

Angst vor Epidemien

Niemand ist immun gegen Bilder

Ob "Outbreak", "Contagion" oder "Plague Inc.": Filme und Videospiele haben unseren Blick auf Epidemieszenarien geprägt und verzerrt. Es ist wichtig, wie wir uns fürchten.

Eine Analyse von **Johannes Franzen**

29. Februar 2020, 20:14 Uhr / [378 Kommentare](#)



Die Macht der Infektionsfiktionen: die gelben Anzüge aus "Outbreak" (links) und die Simulation eines weltvernichtenden Virus in "Plague Inc." (rechts) © Warner Bros./ Ndemicrocreations

Angst ist eines der am häufigsten ästhetisierten Gefühle in der Kulturgeschichte. Ganze Genres wie der Horrorfilm oder die Gruselgeschichte beruhen darauf. Infektionsfiktionen wie in den Filmen *Outbreak* oder *Contagion* spielen erfolgreich mit der Angstlust der Zuschauer. Was aber, wenn es wie jetzt zum realen Ernstfall kommt: Ist unser Blick aufs tatsächliche Geschehen möglicherweise getrübt durch Bilder und Stimmungen aus all diesen Erzählungen?

Die Berichterstattung über die Ausbreitung des Coronavirus

[<https://www.zeit.de/thema/coronavirus>] in den vergangenen Wochen erzeugte scheinbar vertraute Ausnahmesituationen: Menschen in Schutzanzügen, hastige Hamsterkäufe [<https://www.zeit.de/politik/2020-02/notvorrat-hamsterkaeufe>]

coronavirus-quarantaene-lebensmittel-supermarkt-desinfektionsmittel], bestürzt dreinschauende Politiker vor Bildschirmen mit Landkarten, die sich teilweise rot gefärbt haben. Das sind Bilder, die wir aus Filmen kennen und die weitere Bilder aus diesen Filmen herbeirufen. Um das Unsichtbare des Virus sichtbar, womöglich begreifbar zu machen, illustrieren wir unsere Ängste mit Versatzstücken aus erfundenen Geschichten. Die Überblendung von Fiktion und Realität ist ein Problem, denn diese Geschichten wurden entworfen, um uns zu Spannungsvoll zu unterhalten, und nicht, um auf den Fall einer tatsächlichen Pandemie vorzubereiten, die ja vor allem klare Sicht und besonnenes Handeln erfordert.

Es ist eine seltsame und erschreckende Beobachtung, dass so gut wie jede menschliche Angst irgendwann zum Material für kulturelle Spiele wird. In China etwa wurde gerade das Videogame *Plague Inc.* verboten, das es den Spielern ermöglicht, einen Krankheitserreger zu verkörpern. Ziel ist die Auslöschung der Weltbevölkerung. *Plague Inc.* funktioniert wie ein klassisches Strategiespiel, allerdings bewegt man keine Armeen auf einer Weltkarte, sondern sorgt für die Verbreitung einer tödlichen Krankheit. Etliche Millionen Menschen haben *Plague Inc.* seit 2012 bereits gespielt, aber man würde doch zunächst davon ausgehen, dass zumindest jetzt, da eine reale Pandemie droht, die Menschen anderes im Sinn haben, als eine Pandemie zu spielen. Und doch: Das Gegenteil ist der Fall. Seit sich im Dezember 2019 die Erkrankung zunächst in China ausbreitete, wurde dort das Spiel erneut zu einem Bestseller. In den App-Stores schoss der Titel auf Platz 1. Ähnlich verhielt es sich bereits während der Ebola-Epidemie in Westafrika vor einigen Jahren. Auch in dieser Zeit stiegen die Verkaufszahlen des Spiels beachtlich an.

Die Entwickler des Spiels verkünden, *Plague Inc.* solle "realistisch" und "informativ" sein [<https://arstechnica.com/gaming/2020/01/plague-inc-maker-dont-use-our-game-for-coronavirus-modeling/>], und nicht dazu dienen, ernste Ereignisse zu dramatisieren. Aber es handele sich ja nur um ein Spiel; verlässliche Informationen über das Coronavirus solle man sich lieber bei der Weltgesundheitsorganisation holen. Hier deutet sich das schmutzige Geheimnis des Erfolgs von *Plague Inc.* an: Man kauft ein Spiel eben nicht in erster Linie, um sich zu informieren (dafür gibt es Bücher, Zeitungen und Wikipedia), sondern um unterhalten zu werden. *Plague Inc.* greift, wie andere Spiele dieser Art, das psychologische Phänomen der Angstlust auf und macht so kollektive Formen von Paranoia und Panik konsumierbar. Dabei handelt es sich um einen natürlichen und traditionsreichen Vorgang. Der Erfolg von *Plague Inc.* ist nur ein Beispiel für

die seltsamen Windungen unseres kulturellen Appetits, etwa dass gerade die Dinge, vor denen wir am meisten Angst haben, uns dazu einladen, mit ihnen zu spielen, uns an ihnen zu ergötzen.

Der hehre Wunsch nach Katharsis?

Dieser rätselhafte Vorgang beschäftigt die Literaturtheorie seit ihrer Entstehung. Aristoteles erklärte die Tatsache, dass Menschen sich Tragödien ansehen, mit der kathartischen Wirkung von Mitleid (*eleos*) und Furcht (*phobos*), die die Zuschauer von unangenehmen Leidenschaften reinigen soll. Ein früher und einflussreicher Versuch, die peinliche Beobachtung zu erklären, dass Menschen einen Teil ihrer Freizeit investieren, um Erzählungen von schrecklichen Dingen zu genießen. Aber ob es wirklich der Wunsch nach Katharsis ist, der die Leute dazu bringt, sich jetzt ein Spiel wie *Plague Inc.* zu kaufen? Es gibt Anzeichen dafür, dass an den Entwicklern womöglich doch das Gefühl nagt, Teil einer frivolen Kultur zu sein, die sich zynisch am Leid anderer erfreut und damit auch noch Geschäfte macht. Für die Opfer von Ebola riefen sie zu einer Spendenaktion auf [<https://www.gamestar.de/artikel/plague-inc-spieler-spenden-76000-us-dollar-fuer-anti-ebola-kampf,3082407.html>].

Dass Fiktionen den Schrecken genießbar machen, ist eine ständige Quelle kultureller Ängste, wie die zahlreichen Kontroversen um Gewalt in Büchern, Filmen, Serien oder Videospielen zeigen. Dazu gehört die Angst davor, Jugendliche könnten durch die fiktiven Taten zu realen Verbrechen verführt werden. Oder die Befürchtung, Menschen könnten abstumpfen gegenüber tatsächlichem menschlichen Leid. So wie der Ernstfall des Schreckens offenbar die Freude am Schreckenspiel erhöht, wird auch die Empörung über diese Spielfreude lauter.

Das Verbot von *Plague Inc.* in China ist Ausdruck dieser Empörung. Das mag daran liegen, dass man die Narrative kontrollieren möchte, die das Angstverhalten der Menschen beeinflussen. Wie wir uns fürchten, ist bedeutend. Die zahlreichen Bücher, Filme, Serien und Videospiele etwa, die sich mit den Themen von Infektion und Kontamination beschäftigen, haben einen großen Einfluss auf die Wahrnehmung eines Ereignisses wie der drohenden Corona-Pandemie.

Unsere Ängste werden nicht nur bebildert von kulturindustriellen Erzeugnissen der jüngeren Zeit. Auch Versatzstücke aus Klassikern tragen dazu bei, wie Giovanni Boccaccios *Decamerone*, dessen Rahmenerzählung darauf beruht, dass sich eine Gruppe von Menschen vor der Pest versteckt und sich zur Ablenkung

gegenseitig Geschichten erzählt. Oder Albert Camus' allegorischer Roman *Die Pest*, der anhand eines Epidemieausbruchs politische und philosophische Themen verhandelt.

Wir können lernen, uns besser zu fürchten

Vor allem aber wird die Imagination des Schreckens beeinflusst von populären Erzählformen wie eben dem Film *Outbreak* (1995) mit Rene Russo und Dustin Hoffman, in dem das tödliche Virus zunächst durch einen Affen übertragen wird. Oder in Steven Soderberghs *Contagion* (2011), wo Gwyneth Paltrow den Virus von einer Geschäftsreise nach China mitbringt. Im Trailer zu *Contagion* [<https://www.youtube.com/watch?v=4sYSyuuLk5g>] wurde mit den Schriftzügen "One contact..." und "No one is immune ... to fear" geworben. Im Wesentlichen sind so gut wie alle Zombie- und Vampirerzählungen auch Narrative der Infektion. Serien wie *The Walking Dead* oder Videospiele wie *The Last of Us* nutzen die Szenarien der viralen Katastrophe, um dramatische Effekte zu erzeugen. Das Game *A Plague Tale* schickt ein junges Geschwisterpaar durch ein von der Pest verwüstetes mittelalterliches Szenario. Die Infektionsgefahr wird hier durch Horden von Ratten dargestellt.

In all diesen Fiktionen begegnet man immer wieder ähnlichen narrativen Mustern. Da wäre zunächst das bedrohliche Szenario der Einkreisung, der Umzingelung des Gesunden durch das Kontaminierte. Es lässt sich aufgrund seines zeitlich linearen Verlaufs sehr gut erzählen. Das geht einher mit dem Effekt der räumlichen Verengung. Er evoziert eine Panik des Eingeschnürtwerdens: Gerade war die Krankheit noch auf einem anderen Kontinent, dann im eigenen Land, dann in der eigenen Stadt und jetzt nebenan. Zugleich dramatisieren diese Erzählungen aber auch die Angst vor den Körpern anderer Menschen. In *Outbreak* ist der Übertragungsherd zunächst ein Affe, dessen Unheimlichkeit in der geläufigen Ähnlichkeit und Unähnlichkeit zum Menschen klar markiert ist. Der Horror entsteht, wenn sich diese Unheimlichkeit auf andere Menschen überträgt. Und auch hier spielt der Aspekt der nahenden Bedrohung eine Rolle: Erst sind sie es die Fremden, dann Menschen, die man kennt, dann das engste Umfeld. Intime Berührungen ("One contact..."), eigentlich die Quelle von Sicherheit und Wärme, werden aufgeladen mit Gefahr. Jede Umarmung, jeder Kuss steht unter Verdacht.

So wird spannungsreiches Misstrauen erzeugt, das auch immer eine politische Seite hat. Soziale Ängste spielen in Infektionsfiktionen eine wichtige Rolle. Rassismus, Antisemitismus oder Homophobie gehören zu geläufigen und oft gar nicht einmal unterschwelligen Botschaften dieser Narrative. Die Angst vor den

Körpern der anderen ist etwas, was sich unmittelbar zur Politisierung eignet. Im besten Fall werden diese Fragen bereits im Werk auf eine intelligente Art reflektiert; die populären Erzählungen der Ansteckung haben auch eine Reihe von Schurken hervorgebracht, den Panikmacher, der die Krankheit nutzt, um Aufmerksamkeit für sich selbst zu erzeugen, den Profiteur, der die Krankheit zur Waffe machen möchte. Im schlimmsten Fall aber transportieren und verstärken sogar reflektierte Narrative die in einer Kultur vorhandenen Ressentiments.

Fiktionskompetenz entwickeln

Es erscheint daher angemessen, gerade in Zeiten realer Bedrohung, über die Angst vor der Krankheit auch im kulturwissenschaftlichen Sinne nachzudenken. Das heißt, Angstanalysen vorzunehmen, die unseren persönlichen Haushalt an Bildern, Szenen und Stimmungen berücksichtigen. Eine solche kritische Inventur hilft dabei, ungerechtfertigte oder übertriebene Ängste einzuhegen. Das ist wichtig, weil irrationale Furcht zu irrationalen Handlungen führt, und weil sie möglicherweise den Blick auf Ängste verstellt, die man tatsächlich haben sollte. Außerdem hilft eine solche Selbstbefragung dabei, mediale Erzählungen über die Krankheit besser lesen zu können. Denn auch die Berichterstattung über reale Ereignisse bedient sich oft bewusst oder unbewusst der Ästhetik von künstlerischen Infektionserzählungen. Auch Medien wollen unterhalten und bedienen dabei zuweilen die Angstlust des Publikums auf eine ähnliche Art wie Fiktionen.

Solch eine Reflexion kann auch bewirken, dass wir Erzählungen, die mit unserer Angstlust spielen, künftig mit angemessener Fiktionskompetenz konsumieren. Denn diese Narrative sind eben keine frivolen Spielereien mit dem Schrecken. Sie nehmen eine wichtige kulturelle Rolle ein. Sei es, weil sie tatsächlich eine reinigende Wirkung haben, sei es, weil sie uns in Zeiten der Ohnmacht ein Gefühl von Macht geben, sei es, weil sie die Lust an der Angst in geordnete Bahnen lenken. Wir können lernen, uns besser zu fürchten. Zur Arbeit an der Angst gehört eben auch das Spiel mit der Angst. Vielleicht war es deshalb ein großer Fehler, *Plague Inc.* in China zu verbieten.