

# Juli Zehs Roman **Spieltrieb**

## verliert sich in Details – und vermittelt doch wenig

Manchmal sind Bücher schlecht, obwohl sie das Zeug dazu haben, gute Bücher zu sein. Juli Zehs *Spieltrieb* ist eines davon. Der Roman, der im Bonn des Jahres 2004 endet und auf einer Privatschule spielt, hängt zwischen den Generationen. Eigentlich möchte er ein Roman für Erwachsene sein, klingt aber mitunter wie die abgekühlten Rachephantasien eines Schulmädchens. Eher zufällig erscheint da die großartige Sprache, die einem, zusammen mit dem gut gebauten Spannungsbogen, die Lektüre leicht macht.

Ada ist 14, als sie auf das Bonner Privatgymnasium Ernst Bloch kommt. Sie gilt als schwierig – wie könnte man jemanden, der grundlos einen Mitschüler zusammenschlägt, auch anders nennen. Auf ihrer neuen Schule lernt sie im zweiten Jahr den Halbägypter Alev kennen, der spielsüchtig ist und diese Sucht gerne an seinen Mitmenschen auslebt. Es ist ihm ein Leichtes, Ada dazu zu bewegen, ihren Sport- und Deutschlehrer Smutek zu verführen, wobei er sie photographiert. Die Erpressung des Lehrers gerät zum Ritual, das Alev und Ada wöchentlich wiederholen und dabei immer neue Photos anfertigen. Hauptsächlich geht es ihnen um das Spiel. Insofern ist der Roman konsequent. Vor Gericht endet der Fall erst, nachdem Smutek Alev krankenhaushausreif prügelt, als dieser ihm verkündet, dass das Spiel nun vorbei sei. Für Ada ist es dies jedoch nicht: Als Zeugin verteidigt sie ihren Lehrer erfolgreich mit einem ausgearbeiteten Plädoyer.

Soweit die Haupthandlung des Romans, die mit einer Menge kleiner Anekdoten und zeitgeschichtlichen Bezügen verfüllt wird. Dabei ist das Geschehen um den Selbstmord des Geschichtslehrers Höfling noch die wärmste und menschlichste Geschichte, die erzählt wird. Vieles bleibt kalt und oft vage, während manch anderes ärgerlicher Weise bis zum Erbrehen wiederholt wird. So etwa die Behauptung, Ada sei intelligent, die in ihrer Häufigkeit so auffallend ist, dass man sich unwillkürlich fragt, ob das Buch überhaupt einen Lektor gesehen hat. Oder spiegelt sich darin gar die Erwartung eines dummen Lesers, der vergisst, was er dreißig Seiten zuvor bereits gelesen hat? Ebenso die Beschreibung der Richterin, genannt „die kalte Sophie“, die als Erzählerin schon zu Beginn des Romans der Weisheit alle Ehre zu machen versucht. Ihr Auftreten wird durch die Eiseiligen angekündigt, denn es fällt, Welch Zufall, auf den 15. Mai: die Kalte Sophie. Über das Wetter an diesen Tagen in Bonn wird ausführlich räsoniert, nur leider unnötig kompliziert und ohne jegliche Ironie, die Zeh mitunter doch beherrscht. Es sind solche Kleinigkeiten, die das Buch zu einem Ärgernis geraten lassen, denn zwei große Stärken hat Juli Zeh in ihren bisherigen Romanen stets bewiesen: eine großartig zu lesende Sprache und die Kunst, Spannung aufzubauen. So wirken etwa die meisten Voraussetzungen bei weitem nicht so platt und konstruiert wie der Witz mit der „kalten Sophie“ – wobei auch dieser noch halbwegs annehmbar wäre, wenn nicht die Richterin in den folgenden Kapiteln nur noch bei diesem Namen genannt werden würde, statt die ihr dadurch zugesprochene Eigenschaft stärker

mit erzählerischen Mitteln zu gestalten. Unter solchen Nachlässigkeiten aber leidet die Lektüre erheblich.

Dieses Buch möchte uns etwas sagen, verstellt aber permanent den Blick darauf. Beispiel dafür sind etwa die Ausführungen zur Rechtsprechung, aber auch der Umgang mit der Frage, wie es dazu kommen konnte, dass die Schüler sich zu solchen Spielernaturen entwickelt haben. Die Fülle an Material und Ideen dazu, wie der frühere Entwicklungsweg Adas verlaufen sein könnte, erschöpft sich in Nebengeschichten, die keinen wirklichen Hintergrund bieten. Was fehlt, ist eine Vorgeschichte, die einen Kontext herstellen und aus den Personen ganze Menschen machen würde.

*Spieltrieb* will von allem etwas sein: Teil der philosophisch angehauchten Literatur der Gegenwart, aber zugleich auch ein großer Gesellschaftsroman. Auf Musil wird nicht nur angespielt, sondern auch explizit hingewiesen. Abrechnung möchte er sein: mit der neuen Schülergeneration, wobei vor allem die Frauen schlecht wegkommen, die als „Prinzessinnen“ bezeichnet zum Ziel unverhohlenen Hasses werden.

Dies alles ist zuviel und so manches ungeschickt verpackt. Um auf der Gesellschaft platt herumzudreschen, braucht man nicht soviel Platz – auch hätten verschiedene Essays dieser Aufgabe besser gerecht werden können. Besonders aktuell ist der Roman bestenfalls durch die zeitkritische Parallele zu dem Amoklauf im Erfurter Gutenberg-Gymnasium. Mit dem aus chronistischer Pflicht erwähnten internationalen Terrorismus (die Handlung umschließt den Zeitraum der Anschläge in Madrid) hat das Ganze allerdings nichts zu tun, denn an der Globalisierung leiden diese Kinder nicht, da sie sich das Leben als Spielbrett erfunden haben. Was eigentlich auch nichts Neues ist. Es genügt nicht, die deutschsprachige Literatur zu kennen und zu benutzen, um einen guten Roman zu schreiben. Vor allem auch dann nicht, wenn man die Hauptperson in wenigen Sätzen die Gegenwartsliteratur für nichtig erklären lässt, ohne dass ein besonderer Grund dafür genannt oder sich aus der Handlung ergeben würde.

Trotz der Fülle an schwierigen Themen ist *Spieltrieb* ein Buch, das man beiseite legt und vergisst. Schreiben ist hierin so sehr zum Handwerk verkommen, dass weder die Akteure sich von ihrer eigenen Geschichte berührt zeigen, noch der Leser von ihr berührt wird – und das wäre doch das Mindeste, was man von einem guten Buch erwarten dürfte.

BENEDIKT VIERTELHAUS

①

JULI ZEH: **Spieltrieb**. Roman.

Frankfurt a.M.: Schöffling, 2004.

576 Seiten. ISBN 3-89561-056-9. 24,90 Euro.