

Historische Pandemien in populären digitalen Spielen. Die Spanische Grippe in Vampyr

Ulli Engst

Die Spanische Grippe in der Populärkultur

Ob und in welcher Form ein historisches Ereignis von der Nachwelt wahrgenommen wird, hängt von vielen Faktoren ab. Allein massive Auswirkungen und historische Relevanz garantieren nicht unbedingt, dass eine bestimmte Episode der Vergangenheit in der Gegenwart öffentlich rezipiert wird. Ein Beispiel für diesen Umstand ist die »Spanische Grippe«¹, eine globale Grippepandemie, die zwischen 1918 und 1920 in drei großen Wellen über die Menschheit hereinbrach. Die britische Wissenschaftsjournalistin Laura Spinney beschreibt sie in ihrem Buch *1918 – Die Welt im Fieber* als »die größte Vernichtungswelle seit dem Schwarzen Tod im Mittelalter, ja vielleicht sogar die größte der Menschheitsgeschichte« (12). Schätzungen der Opferzahlen, so der Historiker Ronald D. Gerste, schwanken zwischen 25 und 100 Millionen Toten, was bis zu 5 Prozent der damaligen Weltbevölkerung entspricht (215). Der Geschichtswissenschaftler Eckard Michels schätzt die weltweite Relevanz dieser Seuche entsprechend ein und äußert in einem Beitrag in den Vierteljahresheften für Zeitgeschichte die Auffassung, dass »die spanische Grippe vermutlich *die* [Hervor. im Original] Seuche in der Geschichte dar[stellt], welche innerhalb eines relativ kurzen Zeitraums tatsächlich alle Kontinente erfasste« (2). Ihren Ursprung hatte die Krankheit wahrscheinlich in den USA, bevor sie mit den in engen Transportschiffen zusammengepferchten US-Soldaten nach Europa kam und sich schnell auch in den Armeen anderer Nationen ausbreitete. Ab August 1918 ging dann die zweite Welle um die Welt, erreichte sogar Australien und Neuseeland, schließlich auch Japan (Gerste: 216f.). Der Wissenschaftshistoriker David Rengeling stellt in diesem Zusammenhang fest: »In wenigen Monaten hatte das Virus von einem peripheren Ort in den USA nahezu jeden Winkel der Erde erreicht.« (53)

1 Der Name dieser Influenza-Pandemie erklärt sich damit, dass die spanische Presse aufgrund der Neutralität ihres Landes im Ersten Weltkrieg mit weniger Zensur zu kämpfen hatte und transparenter über die Krankheit berichtete. Daher entstand international der Eindruck, als sei Spanien das Ursprungsland dieser Grippepandemie, auch wenn in anderen Ländern früher und mehr Erkrankungen aufgetreten waren.

Obwohl die Spanische Grippe eine hohe Zahl an Menschenleben forderte, ist sie in der öffentlichen Wahrnehmung, sowohl in der damaligen als auch den darauffolgenden Generationen, überraschend wenig präsent (Michels: 2). »[W]ir alle haben das größte Massaker des zwanzigsten Jahrhunderts aus unserem Bewusstsein gelöscht.« (Spinney: 12) Marc Hieronimus erklärt dieses Verdrängen der Spanischen Grippe aus dem kollektiven Gedächtnis in *Krankheit und Tod 1918* damit, dass sie stets im Schatten des Ersten Weltkriegs gestanden habe, kaum zu medialisieren sei und häufig als »Allerweltskrankheit« (16) unterschätzt werde. Die Grippe an sich war seit der Antike bekannt, »[d]och nie trat sie so verheerend auf wie ab 1918« (Gerste 2016).

Trotzdem lehnt es Laura Spinney ab, die Spanische Grippe als »die vergessene Pandemie« zu bezeichnen. Das kollektive Gedächtnis sei vielmehr stets im Wandel begriffen, aber nie abgeschlossen. Sie merkt an, dass sich die Erinnerung an einen Krieg zwar viel schneller etabliere als die Erinnerung an eine Pandemie, aber Letztere dann länger Bestand habe. Erinnerungen an militärische Konflikte dagegen verblassten im Laufe der Zeit zunehmend oder würden von denen an andere, aktuellere Konflikte überlagert (337ff.). Eine breite erinnerungskulturelle Thematisierung der Spanischen Grippe ist also möglicherweise nur noch eine Frage der Zeit, wobei sich die Covid-19-Pandemie hier als möglicher Verstärker dieser Entwicklung herausstellen könnte.

Obwohl die Grippepandemie von 1918 im Moment noch selten in der Öffentlichkeit thematisiert wird, ist laut Spinney bereits im Ansatz ein Wandel zu konstatieren, was sie unter anderem am Eingang der Pandemie in die Populärkultur festmacht, etwa in Form der britischen TV-Serie *Downton Abbey* (2010–2015) (339). Dass es sich hierbei um ein recht neues Phänomen handelt, wird daran deutlich, dass Michels noch 2010 feststellt, dass die Spanische Grippe bis auf verschwindend wenige Ausnahmen, er nennt einen *Peanuts*-Cartoon, popkulturell nicht von Bedeutung sei (2f.).

Mittlerweile wird die Spanische Grippe auch im Medium des populären digitalen Spiels verhandelt, etwa im vom französischen Entwicklerstudio Dontnod Entertainment stammenden Action-Rollenspiel *Vampyr* (2018).² Die Spieler:innen schlüpfen darin in die Rolle von Dr. Jonathan Reid, eines 1918 aus dem Weltkrieg in seine Heimatstadt London zurückgekehrten Arztes. Tatsächlich war, so der Mediziner Harald Salfellner in *Die Spanische Grippe. Eine Geschichte der Pandemie von 1918*, das historische London überdurchschnittlich stark von der Spanischen Grippe betroffen (64), weswegen es sich als Schauspiel für ein Spiel zum Thema durchaus anbietet. Dr. Reid wird nach seiner Rückkehr unfreiwillig in einen Vampir verwandelt und sieht sich daraufhin mit diversen Herausforderungen konfrontiert, die das Leben als »Ekon«, wie im Spiel die »klassischen« Vampire bezeichnet werden, mit sich bringt, und er versucht herauszufinden, wer für seine Verwandlung verantwortlich ist.

Auch wenn *Vampyr* die tatsächliche Historie mit übernatürlichen Elementen vermengt, bleibt das Spiel für eine geschichtswissenschaftliche Untersuchung interessant, denn die historische Pandemie von 1918/20 spielt in der Welt von *Vampyr* auf diversen Ebenen eine prominente Rolle. Der österreichische Historiker Eugen Pfister hebt zudem

² *Vampyr* wird vom Publisher *Focus Home Interactive* vertrieben und ist verfügbar für Windows PC, Xbox One, Playstation 4 und Nintendo Switch. Für die vorliegende Untersuchung wurde das Spiel auf der Playstation 4 gespielt.

hervor, dass gerade die Tatsache, dass die Spanische Grippe sowohl in der Erinnerungs- als auch der Populärkultur selten thematisiert wird, dafür spricht, sich mit *Vampyr* auseinanderzusetzen. »Schließlich ist das Spiel auch ein interessantes Indiz für das (Nicht-)Funktionieren unseres kollektiven Gedächtnisses.« (Pfister, »Spanish flu«)

Der deutsche Kulturhistoriker Arno Görden stellt fest, dass die Darstellung von Krankheiten in Medien der Populärkultur wie Filmen, TV-Serien oder auch digitalen Spielen stets auf der Störung eines Normalzustands beruhe, welche er aus zweierlei Gründen als *funktionale Störung* identifiziert (220ff.). Zum einen nehmen sie »formalen Einfluss auf die Gestaltung des Medienartefakts«, wenn sie beispielsweise in einem digitalen Spiel spielmechanisch relevant sind. Zum anderen kommen ihnen »auf erzählerischer Ebene verschiedene Funktionen in der Entwicklung des jeweiligen Narratives« zu, etwa wenn sich die mediale Erzählstruktur an einem Krankheitsverlauf orientiert (Görden: 224).

Für Görden ergibt sich speziell bei ansteckenden Krankheiten »das zugleich Faszinierende und Erschreckende aus ihrem potentiell gesellschaftsgefährdenden Charakter« (224). Ihre Darstellung in der Populärkultur beruht maßgeblich auf drei Aspekten. Zum einen werden sie »als apokalyptische Ereignisse wahrgenommen, in welchen die Gesamtheit der Gesellschaft inklusive ihrer kulturellen, politischen und wirtschaftlichen Strukturen bedroht wird.« (Görden: 225) Des Weiteren lösen sie einen Prozess des *Othering* aus, sie reproduzieren also »die Idee der Provenienz eines Krankheitsbildes in einer fremden, bedrohlichen Umgebung oder aber fremder Individuen, die die Krankheit in die ›Civilisation‹ einschleppen.« (Görden: 226) Und zuletzt, so Görden, befördern sie das Konzept der *Abjection*, also die Ausgrenzung bestimmter gesellschaftlicher Gruppen aufgrund von außen zugeschriebenen und stigmatisierenden Eigenschaften, welche die Mitglieder dieser Gruppen als schmutzig und ansteckend, also als physisch nicht »normal«, diffamieren (227f.).

Der folgende Beitrag wird die Spanische Grippe in *Vampyr* als genau solch eine *funktionale Störung* beschreiben. Die Spielanalyse verläuft dabei entlang der drei Spielebenen »Spielwelt und Atmosphäre«, »Haupthandlung« und »Interaktion mit NPCs«, da bei diesen drei Aspekten des digitalen Spiels die Spanische Grippe Relevanz entfaltet. Das Ziel dieses Beitrags ist es, das Geschichtsbild, welches *Vampyr* hinsichtlich der Spanischen Grippe vermittelt, herauszuarbeiten.

Die Spanische Grippe in *Vampyr*

Beim Horrorspiel *Vampyr* handelt es sich um ein Action-Rollenspiel, bei dem die Spieler:innen den Protagonisten, Dr. Jonathan Reid, in einer Third-Person-Ansicht durch die Straßen mehrerer Londoner Bezirke steuern, dabei Gegner wie Vampirjäger und verschiedene Arten von anderen Vampiren bekämpfen und mit Nicht-Spieler-Charakteren (engl. *non-player characters*, NPCs) interagieren. Dabei gilt es, Erfahrungspunkte zu sammeln, neue Fähigkeiten zu erlernen und dadurch stärkere Gegner bezwingen zu können respektive weiter im Spiel voranzuschreiten.

Spielwelt und Atmosphäre

Die Spielwelt und Atmosphäre von *Vampyr* sind durchweg düster und unheimlich, was neben der Tatsache, dass sich Dr. Reid als Vampir nur nachts im Freien bewegen kann, maßgeblich den Auswirkungen der Spanischen Grippe geschuldet ist. Im virtuellen, endzeitlich anmutenden London herrscht eine äußerst feindselige Stimmung und nur an wenigen Orten, etwa in der Bar »Turquoise Turtle« oder dem »Pembroke Hospital«, finden Menschen noch Zuflucht. Das Krankenhaus wird im Spiel mehrmals explizit als letzte Bastion im verzweifelten Kampf gegen die Seuche inszeniert. Dabei ist es vollkommen überlastet, was an bereits im Hof und davor auf der Straße stehenden Krankenbetten mit Infizierten deutlich wird.

Ansonsten sind die Straßen des virtuellen Londons meist menschenleer und den Spieler:innen begegnen nur vereinzelt NPCs sowie Vampirjäger und andere Vampire. Darüber hinaus können einzelne Wohnungen von ihnen betreten werden, wobei die Bewohner:innen derjenigen Häuser, die noch nicht verlassen wurden, Fremde aufgrund der grassierenden Krankheit nur sehr ungern einlassen. Das öffentliche Leben wurde von der Pandemie nahezu vollständig zum Erliegen gebracht und Kontakte zu anderen Menschen beschränken sich auf das absolute Minimum.

An vielen Hauswänden und Mauern in *Vampyr* sind von historischen Vorbildern inspirierte Plakate zu sehen, die auf die eine oder andere Weise auf die Pandemie verweisen. Hier finden sich beispielsweise Aufrufe zur freiwilligen Mithilfe bei der Pandemiebekämpfung oder Anweisungen für richtiges Verhalten wie eine Maske zu tragen oder nicht in der Öffentlichkeit zu husten. Daneben stößt man beim Durchstreifen der Straßen und Wohnungen immer wieder auf Leichen, die einen Mund-Nasen-Schutz tragen. Neben der Tatsache, dass derart anonymisierte Personen leichter zu programmieren sind, steht diese Darstellung der Verstorbenen auch für eine pandemiebedingte Entindividualisierung. Die Seuche macht im Tod keinen Unterschied zwischen einzelnen Personen, sondern stellt eine Bedrohung für alle dar. Teilweise wurden die Leichen bereits auf Transportfahrzeuge geladen, um in Massengräbern begraben zu werden, ein weiterer Hinweis auf die Überforderung der öffentlichen Stellen. Des Weiteren sind Schriftzüge wie »Keep out!« oder »Dead Inside!« an zahlreichen Wänden und auf Haustüren zu lesen. Ebenso finden sich an vielen Türen aufgemalte weiße Kreuze, die vor infizierten Bewohner:innen warnen sollen.

Generell gilt, dass die ärmeren Teile der Stadt – Southwark, die Docks und Whitechapel – stärker unter der Pandemie leiden als das wohlhabendere West End. Dies stellt keineswegs einen Widerspruch zum oben beschriebenen Charakter der Spanischen Grippe als kollektive Bedrohung dar. Denn obwohl die Reichen alle ihnen zur Verfügung stehenden Ressourcen einsetzen, um sich vor der Pandemie zu schützen, etwa durch die Errichtung einer Quarantäne-Zone, durchbricht die Grippe letztlich doch alle Schutzvorkehrungen und breitet sich auch in den wohlhabenden Vierteln aus.

Dadurch, dass *Vampyr*, bis auf eine verhältnismäßig kurze Sequenz am Ende des Spiels, ausschließlich in London angesiedelt und die beschriebene Atmosphäre dementsprechend durchweg präsent ist, ist auch die Spanische Grippe den Spieler:innen auf dieser Ebene der Spielerfahrung immer gegenwärtig. Sie wird hier als eine Katastrophe apokalyptischen Ausmaßes dargestellt, deren Auswirkungen London ins komplette Cha-

os gestürzt haben. Es gibt zwar Versuche, die Infizierten von der restlichen Gesellschaft zu separieren, allerdings kommt dies angesichts der schieren Menge an Erkrankten und Verstorbenen einem utopischen Unterfangen gleich. Letztlich scheitern in *Vampyr* alle Abgrenzungsbemühungen, weswegen dem Spiel durchaus eine kritische Haltung gegenüber der Tatsache attestiert werden kann, dass Menschen allein aus Verdächtigungen heraus ausgegrenzt und im Falle einer Erkrankung schlicht ihrem Schicksal überlassen werden.

Haupthandlung

Die Handlung von *Vampyr* spielt 1918 während der zweiten Welle der Spanischen Grippe. Zu Beginn des Spiels hat der Protagonist Dr. Reid sowohl das persönliche Ziel herauszufinden, wer ihn in einen Vampir verwandelt hat, als auch in seiner Funktion als Arzt das professionelle Bestreben, ein Heilmittel für die Spanische Grippe zu finden. Unter anderem deshalb lässt er sich vom Leiter des Pembroke Hospital, Dr. Edgar Swansea, überreden, eine Stelle in dessen Krankenhaus anzunehmen. Schnell wird ihm aber klar, dass einige der scheinbar mit der Spanischen Grippe Infizierten ungewöhnliche Symptome zeigen. Sie werden aggressiv, gewalttätig und greifen wahllos andere Menschen in ihrer Nähe an, woraus Dr. Reid schließt, dass es sich um eine andere Seuche handeln muss. Sein Ziel, eine Heilung für die Spanische Grippe zu finden, wandelt sich daraufhin und es geht ihm nun darum, diese zweite, noch bedrohlichere Epidemie zu bekämpfen. Im weiteren Verlauf der Handlung stellt sich heraus, dass es sich bei dieser mysteriösen Seuche um eine »Vampirkrankheit« handelt und sich die Infizierten in »Skals«, eine zombieähnliche Art von Vampiren, verwandeln. Ab diesem Zeitpunkt tritt die historische Spanische Grippe als ein die Haupthandlung vorantreibendes Spielement zunehmend in den Hintergrund und wird abgelöst von einer Narration, die sich vor allem um den Kampf zwischen Vampirjägern und den verschiedenen Arten von Vampiren sowie die Bekämpfung der fiktiven Vampirkrankheit dreht. Nach diversen Nachforschungen kann Dr. Reid deren Ursprung auf eine alte Frau zurückführen, die im Pembroke Hospital von Dr. Swansea durch die Behandlung mit Vampirblut unbeabsichtigt in eine »Ichor« verwandelt wurde, eine weitere, durch Missbildungen gezeichnete Vampirart. Ursprünglich hatte Dr. Swansea gehofft, sie mit dieser Methode von der Spanischen Grippe heilen zu können, doch der Versuch schlug dramatisch fehl. Vielmehr wurde sie zum *patient zero* der Vampirkrankheit und zahlreiche Bewohner:innen Londons wurden im Folgenden von ihr infiziert. Die historische Pandemie wird im Spiel bezüglich ihrer Gefährlichkeit zwar von der Vampirkrankheit übertroffen, ist aber ihr ursprünglicher Auslöser, da Dr. Swansea ohne sie nicht mit Vampirblut experimentiert hätte. Damit zeigt sich kurz vor Ende der Erzählung, dass die Spanische Grippe doch eine zentrale narrative Funktion für die gesamte Handlung von *Vampyr* einnimmt.

Nachdem Dr. Reid ein Gegenmittel für die Vampirkrankheit herstellen kann, besiegt er schließlich die sogenannte »Rote Göttin«, eine mythische Kreatur, die den Spieler:innen als schicksalhafte Strippenzieherin hinter dem Ausbruch dieser Epidemie vorgestellt wird. Die Spanische Grippe jedoch, anders als die Vampirkrankheit, wird damit nicht bezwungen. *Vampyr* erschafft also keinen alternativen Geschichtsverlauf, sondern erzählt von übernatürlichen Ereignissen im Sinne einer *Secret History*, die sich vermeint-

lich parallel zur ›richtigen‹ Geschichte abgespielt haben. Hier liegt die Erklärung für die Vampirkrankheit als vorrangige Bedrohung im Spiel: Die Spieler:innen können sie aktiv bekämpfen, etwa in Form der gewalttätigen Infizierten und der finalen Gegnerin, durch deren Vernichtung die fiktive Seuche eingedämmt und die Handlung zu einem positiven Ende geführt wird. Die Spanische Grippe kann dies als tatsächliches historisches Ereignis so nicht leisten, ohne dass der übergeordnete Lauf der Geschichte, wie wir sie kennen, massiv verändert werden würde.

Obwohl die Spanische Grippe auf der Ebene der Haupthandlung nicht durchgängig präsent ist, wie dies bei Spielwelt und Atmosphäre der Fall ist, kommt ihr also trotzdem auch hier eine zentrale Rolle zu. Denn als Auslöser der Vampirkrankheit ist sie maßgeblich für die fiktiven und übernatürlichen Elemente der Narration verantwortlich und die Handlung ist ohne sie nicht denkbar. Auch die Selbstermächtigung der Spieler:innen als handelnde Subjekte innerhalb der Spielwelt, maßgeblich mit Blick auf die Bekämpfung der Vampirkrankheit, wird dadurch erst möglich. Gegen die Spanische Grippe als historisches Phänomen und ihre Auswirkungen sind die Spieler:innen jedoch letztlich machtlos.

Interaktion mit NPCs

»Das Schicksal nahezu aller NPCs ebenso wie ganzer Viertel liegt in den Händen von Jonathan Reid« (Pfister »Vampyr«) und damit in den Händen der Spieler:innen. Zum einen ist es deren Aufgabe, die NPCs von verschiedenen ›alltäglichen‹ Krankheiten wie Kopfschmerzen oder Erschöpfung, niemals jedoch von der Spanischen Grippe, zu heilen, um zu verhindern, dass der allgemeine Gesundheitszustand der einzelnen Bezirke Londons auf ein kritisches Niveau sinkt. Dadurch würde im jeweiligen Teil der Stadt völliges Chaos ausbrechen und das Vorankommen im Spiel extrem erschwert. Zum anderen gilt es, durch Gespräche mit den verschiedenen Charakteren mehr über sie selbst und die Spielwelt zu erfahren. Dieser Punkt ist mit Blick auf die Spanische Grippe besonders relevant, da zahlreiche Elemente, die das im Spiel präsentierte Bild der historischen Pandemie beeinflussen, erst durch die Interaktion mit den NPCs und deren Hintergrundgeschichten aufgedeckt werden. Die Spanische Grippe ist hier derart omnipräsent, dass es beinahe kein einziges Gespräch gibt, in dem sie nicht auf die eine oder andere Weise zur Sprache kommt.

Bei der grundsätzlichen Einordnung der Spanischen Grippe sind sich fast alle Bewohner:innen des virtuellen Londons einig. Dr. Thoreau Strickland etwa, ein weiterer am Pembroke Hospital angestellter Arzt, bezeichnet sie als »fürchterlichste Katastrophe des Jahrhunderts« und arbeitet deshalb intensiv und teilweise mit fragwürdigen Experimenten an der Entwicklung eines Gegenmittels. Die Krankenschwester Pippa Hawkins wiederum vergleicht sie mit der mittelalterlichen Pest und äußert gar die Vermutung, die Spanische Grippe sei noch weitaus schlimmer. Generell wird in allen Gesprächen mit dem medizinischen Personal im Pembroke Hospital dessen Überforderung deutlich, was unter anderem zu Übermüdung und dadurch zu mangelhafter Behandlung der Patient:innen führt.

Pfarrer Tobias Whitaker aus dem Bezirk Whitechapel versteht die Pandemie gar als Warnung vor und als Anfang der Apokalypse, weswegen er es als nötig erachtet, die Stadt

London mit Feuer von dieser Seuche zu »reinigen«. Auch Archer Woodbead, der ehemalige Anführer einer kriminellen Gang, sieht das Ende nahen und bezeichnet die gegenwärtige Lage in der Stadt als »die letzten Tage Londons«. Der wenig erfolgreiche Dichter Richard Nethercott dagegen kann der Pandemie durchaus etwas Positives abgewinnen, da er die Stille der menschenleeren Straßen Londons genieße und gar eine gewisse Gerechtigkeit in der Spanischen Grippe sehe, da sie Arm und Reich gleich treffe. Er ist allerdings der einzige Charakter im Spiel, der eine positive Einstellung der Krankheit gegenüber vertritt.

Dass es mit Blick auf die medizinische Versorgung durchaus ein Gefälle zwischen unterschiedlich wohlhabenden Bevölkerungsgruppen gibt, wird am Handlungsstrang rund um Krankenschwester Dorothy Crane deutlich, die sich um mittellose rumänische Immigrant:innen kümmert, die sich eine Behandlung im Krankenhaus nicht leisten können. Der einflussreiche und vermögende Unternehmer Aloysius Dawson hält sogar eine strikte Trennung unterschiedlich wohlhabender Gegenden für notwendig, da aus seiner Sicht die größte pandemische Gefahr von den Armen Londons ausgeht. Deshalb plant er, eine Mauer zu bauen, um die vermeintlich Gesunden von den Kranken zu separieren. Hier werden ein Prozess des *Othering* und soziale Spannungen deutlich, die von einer Pandemie ausgelöst werden, die in Wirklichkeit eine kollektive Bedrohung darstellt und realistisch betrachtet nur gemeinsam als Gesamtgesellschaft überwunden werden kann.

Auch die wirtschaftlichen Auswirkungen der Spanischen Grippe werden durch die Interaktion mit einigen NPCs deutlich, etwa an einem durch die Quarantäneverordnungen erblühenden Schwarzmarkt. So können beispielsweise bei Rakesh Chadana, einem ehemaligen Armeesanitäter, der jetzt als Totengräber am Pembroke Hospital arbeitet, diverse Gegenstände zur Verbesserung von Waffen oder zur Herstellung von Medizin erstanden werden, und der Krankenwagenfahrer Milton Hooks nutzt das Pembroke Hospital zum Schmuggeln von Waffen. Auch die Händlerin Loretta Swanborough versucht in den Straßen Whitechapels Geld zu verdienen, indem sie ein vermeintliches Heilmittel gegen die Spanische Grippe verkauft, dessen Wirkungslosigkeit sie allerdings im Gespräch unverblümt zugibt. Generell gilt für viele Charaktere, dass sie mit oft moralisch fragwürdigen Taten um ihr Überleben in einer ins Chaos gestürzten Stadt kämpfen müssen. So lassen sich zum Beispiel die Krankenschwester Hawkins und der Krankenwagenfahrer Hooks von Patient:innen bezahlen, um für sie eines der wenigen freien Betten im Pembroke Hospital zu organisieren. Der Zusammenbruch der öffentlichen Ordnung führt so auch zum moralischen Verfall bei individuellen Mitgliedern der Gesellschaft.

Die staatliche Autorität, oder besser: deren Abwesenheit, wird ebenfalls illustriert. So berichten nahezu alle Charaktere, auf die man in der Nähe der Docks trifft, dass die öffentliche Ordnung in diesem Teil der Stadt komplett zusammengebrochen sei und nun kriminelle Gangs wie die »Wet Boot Boys« die Kontrolle übernommen hätten. Im Gespräch mit Detective Charles Jerome Albright erklärt dieser, dass auch zahlreiche Polizisten an der Spanischen Grippe erkrankt seien und deshalb schlicht nicht genug Personal vorhanden sei, um die Sicherheit in allen Teilen Londons zu gewährleisten. Um die demoralisierte Bevölkerung nicht noch weiter zu verunsichern, berichten die Londoner Zeitungen nicht über die aktuelle gesundheitliche Lage, wie der Journalist Clayton Darby beklagt. Er macht sich deshalb pflichtbewusst auf den Weg in die am meisten betroffene

nen Bezirke, um die Wahrheit über die Spanische Grippe und ihre Folgen zu dokumentieren. Dass trotz der katastrophalen Zustände in London nicht alle Bewohner:innen die Pandemie, gerade zu Anfang, als ernsthafte Bedrohung ansahen, wird im Gespräch mit der Witwe Hsiau Shun deutlich, die man im Northbridge-Friedhof antrifft. Ihr Ehemann Matthew starb an der Pandemie und nun gibt sie sich die Schuld, die Krankheit nicht eher ernst genommen zu haben. Vielmehr hätten sie und Matthew zu Beginn noch über seine Erkrankung gescherzt, bis es dann letztlich zu spät war und er daran verstarb.

Dieser keineswegs vollständige Überblick über einige im Spiel auftauchende NPCs macht bereits in Ansätzen deutlich, dass mit so gut wie jedem Gespräch für die Spieler:innen die Chance besteht, einen weiteren Aspekt der Spanischen Grippe und ihrer Auswirkungen kennenzulernen. Welcher Gesamteindruck hierbei am Ende tatsächlich rezipiert wird, hängt maßgeblich davon ab, mit welchen Charakteren die Spieler:innen wie interagieren. Generell gilt aber, dass die Spanische Grippe auf dieser Ebene des Spiels, genauso wie auf der Ebene der Spielwelt und Atmosphäre, theoretisch das komplette Spiel über präsent ist. Auch inhaltlich bestätigt sich das bereits beschriebene Bild einer am Abgrund stehenden Stadt, deren Bewohner:innen kollektiv auf die eine oder andere Weise von der Spanischen Grippe betroffen sind und versuchen, die durch die Pandemie ausgelösten katastrophalen Umstände in London zu überstehen.

Zusammenfassung und Fazit

Gemessen an den Todeszahlen kann die Spanische Grippe bis heute als eine der schlimmsten Pandemien der Menschheitsgeschichte eingeordnet werden. Dementsprechend überraschend ist die Feststellung, dass sie bis heute sowohl in der Erinnerungs- als auch der Populärkultur kaum inszeniert wird. Das digitale Horrorpiel *Vampyr* ist hier eine seltene Ausnahme, da es die Pandemie prominent thematisiert, auch wenn Geschichte, Fiktion und übernatürliche Elemente häufig verschwimmen. Die Spanische Grippe taucht hier auf den Ebenen der Spielwelt und Atmosphäre, der Haupthandlung und der Interaktion mit den NPCs auf. Abgesehen von der Handlungsebene, wo ihre Bedeutung im Laufe des Spiels erst abnimmt, dann aber als eigentlicher Auslöser der fiktiven Vampirkrankheit wieder prominent auftaucht, bleibt sie auf den beiden anderen Ebenen das komplette Spielerlebnis hindurch gegenwärtig. Sie hat also sowohl hinsichtlich der Form als auch in Bezug auf die Narration des digitalen Spiels *Vampyr* gewichtigen Stellenwert und erfüllt dementsprechend die von Arno Görgen formulierten Bedingungen einer *funktionalen Störung*. In noch stärkerem Maße gilt dies in dem vorliegenden Spiel für die fiktive Vampirkrankheit, nichtsdestotrotz ist die Spanische Grippe mehr als nur ein austauschbarer historischer Hintergrund. Denn obwohl *Vampyr* aufgrund seines Charakters als Horrorspiel die historische Pandemie zugespitzt darstellt, ist das vermittelte Bild der Spanischen Grippe überraschend vielschichtig.

Im Spiel hat sie London ins absolute Chaos gestürzt. Die staatliche Ordnung ist nahezu komplett zusammengebrochen und öffentliche Einrichtungen wie beispielsweise Krankenhäuser sind mit der Situation völlig überfordert. Verzweifelt und bisher erfolglos wird nach einem Gegenmittel gesucht. Der Tod ist als Bedrohung allgegenwärtig und die Opfer der Seuche werden notgedrungen in Massengräbern verscharrt. Unter den

Menschen, die noch nicht von der Spanischen Grippe dahingerafft wurden, herrscht Resignation und Trauer und sie müssen tagtäglich um ihr Überleben kämpfen. Dabei greifen sie auch nicht selten zu unmoralischen Mitteln, was das Bild einer außer Kontrolle geratenen Stadt noch verstärkt. Wie so häufig in Krisen leiden auch im Fall der Spanischen Grippe die Armen mehr als die Wohlhabenden, was nicht selten zu gesellschaftlichen Spannungen führt. Die meisten Menschen bleiben darüber hinaus zu Hause und meiden den Kontakt mit anderen weitestgehend, um das Risiko einer Ansteckung zu minimieren.

Da es sich bei der Spanischen Grippe um ein wenig bekanntes historisches Phänomen handelt, lässt sich vermuten, dass für die meisten Spieler:innen eine klare Differenzierung von historischen und fiktiven Elementen des Spiels nicht immer leichtfällt. Da die Pandemie aber auf den beschriebenen Ebenen zu einem großen Teil das komplette Spiel über eingebunden wird, kann eine Rezeption derselben als einschneidendes historisches Ereignis durchaus angenommen werden. *Vampyr* hat damit das Potenzial, einen zumindest bescheidenen Beitrag dazu zu leisten, die Spanische Grippe in die Erinnerungskultur zu integrieren.

Neben der Spanischen Grippe thematisiert *Vampyr* noch zahlreiche andere Themen, die dem Erkenntnisinteresse einer geschichtswissenschaftlichen Studie entsprechen, beispielsweise den Umgang mit psychischen Erkrankungen im frühen 20. Jahrhundert oder den Kampf um Gleichberechtigung und das Frauenwahlrecht. Deren Darstellungen sind zwar nicht so vielseitig wie die der Spanischen Grippe, für einen Vergleich mit der Inszenierung in anderen digitalen Spielen böten sie sich aber durchaus an.

Literatur

- Gerste, Ronald D.: Wie Krankheiten Geschichte machen. Von der Antike bis heute, Stuttgart, 2019.
- Görgen, Arno: »Funktionale Störungen der Normalität. Krankheit in der Populärkultur«, in: Sascha Bechmann (Hg.): Sprache und Medizin. Interdisziplinäre Beiträge zur medizinischen Sprache und Kommunikation, Berlin, 2017, S. 215–238.
- Hieronymus, Marc: Krankheit und Tod 1918. Zum Umgang mit der Spanischen Grippe in Frankreich, England und dem Deutschen Reich, Köln, 2006.
- Michels, Eckard: »Die ›Spanische Grippe‹ 1918/19. Verlauf, Folgen und Deutungen in Deutschland im Kontext des Ersten Weltkriegs«, in: Vierteljahreshefte für Zeitgeschichte 58 (2010), S. 1–33.
- Pfister, Eugen: Nobody expects the Spanish flu! Die von der Populärkultur vergessene Epidemie, 12.05.2020. Online unter: <https://hccd.hypotheses.org/517> (letzter Zugriff: 03.08.2020)
- Pfister, Eugen: »Vampyr« (Fallstudie 0), 28.05.2019. Online unter: <https://hgp.hypotheses.org/465> (letzter Zugriff: 07.08.2020)
- Rengeling, David: Vom geduldigen Ausharren zur allumfassenden Prävention. Grippe-Pandemien im Spiegel von Wissenschaft, Politik und Öffentlichkeit, Baden-Baden, 2017.

Salfellner, Harald: Die Spanische Grippe. Eine Geschichte der Pandemie von 1918, Prag, 2018.

Spinney, Laura: 1918 – Die Welt im Fieber. Wie die Spanische Grippe die Gesellschaft veränderte, München, 2018.

Spiele

Vampyr (Focus Home Interactive 2018, E: Dontnod Entertainment)