

„Wie war das? Erst kommt die Arbeit, dann das Vergnügen. Ich behaupte das Gegenteil. Erst kommt die Lust, dann die Bildung.“ (Kathrin Müller-Walde)

Thomas Feibel: Play Zone. Das letzte Spiel. Sauerländer, 2003

Inhalt/Klappentext

In der Play Zone gibt es nur eine Beschäftigung: das Spiel. Auf dem Computer, als Wette, als Quiz. Jederzeit und überall. Nur wer siegt, sammelt Punkte, und nur gegen Punkte erhalten die Menschen das Nötigste. Wer sein Leben setzt, kann sagenhaften Reichtum erlangen oder geht elend zu Grunde. Als der berühmte Spiele-Erfinder Minz verschwindet, wird seine Meisterschülerin Soni auf ihn angesetzt. Ihr Preis: Staatschef Salamar soll sie zum größten Star der Play Zone machen. Gemeinsam mit ihrem Freund Kenjo steigt Soni in die Schattenzonen der Spiele-Welt hinab. Noch ahnt sie nicht: Minz ist ganz nah - und hütet ein schreckliches Geheimnis. Das letzte Spiel hat schon begonnen ?

Leseprobe – Fumashis Tod

Fumashi saß am Holztisch seiner Zelle, die ganze Nacht. Immer wieder bediente er den kleinen elektronischen Würfel. Er las die Ziffern ab und übertrug sie in sein schwarzes Buch. Die letzte Mahlzeit, die ihm gereicht wurde, bestand aus scharfem Gemüse und rohem Fisch. Er rührte nichts davon an. Stattdessen füllte er fieberhaft die letzten Seiten. Einen Augenblick hielt er inne und sah zu, wie die Tinte trocknete. Zum ersten Mal war für ihn alles klar. Dann schrieb er weiter. Ihm blieb nicht viel Zeit. Hastig kratzte die Feder seines Füllers über das Papier.

Bei Sonnenaufgang holten sie ihn. Fumashi war bereit. Die Uniformierten benahmen sich auffallend höflich. Eine kleine Gruppe Gefangener unterbrach ihre Putzarbeit. Die Männer nickten dem MEISTER anerkennend zu und hielten die Autogrammkarte mit seinem Abbild hoch. Erst vor zwei Tagen hatte er auf ihren Wunsch hin einen ganzen Stapel signiert. Für seine Bewunderer. Offenbar hatte er noch welche. Die anderen Gefangenen im Block zollten ihm Respekt, indem sie die Daumen für ihn kreuzten. Flankiert von den beiden Uniformierten überquerte Fumashi die in den Felsen gehauene Arena. Über den Zuschauerrängen hingen riesige Bildschirme. Sein letzter Gang wurde ins ganze Land übertragen. Die Zuschauer in der Arena kreuzten die Daumen für ihn, ein paar treue Anhänger hielten sein Foto in die Höhe. Fumashi atmete tief durch: die klare Luft, die helle Sonne. Im Licht des anbrechenden Tages verspürte er Glück.

Sogar Salamar war gekommen, um sich von ihm zu verabschieden. »Kein schlechtes Leben, MEISTER.« Salamar deutete auf den Monitor hinter sich. »Trotz alledem.« Fumashi riskierte einen kurzen Blick auf die angezeigte Ziffernfolge. Er kannte sie auswendig. Niemand hatte je so viele Gints gewonnen. Niemals zuvor war ein Punktstand höher gewesen und dann so abgrundtief ins Minus gesunken. »Hast du einen letzten Wunsch?«, erkundigte sich Salamar so leise, dass die Mikrofone seine Worte nicht übertrugen. Mit gesenktem Kopf hielt ihm Fumashi den elektronischen Würfel hin. »Ich würde ihn gerne in der Hand behalten, Sali.« »Sicher.« Salamar sah sich in der Felsenarena um und erhob die Stimme. »Nach dem Gesetz kann ein Spieler vor dem Tod seine Punktzahl einem Angehörigen übertragen. Möchtest du jemandem dein Gintskonto hinterlassen?« Fumashi wusste, dass er niemandem so viele Minuspunkte antun konnte. »Ich verzichte.« Feierlich überreichte er Salamar die schwarze Kladde. »Diese Aufzeichnungen sind für meine Tochter.« Salamar drückte seine Hand. »Respekt!«, sagte er schließlich. »Respekt!«, riefen die Zuschauer von den Tribünen.

Die Ziffern auf der Anzeigetafel drehten sich so lange, bis nur noch eine Null übrig blieb. Dann ließ Salamar die Tore öffnen.

Der MEISTER schritt hindurch, den elektronischen Würfel in der Hand. Die Zone der Atemlosigkeit. Der größte Champion der Play Zone drückte auf den Knopf seines Würfels. Ein letzter Test. Fasziniert starrte er auf die Ziffern. Noch immer konnte er es nicht fassen. Er gab noch eine andere Kombination ein. Er hatte Recht! Alle Zahlen waren richtig! Erst jetzt spürte er den Druck auf seinem Brustkorb und hob die Arme, um den Würfel weiter bedienen zu können. Er las die Zahl ab und lächelte. Wie berechnet! Fumashi öffnete den Mund, weil schon das Atmen durch die Nase schwer fiel. »Es stimmt«, jubelte er, als er kaum noch Luft bekam. »Das System stimmt.«

Seine Worte wurden ins ganze Land übertragen.

Einschätzung Kathrin Müller-Walde¹

Spannung	Humor	Action	Tiefe	Leselevel
xxxx		xxxx	x	Lesebeginner – Leserate

Jungen direkt bei ihren Leidenschaften abholen – genau das ist Feibel in *Play Zone* gelungen. Vom Computerspiel bis zum Spiel ohne Grenzen, um alles wird hier geschachert. Punkte sammeln um jeden Preis – auch um den des Todes – das ist der Lebensinhalt der Menschen in *Play Zone*. Für Vielleser Nicolai, 15, ist das eine „obercoole Idee, die ich so nie gedacht habe“. Doch auch Lesebeginner und Lesemuffel gaben *Play Zone* ihr O.K. Sie mochten den Plot und die reduzierte Sprache.

Aus einem Konzern, der einst Computerspiele herstellte, entwickelt sich ein Staat, der weltweit aggressiv expandiert. Auslöser der Eskalation ist ausgerechnet ein deutscher Außenminister, der zur *Play Zone* überläuft. Zentrale Leitfigur des Buches ist Fumashi, ein Siegertyp, reich und berühmt, bis schließlich auch er sein Leben setzt und verliert. Fumashis ärgster Feind ist seine Ex, die Führerin der Mother-Zone. Dort finden Looser, spielehassende Mütter und Kinder Unterschlupf. Breitschultrige, fette, keifende Frauen, bekleidet mit selbstgestrickten Pullovers und Schlapperhosen, halten die Fahne der Pflicht, Solidarität und Fürsorge hoch. Dabei reichen sie siegessicher Möhrensaft und Hirse vom Blech.

Feibel, der sich mit Kids und Computern bestens auskennt (er bringt jährlich einen Ratgeber heraus, der aktuelle Spielsoftware prüft und empfiehlt), spielt in *Play Zone* platt mit Klischees und sexuellen Vorurteilen. Das gibt es natürlich auch in vielen anderer Büchern für Jungen dieses Alters, aber Feibel scheint in diesem Fall besonders hemmungslos vorzugehen. So überraschte es mich, dass Susanne Herda in der *Süddeutschen Zeitung* auch nur ein gutes Haar an dem Buch gelassen hat und gar auf eine Fortsetzung dieses Science-Fiction-Krimis hofft. Ihr hat vermutlich gefallen, dass Fumashis hochintelligente Tochter, sinnigerweise heißt sie Soni, zusammen mit einem Jungen mit Gipsbein dem allerletzten Spiel der *Play Zone* überraschend ihren geläuterten Stempel aufdrückt. Beide erkennen schließlich, was Wunder, die Dark Side der *Play Zone* und entschließen sich dagegen vorzugehen.

Da ich von mehreren Jungen in verschiedenen Orten Deutschlands auf dieses Buch hingewiesen wurde, kam ich nicht umhin, es aufzunehmen. Wenn Ihr Ziel „positives Leseerlebnis“ heißt und Sie nach einem Buch suchen, das „nur“ durchgelesen werden soll, dann pfeifen Sie auf Kritik von Alice Schwarzer und legen es Ihrem Sohn unter den Weihnachtsbaum.

¹ Kathrin Müller-Walde: Warum Jungen nicht mehr lesen und wie wir das ändern können. Campus Verlag, 2005, S. 176/177

Für Müller-Waldes Buch wurden deutschlandweit mehr als 2000 Schülerinnen und Schüler nach ihren Leseinteressen befragt. Als ein Ergebnis dieser Recherche findet sich im Buch eine nach Lesealtern geordnete Leseliste mit 50 Tipps von Jungen für Jungen.

Kriterien eines guten Jungenbuches nach Kathrin Müller-Walde (S. 139/140)

1. Das Buch bereitet Lesevergnügen. = wichtigstes Kriterium
 - a. Der Text ist lustig.
 - b. Die Geschichte ist spannend und/oder aktionsgeladen.
 - c. Das Buch ist informative.
 - d. Der Text hat Tiefe.
2. Das Buch liest sich leicht.
3. Die Geschichte bietet dem Leser ein Szenario, das er sonst nicht durchleben würde.
4. Die Idee ist für den jugendlichen Leser neu. Er hat sie so noch nicht gedacht.
5. Der Autor vermittelt parallel zur Handlung Faktenwissen, das mit dem wirklichen Leben des Lesers nichts zu tun hat.
6. Die Geschichte bietet Gesprächs-/Diskussionsstoff über die eigentliche Geschichte hinaus.
7. Die Geschichte ist nur 200 Seiten lang.
8. Das Buch muss ein cooles Cover haben.
9. Die Schrift darf nicht so klein sein.

Kriterien von Jugendbuchautoren: Diese Kriterien wurden von den Jungen nicht benannt, aber toleriert.

10. Die Geschichte sollte in mindestens zwei Ebenen geschrieben sein. (zeitlich, inhaltlich, stilistisch)
11. Die Geschichte soll dem Leser „ein Stück zu groß“ sein, etwa wie ein Kleidungsstück, in das er hineinwachsen kann.
12. Die Geschichte sollte auch Erwachsenen gefallen.