Gesellschaftsspiel von Dora Zwickau

Isabelle, Annika und Dagmar – drei Frauen einer Familie, drei Einzelkämpferinnen, die sich fremd geworden sind. Als ein Schicksalsschlag sie wieder zusammenführt, versetzt eine Eilmeldung die Welt in helle Aufregung. Ein Tech-Investor plant eine Revolution: gesellschaftliche Mitbestimmung für alle, ganz einfach, per App. Starten soll diese visionäre Idee ausgerechnet bei ihnen, in Weimar.

Doch hier trifft hoffnungsvoller Optimismus auf eine gespaltene Gesellschaft. Ist das der demokratische Neustart? Oder der Anfang vom Ende?

978-3-492-07386-8
Hardcover mit Schutzumschlag / 288 S.

Über die Autorin

Dora Zwickau studierte Politikwissenschaft, Geschichte und Werbetexten in Mannheim und Hamburg, lebt inzwischen in London und arbeitet als Content Strategist für Start-Ups und globale Unternehmen. Sie ist großer Podcastfan und lässt ihre Lieblingsformate – unter anderem *Lage der Nation* – fiktionalisiert in »Gesellschaftsspiel« auftauchen. Sechs Jahre lang arbeitete sie an dem Manuskript. Manchmal schrieb sie dabei einer Welt hinterher, die sich rasant weiterentwickelte. Im Zuge der Aktualität flossen noch bis kurz vor Druckschluss im April 2025 letzte Änderungen ein.

Zum Buch

Seit Monaten kursieren Gerüchte darum, dass der Tech-Milliardär Double Z endlich einen Standort für sein Projekt The Syndicate auswählen wird. Dann fällt die Wahl auf Weimar – genau in der Woche, in der ein Todesfall die Schwestern Annika und Isabelle und ihre Tante Dagmar dort zusammenführt. Während Isabelle ihre Arbeit als Lehrerin, ihre Verantwortung als alleinerziehende Mutter und die Beerdigungsplanung jongliert, reist Annika aus Kalifornien an. Dort ist sie im Silicon Valley unter Softwareentwicklern und Start-Up-Gründern chronisch online, hat immer das nächste große Projekt im Blick und führt eine Beziehung zu dem so genialen wie unreflektierten Wang. Ihre Tante Dagmar lebt eigentlich zurückgezogen, kommt nur für ihre Vorlesungen an der Universität aus der Wohnung, die sie mit ihrem Kater teilt, und hat zu ihren beiden Nichten kaum einen Bezug.

Und während die drei Frauen zwischen Trauer und Überwältigung hin und her taumeln, stellt Double Z sie vor neue Tatsachen. Vor eine App, die die demokratische Teilhabe in Weimar wieder ankurbeln soll. Vor ein Umdenken, einen Neuanfang, einen Versuch, wieder ins Gespräch zu kommen.

Wichtige Figuren

Isabelle Seeberger: Lehrerin am Goethe-Gymnasium in Weimar, reflektiert, verantwortungsbewusst, kämpft mit Selbstzweifeln, alleinerziehende Mutter eines Sohnes.

Annika Seeberger: Isabelles Schwester, lebt und arbeitet im Silicon Valley, erfolgreich im Beruf, kämpft mit den Nachwirkungen einer Essstörung und mit ihrer digitalen Abhängigkeit, pragmatisch.

Dagmar Ludwig: Tante von Isabelle und Annika, lebt allein, Professorin für Soziologie, ordnet ihr Leben durch Routinen, distanziert, akademisch, sucht Sicherheit im Alltag.

Double Z: Schillernder Tech-Milliardär und ursprünglich Spieleentwickler – will sein Vermögen an die Stadt Weimar spenden, um seine Vision einer digitalisierten Demokratie ins Leben zu rufen.

Wang: Annikas Partner, Entwickler von Unternehmenssoftware im Silicon Valley, hat Annika zur digitalen Enthaltsamkeit motiviert, begeistert von The Syndicate und Double Z.

Diskussionsanstöße und Fragen zu *Gesellschaftsspiel*

- Wie war das Eintauchen in den Roman für Sie? Fühlt die Lebenswelt der Figuren sich wie eine weit entfernte Vision an? Oder kommt sie unserer Gesellschaft doch sehr nah?
- Welche Rolle spielt der Schauplatz Weimar für den Roman?
- »Gesellschaftsspiel« wird aus der Sicht von Isabelle, Annika und Dagmar erzählt.
  Mit welcher der drei Perspektiven konnten Sie sich am meisten identifizieren? Warum?
- Zwischen den Schwestern Annika und Isabelle gibt es einige unausgesprochene Geheimnisse. Wie gehen die beiden damit um?
- Im Verlauf des Romans ändern sich Isabelles und Annikas Blick auf Dagmar.
  Wie äußert sich das?
- Inwiefern prägt die Sozialisation in der DDR (Dagmar und Gabi) und in der Nachwendezeit (Annika und Isabelle) die Frauen noch heute? An welchen Lebensentscheidungen oder Auffassungen lässt sich das festmachen?
- Annika kommt aus der schillernden Tech-Welt, zu der auch Double Z gehört. Warum teilt sie die Begeisterung ihrer Kolleg:innen für The Syndicate nicht?
- In »Gesellschaftsspiel« überlagern sich der private Schicksalsschlag einer Familie und gesellschaftliche Umbrüche in der deutschen Demokratie – wie gelingt es der Autorin, die beiden Erzählstränge miteinander zu verknüpfen?
- Welche Rolle spielt Kommunikation in „Gesellschaftsspiel"?
  Wann kommen die Figuren mit Menschen ins Gespräch, mit denen sie sonst nicht reden würden?
- Dagmar und Isabelle arbeiten als Professorin und Lehrerin. Wie nehmen sie ihre Verantwortung in dieser Umbruchsituation wahr?
  Wie verhalten sie sich gegenüber ihren „Schützlingen"?
- Im Text tauchen Podcasts, Talkshows und Social-Media-Beiträge auf. Welchen Eindruck vermitteln sie von der Debatte um The Syndicate? Inwiefern ähneln sie unserer Debattenkultur in der realen Medienlandschaft?

- »Gesellschaftsspiel« stellt auch den Einfluss dar, den Social Media auf unsere Lebenswelt hat, seien es Reddit-Foren, Tiktok-Videos oder Schlagabtausche auf Twitter/X. Mit Syndicate erfindet der Roman eine weitere Plattform. Wie zeigt er Gefahren, aber auch Chancen der Digitalisierung auf?

- Chatverläufe, WhatsApp-Gruppen, Slack-Channels und E-Mail-Postfächer werden zum erzählenden Element in »Gesellschaftsspiel« – wie gut funktioniert das?
  Wie funktionieren beispielsweise die gelöschten Nachrichten im Klassenchat (S.194-195)? Was sagt das E-Mailpostfach einer Politikerin über sie aus (S.120)?

- Hat das Ende des Romans Ihren Erwartungen entsprochen?
  Wenn nicht, was haben Sie sich davon erhofft?

- Versetzen Sie sich in die Lage der Weimar:innen. Wie würden Sie auf das Angebot von Double Z reagieren?

- Mit welchem Lesegefühl sind Sie aus »Gesellschaftsspiel« herausgegangen?
  Ist es ein optimistischer/realistischer/pessimistischer Roman?

Dora Zwickau im Interview

Liebe Dora, »Gesellschaftsspiel« ist sowohl vielschichtiger Familienroman als auch aktuelles Debattenbuch. War das von Anfang an so angelegt?

Am Anfang stand für mich das Gedankenexperiment einer gesellschaftlichen Umwälzung. Doch wer kann heute so einen radikalen Schnitt herbeiführen? Ein Tech-Milliardär schien mir die ideale Besetzung. Er sollte jedoch selbst kein Protagonist im Roman werden. Ich wollte die Ereignisse aus der Sicht der Menschen zeigen, denen sie zustoßen und die mit ihren ganz eigenen, privaten Herausforderungen befasst sind. Isabelle, Annika und Dagmar habe ich nach und nach beim Schreiben kennengelernt.

Aber das ist nicht alles. Zwischen den Kapiteln beschreibst du in Social Media- oder Podcast-Beiträgen die Reaktion auf Syndicate …

Ich habe mich gefragt, wie ich von Syndicate erfahren würde. Wie ich mit Freundinnen und Freunden kommunizieren würde, wenn so etwas passiert. Diese Momente medialer Aufregung kennen wir ja alle, in denen jede WhatsApp-Gruppe, jeder Podcast, jede Zeitung auf ein Thema aufspringen. Erst hat sich das in einige Kapitel eingeschlichen und dann habe ich es zum Feature gemacht. Diese Zwischentöne bilden eine viel breitere Reaktion ab. Es ist einfach unsere Realität, dass wir im Supermarkt am Gemüseregal stehen und in unserem Telefon praktisch eine

zweite Welt steckt. Hier passiert rund um die Uhr etwas. Zu viel. Zu ununterbrochen. Dabei sind diese Geschehnisse weit weg von unserem Alltag. Manchmal kommt es mir vor, als lebten wir tatsächlich in zwei Welten.

Der Roman bringt selbst die Frage auf, ob es sich bei Double Zs Vision um eine Utopie oder eine Dystopie handelt. Was ist dein Eindruck?

Im Roman beschreibe ich ein erfundenes Ereignis und spiele es mit den Mitteln des Romans durch. Bei der Recherche habe ich natürlich viele Positionen gelesen. Die Visionen der Optimisten und die der Pessimisten. Wahrscheinlich wird keines der Lager zu hundert Prozent recht haben. Aber es finden neue Gespräche statt. Wir fragen uns nach der eigenen Rolle im Weltgeschehen. Neulich sagte mal wieder jemand, Europa solle eine eigene Social-Media-Plattform launchen. Etablierte Journalisten fragen, was wir an unserer Demokratie verändern müssen. Viele Menschen auf allen Ebenen machen sich Gedanken zur Kommunikation von Politik, zur Organisation unseres Zusammenlebens, zur Beschränkung von zu großer Machtanhäufung durch Unternehmen oder Institutionen. Ob etwas gut oder schlecht ist, hat sicher damit zu tun, wer diese Macht hat. Wer in unserer Gesellschaft mitspielen darf.

Die Zukunft der Demokratie wird derzeit diskutiert wie kaum ein anderes Thema. Was hast du aus der Arbeit an deinem Roman mitgenommen?

Auch ich habe mit Isabelle, Annika und Dagmar meine Perspektive auf vieles neu überdacht. Ich habe keine Antworten. Aber man muss erst mal die richtigen Fragen stellen. Und wir müssen uns andere Geschichten erzählen. Damit fängt alles an. Angesichts der globalen Herausforderungen fällt es leicht, in defensiven Pessimismus zu verfallen. Eine zu einfache Haltung. Und eine langweilige noch dazu.

Foto: Jenna Smith