

bestimmtes Spiel, in dem es ist, als ob wir uns in einer Schießerei befänden. Diese Einsicht bildet das Fundament für mein Modell von Verschwörungstheorien, das das kognitivistische Paradigma und seine Grabenkämpfe hinter sich lässt. Laut diesem Modell sind Verschwörungstheorien keine Versuche des Weltbezugs, auch keine misslungenen oder missgestalteten. Sie sind Auswüchse der Fantasie. Genau wie Spielzeugpistolen nur Abbilder echter Pistolen sind, mit denen wir die Schießerei spielen, sind Verschwörungstheorien Abbilder echter Erklärungen, mit denen Verschwörungstheoretiker*innen das Nachforschen und das Erklären spielen. Und genau wie ich mit einer Spielzeugpistole niemanden erschießen kann, kann eine Verschwörungstheorie kein Ereignis wirklich erklären. Letzteres Merkmal ist aber kein Fehler – weder der Spielzeugpistole noch der Verschwörungstheorie. Denn Abbilder sind Nachahmungen. Und um nachzuahmen, um in unserer Fantasie als Pistole oder Erklärung zu gelten, ist es gar nicht nötig, und oft sogar hinderlich, echt zu sein.

Wenn Verschwörungstheorien wie Spielzeugpistolen sind, dann ist verschwörungstheoretisches Denken wie das Spiel mit Spielzeugpistolen. Verschwörungstheoretiker*innen glauben dann zum Beispiel nicht im Sinne des ersten Kapitels, dass Hillary Clinton Teil eines Geheimbunds pädophiler Satanisten ist, sondern sie befinden sich in einem Spiel, in dem diese Inhalte eine zentrale Rolle einnehmen. Sie verwenden nicht ihr Vermögen für Weltbezug, um diese Inhalte zu verarbeiten, sondern ihre Fantasie. Meine Antwort auf die Wesensfrage im Zentrum dieses Buches »Was sind Verschwörungstheorien?« lautet also: Verschwörungstheorien sind narrative Fiktionen – Erzählungen, in deren Zentrum eine Verschwörung steht. Ihre Gattung ist die der Fiktion, ihre Art ist die der Geschichte. Diesen Vorschlag werde ich in den nächsten drei Kapiteln ausarbeiten. Dieses Kapitel entwirft die Grundzüge der Theorie des Fiktionalen, die ich verwenden werde und wendet sie auf Verschwörungstheorien an. Kapitel 4 geht näher darauf ein, inwiefern Verschwörungstheorien narrativ sind. In Kapitel 5 diskutiere ich, wie mein Modell bestimmte Merkmale von Verschwörungstheorien besonders gut einfangen kann.

2. Ein Walton'sches Modell von Fiktionalität

Verschwörungstheorien, so behaupte ich, sind Fiktionen. Aber was sind Fiktionen? Im Folgenden stelle ich eine Auffassung von Fiktionalität vor, die eng

an Kendall Waltons einflussreiches Modell von Fiktionen angelehnt ist.⁴ Walton entwirft dieses Modell vor allem in seinem wegweisenden Buch *Mimesis as Make-Believe* (1990).

Meine Grundidee, dass Verschwörungstheorien keine Erklärungen, sondern Fiktionen von Erklärungen sind, könnte auch mithilfe anderer Auffassungen von Fiktionalität ausbuchstabiert werden – an Konkurrent*innen zu Waltons Vorschlag mangelt es nicht.⁵ Mir scheint aber der Kern von Waltons Auffassung schlichtweg sehr plausibel zu sein. Ich werde also hier ein Walton'sches (aber nicht Waltons) Modell entwickeln. Wer sich daran stört, möge eine alternative Auffassung einsetzen.

2.1 Quasi-Zustände

Ein Ausgangspunkt, und die erste zentrale Annahme, für Walton ist die Einsicht, dass sich unsere fiktionalen mentalen Zustände, also jene Zustände, in denen wir uns befinden, wenn wir mit Fiktionen konfrontiert sind – wenn wir ein Buch lesen, einen Film ansehen, ein Kunstwerk betrachten – auf interessante Weise von anderen Einstellungen unterscheiden. Auch wenn wir Kunst betrachten, scheinen wir verschiedene Emotionen zu empfinden – Angst, Sorge, Erleichterung, Freude, Begeisterung. Aber in gewisser Weise sind diese Emotionen weniger echt, sie haben nur innerhalb unseres Umgangs mit der jeweiligen Fiktion Geltung.

Ein Beispiel. Nehmen wir an, ich sähe mir David Robert Mitchells Horrorklassiker *It Follows* an. Als das Wesen, das in *It Follows* einer Gruppe Teenagern auf den Fersen ist, in der Gestalt eines unheimlichen Mannes in ein Zimmer eindringt, läuft mir ein Schauer über den Rücken. Mein Herz schlägt schneller, ich schwitze. Ich bin geneigt, die Heldin des Films lautstark zur Flucht aufzufordern (die sie in diesem Moment zum Glück sowieso antritt). Habe ich also Angst? Walton weist darauf hin, dass sich meine »Angst«, während ich den Film ansehe, in einigen Merkmalen von echter Angst unterscheidet. Zwar geht auch sie mit Herzklopfen, Schweiß, und einem mulmigen Gefühl in der Magengegend einher. Aber ich bin an keiner Stelle dazu geneigt, vom Sofa aufzuspringen und die Polizei zu rufen. Und im Gegensatz zu der Angst, die ich empfinde, wenn das Wesen aus *It Follows* wirklich in meine Wohnung eindringt, bereitet mir meine Angst in der Fiktion ein gewisses Vergnügen. Der Spaß

4 Ichino (2022) geht denselben Weg.

5 Zum Beispiel Goodman (1978, 124) oder Deutsch (2000) und Deutsch (2013).

darán, fiktionale Angst, Spannung oder Ekel zu empfinden, ist schließlich einer der Hauptgründe, warum sich die Genres Horror, Thriller, Krimi und Co so großer Beliebtheit erfreuen. Walton markiert solche Zustände mit dem Zusatz »Quasi«⁶, laut dieser Vorgabe empfinde ich also »Quasi-Angst«.⁷

Quasi-Angst ist für Walton eine Fantasie-Version echter Angst. Wenn ich den Horrorfilm ansehe, dann mache ich Gebrauch von meiner Fantasie, indem ich mir eine Welt vorstelle, in der wirklich eine Gruppe Teenager von einem mysteriösen Wesen verfolgt wird, und in der dieses Wesen wirklich in das Zimmer eindringt. Ich stelle mir vor, dass auch ich in diesem Zimmer bin (oder dass ich eine der gezeigten Personen bin), dass ich also wirklich Angst habe. Diese Vorstellung echter Angst nimmt dann einige, aber eben nicht alle der Eigenschaften eines echten Angstzustandes an. Quasi-Angst ist somit eine simulierte Emotion. Sie ist ein durch die Fantasie erzeugtes Abbild echter Angst.

Wenn ich hier davon spreche, dass Quasi-Angst innerhalb einer *vorgestellten* Welt Geltung hat, dann verweise ich damit auf die dass-Einstellung »Fantasieren, dass«, über die ich in Kapitel 1, Abschnitt 7 gesprochen habe. Zu fürchten, dass das Wesen mich packen wird, bedeutet entsprechend, zu fantasieren, dass ich fürchte, dass das Wesen mich packen wird.

An der Beschreibung von Quasi-Angst als nur innerhalb einer von der Fantasie erschaffenen Welt gültig wird auch die zweite zentrale Annahme von Waltons Auffassung deutlich. Ich brauche, um das Fantasie-gebundene Abbild echter Angst zu erzeugen, eine Welt, innerhalb derer es Sinn ergibt, Angst zu haben. Keine Emotion kann in einem Vakuum simuliert werden. Jede Simulation braucht bestimmte Grundpfeiler, um funktionieren zu können. Für Walton sind diese Grundpfeiler die dass-Inhalte der jeweiligen Fiktion – die Sätze in Büchern, die Inhalte des Films oder Bildes. In meinem Beispiel sind es die Inhalte des Films *It Follows*. Wenn ich mir diese Inhalte in meiner Fantasie vorstelle, dann ist das genug, um zu fantasieren, ich hätte Angst, denn es ergibt Sinn, dass ich in der so konstruierten Welt Angst habe.

Für Walton entspricht dieser Prozess der Verwendung von Requisiten in einem Spiel. Wenn zwei Kinder mit Stöcken spielen, sie seien Ritter, die sich in einem tödlichen Zweikampf befinden, dann verwenden sie ihre Stöcke als Requisiten, an denen sich ihre Fantasie entfachen kann. In der Fantasie werden die Stöcke zu Schwertern, sie stehen also für Schwerter. Genauso verwenden wir, wenn wir Bücher lesen, Filme ansehen, Bilder betrachten, die Inhalte

6 Siehe Walton (1978).

7 Walton selbst verwarf diese Idee in späteren Arbeiten zum Teil.

dieser Kunstwerke als Requisiten, um uns die im Kunstwerk abgebildete Welt vorzustellen. Auch die Inhalte meiner Quasi-Angst sind also Requisiten. Genau wie Spielzeugpistolen uns erlauben, die Fantasie zu entwickeln, wir wären bewaffnet, erlauben es mir die Inhalte meiner Quasi-Angst, die Fantasie zu entwickeln, ich hätte Angst. In beiden Fällen haben wir es mit Abbildern der Wirklichkeit zu tun, die eben genau in der Weise von der Wirklichkeit abweichen, wie Fiktionen es tun. Dies ist die wesentliche Einsicht, auf der Waltons Modell von Fiktionalität fußt: Fiktionen sind diejenigen Artefakte, deren Inhalte uns zu einem komplexen Spiel einladen, innerhalb dessen uns diese Inhalte als wahr gelten (obwohl wir außerhalb des Spiels wissen, dass sie es nicht sind). Dass unsere Fantasie und unser Vermögen für Spiel auf diese Weise verflochten sind, erachte ich als einen der überzeugendsten Aspekte von Waltons Theorie.⁸

2.2 Als-Ob

An dieser Stelle möchte ich allerdings Waltons Modell auf eine von Walton nur angelegte aber nie explizit diskutierte Weise erweitern, die mir natürlich erscheint. Ich habe bereits an einigen Stellen die Auffassung durchscheinen lassen, dass wir Fiktion, Spiel, und Fantasie im Wesentlichen als Formen der Abbilderzeugung, Simulation oder, wie man manchmal sagt, Mimesis verstehen können. Diese Auffassung geht auf Aristoteles Fiktionalitätsbegriff⁹ zurück und kann immer noch als Standardauffassung verstanden werden. Eine Art, diese Kernidee noch gewinnbringend anders auszudrücken, ist der Begriff des *als-ob*. Eine Spielzeugpistole simuliert eine echte Pistole, weil sie gebaut ist, *als ob* sie eine echte Pistole wäre. Und wenn ich *It Follows* ansehe, und mir die Welt von *It Follows* mittels meiner Fantasie vorstelle, dann ist es für mich *als ob* die Inhalte dieser Welt wahr wären, *als ob* ich verfolgt würde, *als ob* ich Angst hätte.

Diese Art, Waltons These zu verstehen ist insofern hilfreich als sie die spezifisch ästhetische Beziehung zwischen Abbildern und ihren Originalen in den Blick nimmt, die im Reich der Fiktion vorherrscht. Unsere achtlosen Gedanken über das Verhältnis zwischen Pistole und Spielzeugpistole tendieren dazu, dieses Verhältnis so darzustellen: Die Spielzeugpistole verhält sich so, wie sich eine echte Pistole *verhielte*, wenn sie echt *wäre*. Das stimmt natürlich nicht. Um

8 Siehe Kapitel 1, Abschnitt 7.

9 Aristoteles, Poetik. 4.1448b4-9.

zu verstehen, warum nicht, ist ein Vergleich hilfreich. Auch in der (nicht-abs-trakten) Malerei simulieren die Inhalte des Bildes – also die Linien, Formen, Farben, und Beziehungen zwischen diesen – ein Original: das, was das Bild abbildet. Um dreidimensionale Objekte in einem zweidimensionalen Medium abzubilden, bedient sich die Malerei dabei der Perspektive. Die Perspektive ist ein selten deutliches Beispiel dafür, auf welche Weise ein Abbild ästhetisch von seinem Original abweicht. Es ist nämlich offensichtlich unwahr, dass die Linien auf dem Bild so verlaufen, wie sie *verliefen*, wenn das abgebildete Objekt dreidimensional wäre. Das Faszinierende an Perspektive ist ja gerade, dass die Linien eines Objektes ganz anders verlaufen müssen, als sie tatsächlich verlaufen würden, wenn das Objekt dreidimensional wäre. Die Linien müssen so verlaufen, wie es die *Illusion* von Dreidimensionalität erfordert. Fiktionale Abbilder von »echten« Originalen stehen zu diesen also stets in einem Verhältnis der ästhetischen Verfremdung. Sei es eine Spielzeugpistole, ein Bild oder ein Film – immer bilden Fiktionen ihre Originale ab, indem sie die Illusion, das Spiel als ob, erzeugen, sie seien echt, und nicht, indem sie sich ihrem Original mehr und mehr annähern.

Diese Einsicht über das Verhältnis von Fiktionen zu ihren Originalen ist wesentlich für unser Verständnis von Fiktionalität überhaupt. Leider ist die Einsicht in den letzten Jahren immer mehr durch einen Drang zu immer höherem »Realismus« getrübt worden. In manchen Branchen, zum Beispiel im Bereich Film und im Bereich Computerspiele, ist sogar der Irrtum verbreitet, eine Fiktion sei je besser und »immersiver«, desto »realistischer« sie ihr Original abbildet. Wer meinen obigen Punkt über das ästhetisch verzerrte Verhältnis von Fiktion und Original versteht, versteht sofort auch, warum diese Meinung Unsinn ist. Fiktionen werden, solange sie Fiktionen sind, immer ihre Originale ästhetisch verzerren. Auch »realistische« Spiele und Filme bedienen sich einer riesigen Bandbreite an Stilmitteln, die so nicht auftreten würden, wenn das, was sie erzählen, Wirklichkeit wäre. Und oftmals ist eine kleine aber gezielte Auswahl von Requisiten effektiver als die Fülle eines vermeintlichen »Realismus«. Ein Beispiel: In Lars von Triers *Dogville* strandet eine Frau auf der Flucht in einem kleinen amerikanischen Städtchen. Zunächst wirken dessen Bewohner*innen noch wie typische, freundliche amerikanische Kleinstadtbürger*innen. Doch je mehr ihnen ihre Machtstellung gegenüber der Heldin bewusst wird, desto mehr entpuppen sie sich als monströse Gestalten, die die Zufluchtsuchende zunehmend fürchterlichen Misshandlungen aussetzen. Der Film entwickelt eine außerordentliche Sogkraft, und zwar obwohl er fast gänzlich ohne Kulisse auskommt. Alle Häuser des Dorfes sind lediglich als

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