Welt fantasieren, in der die Verschwörungsinhalte wahr sind. Diese vorgestellte Verschwörungswelt ermöglicht es ihnen, eine Quasi-Überzeugung über die entsprechenden Inhalte auszubilden, die mit den entsprechend ästhetisch verzerrten Merkmalen von Überzeugungen einhergeht. Um Missverständnisse über dieses Modell zu vermeiden, ist es wichtig, noch genauer auf den Inhalt der Quasi-Überzeugung einzugehen. Die Kernüberzeugungen von Verschwörungstheoretiker*innen sind nämlich nicht, dass eine Verschwörung vorliegt, dass zum Beispiel ein Komplott mit dem Ziel besteht, John F. Kennedy zu töten. Vielmehr handelt es sich um Überzeugungen mit einem *Erklärungssatz* als Inhalt, also zum Beispiel, dass ein Komplott den Tod von John F. Kennedy erklärt, oder anders gesagt: Dass John F. Kennedy ums Leben kam, *weil* es ein Komplott gegen ihn gab.

Es wäre nun einfach, mein Modell so misszuverstehen, dass es behauptet, Verschwörungstheoretiker*innen würden ein echtes Ereignis durch eine Fiktion erklären und so Wirklichkeit und Fiktion verwechseln. Das ist aber gerade nicht der Inhalt meines Modells. Echtes Erklären ist eine Form des Weltbezugs, das Fantasieren ist es nicht. Mein Vorschlag besagt, dass verschwörungstheoretische Gedanken keine Form des Weltbezugs sind. Sie sind also keine Form des Erklärens eines Ereignisses, sei es Erklärung durch Theorie oder durch Fiktion. Ich behaupte vielmehr, dass die Erklärung, der Weil-Satz selbst, *Teil* der Fiktion ist. Der Dreh – und Angelpunkt der fantasierten Verschwörungswelt ist der erklärende Weil-Satz, zum Beispiel der Inhalt, dass John F. Kennedy ge-