

Collins, Suzanne: Die Tribute von Panem 1. Tödliche Spiele

Brot und Spiele – das sind die Hauptinteressen des Kapitols, der Hauptstadt des fiktiven Staates Panem. Für beides sorgen die 12 Distrikte, die das Kapitol grausam unterdrückt. Doch schlimmer als die Ausbeutung ihrer Ressourcen ist für die Menschen in den Distrikten die Pflicht, jedes Jahr zwei Jugendliche als "Tribute" zur Verfügung zu stellen, die sich in den "Hungerspielen" bis auf den Tod bekämpfen müssen.

Inhalt

In einer nicht näher spezifizierten Zukunft regiert in Nordamerika das übermächtige Kapitol über den Staat Panem. Dieser besteht aus 12 Distrikten, die das Kapitol mit Rohstoffen versorgen, deren Bewohner selbst aber zu großen Teilen in Armut leben. Die Handlung spielt 74 Jahre nach einem niedergeschlagenen Aufstand der Distrikte gegen das Kapitol. Das damals noch existierende Distrikt 13 wurde dabei vollständig zerstört, die anderen Distrikte werden seither von teilweise grausamen "Friedenswächtern" unter Kontrolle gehalten.

Zentrales Handlungselement des Romans sind die so genannten "Hungerspiele", eine grausame Fernsehshow, die das Kapitol zur Demonstration seiner Macht jährlich durchführt und in sämtliche Distrikte überträgt. Hierfür verlangt es von jedem Distrikt eine Jugendliche und einen Jugendlichen im Alter von 12 bis 18 Jahren als "Tribut", die in einer mit tödlichen Fallen ausgestatteten Arena bis zum Tod miteinander kämpfen müssen. Der letzte Überlebende geht als Sieger aus den Spielen hervor.

Als das Los für das weibliche Tribut aus Distrikt 12 auf die zwölfjährige Prim Everdeen fällt, meldet sich ihre ältere Schwester Katniss freiwillig für eine Teilnahme an den Hungerspielen. Gemeinsam mit dem männlichen Tribut aus ihrem Distrikt, Peeta Mellark, reist sie zum Kapitol, um sich dort auf die Spiele vorzubereiten.

Fasziniert und abgestoßen zugleich erlebt sie die Dekadenz des Kapitols, die auf der Ausbeutung der Distrikte beruht. Die Vorbereitungen auf die Hungerspiele beinhalten neben Kampftraining hauptsächlich die medienwirksame Positionierung in Fernsehauftritten und Interviews mit dem Ziel, die Sympathien des Publikums auf einzelne Teilnehmer zu ziehen, denen die Zuschauer in Form von Sponsorengeschenken in der Arena helfen können.

Während der Spiele selbst erweist sich Katniss, die durch illegale Jagd und Schwarzhandel seit Jahren das Überleben ihrer Familie gesichert hatte, als äußerst gut vorbereitet für ein Überleben in der Arena. Nach und nach sterben immer mehr ihrer Gegner, und sie beginnt Chancen auf einen Sieg zu sehen. Nach der Ankündigung einer Regeländerung, nach der zwei Tribute die Spiele gewinnen können, sofern sie aus demselben Distrikt stammen, sucht Katniss Peeta und beginnt, eine Liebesbeziehung zu ihm vorzutäuschen, um Sponsoren zu gewinnen.

Als Katniss und Peeta am Ende der Spiele tatsächlich die beiden letzten Überlebenden sind, wird die Aufhebung der vorherigen Regeländerung verkündet. Weder Katniss noch Peeta sind bereit, den anderen zu töten und setzen zum gemeinsamen Selbstmord an. In letzter Sekunde werden sie vom Spielleiter aufgehalten und ihr gemeinsamer Sieg wird ausgerufen.

Kritik

Der dystopische Roman zeichnet das Bild einer düsteren Zukunft, in der das Konzept "Brot und Spiele" in grausame Extreme getrieben wird. Die Inszenierung der Spiele als Fernsehshow ist ebenso erschreckend wie problemlos vorstellbar. Gerade das ist es, was mitunter den Reiz des Romans ausmacht: Die ausführliche Beschreibung der Eröffnungszeremonie, die Vorbereitung der Tribute durch Stylisten und die Selbstinszenierung der Teilnehmer gehören zu den interessantesten Aspekten, die die Geschichte zu bieten

hat. In den Dialogen zwischen Katniss und Peeta während der Vorbereitungszeit werden zudem grundlegende philosophische Fragen aufgeworfen: Wie verhält man sich im Angesicht des fast sicheren Todes? Ist man bereit zu töten, um selbst zu überleben? Wie bewahrt man in einer ausweglosen Situation seine Würde?

Nachdem die Tribute allerdings die Arena betreten haben, treten diese außergewöhnlichen Elemente stark in den Hintergrund. Die Handlung wird schnell auf abenteuerliche Aspekte und blutige Kampfdarstellungen reduziert, die zwar sicherlich eine schockierende Wirkung haben, zur Tiefe der Geschichte aber nur sehr selten beitragen. Dies liegt daran, dass die Hauptfiguren Katniss und Peeta zwar sehr sorgsam ausgearbeitet sind, die Persönlichkeiten der anderen Teilnehmer der Hungerspiele aber nicht greifbar und die Darstellungsweisen teilweise auch klischeehaft sind.

Der Roman ist spannend und kurzweilig geschrieben. Die geringe Komplexität der Sprache müsste zwar erfahrenen Lesern auffallen, dürfte aber dem Lesevergnügen von Jugendlichen nicht abträglich sein.

Mit Katniss und Peeta verfügt der Roman über ausführlich charakterisierte Identifikationsfiguren sowohl für Mädchen als auch für Jungen. Problematisch ist allerdings, dass durch die autodiegetische Erzählperspektive eine starke Fokussierung auf die Protagonistin stattfindet, die eine neben der Identifikation ebenso wünschenswerte Distanzierung erschwert.

Der Staat Panem ist zwar als dystopisches Gesellschaftsmodell ansprechend, aber nicht ausreichend durchdacht. Gerade im Vergleich zu J.K. Rowlings detailliert gezeichneter Harry-Potter-Welt fällt auf, dass Suzanne Collins offensichtlich nur die groben Züge ihrer Welt ausgearbeitet hat. Panem bleibt wenig greif- und vorstellbar. Was für die Figuren gilt, gilt auch für ihr Umfeld: Distrikt 12 wird ausführlich beschrieben, doch über die anderen Distrikte und selbst über das Kapitol erfährt der Leser vergleichsweise wenig. Angesichts der leidenschaftlichen Auseinandersetzung von Harry-Potter-Fans mit der Zaubererwelt, die sich auf diversen Fanseiten nachverfolgen lässt, kann davon ausgegangen werden, dass die Oberflächlichkeit der Welt von Panem auch Lesern der ursprünglichen Adressatengruppe auffällt.

Es sind grundsätzliche Zweifel angebracht, ob dieser Roman als Jugendbuch tatsächlich geeignet ist. Die philosophischen und gesellschaftskritischen Implikationen können nur allzu leicht überlesen und von den abenteuerlichen Aspekten der Geschichte in den Hintergrund gedrängt werden. Bei einer solchen Lektüre verliert der Roman daher sein kritisches Potential und beschränkt sich hauptsächlich auf die Zurschaustellung expliziter Gewalt. Die Angemessenheit einer solchen Darstellung in einem Roman für Jugendliche ist durchaus zweifelhaft, vor allem, da diese auf der Handlungsebene kaum kritisch reflektiert wird.

Fazit

Wie viele aktuell populäre Werke gehört *Die Tribute von Panem* weniger zur Jugend- als vielmehr zur [All-Age-Literatur](#). Erfahrene Leser sind sicherlich in der Lage, vom doppelsinnigen Potential des Textes zu profitieren und den Subtext zu reflektieren.

Problematisch wird das Buch jedoch bei einer eindimensionalen Lektüre, die sich auf die vordergründige Handlung beschränkt, und zwar vor allem aufgrund der unreflektierten Darstellung von Gewalt. Seine Eignung als Lektüre für Jugendliche ist daher äußerst fragwürdig.

Quelle: Iris Mende: Die Tribute von Panem 1. Tödliche Spiele. In: KinderundJugendmedien.de. Erstveröffentlichung: 22.11.2012. (Zuletzt aktualisiert am: 09.12.2021). URL: <https://www.kinderundjugendmedien.de/kritik/jugendroman/516-collins-suzanne-die-tribute-von-panem-1-toedliche-spiele>. Zugriffsdatum: 28.03.2024.