

«Pandemie» – jetzt erst recht!



Okay, das war's! Keine Schweinegrippenpandemie, diesmal. Die verschmähten Impfdosen werden verscherbelt, die Pandemiepläne abgelegt, Beat Schlatter wird wieder lustig. Macht sich da nicht eine innere Leere breit, bevor die nächste Pandemie ausgerufen wird? Doch der Markt weiss Rat, wie immer.

Für einen allenfalls erforderlichen Zeitvertreib hat nämlich der deutsche Pegasus Spieleverlag vorsorglich das Brettspiel «Pandemie» auf ebendiesem Markt geworfen (auf Französisch bei Filosofia), und es erreichte in Deutschland immerhin die Endrunde zum Spiel des Jahres 2009. Bevor falsche Befürchtungen aufkommen: Nein, es ist keines dieser jugendverrohenden Killergames à la «Eile mit Weile», denn ein Spieler kann den anderen nicht durch infiziertes Anhusten auf dem gleichen Feld aus dem Spiel werfen. Es ist ein so genanntes «kooperatives Spiel», bei dem die Mitspieler gemeinsam eine Schlacht gegen einen äusseren Gegner schlagen, die Pandemie eben.

«Pandemie» ist ebenso global wie heutige Epidemien. Auf dem Weltkarten-Spielfeld glimmen Herde aus vier verschiedenen Seuchen in Form von farbigen Steinen. Mit jeder Runde greifen die Seuchen auf weitere Städte über (keine schweizerischen!), umso mehr, wenn eine Epidemiekarte gezogen wird. Erhält eine Stadt ihre vierte Seuche, infiziert ein «Ausbruch» alle Nachbarstädte. Mutationen und virulente Stämme verschärfen die Situation in der kürzlich veröffentlichten Erweiterung des Spiels («Auf Messers Schneide»). Nimmt die Verseuchung überhand, etwa mit acht Ausbrüchen, zwingt sie die Welt in die Knie, das Spiel ist verloren, für alle.

Doch wo Gefahr ist, wächst auch das Rettende. Das Schicksal der Menschheit liegt in der Hand der Spieler, aber die Zeit drängt! Sie können auf der Karte von Ort zu Ort ziehen und Krankheiten behandeln (Seuchensteine entfernen), sie können Forschungsstationen bauen, mit denen man einfacher reisen sowie Heilmittel erforschen kann. Wer ein Set gleichfarbiger Karten zusammenbekommt, hat ein Gegenmittel gefunden. Mit allen vier Gegenmitteln ist die Pandemie besiegt, alle haben gewonnen. Die Menschheit ist gerettet!

Wir leben heute in einer hochspezialisierten Gesellschaft. Selbst das Menschheitsretten schaffen die Ärzte nur noch arbeitsteilig mit anderen. In «Pandemie» erhält jeder Spieler eine Spezialisten-Rolle: Neben dem Arzt retten nicht nur die Forscherin (weiblich!) und der Wissenschaftler kräftig mit, es bedarf auch des Betriebsexperten, der die Einrichtungen aufbaut, und des Logistikers, der Mensch und Material verschiebt. Kommt uns das nicht aus dem realen Pandemieleben der letzten Monate irgendwie bekannt vor? Epidemiologin (weiblich!), Feldforscher oder Krisenmanager bereichern die erweiterte Version. Jeder unter den Spezi-

alisten kann bestimmte Aktionen besser durchführen als die Kollegen. Der Arzt etwa vermag Seuchenherde besonders gut auszulöschen, beinahe in Schwarzenegger-Manier.

Die besondere Würze des Spiels liegt darin, dass die Spezialisten-Spieler bestes Teamwork an den Tag legen und ihre Strategien in Diskussionen abstimmen müssen, wollen sie den Weltuntergang abwenden. Sollen die Kräfte eher für die Erforschung eines Gegenmittels eingesetzt werden oder dafür, Seuchenherde vor Ort klein zu halten? Aber Achtung: «Der Spielspass leidet, wenn ein einzelner, geübter Spieler die Führungsfunktion übernimmt und allen erklärt, was sie zu tun haben», so der NZZ-Spieletester. Kennen wir dieses Phänomen nicht auch aus der gesundheitspolitischen Exekutive?

Das kooperativ-harmonische Spielkonzept kapituliert allerdings in der Erweiterung letztlich doch vor dem Drang nach Hochspannung und Konfrontation: Der «Bioterrorist», ein Mitspieler, streut im Verborgenen eine zusätzliche Seuche, ruiniert Forschungsstationen und das ganze Menschenrettungswerk der anderen. Die können ihn aber gefangennehmen, womit wir wieder im Dunstkreis von «Eile mit Weile» angelangt sind.

Gesellschaftsspiele sind heute ebenso globalisiert wie Pandemien. Bekanntlich erweckt Globalisierung aber den Drang nach Regionalisierung. Das Globalspiel Monopoly hat seit jeher auf nationale Varianten gesetzt. Gibt es bald eine «Swiss Edition» von «Pandemie», passend zum derzeitigen Einbürgerungs-Spielbestseller «Helvetiq»? Die Erweiterung von «Pandemie» hält sogar Blankokarten für eigene Ideen parat! Und warum soll sich nicht die geschätzte Leserschaft dieser Blätter die Zeit zwischen den Pandemien damit produktiv vertreiben, so etwas auszuhecken? Die Wikipedia wird ja auch von den Usern gemacht.

Sogenannte «Themenspiele» wollen die Wirklichkeit vereinfacht abbilden. Erfahrungen mit der helvetischen pandemischen Wirklichkeit werden Sie in den letzten Monaten sicher genug gemacht haben. Deshalb ergeht hier ein Aufruf an die SÄZ-Leser, mir Ihre eigenen Ideen für ein «Pandemie Schweiz» zu mailen. Welche Rollen sollen verteilt werden? Auf welchem Spielfeld findet es statt? Wie sehen Bedrohungslage und «Worst-Case» aus? Welche Möglichkeiten bestehen, die Krankheit einzudämmen? Wer macht den «Terroristen»? Wer sind die Helden? Welche Ereigniskarten schaffen Unvorhergesehenes? Bei ausreichenden Rückmeldungen werden die interessantesten Vorschläge in wenigen Wochen in diesem Blatt präsentiert, auf Wunsch gerne anonymisiert. Faites vos jeux!

Eberhard Wolff*

* PD Dr. rer. soc. Eberhard Wolff ist Kulturwissenschaftler, Medizinhistoriker und Mitglied der Redaktion Medizingeschichte der Schweizerischen Ärztezeitung.