

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-

storben ist, *weil* es ein Komplott gegen ihn gab. Verschwörungstheoretiker*innen unternehmen nicht den gescheiterten Versuch einer Erklärung, sie spielen und fantasieren eine Erklärung. Es ist im Spiel, *als ob* ein Komplott Kennedys Ermordung erklärte. Verschwörungstheorien bieten folglich auch keine echte Erklärung an, sondern nur eine Erklärung im Spiel; die Verschwörungstheorie muss nicht wirklich ein echtes Ereignis erklären, sie muss diesen Vorgang nur simulieren. Verschwörungstheoretiker*innen erklären somit nicht ein Ereignis *mit* einer Fiktion, sie erklären ein Ereignis *in* einer Fiktion. Sie verwenden keine *schlechte* Erklärung, sondern die Attrappe einer Erklärung.

Wir können uns natürlich fragen, wie genau sich dann die Dinge, die Verschwörungstheoretiker*innen im Spiel annehmen, zu der Welt außerhalb des Spiels verhalten. Dieser Frage widme ich mich im nächsten Abschnitt.

5. Metakognitive Irrtümer und Safewords

Einem offensichtlichen Einwand gegen mein Modell möchte ich jetzt schon begegnen, weil er es mir ermöglicht, ein besonderes Merkmal meines Vorschlags hervorzuheben. Der Einwand lässt sich so zusammenfassen: Menschen, die sich im Zustand des Spiels befinden, wissen meist, dass sie sich im Zustand des Spiels befinden. Wenn mich jemand, während ich den Film *It Follows* genieße, fragte, ob ich wirklich glaube, dass ein übersinnliches Wesen hinter mir her ist, würde ich sofort sagen: »Nein, das ist doch nur ein Film!« Selbst besonders »immersive« Spiele sind meist mit Hintertüren oder »Safewords« ausgestattet, die uns erlauben, aus dem Spiel auszusteigen, aus der Fiktion auszutreten. Wenn der tödlich verwundete Ritter leidend am Boden liegt, ist es in den meisten Spielen möglich, zu fragen: »Spielst du jetzt?« – wobei diese Frage nicht wieder durch das Spiel einverleibt und als dessen Teil verstanden werden kann.

Verschwörungstheoretiker*innen aber, so würden wir zumindest zunächst meinen, würden nie angeben, ihre Verschwörungstheorien nicht wirklich zu glauben. Sie würden auch nicht sagen, ihr Verhalten sei letztlich nur Teil eines Spiels, ihre Behauptungen nicht wortwörtlich wahr. Vielmehr bestehen sie, auch nach mehrmaligem Nachhaken, darauf, dass die jeweilige Verschwörungstheorie wahr ist und sie sie glauben.

Sprechen diese Beobachtungen gegen meinen Vorschlag? Nein, aber sie helfen uns dabei, zwei wesentliche Merkmale des Vorschlags genauer in den