

PARALLELE WELTEN IN DER JUGENDLITERATUR: ALLTAGSWELTEN TREFFEN AUF ANDERSWELTEN

EINE ANALYSE DER BÜCHER EREBOS & TINTENHERZ/TINTENBLUT

Masterarbeit an der Pädagogischen Hochschule Zürich
Abteilung Sekundarstufe I

vorgelegt von
Larissa von Kleist

eingereicht bei
Prof. Dr. Daniel Ammann
Prof. Dr. Michael Prusse

Zürich, Mai 2015

Vorwort

Abtauchen in parallele mediale Welten und in diesen verweilen – ein Phänomen, das mich aus verschiedenen Blickwinkeln interessiert. Einerseits ist es mein persönliches Interesse für medienwissenschaftliche und medienpsychologische Phänomene, andererseits hat mich meine Leidenschaft für die deutsche Literatur dazu bewegt, meine Masterarbeit diesem Thema zu widmen. Darüber hinaus ist es für mich als zukünftige Lehrperson wichtig, mich mit den medialen Lebenswelten meiner zukünftigen Schülerinnen und Schüler auseinanderzusetzen. Die Verknüpfung dieser Komponenten führte schliesslich dazu, meine Arbeit unter dem Titel „Parallele Welten in der Jugendliteratur: Alltagswelten treffen auf Anderswelten – Eine Analyse der Bücher *Erebos & Tintenherz/Tintenblut*“ zu verfassen. Neugier an dem literarischen Phänomen von „Anderswelten“ und an dem Prozess der Immersion in eine andere Welt weckte bei mir der Aufsatz „Abtauchen in die Anderswelt“ meines Betreuers, Prof. Dr. Daniel Ammann, erschienen in der Zeitschrift *infos und akzente* (2002). Eine Besprechung mit meinen beiden Betreuern, Prof. Dr. Michael Prusse und Prof. Dr. Daniel Ammann, führte schlussendlich dazu, die Jugendbücher *Erebos* sowie *Tintenherz* und *Tintenblut* hinsichtlich ihrer parallelen Welten zu analysieren.

Ich möchte mich ganz herzlich bei meinen Betreuern für die anregenden Gespräche, ihre Hilfestellungen sowie Tipps und Ratschläge bedanken. Ein grosses Dankeschön geht an Haide Thor-specken, die meine Arbeit redigiert hat. Ich möchte mich an dieser Stelle auch bei meinen Eltern und meinem Freund bedanken, die mich während meiner Arbeit motivierten, unterstützen und mir immer wieder neue Denkanstösse gaben.

Inhaltsverzeichnis

Abbildungsverzeichnis	IV
Tabellenverzeichnis	IV
Abstract	V
1. Einleitung	1
Theorieteil	5
2. Die Begriffe „Fiktionalität“ und „Realität“	5
2.1. Definition von Fiktionalität.....	5
2.2. Primäre und sekundäre Realität.....	6
3. Abtauchen in eine sekundäre mediale Welt	7
3.1. Der Prozess des Wirklichkeitstransfers.....	7
3.1.1. Definition des Wirklichkeitstransfers.....	7
3.1.2. Mediennutzer, Medientyp und Medieninhalt.....	9
3.1.3. Kinder und Jugendliche im Wirklichkeitstransfer.....	11
3.2. Presence und Immersion: Versinken und Verweilen in einer medialen Welt.....	13
3.2.1. Das Presence-Konzept.....	14
3.2.2. Immersion.....	15
3.3. Motive der Mediennutzung: Der Reiz des Lesens und des Computerspielens.....	16
3.3.1. Erholung und Mängelausgleich.....	17
3.3.2. Alltagsflucht.....	18
3.3.3. Soziale Beziehungen und Interaktionen.....	18
3.3.4. Identitätsbildung und Identifikation.....	19
4. Parallele Welten in der fantastischen Jugendliteratur	19
4.1. Der Begriff der „fantastischen Kinder- und Jugendliteratur“.....	20
4.2. Fantastische Welten in der Literatur.....	23
4.2.1. Weltenmodelle nach Nikolajeva (1988) und Nickel-Bacon (2006).....	23
4.2.2. Computerwelten in der Literatur: Virtual Reality Novels.....	24
4.2.3. Bedeutung der offenen sekundären Welt für die Figuren.....	27
4.3. Metalepsen in der fantastischen Jugendliteratur.....	28
5. Zwischenfazit zur Theorie: Erkenntnisse für die Literaturanalyse von <i>Erebos</i>, <i>Tintenherz</i> und <i>Tintenblut</i>	31
Empirischer Teil	35
6. Methodisches Vorgehen	35
6.1. Die Untersuchungsobjekte: <i>Erebos</i> , <i>Tintenherz</i> und <i>Tintenblut</i>	35
6.1.1. <i>Erebos</i>	35
6.1.2. <i>Tintenherz</i> und <i>Tintenblut</i>	36
6.2. Konkretes Vorgehen bei der Analyse von <i>Erebos</i> , <i>Tintenherz</i> und <i>Tintenblut</i>	37
6.2.1 Close und Wide Reading.....	37

6.2.2. Die qualitative Inhaltsanalyse nach Mayring (2003)	39
6.3. Die Kategorien zur Analyse von <i>Erebos</i> , <i>Tintenherz</i> und <i>Tintenblut</i>	40
7. Analyse: Die parallelen Welten in <i>Erebos</i> sowie <i>Tintenherz</i> und <i>Tintenblut</i>.....	42
7.1. Der Ausgangspunkt der sekundären Welt: Das Buch-im-Buch und das Computerspiel- im-Buch als Bedeutungsträger.....	42
7.2. Die Schleuse zur sekundären Welt	49
7.3. Der Wechsel zwischen primärer und sekundärer Welt.....	56
7.4. Die Wahrnehmung der primären Alltagswelt und der sekundären Buch- bzw. Computerspielwelt durch die Figuren	65
7.5. Elternferne versus Elternnähe	69
7.6. Die Funktion des Reisens in die sekundäre Welt	72
8. Diskussion zu den Ergebnisse der Analyse von <i>Erebos</i>, <i>Tintenherz</i> und <i>Tintenblut</i>	75
9. Schlussteil.....	80
9.1. Fazit und Ausblick	80
9.2. Pädagogische Schlussfolgerungen und Einsichten für die schulische Praxis.....	83
10. Literaturverzeichnis.....	86

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Die Subgattung „fantastische Literatur“ und ihre Genres in Anlehnung an Mohr (2012, 28)	22
Abbildung 2: Primäre und sekundäre Welt in der fantastischen Literatur (eigene Darstellung) ...	22
Abbildung 3: Virtual Reality Novels als Genre der fantastischen Literatur (eigene Darstellung)	27
Abbildung 4: Ein Text und seine narrativen Ebenen (eigene Darstellung)	29
Abbildung 5: Offene fantastische Welten, die durch Bücher oder andere Medien mit der primären Welt verbunden sind (eigene Darstellung)	30
Abbildung 6: Die narrativen Ebenen und Welten in <i>Erebos</i> (rot), <i>Tintenherz</i> und <i>Tintenblut</i> (grün) (eigene Darstellung)	33
Abbildung 7: Metalepsen in <i>Tintenherz</i> (Heber 2010, 198, blaue Sterne sind eigene Ergänzung)	57
Abbildung 8: Metalepsen in <i>Tintenblut</i> (Heber 2010, 198, blaue Sterne sind eigene Ergänzung)	58

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Zusammenfassung des methodischen Vorgehens (eigene Darstellung)	40
--	----

Abstract

Diese Arbeit beschäftigt sich mit der Darstellung der parallelen Welten in den Jugendbüchern *Erebos* von Ursula Poznanski sowie *Tintenherz* und *Tintenblut* von Cornelia Funke. In den Jugendbüchern dient ein textinternes Medium – in *Erebos* ein Computerspiel, in *Tintenherz/Tintenblut* ein Buch – als Ausgangspunkt für eine sekundäre Anderswelt. Es wird der Frage nachgegangen, welche narrativen und inhaltlichen Merkmale kennzeichnend für das Nebeneinander und den Wechsel zwischen primärer Alltagswelt und sekundärer Anderswelt sind. Ausserdem wird danach gefragt, welche Funktion und Konsequenz der Weltenwechsel für Figuren hat. Zuerst werden die medienwissenschaftlichen Konzepte des Wirklichkeitstransfers, der Immersion und der Presence erläutert und theoretische Grundlagen zu der fantastischen Jugendliteratur, den fantastischen Welten und der narrativen Metalepse dargelegt. Dieser Theorieteil dient als Basis für die anschliessende Literaturanalyse, bei der die Jugendbücher anhand von sechs Kategorien in Bezug auf die Fragestellung untersucht und interpretiert werden. Die Literaturanalyse zeigt, dass in *Tintenherz/Tintenblut* durch detailliert beschriebene Metalepsen, die das Gefühl des „Sich-Hineinversetzens-in-die-Geschichte“ wiedergeben, der Weltenwechsel vollzogen wird. In *Erebos* erlebt die Hauptfigur rein mentale Immersionserlebnisse in die Computerspielwelt, die durch eine wechselnde Erzählperspektive und Zeitform inszeniert werden. Trotz der unterschiedlich dargestellten Weltenwechsel widerspiegeln sich in beiden Werken Aspekte der medienwissenschaftlichen Konzepte. Wie beim Konzept des Wirklichkeitstransfers vergessen die Figuren beim Weltenwechsel ihre primäre Umgebung um sich herum und es zeigt sich ein Zusammenspiel von Medientyp, Medieninhalt und Mediennutzer beim Weltenwechsel. Die sekundären Welten bieten für die jugendlichen Figuren einen elternfernen Raum, in dem sie unerfüllte Wünsche und Bedürfnisse ausleben können. Aber auch aus purer Lust tauchen die Figuren in die sekundäre Welt ab.

1. Einleitung

Beim Lesen von Geschichten können die Leserinnen und Leser in eine parallele Welt fern der eigenen Wirklichkeit tauchen. Aber auch in der Literatur selbst treffen Figuren aus realistisch dargestellten Welten¹ auf parallele fantastische Welten. Das Motiv der Parallelwelten, die einerseits fantastisch und andererseits realistisch dargestellt sind, ist seit Jahrzehnten ein beliebtes Motiv in der Kinder- und Jugendliteratur. Als prominentes Beispiel können hier die Harry-Potter-Geschichten von Joanne K. Rowling aufgeführt werden, in denen man über das geheimnisvolle Gleis „Neun-Dreiviertel“ im Londoner Bahnhof King’s Cross von der realistischen Welt in die fantastische Welt der Zauberer gelangt. Des Weiteren ist Michael Endes 1988 erschienener Roman *Die unendliche Geschichte* zu nennen, in dem der Junge Bastian über ein Buch in das Reich Phantasién eintaucht, dessen Niedergang er verhindern muss. Bereits Lewis Carroll führt die Leserinnen und Leser in dem 1865 erschienenen Kinderbuch *Alice im Wunderland* in eine traumhafte, fantastische Anderswelt. Schliesslich greift Cornelia Funke 2003 mit *Tintenherz* und den darauffolgenden zwei Bänden das Motiv des Buches als Schleuse zu einer Anderswelt auf.

Vor dem Hintergrund technologischer Entwicklungen in den vergangenen Jahren (wie beispielsweise Computer, Internet, Videospiele) erfreuen sich immer mehr Kinder- und Jugendbücher grosser Beliebtheit, in denen realistische und fantastische Welten nicht durch magische und geheimnisvolle Bücher, Spiegel oder Tore miteinander verbunden sind, sondern in denen moderne Technologien den Figuren die Pforten zu einer Anderswelt öffnen. Dabei variieren diese Kinder- und Jugendbücher hinsichtlich ihrer Ausprägung der vorkommenden fantastischen Elemente. Während zum Beispiel in Andreas Schlüters *Level 4 – die Stadt der Kinder*, die Figuren physisch in eine Computerspielwelt gelangen, versinkt die Hauptfigur Nick in *Erebos* von Ursula Poznanski rein gedanklich in die Computerspielwelt und bleibt mit seinem Körper in seinem Jugendzimmer vor dem Computer. Das Computerspiel „Erebos“² versetzt Nick in einen Bewusstseinszustand, der die Wahrnehmung seiner Umgebung vermindert und die Identifikation mit dem virtuellen „Ich“ verstärkt – das Gefühl der „Immersion“ wird erzeugt. Es ist ein Gefühl, das die jugendliche Leserschaft selbst durch eigenes Computerspielen kennt. In *Erebos* wird eine digitale Parallelwelt vorgestellt, in die Leserinnen und Leser zusammen mit der Hauptfigur Nick eintauchen.

Parallelwelten in Kinder- und Jugendbüchern können sich somit voneinander unterscheiden. Ihr gemeinsames Merkmal besteht darin, dass die dargestellten Welten räumlich getrennt sind und der Übertritt von der einen in die andere Welt für die Figuren durch die Öffnung einer „Schleuse“ ermöglicht wird.

Für mich ist es als angehende Sekundarlehrerin für das Fach Deutsch wichtig, dass ich mich mit aktuellen Tendenzen in der gegenwärtigen Kinder- und Jugendliteratur auseinandersetze, die Bedeutung von zentralen Motiven in der Literatur kenne und diese Motive für meinen Literaturunterricht ein- und umzusetzen weiss. Dabei muss stets im Mittelpunkt stehen, Leselust statt Lese-frust bei den Schülerinnen und Schülern zu evozieren. Fantastische Literatur – in welcher das Motiv der parallelen Welten vorrangig anzutreffen ist – repräsentiert ein wachsendes Segment auf dem gegenwärtigen Buchmarkt. Insbesondere Jugendliche greifen bei ihrer Literaturwahl gern zu fantastischer Literatur und reisen zusammen mit den Protagonisten in eine fantastische Anderswelt. Auch Jugendbücher, wie Ursula Poznanskis *Erebos* oder Alice Gabathulers *dead.end.com*, welche die Jugendlichen zusammen mit den Protagonisten in virtuelle, digitale Welten führen, knüpfen an die Lebenswelt der Jugendlichen an. Reisen und Verweilen in Anderswelten – ob in virtuellen oder literarischen – ist für Jugendliche insbesondere im Zeitalter digitaler Medien ein aktuelles Thema.

¹ Mit „realistisch dargestellter Welt“ ist hier und im Folgenden eine in der Literatur dargestellte Welt gemeint, die die Lebenswelt der Leserschaft nachahmt. Im Gegensatz dazu steht die „fantastisch dargestellte Welt“ (siehe dazu Kapitel 4.1.).

² Die Bezeichnung „Erebos“ steht hier und im Folgenden für das textinterne Computerspiel in *Erebos*, mit welchem die Figuren in Kontakt kommen und Ausgangspunkt für die sekundäre Anderswelt ist.

Meine Masterarbeit analysiert und vergleicht die parallelen Welten in *Erebos* von Ursula Poznanski und in den ersten beiden Bänden der Tintentrilogie von Cornelia Funke. Um meine Analyse hinsichtlich der Textauswahl weiter einzugrenzen, ziehe ich nur den ersten und zweiten Band der Tintentrilogie für die Analyse heran. Im ersten Band *Tintenherz* wird die „Schleuse“ zur fantastischen Welt entdeckt, jedoch gehen die Figuren zunächst nur den Weg aus der fantastischen Welt in die realistisch dargestellte Alltagswelt. Der umgekehrte Fall – die Reise aus der realistisch dargestellten Alltagswelt in die fantastische Tintenwelt – vollzieht sich im zweiten Band *Tintenblut*, weshalb auch der zweite Band in die Untersuchungen miteinbezogen wird.

Ausschlaggebend für die Wahl der Werke ist die Tatsache, dass beide Geschichten trotz ihrer genrespezifischen Unterschiede auch Gemeinsamkeiten aufweisen. Beide Jugendbücher thematisieren das Versinken in eine mediale Welt – in der Tintentrilogie in eine literarische Buchwelt, in *Erebos* in eine Computerspielwelt. Des Weiteren erschienen die Werke in kurzen Zeitabständen (2003 *Tintenherz*, 2005 *Tintenblut* und 2011 *Erebos*). In beiden Jugendbüchern begeben sich eine jugendliche Heldin respektive ein jugendlicher Held im ähnlichen Alter (12 und 15 Jahre) in ein Abenteuer, in dem Gut und Böse aufeinander treffen und der Protagonistin respektive dem Protagonisten eine Identitätsentwicklung widerfährt. Im Jugendbuch *Erebos* wird das Abtauchen in eine andere Welt durch den Einsatz des Computers ermöglicht und die Vorkommnisse erhalten somit eine rational-logische Erklärung. Die Geschehnisse in den Jugendbüchern der Tintentrilogie basieren dagegen auf magischen Ereignissen. Durch Vorlesen einer Geschichte können Figuren in diese hinein- oder herausgelesen werden, womit gegen die Gesetze der Kausalität verstossen wird.

Diese Gegensätze und Ähnlichkeiten machen die zwei Texte für eine Analyse im Hinblick auf ihre parallelen Welten interessant. Die Tintentrilogie steht repräsentativ für die klassische fantastische Kinder- und Jugendliteratur, die der Leserschaft eine magische und rational nicht-erklärbare Welt vorstellt. Im Gegensatz dazu werden die Rezipienten in *Erebos* mit einem Weltenwechsel konfrontiert, der im Rahmen der Gesetze der Kausalität erklärbar bleibt. Dieses Jugendbuch repräsentiert somit ein Werk der modernen, digital geprägten Kinder- und Jugendliteratur.

Unter „Parallelwelten“ oder auch „parallele Welten“ verstehe ich das Nebeneinander von fantastischer Anderswelt (sekundäre Welt) und realistisch dargestellter Alltagswelt (primäre Welt) in einem fiktionalen Text. Die in *Tintenherz* und *Tintenblut* sowie in *Erebos* vorgestellten Welten – die primäre Alltagswelt und die sekundäre Anderswelt (eine Buchwelt bzw. Computerspielwelt) – greifen ineinander, wodurch die Grenzen zwischen den beiden parallelen Welten verfließen. Dadurch wird die Wahrnehmung der Figuren von ihrer primären Alltagswelt und ihrer sekundären Buchwelt bzw. Computerspielwelt beeinflusst. Folgende Fragen stellen sich für die Figuren in den Geschichten: Was ist „real“ und was ist „erdichtet“ oder „virtuell“? Was bedeutet „Realität“ und „Fiktionalität“? Auch die jugendliche Leserin und der jugendliche Leser der Bücher *Erebos*, *Tintenherz* und *Tintenblut* werden auf diese Weise mit den Konzepten „Realität“ und „Fiktionalität“ sowie mit dem Reiz des Abtauchens in eine mediale Welt konfrontiert.

Ziel dieser Arbeit ist es, Poznanskis Jugendbuch *Erebos* und Funkes zwei ersten Bände der Tintentrilogie hinsichtlich ihrer sekundären Anderswelten und ihrem Verhältnis zu den primären Alltagswelten im Text zu untersuchen. Folgende Leitfrage wird für die Arbeit formuliert:

Parallele Welten in der Jugendliteratur – primäre Alltagswelten treffen auf sekundäre Anderswelten: Welche narrativen und inhaltlichen Merkmale sind kennzeichnend für das Nebeneinander der beiden parallelen Welten und den Wechsel zwischen diesen Welten in den Jugendbüchern Erebos sowie Tintenherz und Tintenblut? Welche Funktion und Konsequenz hat das Abtauchen in die sekundäre Anderswelt für die Figuren?

Die Aktualität des Parallelweltphänomens zeigt sich in einem erst kürzlich abgeschlossenen Forschungsprojekt des Schweizerischen Nationalfonds und in weiteren kürzlich fertiggestellten Forschungsarbeiten. Von 2011 bis 2013 unterstützte der Schweizerische Nationalfond ein vom Insti-

tut für Populäre Kulturen in Kooperation mit dem Schweizerischen Institut für Kinder- und Jugendmedien durchgeführtes Projekt, das sich mit Übergängen der verschiedenen Welten in der fantastischen Jugendliteratur beschäftigt. Das Parallelweltphänomen in der fantastischen Kinder- und Jugendliteratur liegt auch der Dissertation *Parallelwelten – Raumkonzepte in der fantastischen Kinder- und Jugendliteratur* von Daniela Pfennig (2013) zugrunde. Pfennig (2013) analysiert die Gestaltung der fiktiven Parallelwelten, die Übergangsmöglichkeiten zwischen den Welten, die Darstellungsfunktionen sowie die fantastischen Figuren anhand ausgewählter Werke der deutschen Kinder- und Jugendliteratur, wie zum Beispiel Michael Endes *Die unendliche Geschichte*. Die Tintentrilogie wird von Pfennig nur am Rande erwähnt und nicht spezifisch untersucht. Jedoch ist die Tintentrilogie Forschungsobjekt von Saskia Heber (2010). Sie setzt sich in ihrer Arbeit *Das Buch im Buch* mit den komplexen Strukturen der Trilogie auseinander und analysiert die Selbstreferenz, die Intertextualität und die Mythenadaption in Funkes Werken. Auch Anne Siebeck (2009) widmet sich in ihrer Doktorarbeit dem Buch-im-Buch-Motiv in der Tintentrilogie. In *Zwischen Mittel Erde und Tintenwelt* untersucht Judith Mohr (2012) die Struktur von fantastischen Welten, wobei sie unter anderem die Tintenwelt mit Anderswelten aus anderen fantastischen Werken vergleicht.

Das „Neue“ in der vorliegenden Arbeit ist der Vergleich des Parallelweltphänomens zwischen den ersten zwei Bänden der Tintentrilogie – einem traditionellen fantastischen Werk – und dem modernen „Virtual-Reality“-Roman *Erebos*, dessen Erzählung auf moderne Technologien bei der Grenzüberschreitung in eine Anderswelt zurückgreift. Bei der Analyse der beiden Werke wird auf medienwissenschaftliche und medienpsychologische Konzepte und Theorien zurückgegriffen, die sich mit dem Abdriften in mediale Welten befassen. Denn in *Erebos* und auch in *Tintenherz* und *Tintenblut* tauchen die Figuren in eine sekundäre mediale Welt (Computerspiel- bzw. Buchwelt) ab.

Die aufgestellte Leitfrage soll anhand des empirischen Teils der Arbeit beantwortet werden, wobei sechs verschiedene Analysekatoren formuliert und die Werke parallel entsprechend der jeweiligen Analysekatoren untersucht werden. Das Kategorien-system für die Literaturanalyse wurde mittels mehrfacher Lektüre der Primärliteratur, des gewonnenen theoretischen Wissens, der Fragestellung und des persönlichen Forschungsinteresses erstellt. Der Theorieteil beleuchtet verschiedene Aspekte, die als Grundlage für die Literaturanalyse dienen.

Meine Abhandlung gliedert sich somit in einen Theorieteil und in einen empirischen Teil. Kapitel 2, das erste Kapitel des Theorieteils, widmet sich den Begriffen Fiktionalität bzw. Fiktion und Realität aus literaturwissenschaftlicher und medienwissenschaftlicher Perspektive. Diese beiden Begriffe sind zentral für die anschließende Literaturanalyse, da sich auch die Figuren mit den Konzepten Fiktionalität und Realität beschäftigen und verschiedene Realitäten bzw. Welten in den Texten nebeneinander existieren. Ausserdem existiert durch das Buch-im-Buch-Motiv (in der Tintentrilogie) respektive das Computerspiel-im-Buch-Motiv (in *Erebos*) eine Art „Fiktion in der Fiktion“, weshalb es wichtig ist, den Begriff Fiktionalität bzw. Fiktion zu erläutern.

Danach wird in Kapitel 3 auf die medienwissenschaftlichen Konzepte des Wirklichkeitstransfers, der Presence und der Immersion eingegangen. Diese Konzepte beschäftigen sich mit dem Abdriften in mediale Realitäten, was für die Literaturanalyse von *Erebos*, *Tintenherz* und *Tintenblut* relevant ist, da die Figuren in mediale Anderswelten versinken – einmal in eine Welt hinter einem Buch, einmal in die Welt eines Computerspiels. Ausserdem wird in diesem Kapitel den Funktionen des Computerspielens und des Lesens für die Rezipienten nachgegangen, um in der späteren Literaturanalyse den Reiz des Abtauchens in die sekundäre Anderswelt für die Figuren zu untersuchen.

Anderswelten und das Wandern zwischen zwei parallelen Welten (primäre und sekundäre Welt) repräsentieren ein beliebtes Motiv der fantastischen Literatur. Daher wird in Kapitel 4 darauf eingegangen, was unter Fantastik bzw. fantastischer Literatur zu verstehen ist. Des Weiteren werden die Weltenmodelle nach Maria Nikolajeva (1988) und Irmgard Nickel-Bacon (2006) vorgestellt, die auf die Darstellung von sekundären Welten in der fantastischen Literatur eingehen.

Das Jugendbuch *Erebos* stellt eine sekundäre Anderswelt vor, welche auf Computertechnologie basiert. Aus diesem Grund wird in Kapitel 4 auch das Genre der „Virtual Reality Novels“ gemäss Astrid Ostheimer (2002) dargelegt. Virtual Reality Novels stellen ein Genre der fantastischen Literatur dar, die sekundäre Anderswelten in Form von Computerwelten repräsentieren oder deren sekundäre Anderswelten durch einen Computer mit der primären Alltagswelt verbunden sind. Danach werden in Kapitel 4 zwei zentrale Bedeutungen der sekundären Welten, die im Text in einem Austausch und Kontakt mit der primären Welt stehen, für die Figuren erläutert: Die Entzauberung und die Verzauberung des Alltags sowie die Identitätsbildung im elternfernen Raum. Zu Letzt wird in Kapitel 4 die Erzählweise der „narrativen Metalepse“ in der fantastischen Kinder- und Jugendliteratur vorgestellt, da diese von Bedeutung für die Verbindung zwischen den parallelen Welten in Funkses Tintentrilogie ist. Kapitel 5 fasst die zentralen Erkenntnisse des Theorieteils und deren Relevanz für die Literaturanalyse zusammen.

Der empirische Teil beginnt mit einer kurzen Vorstellung der Jugendbücher *Erebos*, *Tintenherz* und *Tintenblut*, worauf anschliessend die Methodenwahl, die konkrete Vorgehensweise und die sechs Analysekatoren erläutert werden (Kapitel 6). Kapitel 7 widmet sich dann dem Kern der vorliegenden Arbeit: die Analyse ausgewählter Textstellen der Jugendbücher *Erebos*, *Tintenherz* und *Tintenblut*. Die Diskussion in Kapitel 8 greift die in der Einleitung vorgestellte Leitfrage nochmals auf und fasst zentrale Ergebnisse aus der Literaturanalyse im Zusammenhang mit den Erkenntnissen aus dem Theorieteil zusammen. Der Schlussteil (Kapitel 9) beinhaltet ein Fazit zu den Ergebnissen der vorliegenden Arbeit und einen Ausblick auf mögliche weiterführende Forschungsfragen. Pädagogische Schlussfolgerungen und Einsichten für die schulische Praxis, die einen Bezug zwischen den Erkenntnissen dieser Arbeit und der Tätigkeit als Lehrperson herstellen, runden die Arbeit ab.

Theorieteil

2. Die Begriffe „Fiktionalität“ und „Realität“

Die Begriffe Fiktionalität (bzw. Fiktion) und Realität halte ich im Hinblick auf die Analyse der Jugendbücher *Erebos* und der ersten zwei Bände der Tintentrilogie für zentral. Indem die Figuren in *Erebos* durch das Computerspiel „Erebos“ und die Figuren in der Tintentrilogie durch das Lesen von „Tintenherz“³ und anderen literarischen Werken mit „Fiktionalität“ in Kontakt kommen, werden die Konzepte der Fiktionalität und der Realität in den beiden Jugendbuchwerken thematisiert. Durch das Aufgreifen des Computerspiel-im-Buch-Motivs respektive des Buch-im-Buch-Motivs in den Werken ergibt sich eine „Fiktion in der Fiktion“. Zum Inhalt des Jugendbuches *Erebos* wird vom Loewe-Verlag festgehalten: „Erebos lässt Fiktion und Wirklichkeit auf irritierende Weise verschwimmen: Die Aufgaben, die das Spiel stellt, müssen in der realen Welt ausgeführt werden“ (Poznanski 2014, 2). Was bedeutet jedoch konkret Fiktionalität bzw. Fiktion und in welchem Verhältnis steht dieses Konzept zur Realität? Dieser Frage soll im Folgenden nachgegangen werden. Dabei wird zunächst der Begriff „Fiktionalität“ aus literaturwissenschaftlicher Perspektive erläutert. Anschliessend wird das Konzept der „primären und sekundären Realität“ aus der Medienwissenschaft beschrieben.

2.1. Definition von Fiktionalität

Der Begriff Fiktionalität bzw. Fiktion repräsentiert einen Grundbegriff der Literaturwissenschaft und steht gemäss den Literaturwissenschaftlern Matías Martínez und Michael Scheffel (1999, 13) für die Werke eines Dichters, die fiktional sind, da sie auf keinem empirisch-wirklichen Geschehen basieren. Dagegen wird in faktualen Texten, authentischen Erzählungen, über historische Geschehnisse und Personen erzählt (Martínez und Scheffel 1999, 10 und 13). Der Begriff der Fiktion bezeichnet die Art und Weise der Darstellung, während unter dem Begriff des Fiktiven der Status der Darstellung zu verstehen ist, das Erfundene oder Vorgestellte. Laut Germanist und Didaktiker Bernhard Rank (2006, 12) ist der „Fiktionsvertrag“ bestimmend für fiktionale Texte. Dieser „Vertrag“ zwischen Text und Rezipienten stellt „den willentlichen Verzicht auf ‚Ungläubigkeit‘ in Bezug auf die ‚Als-ob-Welt‘, die der fiktionale Text entwirft“ (Rank 2006, 12), sicher. Die Rezipienten und der fiktionale Text gehen eine Art Abmachung ein, die dazu dient, die im Text dargestellte Welt nicht mit der eigenen tatsächlichen Lebenswelt gleichzusetzen. Umberto Eco (1996, 103) weist darauf hin, dass die Rezipienten wissen, dass der Autor bzw. die Autorin ihnen eine erfundene Geschichte erzählt. Die im Text dargestellte Welt kennt ihre eigenen Regeln und es liegt an den Rezipienten, zu bestimmen, inwiefern diese dargestellte Welt mit der eigenen tatsächlichen Lebenswelt übereinstimmt (Müllner 2008). Es sei somit bereits an dieser Stelle darauf hingewiesen, dass bei fiktionalen Texten zwischen realistischer und fantastischer Literatur zu unterscheiden ist (Rank 2006, 12). Auf die konkrete Definition von realistischer und fantastischer Literatur wird jedoch erst in Kapitel 4 eingegangen.

Dem Begriff der Fiktionalität bzw. Fiktion den Begriff der Realität⁴ kontrastierend gegenüberzustellen, ist mit einer gewissen Problematik verbunden. Denn fiktionale Texte und die lebensweltliche Wirklichkeit beeinflussen sich wechselseitig (Müllner 2008). Literaturwissenschaftler Wolfgang Iser hält zur Gegenüberstellung und Polarisierung von Fiktion und Realität folgendes fest: „Wenn fiktionale Texte nicht bar jeder Realität sind, dann erscheint es angezeigt, ein solches Oppositionsverhältnis als Orientierung für die Beschreibung fiktionaler Texte aufzugeben, denn die in ihnen erkennbaren Mischungsverhältnisse von Realem und Fiktivem bringen offensichtlich Gegebenes und Hinzugedachtes in eine Beziehung“ (Iser 2007, 121, zitiert nach Müllner 2008).

³ Die Bezeichnung „Tintenherz“ steht hier und im Folgenden für das textinterne Buch in der Tintentrilogie, mit welchem die Figuren in Kontakt kommen und Ausgangspunkt für die sekundäre fantastische Welt ist.

⁴ Unter Realität wird an dieser Stelle der lebensweltliche Bereich verstanden, „den wir tagtäglich mit unseren fünf Sinnen erfahren und über den wir als kulturelle Gemeinschaft weitgehend übereinstimmende Vorstellungen haben“ (Ammann 2002, 23).

In fiktionalen Texten lassen sich Bezüge zur sozialen Wirklichkeit feststellen, ebenso besteht Realität im Sinne von Gefühlen und Vorstellungen, die die Rezipienten beim Lesen entwickeln (Müllner 2008). Frank Zipfel (2001, 15) weist in diesem Zusammenhang darauf hin, dass in der Literaturwissenschaft ein gewisses Unbehagen besteht, literarische Texte und ihre Darstellungen auf Aussersprachliches – wie zum Beispiel die lebensweltliche Wirklichkeit bzw. Realität – zu beziehen. Aus diesem Grund wird gemäss Zipfel versucht, literarische, fiktionale Texte stets mit Bezug auf Sprach-, Diskurs- und Textstrukturen zu beschreiben (ebd., 15). Neben textexternen Fiktionssignalen – wie Kontextwissen, die Lektüresituation in einer bestimmten Institution und paratextuelle Angaben (zum Beispiel die Angabe „Roman“ auf einem Buch) – gibt es auch verschiedene textinterne Fiktionssignale (Richter 2009a). Zipfel (2001, 15) verweist hinsichtlich der textinternen Fiktionssignale auf das Vorkommen von Verben innerer Vorgänge (Beschreibungen von Wahrnehmungen und Gefühlen durch den Erzähler in der dritten Person), die Verwendung der erlebten Rede und des epischen Präteritums. Beim epischen Präteritum verschwindet die zeitliche Dimension in einem fiktionalen Text und die Rezipienten lesen den Text so, als handle die Geschichte im Hier und Jetzt, auch wenn der Text im Präteritum wiedergegeben wird (Richter 2009a). Es ist aber auch möglich, dass anstelle des epischen Präteritums das epische Präsens verwendet wird oder beide Zeitformen miteinander kombiniert werden. Das epische Präsens wird hierbei ähnlich wie ein historisches Präsens verwendet – ein Kunstgriff, dessen Funktion gemäss Zipfel (2001, 162) im Einzelnen zu klären ist. Wenn beispielsweise nur relativ kurze Textpassagen eines ansonsten im Präteritum verfassten Textes im Präsens geschildert werden, handelt sich hierbei um den Wunsch, einen besonderen Effekt zu erreichen, wie Spannung, Bedeutsamkeit oder Unmittelbarkeit (ebd., 162).

Wenn von Fiktionalität gesprochen wird, handelt es sich somit um Erzähltexte, die ihre eigene erfundene Welt realisieren, die fantastisch oder realistisch sein kann – sprich, fremd oder ähnlich der Lebenswelt der empirischen Leserin bzw. des empirischen Lesers⁵. Eine direkte Gegenüberstellung der Begriffe Fiktionalität und Realität stellt sich als problematisch dar, da fiktionale Texte sowohl einen Bezug zu der tatsächlichen Lebenswelt der empirischen Leserschaft haben, als auch eine eigene Realität darstellen. Nebst einer Annäherung aus philosophischer und literaturwissenschaftlicher Sicht an die Begriffe Fiktionalität und Realität, kann man die Begriffe auch aus medienwissenschaftlicher Sicht betrachten.

2.2. Primäre und sekundäre Realität

Die Medienwissenschaft unterscheidet zwischen primärer und sekundärer Realität (oder auch Wirklichkeit). Mit dieser Thematik setzt sich Tanja Hackenbruch (2005) in ihrer Dissertation *Menschen im medialen Wirklichkeitstransfer* auseinander. Die primäre Wirklichkeit steht dabei für die nicht-mediale, unveränderbare Realität, die uns umgibt. Diese primäre, nicht mediale Wirklichkeit nach Hackenbruch ist mit der Definition von Daniel Ammann (2002) vergleichbar, in welcher der Begriff „Wirklichkeit“ als der lebensweltliche Bereich verstanden wird, „den wir tagtäglich mit unseren fünf Sinnen erfahren und über den wir als kulturelle Gemeinschaft weitgehend übereinstimmende Vorstellungen haben“ (Ammann 2002, 23).

Die sekundäre Realität umfasst die mediale, konstruierte Wirklichkeit, die einerseits Auswirkungen auf unsere primäre Wirklichkeit haben kann, andererseits uns sekundäre Erfahrungen ermöglicht (Hackenbruch 2005, 9 und 11). Sekundäre Realitäten können gemäss Hackenbruch (2005, 150) einen informierenden und dokumentarischen (z.B. Zeitung oder Nachrichtensendungen) oder auch einen fiktionalen, unterhaltenden (z.B. Spielfilme, Computerspiele oder Romane) Charakter aufweisen. Hackenbruch (2005) verweist hinsichtlich des Konzepts der sekundären und primären Realität auf den Kommunikationswissenschaftler Louis Bosshart, der das Konzept der sekundären Realität im Zusammenhang mit dem Aspekt der Unterhaltung aufführt. Er beschreibt die sekundäre mediale Realität der Unterhaltung als „as-if-world“ (Bosshart 1998, 5, zitiert nach Hackenbruch 2005, 29). Bei diesen sekundären Realitäten handelt es sich um Film-, Buch-,

⁵ Als empirische Leserin respektive empirischer Leser wird an dieser Stelle und im Folgenden die tatsächliche, „reale“ Leserin bzw. der tatsächliche, „reale“ Leser verstanden (vgl. Eco 1992, 49).

Computer- oder andere unterhaltende mediale Welten. Beim Erleben von Unterhaltung schalten die Rezipienten die umgebende primäre Realität zu Gunsten der sekundären medialen Realität gedanklich aus (Bosshart 1998, 5–6, zitiert nach Hackenbruch 2005, 29). Die sekundären Realitäten ermöglichen nach Bosshart den Rezipienten, Wünsche oder Fantasien auszuleben, die in der primären Realität nicht umsetzbar sind (Bosshart 1998, 5-6, zitiert nach Hackenbruch 2005, 29).

In *Erebos* und in der Tintentrilogie tauchen die Figuren in sekundäre mediale Welten. Daher soll im nächsten Kapitel das medienwissenschaftliche Konzept des Wirklichkeitstransfers – das Abdriften von der primären in die sekundäre Realität – genauer erläutert werden.

3. Abtauchen in eine sekundäre mediale Welt

In den Jugendbüchern *Erebos*, *Tintenherz* und *Tintenblut* werden die Figuren mit einer sekundären medialen Realität konfrontiert, in der Tintentrilogie durch das Buch „Tintenherz“ und in *Erebos* durch das Computerspiel „Erebos“. Im Rahmen der Geschichte tauchen die Figuren in diese sekundären Realitäten ein und driften von ihrer primären Realität ab. Daher soll im Folgenden die Bedeutung des Wirklichkeitstransfers, eine Theorie aus der Medienwissenschaft, die sich genau mit diesem „Abdriften“ beschäftigt, genauer erläutert werden. In diesem Zusammenhang werden Erkenntnisse und Forschungsbefunde von Tanja Hackenbruch vorgestellt. Ihre Arbeit ist für den Begriff des Wirklichkeitstransfers prägnant. Es wird auf Hackenbruchs Dissertation aus dem Jahr 2005 verwiesen und auf ihren Beitrag in *Exkursionen in Sophies zweiter Welt* aus dem Jahr 2008. Ausserdem gehe ich auf das Rezeptionsverhalten von Kindern und Jugendlichen ein, da es sich bei den Hauptfiguren in *Erebos* und in der Tintentrilogie um Jugendliche im Alter zwischen 12 und 15 Jahren handelt.

Die Medienpsychologie liefert mit dem Konzept der Presence ein Konzept, das dem Prozess des Wirklichkeitstransfers ähnelt und sich ebenfalls mit Mechanismen und Prozessen während des „Versinkens“ von der primären in die sekundäre Realität beschäftigt. Der Fokus beim Konzept der Presence liegt auf dem Gefühl des „Versunken-Seins“ in der sekundären medialen Welt. Gleichbedeutend ist der Begriff der Immersion, der nicht nur im Rahmen des Presence-Konzepts angewendet wird, sondern beispielsweise auch in der Narratologie von Marie-Laure Ryan (2001). Die Konzepte und Begrifflichkeiten Presence und Immersion werden in diesem Kapitel erläutert, da sie hinsichtlich des Jugendbuchs *Erebos* und der Tintentrilogie weitere theoretische Grundlagen für die spätere Literaturanalyse liefern.

Die Figuren der Tintentrilogie reisen in eine Buchwelt, in *Erebos* in eine Computerspielwelt. Was sind mögliche Motive der Figuren für ihr Eintauchen in eine sekundäre mediale Welt? Was ist aus wissenschaftlicher Sicht die Funktion des Lesens und des Computerspielens? Diese Fragen – die Teil meiner eingangs aufgestellten Leitfrage sind – werde ich ebenfalls in diesem Kapitel beantworten, um anschliessend in der Literaturanalyse die Funktion des Reisens in die mediale Anderswelt für die Figuren zu interpretieren.

3.1. Der Prozess des Wirklichkeitstransfers

3.1.1. Definition des Wirklichkeitstransfers

Hackenbruch (2005) stützt sich bei der Diskussion um die medienwissenschaftliche Theorie des Wirklichkeitstransfers auf folgende Definition: „Der Wirklichkeitstransfer beschreibt ein Phänomen, welches bei der Nutzung von Medieninhalten, insbesondere fiktionaler Art, auftritt. Der Rezipient versetzt sich während der kommunikativen Phase in eine sekundäre (mediale) Realität, was (individuell und situativ unterschiedliche) Auswirkungen auf seine primäre Realität haben kann“ (Hackenbruch und Steinmann 2004, 350).

Der Wirklichkeitstransfer befasst sich mit dem Eintauchen einer Person in eine sekundäre mediale Realität, wobei insbesondere fiktionale Inhalte die Rezipienten in eine andere Welt führen und der Unterhaltung dienen (Hackenbruch 2005, 9). Hackenbruch weist darauf hin, dass fiktionale Inhalte nicht das Ziel verfolgen, die Realität unverändert darzustellen (ebd., 9). Es lässt sich somit auf die Erläuterungen zum Begriff „Fiktionalität“ gemäss der Literaturwissenschaft – dargestellt

in Kapitel 2 dieser Arbeit – verweisen. Beim Eintauchen in die sekundäre Realität befinden sich die Rezipienten in der „kommunikativen Phase“⁶, womit die unmittelbare Medienrezeption gemeint ist (Hackenbruch 2005, 10). Allerdings betont Medienwissenschaftler Matthias Steinmann (2008, 12), dass man die Mediennutzung heute nicht mehr nur als einen Kommunikationsprozess verstehen kann:

Was an den Bildschirmen – sei das im Internet, beim Fernsehen oder bei der Playstation – passiert, ist eine Art Versetzung in andere Wirklichkeiten. Wir nennen das bewusst prägnant „Wirklichkeitstransfer“. [...] Kinder, Jugendliche und Erwachsene nutzen die Medien nicht nur um Informationen zu erhalten, sondern sie nutzen die Medien, weil diese völlig andere Wirklichkeiten anbieten. (Steinmann 2008, 12)

Hackenbruch (2005, 14) weist darauf hin, dass das Eintauchen in die sekundäre mediale Realität sowie das anschließende Verweilen darin bei den Rezipienten eine unterschiedliche Dauer und Intensität aufweisen kann. So unterscheidet Hackenbruch (2005, 14) beim Wirklichkeitstransfer zwischen einem einmaligen längeren Eintauchen in die sekundäre mediale Realität und einem mehrmaligen Hin- und Herdriften zwischen primärer und sekundärer Realität. Ausserdem kann durch eine interaktive Betätigung der Rezipienten, wie es bei Computerspielen beispielsweise der Fall ist, der Wirklichkeitstransfers intensiviert werden (ebd., 14).

Um intensiv einen Wirklichkeitstransfer zu erleben, hält Hackenbruch fest, dass die Rezipienten gezielt ihre Aufmerksamkeit auf das Medium (Leinwand, Text, Bildschirm, etc.) richten müssen (ebd., 69). Aus der Hirnforschung ergibt sich für die Forschung zum Wirklichkeitstransfer, dass für das Versinken in der medialen Realität Konzentration und Aufmerksamkeit seitens der Rezipienten notwendig sind (ebd., 100). Bei intensivem Medienkonsum fokussieren die Rezipienten ihre ganze Aufmerksamkeit auf die sekundäre mediale Realität, wobei gleichzeitig die Bedeutung der primären Realität abnimmt und die Schwelle für Reize aus der primären Realität sich vergrößert (ebd., 69). Durch die fokussierte Medienrezeption sind die Rezipienten so sehr beansprucht, dass es für sie aus physiologischen Gründen nicht möglich ist, ihre Aufmerksamkeit auf etwas anderes als auf das Medium und dessen Inhalt zu richten (ebd., 69). Je nach Medieninhalt scheinen die Rezipienten versunken in die mediale Realität und absorbiert davon zu sein (ebd., 69). Hackenbruch hält ausserdem fest, dass die sekundäre mediale Realität für die Rezipienten nicht nur eine künstliche Realität darstellt, sondern dass das menschliche Gehirn und damit einhergehend die Wahrnehmung und die Gefühle des Menschen auf die sekundäre mediale Realität so reagieren wie auf die primäre Realität (ebd., 71–72). An dieser Stelle wird auf Ammann (2002) verwiesen:

Interessant ist in diesem Zusammenhang vor allem die Tatsache, dass wir angesichts supponierter Szenarien und simulierter Reizfelder zwar Gefühle bis hin zu körperlichen Symptomen (Tränen, Angstschweiss, Übelkeit, sexuelle Erregung) feststellen können, andererseits aber dann doch nicht so reagieren, wie in einer ‚realweltlichen‘ Situation. Vorbei ist die Zeit, als ein verstörtes Kinopublikum beim Anblick eines heranrollenden Zuges angeblich fluchtartig den Kinosaal verliess. Die Möglichkeit, sich nur virtuell einer Gefahr auszusetzen, sich zu ängstigen, ohne wirkliche Risiken einzugehen, macht unter anderem gerade den Reiz zahlreicher Spiele und Darbietungen aus. (Ammann 2002, 24)

Die Rezipienten reagieren mit emotionalen und physisch nicht kontrollierbaren Reaktionen auf den Medieninhalt, können jedoch zwischen primärer und sekundärer Realität unterscheiden. Der Prozess des Wirklichkeitstransfer bezieht drei Komponenten mit ein: Mediennutzer (Rezipienten), Medientyp und Medieninhalt. Die Mediennutzer stehen bei diesem Prozess im Mittelpunkt. Sie wählen nicht nur das Medium aus, sondern auch ihre Interessen, Präferenzen und kognitiven Voraussetzungen sind zu berücksichtigen. Diese wirken sich auf die Wahrnehmung des Inhalts und somit auch auf die Intensität des Wirklichkeitstransfers aus. Im nächsten Kapitel sollen die drei Komponenten – Mediennutzer, Medientyp und Medieninhalt – näher erläutert werden.

⁶ Hackenbruch (2005) greift beim Begriff der „kommunikativen Phase“ auf die Phasen der Mediennutzung aus der Medienwissenschaft zurück. Dabei wird zwischen der präkommunikativen (Entscheidung für ein bestimmtes Medium), der kommunikativen (eigentliche Mediennutzung) und der postkommunikativen (affektive und kognitive Verarbeitung der aufgenommenen Medieninhalte) Phase unterschieden (Schweiger 2007, 158).

3.1.2. Mediennutzer, Medientyp und Medieninhalt

Wie bei der Definition gemäss Hackenbruch und Steinmann (2004) deutlich wird, handelt es sich beim Prozess des Wirklichkeitstransfers um ein komplexes Phänomen, „wobei ganz eindeutig der Rezipient mit den auf seiner Seite ablaufenden Prozesse die zentralen Elemente sind“ (Hackenbruch 2008, 391). Die Rezipienten tragen wie bereits erwähnt im Wirklichkeitstransfer die Hauptrolle, da sie diesen selbst erleben und bis zu einem gewissen Grad selbst bestimmen können, ob und inwiefern sie sich dem Prozess und dem Medieninhalt aussetzen möchten (Hackenbruch 2005, 10). Hackenbruch weist darauf hin, dass neben dem Medientyp – welcher die Intensität eines Wirklichkeitstransfers wesentlich steuern kann – die Grundbedingungen der Rezipientin bzw. des Rezipienten bei der Intensität des erlebten Wirklichkeitstransfers und bei der Realitäts-erkennung (die Unterscheidung zwischen primärer und sekundärer Realität) beachtet werden müssen: „Je nach Alter, Geschlecht, psychischer Disposition, Bildung, sozialem Umfeld, und der Rezeptionssituation kann die Durchmischung der Realitäten verschieden intensiv erfolge“ (Hackenbruch 2005, 15). Neben dem Mediennutzer und der Art des Mediums ist darüber hinaus auch der Medieninhalt gemäss Hackenbruch (2008) zu untersuchen, womit sich folgende Fragen für die Forschung zum Wirklichkeitstransfer unter anderem ergeben: Was ist der Wirklichkeitstransfer? Wann entsteht dieser bei der Rezipientin bzw. dem Rezipienten und warum? Welche Auswirkungen hat der Wirklichkeitstransfer? (Hackenbruch 2008, 391–392).

Die Forschung zum Wirklichkeitstransfer bezieht also nicht nur den eigentlichen Prozess und die daran beteiligten Mechanismen in der kommunikativen Phase mit ein, sondern auch die Art und der Inhalt des Mediums, die Merkmale der Rezipienten, ihre Motive sowie die Konsequenzen des Wirklichkeitstransfers. Die Berücksichtigung der prä- und postkommunikativen Phasen im Konzept des Wirklichkeitstransfers ermöglicht eine Gesamtsichtweise und verdeutlicht die Komplexität des Konzeptes gegenüber anderen Theorien, die oftmals nur einen einzelnen Prozess verfolgen, jedoch die Gesamtsichtweise vernachlässigen (Hackenbruch 2008, 395).

Hinsichtlich der Untersuchung der Rezipienten beim Wirklichkeitstransfer betont Hackenbruch (2008, 394) die Bedeutung der Konzepte der Persönlichkeitspsychologie für die medienwissenschaftliche Theorie. Die Konzepte der Persönlichkeitspsychologie können Erklärungen bieten, welche Persönlichkeitsmerkmale eine Tendenz für einen hohen Medienkonsum – und damit einhergehend eine Tendenz für einen erlebten Wirklichkeitstransfer – aufweisen (ebd., 394). Hackenbruch (2008) verweist dabei auf den Aufsatz von Miriam Loertscher et al. (2008), welcher ebenfalls in der Publikation *Exkursionen in Sophies zweiter Welt* erschienen ist. Loertscher et al. (2008) gehen davon aus, dass sich eine Beziehung zwischen Persönlichkeitsmerkmalen und dem Wirklichkeitstransfer feststellen lässt.

Zum Beispiel weisen Personen mit hohen Neurotizismus-Werten⁷ eine erhöhte Wahrscheinlichkeit zu Internet- und TV-Sucht sowie zu vermehrtem Medienkonsum auf. Einhergehend mit dieser Tendenz erhöht sich die Wahrscheinlichkeit, einen Wirklichkeitstransfer zu erleben (Loertscher et al. 2008, 159). Ein weiteres Beispiel für den Zusammenhang zwischen Persönlichkeit und Wirklichkeitstransfer ist die These von Loertscher et al. (2008, 59), dass Menschen mit hohen Persönlichkeitsausprägungen hinsichtlich „Gewissenhaftigkeit“⁸ und „Verträglichkeit“⁹ mit einer geringeren Wahrscheinlichkeit einen Wirklichkeitstransfer erleben, da sie TV-Konsum möglicherweise als nicht sinnvoll erachten. Deshalb lassen sich diese Personen gemäss Loertscher et al. nicht auf das Medium ein (ebd., 159). Allerdings stützen Loertscher et al. diese These nur auf Forschungsergebnisse, welche eine negative Korrelation zwischen TV-Konsum und Gewissenhaftigkeit sowie Verträglichkeit bei Kindern belegen (ebd.).

⁷ „Neurotische Menschen sind emotional labil, leiden häufig unter Nervosität, Ärger und Ängsten; sind stressanfällig, launisch, empfindlich, reizbar und beklagen sich oft über körperliche Schmerzen“ (Eyseneck 1947, zitiert nach Schweiger 2007, 280).

⁸ Gewissenhafte Personen weisen starke Ausprägungen auf die Eigenschaften „hart arbeitend, sorgfältig, zuverlässig, gewissenhaft, fleissig, pflichtbewusst, pünktlich und ordentlich“ (Loertscher et al. 2008, 158) auf.

⁹ Verträgliche Personen weisen starke Ausprägungen auf die Eigenschaften „bescheiden, hilfsbereit, aufrichtig, warmherzig, rücksichtsvoll, altruistisch, mitfühlend, wohlwollend, kooperativ, gutmütig und ehrlich“ (Loertscher et al. 2008, 158) auf.

Personen mit hohen Persönlichkeitswerten in „Offenheit für Erfahrungen“¹⁰ oder „Extraversion“¹¹ tendieren dazu, gemeinschaftliche Aktivitäten zu bevorzugen und somit auch einen geringeren Medienkonsum aufzuweisen (Loertscher et al. 2008, 157–159). Des Weiteren haben Personen mit diesen Persönlichkeitswerten eine Tendenz für „vivid daydreaming“, was vergleichbar mit einer hohen Vorstellungskraft ist (ebd., 158–159). Infolge dieser Tendenz stellen sich Loertscher et al. die Frage, ob Personen mit einer eigenen hohen Vorstellungskraft das Abtauchen in eine sekundäre Realität gar nicht vermissen und somit erst gar nicht einen Wirklichkeitstransfer aufsuchen (ebd., 159). Gemäss Loertscher et al. tendieren – nebst Menschen mit einer hohen Ausprägung hinsichtlich des Persönlichkeitsmerkmals „Neurotizismus“ – vor allem introvertiertere Menschen zu einem hohen Medienkonsum, und damit einhergehend zu einer höheren Wahrscheinlichkeit für einen Wirklichkeitstransfer (ebd., 158).

Loertscher et al. halten längerfristige Auswirkungen auf die stabilen Persönlichkeitseigenschaften ausgehend vom Medienkonsum eher für unwahrscheinlich (ebd., 159–160). Jedoch erachten sie kurzfristige Wirkungen der Medien auf die Persönlichkeit oder auf die emotionale Befindlichkeit (so genannte „states“) als durchaus wahrscheinlich und gar als mögliches Motiv für den Medienkonsum (ebd., 159–160).

Der Wirklichkeitstransfer und der damit einhergehende Zusammenhang mit Persönlichkeitsmerkmalen im Aufsatz von Loertscher et al. (2008) bezieht sich nur auf den TV- und Internet-Konsum. Spannend wäre es hier die Persönlichkeitsmerkmale der Rezipienten in einen grösseren Zusammenhang mit verschiedenen Medien (Bücher, Musik, TV, Internet, Videospiele) zu stellen. Denn insbesondere der Wirklichkeitstransfer in eine Buchwelt verlangt eine hohe eigene Vorstellungskraft.

Grundsätzlich geht gemäss Hackenbruch (2008, 397) von allen Medien die Möglichkeit aus, einen Wirklichkeitstransfer zu erzeugen. Aus verschiedenen Diskussionen in Veranstaltungen zum Wirklichkeitstransfer geht gemäss Hackenbruch hervor, dass insbesondere audiovisuelle und interaktive elektronische Medien einen Wirklichkeitstransfer anregen (ebd., 397). Im Gegensatz zu Printmedien können audiovisuelle Medien stärkere Reaktionen bei den Rezipienten auslösen, da sie die primäre Realität besser simulieren können (Hackenbruch 2005, 129). Den Einfluss der Interaktivität auf den Wirklichkeitstransfer unterstreicht eine Studie von Klimmt, Hartmann und Vorderer (2005, zitiert nach Schweiger 2007, 215). Gemäss dieser Studie steigert die Möglichkeit zur freien Navigation unter anderem die Aufmerksamkeit und die Bereitschaft, störende Informationen (zum Beispiel logische Fehler oder Darstellungsfehler) zu ignorieren (Klimmt, Hartmann und Vorderer 2005, zitiert nach Schweiger 2007, 215). Hackenbruch (2008, 397) betont, dass zwar alle Medien Potential für einen Wirklichkeitstransfer bieten, dass allerdings je nach Medium und Rezipientin bzw. Rezipient Unterschiede bei der Geschwindigkeit und der Intensität des Prozesses bestehen. Sie stellt zusammenfassend fest, dass noch Forschungspotential hinsichtlich der Rolle des Medientyps besteht (ebd., 398). Insgesamt schätzt sie die Rolle des Medientyps jedoch als eher wenig relevant für den gesamten Prozess des Wirklichkeitstransfers ein (ebd.).

Eine bedeutsamere Variable hinsichtlich des Wirklichkeitstransferprozesses schreibt Hackenbruch (2008) dem Medieninhalt zu. Wichtig für das Eintauchen in die sekundäre mediale Realität ist gemäss Hackenbruch, dass der Medieninhalt für die Rezipienten weder eine Unterforderung noch eine Überforderung darstellt (ebd., 398). In Bezug auf den Medieninhalt kristallisierten sich die Spannung, die Emotionalität und die Möglichkeit zur Identifikation als Schlüsselfaktoren für die Entstehung des Wirklichkeitstransfers heraus (ebd., 400). Ein langweiliges Buch, welches die Rezipienten überfordert oder unterfordert und sie somit auch nicht erregt, kann keinen Wirklichkeitstransfer erzeugen (Hackenbruch 2005, 69). Darüber hinaus ermöglichen insbesondere fiktionale Inhalte das Erleben eines Wirklichkeitstransfers. Hackenbruch (2005) verweist diesbezüglich auf Bosshart (1998), für den fiktionale Inhalte ein „Spielplatz für utopische Gedankengänge

¹⁰ Menschen mit einer hohen Persönlichkeitsausprägung hinsichtlich dem Merkmal Offenheit für Erfahrungen werden die Eigenschaften „gebildet, wissbegierig, phantasievoll, schlagfertig, einfallsreich, scharfsinnig, interessiert, intelligent und kreativ“ (Loertscher et al. 2008, 157) zugeschrieben.

¹¹ Extrovertierte Menschen gelten – im Gegensatz zu introvertierten – als „gesellig, aktiv, optimistisch, selbstsicher und humorvoll“ (Loertscher et al. 2008, 157).

[sind]“ (Bosshart 1998, 5, zitiert nach Hackenbruch 2005, 10). Fiktionale Inhalte laden die Rezipienten ein, unerfüllten Wünschen und Sehnsüchte innerhalb der sekundären medialen Realität nachzugehen (Bosshart 1998, 5, zitiert nach Hackenbruch 2005, 10). Insbesondere bei Kindern und Jugendlichen scheint das der Fall zu sein, wie im Folgenden Kapitel näher erläutert wird.

3.1.3. Kinder und Jugendliche im Wirklichkeitstransfer

Das Abtauchen in Fantasiewelten mit Hilfe von fiktionalen Medieninhalten findet besonders häufig bei Kindern und Jugendlichen statt und dient dazu, den Alltag – die primäre Realität – für eine Weile zu vergessen, aber sich auch aus purer Lust dem Medieninhalt zur Unterhaltung hinzugeben (Hackenbruch 2005, 124–125).

Beobachten wir den gegenwärtigen Markt an Unterhaltungsmedien, so stellen wir fest, dass eine Fülle an Medienangeboten auf Kinder und Jugendliche ausgerichtet ist. Insbesondere fiktionale Medieninhalte bieten den Kindern und Jugendlichen unter anderem die Möglichkeit, sich mit den darin vorkommenden Figuren und Geschichten zu identifizieren oder Träume, Bedürfnisse und Wünsche auszuleben. Als Beispiel dafür können auch die Werke der Tintentrilogie und das Jugendbuch *Erebos* aufgeführt werden, welche zwei jugendliche Hauptfiguren vorstellen, die im Text wiederum auch eine sekundäre mediale Realität antreffen und in diese versinken. Da somit nicht nur die jugendliche empirische Leserschaft, sondern auch die jugendlichen Hauptfiguren in *Erebos* und in der Tintentrilogie auf eine sekundäre mediale Realität stossen, soll im Folgenden der Frage nachgegangen werden, was wesentlich für den Wirklichkeitstransfer bei Kindern und Jugendlichen ist.

Um das Rezeptionsverhalten und damit einhergehend den Wirklichkeitstransfer bei Kindern und Jugendlichen zu beschreiben, verweist Hackenbruch (2005, 100) auf die kognitiven Entwicklungsstufen nach dem Entwicklungspsychologen Jean Piaget¹². Die Unterscheidung zwischen primärer und sekundärer Realität ist bei Kindern bis zu einem gewissen Alter mit Schwierigkeiten verbunden und fällt ihnen etwa ab dem siebten Lebensjahr zunehmend leichter (Hackenbruch 2005, 102). In der konkret-operationalen Stufe (siebtes bis dreizehntes Lebensjahr) sind grosse Fortschritte beim Denken zu verzeichnen. Durch die zunehmende Fähigkeit zu logischem Denken, Vorausdenken, inneren Anschauungen und das Hineinversetzen in andere Personen fällt es dem Kind einfacher, Medien zu verstehen und zwischen primärer und sekundärer Realität zu unterscheiden (ebd., 102).

Besonders bedeutend für die vorliegende Arbeit ist die anschliessende formal-operationale Entwicklungsstufe (13.-20. Lebensjahr), da sich die jugendlichen Hauptfiguren in *Erebos* und in der Tintentrilogie in dieser letzten Entwicklungsstufe befinden. Abstraktes Denken, das Bilden und Überprüfen von Hypothesen und die Gedanken als eigener Gegenstand des Nachdenkens sind für das Denken in dieser Entwicklungsstufe kennzeichnend (Hackenbruch 2005, 102). In dieser Entwicklungsstufe befinden sich die Jugendlichen in der Pubertät, welche eine entscheidende, aber oft auch schwierige und instabile Lebensphase für die Jugendlichen darstellt und der Identitätssuche dient (ebd., 141). Auch Mathias Weber (2015, 108) beschreibt die Adoleszenz als eine Phase, die durch einen grundlegenden Veränderungsprozess geprägt ist. Die Jugendlichen wiederfahren Veränderungen des eigenen Körpers, der sozialen Beziehungen sowie der kognitiven und emotionalen Wahrnehmung der sozialen Umwelt, welche allesamt mit einer Identitätsentwicklung einhergehen (ebd., 108). Loertscher et al. (2008, 152) beschreiben ebenfalls die Identitätsfindung als eine wichtige Entwicklungsaufgabe im Jugendalter und bezeichnen die Identität als eine innere erlebte Einheit. In der Pubertät gerät jedoch diese innere erlebte Einheit ins Wanken.

Mit dieser Unsicherheit der Pubertierenden geht das von Hackenbruch (2005, 102) beschriebene Verlangen einher, dem Alltag – der primären Realität – zu entfliehen. Die Jugendlichen suchen Möglichkeiten, den Alltag zu vergessen, neue Handlungsmöglichkeiten auszuprobieren und mit alternativen Identitäten zu experimentieren. Die Medien bieten diesbezüglich ideale Rahmenbe-

¹² Folgende vier nacheinander verlaufenden Entwicklungsstufen des Kindes definiert Piaget gemäss Hackenbruch (2005, 100): die sensomotorische, die präoperationale, die konkret-operationale und die formal-operationale Stufe.

dingungen, indem sie den Jugendlichen die Chance geben, in sekundäre mediale Realitäten abzutauschen, sich in die dargebotenen Medieninhalte hineinzusetzen und Probleme und Defizite aus der primären Realität auszugleichen und zu bewältigen (ebd., 102). Dabei gibt es eine grosse Auswahl an unterschiedlichen medialen und inhaltlichen Angeboten für die Kinder und Jugendlichen. Allein der Markt für Computerspiele zeigt, wie breit das Segment an verschiedenen fiktionalen, unterhaltenden Inhalten ist. Die Bandbreite reicht von Ego-Shooters wie *Half Life* oder *Call of Duty*, die die jugendlichen Spieler wie Helden fühlen lassen, über Harry-Potter-Spiele, die in eine magische Anderswelt einladen, bis hin zu den viel verkauften Sims-Spielen. Diese Sims-Spiele ermöglichen den Spielern, eigene Sims-Familien und Sims-Nachbarschaften zu kreieren sowie innerhalb dieser Liebschaften, Freundschaften und Feindschaften zu inszenieren. Eine endlose Liste liesse sich aufstellen, die Computerspiele für Mädchen und Jungen jeglichen Alters aufführt. Ob Bücher, Hörspiele, Computerspiele, TV-Serien, Internetspiele oder Kinofilme – die Unterhaltungsmedien bieten „gerade den ‚suchenden‘ Jugendlichen viele Vorbilder, Sozialisationsinstanzen und Figuren, mit denen sie sich identifizieren, ihre Ängste abbauen oder ihre Freuden ausleben können“ (Hackenbruch 2005, 141).

Hackenbruch beschreibt, dass insbesondere Jugendliche interaktive Medien, wie Video- und Computerspiele, nutzen (ebd., 97). Ein möglicher Grund dafür könnte die Tatsache sein, dass gemäss medienpsychologischen Untersuchungen Computer- und Videospiele dem Konsumenten das Gefühl vermitteln können, sich selbstwirksam und einflussreich zu erleben (Loertscher et al. 2008, 151). Gerade in der Pubertät kann es durch die wahrgenommene innere Unsicherheit – ausgelöst durch die körperlichen, kognitiven, emotionalen und sozialen Veränderungen – zu einem Gefühl des Kontrollverlustes und einer minderen Selbstwirksamkeit kommen. Interaktive Medien können dem Verlust an Kontrolle und dem Mangel an Selbstwirksamkeit entgegenwirken.

Des Weiteren hebt Hackenbruch besonders die Bedeutung der emotionsbetonten Verarbeitung der Medieninhalte seitens der Kinder und Jugendliche hervor: „sie [Kinder und Jugendliche] erleben angenehme oder unangenehme Gefühle tatsächlich mit“ (Hackenbruch 2005, 103). Laut Hackenbruch reagieren Kinder und Jugendliche noch emotionaler wie Erwachsene auf Medieninhalte, weshalb stärkere Auswirkungen von den Medieninhalten auf Kinder und Jugendliche zu erwarten sind (ebd., 103). Die starke emotionale Reaktion drückt sich gemäss Hackenbruch beispielsweise in Träumen von Kindern und Jugendlichen aus:

[...] sie träumen sich positiv motiviert in Wunschvorstellungen hinein, bei denen sie dann nicht mehr zwischen primärer und sekundärer medialer Realität zu unterscheiden vermögen. Das zeigt sich oft in ihren Träumen, in denen das Unterbewusste die Kinder einholt. Die Traumhalte sind dann oft eine Mischung aus Elementen des Medienlebens und der realen Umgebung der Kinder, wobei die Kinder oft selber mitten im Geschehen drin stecken. (Hackenbruch 2005, 103)

Allerdings weist Hackenbruch zu Recht darauf hin, dass Kinder und Jugendliche nicht nur aus dem eher negativ konnotierten Motiv der „Flucht aus dem Alltag“ in sekundäre mediale Realitäten abtauchen. Kinder und Jugendliche haben auch das Bedürfnis, aus purer Lust heraus die primäre alltägliche Realität durch sekundäre mediale Realitäten zu erweitern (ebd., 103).

Auch Steinmann (2008, 12) betont das Bedürfnis der Mediennutzung, um in eine andere Realität einzutauchen – insbesondere bei Jugendlichen. Primäre und sekundäre Realität können sich jedoch bei den jungen Rezipienten laut Steinmann vermischen (ebd., 12). Kinder und Jugendliche übertragen bewusst und unbewusst Aspekte aus der künstlichen, medialen Realität in die eigene, tatsächliche Realität (ebd., 12). Die Medienrezeption kann auf diese Weise Einfluss auf Identitätsentwicklung der Jugendlichen nehmen, wie Dieter Baacke, Günter Frank und Martin Radde (1998) darauf hinweisen. Gemäss Baacke, Frank und Radde (1998, 50) verarbeiten die Jugendlichen die Informationen aus den Medien entsprechend ihrer Lebenslage und bauen die Informationen in ihren bisherigen Wissensbestand und Gefühlshaushalt ein. Jugendliche benötigen sogar die Informationen aus Medien hinsichtlich ihrer Identitätsentwicklung laut Baacke, Frank und Radde (ebd., 50). Allerdings können durch die Medienrezeption sowie durch den damit verbundenen Wirklichkeitstransfer auch negative Konsequenzen für die Jugendlichen auftreten. Steinmann (2008) nennt als extremes Beispiel jugendliche Amokläufer, wie beispielsweise der Amoklauf ausgeübt von einem jugendlichen Schüler in Erfurt:

Diese Menschen führen gegen aussen ein stilles Leben, sind vielleicht gesellschaftlich isolierter als ihre Kollegen, werden in der Schule gedemütigt und können sich in dieser ersten Wirklichkeit nicht zu rechtfinden, behaupten. In der zweiten Wirklichkeit – zum Beispiel bei Shooting Games – erreichen diese Menschen Dinge, welche sie sonst nicht erleben: Sie sind vortreffliche Schützen und können mit Erfolg töten. Wenn sich dann in der ersten Wirklichkeit Aggressionen aufstauen, sie psychisch labil und Waffen verfügbar sind, besteht die Gefahr, dass diese Menschen ihre besonderen Fähigkeiten der zweiten Wirklichkeit in die erste übertragen und die Shooting Games in der Schule durchführen. (Steinmann 2008, 13)

Steinmann stellt ein extremes Beispiel vor, welches vermutlich nur selten in dieser Ausprägung vorkommt. Jedoch können auch weniger extreme negative Konsequenzen des Wirklichkeitstransfers im Zusammenhang mit der Identitätsentwicklung der Jugendlichen auftreten. So kann beispielsweise die Medienrezeption, welche von alltäglicher Nähe und Vertrautheit bei Jugendlichen gekennzeichnet ist, der eigenen Identitätsentwicklung entgegenwirken: „Die Durchdringung des Alltags mit Medien erschwert es den Jugendlichen, der Faszination der Unmittelbarkeit zu entgehen, sich gegenüber der Scheinvertrautheit zu distanzieren und die Identifikation mit Medien(-inhalten) zugunsten der eigenen Identitätsbildung aufzugeben“ (Baacke, Frank und Radde 1998, 50–51). So vermitteln beispielsweise Medien bestimmte gesellschaftliche Normen oder Schönheitsideale, von denen sich Jugendliche teilweise nur mit Schwierigkeit distanzieren können. Dies soll jedoch an dieser Stelle nicht weiter ausgeführt werden, da es über die Thematik der vorliegenden Arbeit hinausgeht.

Es lässt sich zusammenfassend festhalten, dass Kinder und Jugendliche aus verschiedenen Bedürfnissen einen Wirklichkeitstransfer aufsuchen und den Transfer wahrscheinlich leichter und vermehrt erleben als erwachsene Rezipienten (Hackenbruch 2005, 124). Bei jüngeren Kindern (unter 7 Jahren) liegt die Begründung in ihrer niedrigeren kognitiven Entwicklung und der damit einhergehenden Schwierigkeit, zwischen primärer und sekundärer Realität zu unterscheiden. Bei älteren Kindern und Jugendlichen – vor allem in der Pubertätsphase – besteht der Grund darin, dass sie „die Flucht aus dem Alltag“ suchen, sich auf Orientierungssuche bezüglich ihrer Identität befinden und dadurch ein stärkeres Verlangen nach einer Realitätserweiterung verspüren (Hackenbruch 2005, 124–125). Ausserdem sind Jugendliche vor allem Nutzer von interaktiven Medien, wie Video- und Computerspiele, welche wiederum gemäss Hackenbruch (2005) ein starkes Transferpotenzial aufweisen, da die Nutzer nicht nur passiv sondern auch aktiv in der sekundären Realität agieren.

3.2. Presence und Immersion: Versinken und Verweilen in einer medialen Welt

Da die Protagonisten in *Erebos* und der Tintentrilogie in eine sekundäre mediale Realität versinken und in dieser Realität eine Zeit lang verweilen, sind hinsichtlich des Wirklichkeitstransfers insbesondere die Mechanismen und Prozesse während des Abdriftens – das eigentliche Medienenerlebnis in der kommunikativen Phase – relevant. Um diese Mechanismen und Prozesse gezielt zu beschreiben, können auch Konzepte und Ansätze beigezogen werden, die aus der Zusammenarbeit von Medienwissenschaft und Psychologie entstanden sind:

Die psychologischen Konzepte, die sich mit dem Eintauchen der Rezipienten in fremde Welten (welcher Art auch immer) beschäftigen, können als wertvolle Erweiterung zu unserem Verständnis des Wirklichkeitstransfers betrachtet werden. Sie können zwar nicht gleichbedeutend neben den Wirklichkeitstransfers als ganze Theorie gestellt werden, jedoch sind sie als Erklärung zum Prozess des Wirklichkeitstransfers während der kommunikativen Phase für unser Mosaik äusserst dienlich. (Hackenbruch 2008, 396)

Um den Rahmen der vorliegenden Arbeit nicht zu sprengen, wird gezielt nur auf die Presence-Theorie und damit einhergehend auf den Begriff der Immersion eingegangen. Auf die Presence-Forschung wird kurz eingegangen, weil sie gemäss dem Kommunikationswissenschaftler Wolfgang Schweiger (2007, 313) und Jasmin Joller, Eva Siegenthaler und Eveline Stettler (2008, 340) momentan eine sehr grosse und viel beachtete Forschungsrichtung repräsentiert. Letztere haben im Rahmen einer Kolloquiumsarbeit unter anderem die Presence-Theorie mit der Wirklichkeits-

transfertheorie verglichen. Schweiger sowie Joller, Siegenthaler und Stettler stellen die zentralen Aspekte der Presence-Theorie strukturiert und übersichtlich dar, weshalb diese Quellen im Folgenden beigezogen werden.

Der Begriff der Immersion ist heute weit verbreitet und wird auf verschiedene Medien bezogen angewendet. Beispielsweise wird der Begriff der Immersion nicht nur im Zusammenhang mit der medienpsychologischen Presence-Theorie verwendet, sondern auch in der Narratologie von Marie Laure Ryan (2001) aufgegriffen. Da es zu dem Begriff der Immersion in der Wissenschaft verschiedene Definitionen gibt, soll im Folgenden genau geklärt werden, was in der vorliegenden Arbeit unter Immersion verstanden wird.

3.2.1. Das Presence-Konzept

Die medienpsychologische Presence-Theorie zeichnet sich gemäss Schweiger (2007, 212) als medienübergreifender Ansatz aus, welcher einen momentanen Erlebniszustand von Rezipienten beschreibt. Somit können auch „Low-Tech-Medien“, wie Bücher, für die Untermauerung dieser Theorie einbezogen werden (Schweiger 2007, 212). Zusammenfassend lassen sich basierend auf Schweiger (2007, 213) und Joller, Siegenthaler und Stettler (2008, 342) folgende Aspekte als kennzeichnend für den vorübergehenden Zustand der „Presence“ bei der Mediennutzung festhalten:

1. Die Rezipienten nehmen die medial dargestellten Objekte, Orte und Akteure durch ihre informationsreiche und mehrkanalige Darstellung als lebendig wahr. Das Presence-Erlebnis ist umso stärker, je mehr soziale Informationen medial vermittelt werden.
2. Die mediale Darstellung gerät bei den Rezipienten in Vergessenheit, da die Medieninhalte besonders realitätsnah dargestellt werden.
3. Die Rezipienten unterliegen der Illusion, sich an dem medialen Ort aufzuhalten und in Interaktion mit dortigen Objekten und Akteuren zu stehen: „Es geht darum, dass man sich in das Medium transportiert und sich als Teil der Handlung fühlt. [...] Beispielsweise fühlen sich [...] Teilnehmer in einem Chatroom, wie im gleichen Ort“ (Joller, Siegenthaler und Stettler 2008, 342).
4. Die Rezipienten tauchen komplett in die virtuelle Umgebung ein, so dass sie selbst als auch die primäre Umwelt ausgeblendet werden. Dieses „Eintauchen“ kann mit dem Begriff der „Immersion“ beschrieben werden. Damit die Rezipienten möglichst stark in die mediale Welt eintauchen, sollte die Rezeption möglichst alle Sinne in Anspruch nehmen.

Joller, Siegenthaler und Stettler (2008, 343) führen zusätzlich neben den oben aufgeführten Aspekten noch die Konzepte der „Presence als sozial Handelnder im Medium“ und der „Presence als sozial handelndes Medium“ auf. Ersteres beschreibt, dass Rezipienten Beziehungen zu medialen Figuren aufbauen und das Bedürfnis entwickeln können, sich um diese zu kümmern (ebd., 343). Die Mediennutzer unterhalten sich mit ihren medialen Figuren auf dem Bildschirm und nehmen sie als lebendig wahr. Letzteres Konzept, „Presence als sozial handelndes Medium“, beschreibt, dass Medien selbst mehr und mehr Teil der primären Wirklichkeit werden. Künstliche Intelligenz, Computer, welche sprechen können oder Roboter, die das alltägliche Leben erleichtern oder Fabrikationsarbeiten ausführen, können hier als Beispiele aufgeführt werden (ebd., 343).

In der Presence-Theorie haben die drei Komponenten „Medientyp, Medieninhalt und Mediennutzer“ Einfluss auf das Presence-Erleben (Joller, Siegenthaler, und Stettler 2008, 343). So ist beispielsweise bei der Buchlektüre, die weniger reizintensiv ist und weniger Sinne bei der Rezeption miteinbezieht, die räumliche Vorstellungskraft und das thematische Interesse der Rezipienten umso wichtiger. Des Weiteren gehören zum Medientyp Aspekte, wie beispielsweise Interaktivität, auditive Darbietung oder sensorische Faktoren (ebd., 343). Diesbezüglich besteht eine klare Parallele zur Theorie des Wirklichkeitstransfers, denn auch Hackenbruch (2005 und 2008) nennt die drei Komponenten „Medientyp, Medieninhalt und Mediennutzer“ als zentral hinsichtlich des Wirklichkeitstransfers.

Meines Erachtens können die oben aufgeführten Punkte ein bis drei, die den Zustand des Presence beschreiben, als Voraussetzung für den Punkt vier – die Immersion – gesehen werden. Je mehr soziale Informationen medial vermittelt werden, je realitätsnäher die Medieninhalte dargestellt werden, je mehr sich die Rezipienten als Teil der Handlung und im virtuellen Raum fühlen, desto stärker werden die Mediennutzer in der virtuellen Umgebung oder in der Tätigkeit (z.B. Computerspielen) versinken und die Welt um sich herum vergessen. Im nächsten Unterkapitel soll der Begriff der Immersion nochmals aufgegriffen und zentrale Voraussetzungen der Immersion beschrieben werden.

3.2.2. Immersion

Wie bereits bei der Presence-Theorie festgehalten wurde, beschreibt der Begriff der Immersion das Eintauchen in eine sekundäre mediale Realität. Ammann (2002) beschreibt den Begriff der Immersion in seinem Aufsatz „Eintauchen in die Anderswelt“ wie folgt:

Der Ausdruck *Immersion* (von Lat. *immergere*) und damit das Phänomen des ‚Eintauchens‘ oder ‚Versinkens‘ in eine andersartige Erlebniswelt legt die Vorstellung nahe, dass sich ein Subjekt aus einer bestimmten Umgebung oder Realität ausklinkt und in eine andere hinein bewegt. Je nachdem, ob wir dabei mit dem Körper oder nur mit dem Bewusstsein eintauchen, ob es sich bei der neuen Situation um einen Ausschnitt der empirischen Alltagswirklichkeit, eine medienvermittelte oder virtuelle Realität handelt, treten ganz unterschiedliche Aspekte und Bedeutungsnuancen in den Vordergrund. (Ammann 2002, 26)

Diese Definition bringt zum Ausdruck, dass der Begriff Immersion heute vielseitig verwendet wird und wie Narratologin Marie Laure Ryan (2001, 14) festhält, eine Metapher für eine intensive Beschäftigung jeglicher Art (vom Geige spielen, über das Lösen eines Kreuzworträtsels, bis hin zum Versinken in einer virtuellen Computerspielwelt) darstellt (vgl. Ammann 2002, 26). Im engeren Sinn wird der Begriff jedoch in Bezug auf Romane und Computerspiele gemäss Ryan verwendet (2001, 14–15). In der vorliegenden Arbeit bezieht sich der Begriff „Immersion“ auf die eher technische Komponente des Prozesses des Eintauchens in die mediale Welt, so dass diese Welt stärker als die eigene, tatsächlich umgebende Welt wahrgenommen wird. Der Begriff der „Presence“ bezieht sich dagegen auf das Gefühl der Rezipienten, sich in der medialen Wirklichkeit zu befinden. Es wird deutlich, wie die Konzepte des Wirklichkeitstransfers, der Presence und der Immersion sich auf dasselbe Phänomen beziehen.

Ammann (2002) beschreibt hinsichtlich der Immersion fünf Bestandteile, die zu einem Immersionserlebnis beitragen. Dabei lassen sich Parallelen zur Theorie des Wirklichkeitstransfers und zu der Presence-Theorie feststellen.

Ammann (2002, 26) nennt zunächst den Aspekt der Aufmerksamkeitszuwendung, die nötig ist, um in die mediale Welt einzutauchen. Auch Hackenbruch (2005) betont, dass eine fokussierte Konzentration und Aufmerksamkeit der Rezipienten für einen Wirklichkeitstransfer notwendig ist. Zusätzlich nennt Ammann (2002, 26) den Aspekt der Telepräsenz, der sich auf den Erlebnis- und Handlungsraum der Rezipienten bezieht. Der Erlebnis- und Handlungsraum bleibt dank technischer Hilfsmittel nicht auf die unmittelbare Umgebung und den eigenen Körper beschränkt, sondern dehnt sich auf den virtuellen Raum aus. Diese Art der Illusion wird auch in der Presence-Theorie miteinbezogen. Des Weiteren führt Ammann die Simulation auf (ebd., 26). Wie bei der Presence-Theorie und der Theorie des Wirklichkeitstransfers wird dabei davon ausgegangen, dass eine möglichst realistische Darstellung das Eintauchen in die mediale Welt verstärkt. Jedoch weist Ammann darauf hin, dass auch ohne illusionistische Darstellungen eine Simulation durch eine gestaltende Wahrnehmung – beispielsweise wenn Bilder im Kopf beim Lesen entstehen oder wenn das Kind beim Spiel einen Karton als Kochherd wahrnimmt – stattfinden kann (ebd., 26). Ein weiterer Aspekt, der ebenfalls in der Presence-Theorie und in der Wirklichkeitstransfer-Theorie beachtet wird, ist die Performanz. Gemäss Ammann weisen demnach interaktive Medien, bei denen die Mediennutzer nicht nur passiv konsumieren, sondern auch aktiv in der medialen Umgebung mitwirken, ein höheres Potential für ein Immersionserlebnis auf (ebd., 27). Als zusätzlichen Bestandteil für ein Immersionserlebnis nennt Ammann die Schnittstelle, wie beispielsweise Joystick oder Maus, die ausgeblendet werden müssen (ebd., 27). Schliesslich ist noch

der Aspekt der Endo-Perspektive für die Immersion relevant: „Der begehbare Raum umgibt das wahrnehmende Subjekt vollständig, der Blickwinkel entspricht jenem der subjektiven Kamera und die künstliche Gestalt des Subjekts ist im virtuellen Raum präsent und [...] auch für andere Besucher wahrnehmbar“ (Ammann 2002, 27). Diese zwei letzten Aspekte werden in den Theorien zum Wirklichkeitstransfer und zur Presence nicht explizit erwähnt.

In einem späteren Aufsatz weist Ammann (2009, 15) zusätzlich auf die Möglichkeit zur Identifikation mit handelnden Figuren hin, die wichtig für ein Immersionserlebnis der Rezipienten ist. Auch Hackenbruch (2008) erachtet die Möglichkeit zur Identifikation seitens der Rezipienten als eine bedeutende Komponente hinsichtlich des Medieninhalts und des Wirklichkeitstransferpotentials.

Nachdem beschrieben wurde, was wesentlich für die Entstehung des Immersionserlebnisses ist, sollen zusätzlich die vier Stadien gemäss Ryan vorgestellt werden, die die sich intensivierende Beziehung zwischen Leserin bzw. Leser und Textwelt beschreiben (2001, 98–99). Diese Beziehung kann jedoch meiner Ansicht nach auch auf Spielerin bzw. Spieler und Computerspiel bezogen werden.

Im ersten Stadium können die Rezipienten noch leicht vom Medieninhalt abgelenkt werden (Ryan 2001, 98). Im zweiten Stadium entwickeln sich die Rezipienten zu „split readers“ – mental und emotional sind sie in der medialen Welt unterwegs, können aber noch kritisch zur formalen Gestaltung des medialen Inhalts Stellung nehmen (ebd., 98). Sobald sich die Rezipienten im dritten Stadium – dem Stadium der Verzauberung – befindet, sind sie in der medialen Welt komplett versunken und nehmen äussere Einflüsse nicht mehr wahr (ebd., 98). Ab diesem dritten Stadium widerfährt den Rezipienten ein Immersionserlebnis gemäss Ryan. Das vierte und letzte Stadium ist gemäss Ryan nur äussert selten vorzufinden: die Abhängigkeit (ebd., 98). Dieses Stadium zeichnet sich durch sehr lange Immersionsphasen aus, zum Beispiel das Lesen eines Buches während einer ganzen Nacht lang (ebd., 98).

Da nun die Theorien des Wirklichkeitstransfers, der Presence und der Immersion ausgeführt und die Relevanz der Merkmale der Rezipienten, der Art des Mediums und des Medieninhalts für das Abdriften von der primären Realität in eine sekundäre mediale Realität erläutert wurden, bleibt eine zentrale Frage offen: Was bewegt und motiviert die Rezipienten sich auf dieses „Abdriften“ einzulassen? Diese Frage wurde bisher nur am Rande diskutiert und rückt daher im nächsten Kapitel in den Mittelpunkt.

3.3. Motive der Mediennutzung: Der Reiz des Lesens und des Computerspiels

Dieses Kapitel beleuchtet die Motive der Mediennutzung, insbesondere des Lesens und des Computerspiels. In *Erebos* versinken der Protagonist Nick und einige seiner Mitschülerinnen und Mitschüler in das gleichnamige Computerspiel, in *Tintenblut* liest sich die Protagonistin Meggie in die Welt des Buches „Tintenherz“. Das vorliegende Kapitel liefert theoretische Grundlagen zu den Motiven der Mediennutzung, um in der späteren Literaturanalyse der Frage nachzugehen, was die Figuren dazu bewegt, in die sekundären Anderswelten abzutauchen.

Die untenstehende Auflistung fasst eine Reihe von zentralen Motiven der Mediennutzung gemäss den Publizisten Michael Kunczik und Astrid Zipfel (2001, 345) zusammen, die als klassische Bedürfnisse seitens der Rezipienten gelten:

1. kognitive Bedürfnisse (Suche nach Informationen und Wissen, Orientierung, Umweltbeobachtung)
2. affektive Bedürfnisse (Entspannung, Erholung, Ablenkung, Realitätsflucht, Verdrängung von Problemen, Bekämpfung von Langweile, Spass)
3. soziale Bedürfnisse (parasoziale Interaktionen und Beziehungen, Anschlusskommunikation)
4. Identitätsbedürfnisse (Selbstfindung, Rollenvorbilder, Identifikation, soziale Vergleiche)

Explizit wird das Motiv der Unterhaltung in dieser Auflistung nicht aufgeführt. Im Zusammenhang mit dem Wirklichkeitstransfer wurde im vorangegangenen Kapitel beschrieben, dass fiktionale Inhalte die Rezipienten in eine sekundäre mediale Realität führen und der Unterhaltung dienen. Die Frage stellt sich, wo sich der Aspekt der Unterhaltung bei den aufgeführten Bedürfnissen nach Kunczik und Zipfel (2001) einordnen lässt. Schweiger (2007, 108) definiert die Unterhaltung als einen Selbstzweck, dessen Ziel aus Sicht der Rezipienten darin besteht, eine angenehme Zeit zu verbringen. Eine angenehme Zeit zu verbringen, bedeutet wiederum, „dass unangenehme Emotionen vermindert und angenehme Emotionen verstärkt werden sollen“ (ebd., 108). Unterhaltungsmotive lassen sich somit durch Emotionen beschreiben, die situativ abgeschwächt oder verstärkt werden sollen. Somit sind insbesondere affektive Bedürfnisse hinsichtlich dem Erleben eines Wirklichkeitstransfers (und damit eingeschlossen die Konzepte der Presence und der Immersion) von Bedeutung. Wie bereits erwähnt, befinden sich die Hauptfiguren der Tintentrilogie und von *Erebos* in der Phase der Pubertät. In dieser Phase sind die Auseinandersetzung mit der eigenen Identität, die Abgrenzung von den Eltern und die zunehmende Bedeutung der Peergroup zentrale Themen. Somit sind auch die Identitätsbedürfnisse und die sozialen Bedürfnisse hinsichtlich der Analyse der beiden Werke von Bedeutung. Im Folgenden werden einige ausgewählte Identitätsbedürfnisse sowie soziale und affektive Bedürfnisse näher beschrieben, um die Beweggründe der Figuren für die Reise in die sekundäre mediale Welt von „Erebos“ und „Tintenherz“ in der späteren Literaturanalyse theoriegeleitet darzulegen.

3.3.1. Erholung und Mängelausgleich

Besteht ein als unangenehm empfundenes Erregungsniveau, entstehen die affektiven Bedürfnisse nach Entspannung oder Erholung (Schweiger 2007, 109). Bei einer erfolgreichen Erholung durch Entspannung erlangen die durch psychischen Stress oder körperliche Anstrengung überbeanspruchten Kapazitäten wieder ihr Ausgangsniveau. Ausserdem entstehen eine Stimmungsverbesserung und das Gefühl von neuer Handlungsbereitschaft (Reinecke, Rieger und Wulff 2014). Nebst beispielsweise Schlaf, Treffen mit Freunden oder Spaziergängen kann auch die Medienrezeption verbrauchte Kräfte wieder neu aufbauen. Gemäss dem Literaturwissenschaftler und Soziologen Thomas Anz (1998) bietet das Lesen Entspannung und Erholung, da ganz andere Kräfte wie die im Alltag sonst benötigten Kräfte gefordert werden: „Durch gezielten Wechsel zu einer Tätigkeit, die andere Kräfte beansprucht, können sich die Ermüdeten lustvoll erholen, ohne dass man dafür die Unlust langweiliger Untätigkeit in Kauf nehmen muss“ (Anz 1998, 62).

Aber auch Computerspiele können als Quelle der Erholung dienen, indem sie den Rezipienten das Erleben von Erfolgserlebnissen ermöglichen. Erfolgserlebnisse haben im Erholungsprozess positiven Einfluss auf das Selbstvertrauen, die Selbstwirksamkeit und das Kompetenzerleben und können auf diese Weise den Stress zu bewältigen helfen (Reinecke, Rieger und Wulff 2014). Darüber hinaus bieten beispielsweise Online- oder Multiplayer-Spiele eine soziale Komponente, die ebenfalls positiv auf den Erholungsprozess wirkt (ebd.).

Nebst dem Abbau von Stress können Medien dem Ausgleich von Mängeln dienen, indem sie die Stimmung regulieren. Positive Erfahrungen im Rahmen der Medienrezeption können helfen, schwierige Alltagssituationen zu kompensieren. Bereits im Kapitel zur Medienrezeption von Kindern und Jugendlichen (Kapitel 3.1.3.) wurde festgehalten, dass die jungen Medienrezipienten durch die Medien Probleme und Defizite kompensieren können. Die Identifikation mit medialen Helden kann bei Kindern dazu beitragen, Unsicherheiten sowie Angst vor Bedrohungen und eigenem Versagen abzubauen (Six, Frey und Gimmler 1998, 92). Insbesondere Computerspiele, die die Möglichkeit bieten, durch einen Avatar¹³ eine alternative Identität anzunehmen und aktiv in dieser Rolle zu handeln, können dem Spieler ermöglichen, Mängel aus der primären Alltagswelt auszugleichen und unerfüllte Wünsche in der sekundären medialen Realität auszuleben. Auch Medienwissenschaftler Louis Bosshart verweist auf die Funktion fiktionaler Inhalte, uner-

¹³ „Bezeichnung für eine fiktive, softwarebasierte Bildschirmgestalt eines Nutzers in virtuellen Welten und Begegnungen (z.B. Onlinerollenspiele oder Chat)“ (*Gabler Wirtschaftslexikon*, s.v. „Avatar“, Zugriff 17.05.2015, <http://wirtschaftslexikon.gabler.de/Archiv/80642/avatar-v8.html>.)

füllten Wünschen und Sehnsüchten innerhalb der sekundären medialen Realität nachzugehen (Bosshart 1998, 5, zitiert nach Hackenbruch 2005, 10). Er bezeichnet die sekundäre mediale Realität als „Spielplatz für utopische Gedankengänge“ (Bosshart 1998, 5, zitiert nach Hackenbruch 2005, 10) (vgl. Kapitel 3.1.2.).

Literaturdidaktiker Werner Graf (2004, 59) weist darauf hin, dass literarischer Stoff anziehend auf die Leserinnen und Leser wirken kann, wenn sich die Geschichten mit ihren Träumen und Fantasien decken und in dieser Weise die Leserinnen und Leser dazu einlädt, ihre eigenen Fantasien auszuleben und die Geschichten weiter zu träumen. Dieses Fantasieren und Tagträumen kann den Rezipienten wiederum eine Entspannung ermöglichen (ebd., 59).

3.3.2. Alltagsflucht

Auch auf dieses affektive Motiv weist Hackenbruch (2005) hinsichtlich dem Rezeptionsverhalten von Kindern und Jugendlichen hin: Sekundäre mediale Wirklichkeiten können als Fluchort dienen, um Probleme, Stress und Sorgen aus der primären Welt zu vergessen. Das Motiv der Alltagsflucht ist somit eng verknüpft mit den Motiven der Erholung und des Ausgleichs von Mängeln.

Schweiger weist darauf hin, dass dem Hörfunk und insbesondere den audiovisuellen Medien – wie Fernsehen und das Internet – die Funktion der Realitätsflucht zugesprochen wird, da sie durch ihre Darstellungsmöglichkeiten die Mediennutzer besonders fesseln und emotional ansprechen können (2007, 111–112). Jedoch sei an dieser Stelle auf Iser (1976) verwiesen, der der Literatur die Funktion der Realitätsflucht ebenfalls zuschreibt:

Charakterisieren sich die von uns im Lesen gebildeten Vorstellungsgegenstände dadurch, dass sie Abwesendes bzw. Nicht-Gegebenes zur Präsenz bringen, so besagt dieses immer zugleich, dass wir in der Präsenz des Vorgestellten sind. Ist man aber in einer Vorstellung, so ist man nicht in der Realität. In der Gegenwart einer Vorstellung zu sein bedeutet daher stets, eine gewisse Irrealisierung zu erleben [...]. Deshalb spricht man auch oft von den Fluchtreaktionen, die die Literatur zu gewähren scheint, und qualifiziert damit häufig nur jenen in der Lektüre geschehenden Vorgang der Irrealisierung. Wenn nun ein fiktionaler Text über die von ihm hervorgerufenen Vorstellungen den Leser [...] irrealisiert, so ist es nur folgerichtig, wenn am Ende [...] ein ‚Erwachen‘ stattfindet. Dieses hat oft den Charakter der Ernüchterung und ist dort besonders deutlich zu spüren, wo uns der Text gefesselt hat. (Iser 1976, 226–227)

Wenn sich die Leserinnen und Leser gemäss Iser (1976) etwas vorstellen, sind sie nicht in ihrer primären Realität, sondern ihre Vorstellungsbilder – die im Kopf durch den Akt des Lesens entstehen – transportieren sie in die sekundäre mediale Realität. Lesen ermöglicht somit den Lesenden den Alltag für eine Zeit lang hinter sich zu lassen, was wiederum die Leselust bei den Rezipienten weckt. Schweiger (2007, 112) weist zudem auf eine qualitative Studie aus Ende der Neunziger Jahre hin, welche zeigt, dass Mittelklasse-Frauen in einer US-Kleinstadt Liebesromane lesen, um dem Familienstress für eine Zeitlang zu entfliehen (Radway 1997, zitiert nach Schweiger 2007, 112).

Auslöser für das Verlangen einer Realitätsflucht sind persönlicher und sozialer Stress, wobei insbesondere Unzufriedenheit mit dem eigenen sozialen Statuts, Beziehungsprobleme sowie das Gefühl, wenig an der eigenen Lebenssituation ändern zu können, als wichtige Stressfaktoren gelten (Pearlin 1959, zitiert nach Schweiger 2007, 112). Insbesondere in der Pubertät kann durch die körperlichen und hormonellen Veränderungen psychischer Stress entstehen, so dass Medien in dieser Entwicklungsphase Ablenkung bieten können.

Schweiger (2007, 113) erläutert jedoch, dass Eskapismus – die Flucht aus der primären Realität – nicht nur Isolation und Überforderung seitens einer Person bedeutet. Eskapismus ist nach Schweiger auch ein menschliches Grundbedürfnis und steht damit nicht automatisch in einem Zusammenhang mit individuellen psychischen Problemen (ebd., 113).

3.3.3. Soziale Beziehungen und Interaktionen

Gemäss den Autoren Six, Frey und Gimmler (1998, 93) können Medien für Kinder wichtige soziale Funktionen übernehmen. Medien können unter anderem helfen, sich nicht allein zu fühlen,

bieten Gesprächsstoff und können als Ersatz oder Simulation tatsächlicher sozialer Kontakte dienen (ebd., 93). Die sozialen Motive stehen somit auch in einem Zusammenhang mit dem Motiv des Mängelausgleichs.

Auch Schweiger (2007, 120) führt das Motiv der Anschlusskommunikation auf und erläutert, dass Medien Menschen Gesprächsstoff liefern. Darüber hinaus können Medien laut Schweiger auch der sozialen Integration dienen (ebd., 121). Medien liefern Anlässe für gemeinsame Unterhaltungen und ermöglichen den einzelnen Individuen das Gefühl, sozial in einer Gruppe integriert zu sein (ebd., 121). Schweiger weist darauf hin, dass die Rezeption bestimmter Medien auch die Funktion haben kann, sich von der Allgemeinheit oder anderen Gruppen zu unterscheiden (ebd., 121). Schweiger beschreibt diese Funktion als Distinktion (ebd., 121).

Wenn die Rezipienten eine Interaktion mit einer Medienperson eingehen, so spricht man dabei von einer parasozialen Interaktion. Diese Interaktionen repräsentieren Illusionen von Face-to-Face-Interaktionen (ebd., 121). Schweiger hebt hervor, dass zwischen Identifikation und parasozialer Interaktion zu unterscheiden ist, wobei die Rezipienten jedoch zwischen diesen beiden Formen während der Medienrezeption hin und her wechseln oder gar beide Formen gleichzeitig vorkommen können (ebd., 121): „Demzufolge finden beispielsweise bei Ego-Shooter-Spielen einerseits Identifikationsprozesse zwischen dem Spieler und seinem Ego statt. Sein Kampf mit dem Gegnern andererseits, den der Spieler durchaus mit Beschimpfungen und dergleichen begleiten kann, ist PSI [parasoziale Interaktion]“ (Schweiger 2007, 122).

Nebst parasozialen Interaktionen, welche Teil von Mediennutzungsepisoden sind, können Rezipienten eine parasoziale Beziehung zu Medienfiguren entwickeln (ebd., 123). Diese Beziehung geht mit dem subjektiven Gefühl einher, die „Person“ zu kennen und zu mögen (ebd., 124). Diese „mediale Beziehung“ ähnelt dem Konzept der „Presence als sozial Handelnder im Medium“ gemäss Joller, Siegenthaler und Stettler (2008) (vgl. Kapitel 3.2.1.).

3.3.4. Identitätsbildung und Identifikation

Die Mediennutzung kann auch im Zusammenhang mit der persönlichen Entwicklung der eigenen Identität stehen. Bereits zum Rezeptionsverhalten von Kindern und Jugendlichen wurde festgehalten, dass die Pubertätsphase durch die Identitätssuche und -bildung der Jugendlichen geprägt ist. Identifikation und Rollenvorbilder sind in dieser Entwicklungsphase von grosser Bedeutung. Dabei nimmt die Mediennutzung hinsichtlich positiver und negativer Vorbilder, mit denen sich die Rezipienten identifizieren können, einen grossen Stellenwert ein (Schweiger 2007, 132). Bei der Identifikation versetzen sich die Rezipientin bzw. der Rezipient in eine bestimmte Person und können dabei Dinge erleben, die nicht möglich oder zu gefährlich in der primären Realität wären (ebd., 130–131).

Beim sozialen Vergleich im Rahmen der Medienrezeption versetzen sich die Rezipienten dagegen nicht in die Rolle einer Medienfigur, sondern beobachten die Medienfigur von aussen (ebd., 132). Schweiger weist darauf hin, dass bei der Medienrezeption gleichzeitig Identifikation und soziale Vergleiche stattfinden können (ebd., 132).

An dieser Stelle ist jedoch weiter zu hinterfragen, was notwendig ist, damit die Rezipienten sich auf eine Identifikation mit der Figur einlassen. Auf diesen Aspekt geht Schweiger nicht ein. Ausserdem stellt sich die Frage, ob eine fehlende oder nicht mögliche Identifikation dazu führt, dass die Medienrezeption abgebrochen und nicht fortgeführt wird. Somit würde der Aspekt der „Identifikation“ nicht nur ein Motiv der Mediennutzung darstellen, sondern auch eine Bedingung.

4. Parallele Welten in der fantastischen Jugendliteratur

Funkes Tintentrilogie wird als fantastisches Jugendbuch bezeichnet, *Erebos* von Poznanski dagegen als Virtual Reality Novel. Was bedeuten diese Bezeichnungen? Was kennzeichnet fantastische Kinder- und Jugendliteratur? Was zeichnet eine Virtual Reality Novel aus?

In der Einleitung wurde festgehalten, dass diese Arbeit die Darstellung der parallelen Welten und den Wechsel zwischen primärer und sekundärer Welt in *Erebos* und den ersten beiden Bänden der Tintentrilogie untersucht. Das Begriffspaar „primär und sekundär“ begegnete uns bereits bei

dem medienwissenschaftlichen Konzept des Wirklichkeitstransfers, das das Abdriften von der primären nicht-medialen Realität in die sekundäre mediale Realität beschreibt. Nun wird sich im vorliegenden Kapitel zeigen, dass in der fantastischen Kinder- und Jugendliteratur ebenfalls mit diesem Begriffspaar operiert wird, um zwei Welten, die im fantastischen Text aufeinanderstossen, zu beschreiben.

Die Weltenmodelle in der fantastischen Literatur nach Maria Nikolajeva (1988) und Irmgard Nickel-Bacon (2006) werden im Folgenden beschrieben, nachdem geklärt wurde, was unter „fantastischer Literatur“ zu verstehen ist. Bei den Erläuterungen hinsichtlich der fantastischen Literatur wird bewusst darauf verzichtet, die gesamte und sehr umfassende Forschungsdebatte aufzurollen, da diese Debatte für die spätere Literaturanalyse wenig relevant ist. Da das Genre der Virtual Reality Novels für das Jugendbuch *Erebos* relevant ist, wird dieses Genre näher beschrieben, indem auf die Theorie von Astrid Ostheimer (2002) zurückgegriffen wird.

Ausserdem werden in diesem Kapitel zwei zentrale Bedeutungen der fantastischen Welten für die literarischen Figuren erläutert: Entzauberung und Verzauberung des Alltags sowie Identitätsbildung im elternfernen Raum. Zuletzt wird das narrative Prinzip der Metalepse – eine Grenzüberschreitung der verschiedenen narrativen Ebenen – in der fantastischen Kinder- und Jugendliteratur beschrieben. Das Kapitel 4 schafft weitere theoretische Grundlagen für die spätere Literaturanalyse.

4.1. Der Begriff der „fantastischen Kinder- und Jugendliteratur“

Ich glaube nicht daran, dass es die Realität im direkten Sinne gibt. Realität ist immer das, was wir mit bestimmten Vorstellungen verbinden. Also philosophisch gesprochen: Den naiven Realismus gibt es gar nicht, den man kann gar nicht denken. [...] Und deswegen bin ich eigentlich gegen diese ganze Unterscheidung zwischen realistischer und phantastischer Literatur. Ich glaube nicht, dass sie überhaupt gültig ist. (Michael Ende 1980, zitiert nach Rank (2006, 10)¹⁴)

Dieses Zitat von Michael Ende ist Ausschnitt aus einem Radiofunkgespräch von 1980, welches Ausgangspunkt für Bernhard Ranks Aufsatz (2006) zur Begriffsbestimmung von „Phantasie, Fiktionalität, Phantastischem und Fantastik“ ist. Mit Bezug auf Endes Aussage betont der Germanist und Didaktiker Bernhard Rank (2006, 12) die Notwendigkeit, grundsätzlich zwischen den Begriffen „fiktional“ und „fantastisch“ zu unterscheiden und widerspricht damit der philosophischen These von Ende. Gemäss Rank sind literarische Texte nie „in einem vordergründigen Sinne ‚realitätsbezogen‘“ (2006, 12), da sie durch ihren fiktionalen Charakter geprägt sind. Die literarischen Texte realisieren eine erfundene Welt (vgl. Kapitel 2.1.). Die erfundene Welt ist jedoch nicht notwendig fantastisch, weshalb zwischen realistischer und fantastischer Literatur zu unterscheiden ist (Rank 2006, 12). Unter „fantastisch“ versteht Rank literarische Texte, deren Figuren, Ereignisse und Motive dadurch gekennzeichnet sind, dass sie in unserer empirischen Wirklichkeit nicht möglich sind (ebd., 12). Realistische Literatur ist zwar erfunden, deren Geschichten könnten aber in der Wirklichkeit der empirischen Leserschaft stattfinden. Die Streitfrage in der Literaturwissenschaft, beginnt nun jedoch genau hier: Was versteht man konkret unter fantastischer Literatur?

Judith Mohr (2012, 20) weist in ihrer Dissertation zur Struktur fantastischer Welten darauf hin, dass die Begriffe „fantastische Erzählung“, „fantastische Literatur“ und „Fantastik“ von den Forschern in der Literaturwissenschaft gemischt verwendet oder nicht klar voneinander abgegrenzt werden. Die Begriffe werden einerseits für eine Subgattung der Epik (fantastische Literatur im weiten Sinne), als Gegenteil von realistischer Literatur, und andererseits als Genre (fantastische Literatur im engeren Sinne) verwendet (Mohr 2012, 21). Diese synonyme Verwendung der Begriffe erschwert eine klare, einheitliche Definition der genannten Begriffe. Auch der Germanist Hans-Harry Drössiger (1995, 11) weist darauf hin, dass bei der Untersuchung fantastischer Welten in der Kinder- und Jugendliteratur vielerlei Beschreibungen und Umschreibungen sowie ein heterogenes Begriffsverständnis vorliegen. Eine allgemeingültige Definition von Fantastik bzw.

¹⁴ Ende wird hier nach einer von Rank (2006) angefertigten Transkription einer Rundfunksendung zitiert, gesendet am 31.5.1980 im 2. Programm des damaligen Süddeutschen Rundfunks (Rank 2006, 10).

fantastischer Literatur gibt es nicht. Wie weit der Begriff der Fantastik bzw. der fantastischen Literatur gefasst werden kann, welche Textgruppen (wie zum Beispiel Märchen, Science-Fiction, fantastische Erzählungen, Utopien) dazugehören und welche wiederum nicht, ist in der Forschung stark umstritten.

In der Literaturwissenschaft wird zwischen „maximalistischen“ und „minimalistischen“ Definitionen von Fantastik unterschieden (Rank 2006, 13). Dabei ist nach Rank (2006) Schriftsteller und Wissenschaftler Tzvetan Todorov für die minimalistische Definition und Germanist Gerhard Haas für die maximalistische Definition prägend. Die minimalistische Definition der Fantastik beruht auf der Unschlüssigkeit der impliziten Leserschaft, ob es sich bei dem im Text dargestellten Wunderbaren, um etwas handelt, was intratextuell tatsächlich möglich ist oder ob sich die Hauptfigur das Wunderbare nur vorgestellt oder es geträumt hat (Rank 2006, 14). Die minimalistische Definition der Fantastik umfasst somit ein Leserkonzept, das primär auf das Wirklichkeitsmodell des Textes zielt (Rank 2006, 24): Ist das Ereignis im Text tatsächlich geschehen (ob auf rational erklärbarer Weise oder auch auf rational nicht erklärbarer Weise) oder ist es eigentlich gar nicht passiert, sondern nur eine Art Traum oder Vorstellung einer Figur? Nur wenn diese Frage bei der empirischen Leserschaft unbeantwortet bleibt, handelt es sich nach der minimalistischen Definition um der Fantastik. Mit dieser minimalistischen Definition sind jedoch nur wenige Texte als fantastisch zu beschreiben.

Die maximalistische Definition umfasst gemäss Rank (2006, 15) jegliche literarische Texte, die die Naturgesetze der empirischen Wirklichkeit verletzen: von der Fantastik des Grauens, über Science Fiction bis zu Märchen und Sagen. Rank wirft gegen diese maximalistische Definition kritisch ein, dass doch gewisse Unterschiede beispielsweise zwischen Märchen und Science-Fiction bestehen (ebd., 15).

Einigkeit in der Forschung besteht zwar in der Grundauffassung von Fantastischem „als nicht rational Erklärbarem und nicht in der Realität Möglichem, es ist jedoch strittig, wie genau solche fantastischen Elemente in einem Text vorliegen müssen, um ihn der Fantastik zuzuordnen“ (Mohr 2012, 16). Durch die grosse Uneinigkeit, die in der Forschung besteht, wird ein weites Begriffsverständnis von Fantastik bzw. fantastischer Literatur in der vorliegenden Arbeit bevorzugt. Ausserdem ist gemäss Mohr (2012, 21) die umfassendere Bezeichnung von fantastischer Literatur bzw. Fantastik als Subgattung die häufigere in der Jugendliteraturforschung. Wie bei Mohr (2012) werden die Begriffe „fantastische Literatur“, „Fantastik“ und „extra-empirische Wirklichkeit“ als synonyme Bezeichnung einer Subgattung von Erzähltexten in dieser Arbeit verstanden. Ich stütze mich dabei auf die Definition von Mohr (2012) hinsichtlich der fantastischen Literatur:

Fantastische Literatur zeichnet sich also dadurch aus, dass in den Texten eine (oder sogar mehrere) Welten präsentiert werden, die von unserer Alltagswelt bzw. von unserem Realitätsbewusstsein deutlich abweichen. Diese Abweichungen können die Bereiche Topografie, Historie, Gesellschaftsentwicklung, Lebewesen bzw. Figuren, Fähigkeiten sowie Wissenschaft und Technik betreffen. Meist werden mehrere Bereiche ins Fantastische verschoben. (Mohr 2012, 22)

Zur fantastischen Literatur zählt Mohr (2012) verschiedene Genres: Märchen im weiteren Sinne¹⁵, Fantastische Erzählungen, Fantasy, Utopien und Science-Fiction. Science-Fiction-Texte gehören nach Mohr (2012, 22) auch der fantastischen Literatur an, da die dort vorkommenden technischen Geräte oder Lebewesen zwar wissenschaftlich erklärt werden, aber nicht realwissenschaftlich haltbar oder technisch realisierbar sind und dadurch von fantastischer Qualität sind. Abbildung 1 verdeutlicht das hier vorliegende Verständnis von fantastischer Literatur. Es soll bereits an dieser Stelle darauf hingewiesen werden, dass das in Abbildung 1 aufgeführte Märchen ein Spezialfall der fantastischen Literatur ist, worauf ich im nächsten Unterkapitel genauer eingehen werde.

¹⁵ Als Märchen im weiteren Sinne wird in dieser Arbeit gemäss Mohr (2012, 21) mündlich überliefertes Erzählgut verstanden. Darunter sind wiederum Märchen im engeren Sinne, Sagen, Legenden, Mythen, etc. als Subgenres enthalten (Mohr, 2012, 21).

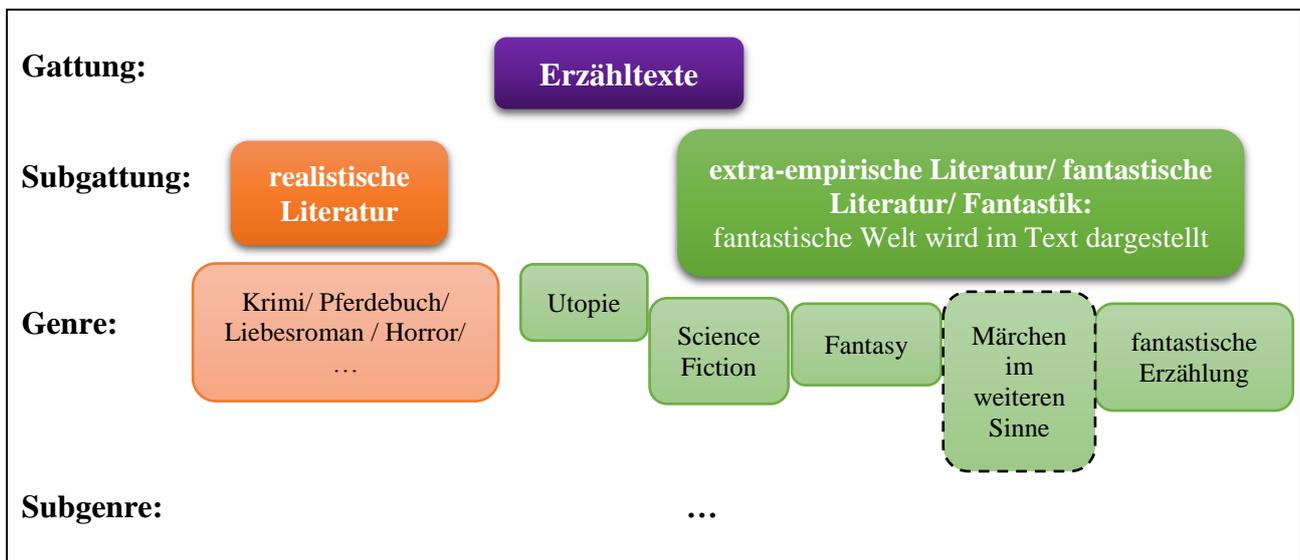


Abbildung 1: Die Subgattung „fantastische Literatur“ und ihre Genres in Anlehnung an Mohr (2012, 28)

Ein weiter Fantastik-Begriff wird somit hier vertreten, der alle Genre-Texte miteibezieht, die allgemein nicht die Realität abbilden und Elemente (Fähigkeiten, Wesen, Strukturen, etc.) beinhalten, die nicht in unserer empirischen Wirklichkeit zu finden sind (Mohr 2012, 22). Ich führe die einzelnen Unterschiede zwischen den Genres der fantastischen Literatur und ihren verschiedenen Subgenres in der vorliegenden Arbeit nicht aus, da dies über meinen eigentlichen Untersuchungsgegenstand hinausgeht¹⁶.

Prägend für die hier aufgeführte Definition der fantastischen Literatur ist die fantastische Welt (Mohr 2012, 22). Die fantastische Welt bezeichnet eine sekundäre Welt, die in einem Kontrast zur primären Welt steht – eine realistisch dargestellte Welt, die die empirische Wirklichkeit widerspiegelt (siehe dazu Abbildung 2). In den Texten der verschiedenen Genres (wie unter anderem Fantasy, Utopie oder Science Fiction) sind eine oder gar mehrere sekundäre Welten vorhanden, die in unterschiedlicher Beziehung zur primären Welt stehen können. Maria Nikolajeva (1988) und Irmgard Nickel-Bacon (2006) beschreiben drei unterschiedliche Beziehungen, die zwischen der primären und sekundären Welt vorherrschen können. Diese drei Beziehungen werde ich im nächsten Unterkapitel vorstellen.



Abbildung 2: Primäre und sekundäre Welt in der fantastischen Literatur (eigene Darstellung)

¹⁶ Hinsichtlich der genauen Beschreibung der verschiedenen Genres wird an dieser Stelle auf die Arbeit von Mohr (2012) verwiesen.

4.2. Fantastische Welten in der Literatur

4.2.1. Weltenmodelle nach Nikolajeva (1988) und Nickel-Bacon (2006)

Nikolajeva (1988, 36) beschreibt drei mögliche Varianten, in welcher Beziehung die primäre Welt (realistisch dargestellte Alltagswelt) und die sekundäre Welt (fantastische Anderswelt) zueinander stehen können. Nickel-Bacon (2006) konstruiert ein ähnliches Welten-Modell für die fantastische Literatur, der Unterschied zu Nikolajeva liegt jedoch vor allem in der Bezeichnung der jeweiligen Welten. Im Folgenden werden die drei Varianten für die fantastischen Welten vorgestellt, wobei jeweils die Bezeichnung nach Nikolajeva (1988) als Überschrift gesetzt wird.

(1) Closed world („geschlossene Welt“)

Bei der „geschlossenen Welt“ handelt es sich gemäss Nikolajeva um eine selbständige sekundäre Welt, die in keinem direkten Kontakt zur realistisch dargestellten primären Welt steht (1988, 36). Obwohl die primäre Welt nicht explizit im Text erwähnt wird, besteht sie indirekt, da die empirische Leserschaft und der Erzähler Teil der primären Welt sind (Rank 2006, 17). Typische Beispiele hierfür sind J. J. Tolkiens *Herr der Ringe* oder Ottfried Preusslers *Der kleine Wassermann*. Nikolajevas „closed world“ ist vergleichbar mit Nickel-Bacons Modell der „fantastischen Parallelwelt“, das ebenfalls eine Ein-Welt-Fantastik repräsentiert, deren fantastische Welt keinen direkten Bezug zur der realistischen und alltäglichen primären Welt aufweist. Die fantastische Parallelwelt „ist mit einzelnen irrealen Figuren, Gegenständen oder Phänomenen ausgestattet und kann zudem nach eigenen Normen und physikalischen Gesetzen funktionieren. Phantastisch sind also vor allem bestimmte Eigenschaften dieser kleinen Welten“ (Nickel-Bacon 2006, 41). Nickel-Bacon separiert jedoch fantastische Erzählungen, die mythisch angehauchte Welten kreieren und bei Motiven und Stoffen auf altenglische Mythen und Sagen zurückgreifen, wie Tolkiens *Herr der Ringe*, in eine eigene Gruppe (ebd., 41). Diese weitere Unterteilung kann durchaus Sinn machen, da doch gewisse Differenzen zwischen der Ein-Welt-Fantastik in beispielsweise Preusslers *Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer* und Tolkiens *Der kleine Hobbit* bestehen. Allerdings wird an Nickel-Bacons Bezeichnung „Parallelwelt“ kritisch angemerkt, dass dieser Begriff missverständlich sein kann. Wenn „parallel“ im Sinne von „gleichzeitig bestehend“ verstanden wird, könnte auch die nächste Kategorie nach Nikolajeva, die offene (sekundäre) Welt, als „Parallelwelt“ bezeichnet werden. Denn auch dort existiert die sekundäre Welt parallel zur primären.

An dieser Stelle sei auf den Spezialfall des Märchens hingewiesen. Es wird zwar in der vorliegenden Arbeit im entfernten Sinne als geschlossene sekundäre Welt aufgefasst, jedoch besteht ein grundlegender Unterschied zu anderen „geschlossenen sekundären Welten“, wie Rank (2006, 18) darauf hinweist:

Vom Wirklichkeitsmodell des Märchens unterscheiden sich „geschlossene sekundäre Welten“ aber dadurch, dass – man nehme als Musterbeispiel Tolkiens *Der kleine Hobbit* – dem Leser hier das Bewusstsein vermittelt wird, er blicke aus seiner primären Welt, die ausserhalb des Textes existiert, auf die sekundäre. Daher erscheinen die sekundären Welten der Phantastik dem Leser nicht, wie im Märchen, als selbstverständlich, sondern verlangen immer das, was Tolkien „secondary belief“ nennt.

Das Märchen ist somit im Gegensatz zu den anderen Genres der fantastischen Literatur von Ein-dimensionalität geprägt und kennt keine primäre und sekundäre Welt im engeren Sinn (Rank, 2006, 19).

(2) Open world („offene Welt“)

Die „offene Welt“ in der fantastischen Literatur ist gemäss Nikolajeva insofern offen, da die fantastische sekundäre Welt im Austausch oder im Kontakt mit der im Text realistisch dargestellten primären Welt steht (1988, 36). Im Vergleich zur „geschlossenen Welt“ sind hier beide Welten im Text vorhanden. Bei Nickel-Bacon wird dieses Welten-Modell als „Dualismus von Alltagswelt und Anderswelt“ bezeichnet (2006, 42). Das Modell könnte aber auch rein begrifflich als „Parallelwelten“ bezeichnet werden, da zwei Welten in der fantastischen Erzählung parallel zueinander existieren. Daniela Pfennig (2013, 163) nennt aus diesem Grund in ihrer Forschungsarbeit

Parallelwelten – Raumkonzepte in der fantastischen Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart die nebeneinander existierenden Welten im Text explizit Parallelwelten. In der vorliegenden Arbeit werden die verschiedenen Bezeichnungen der Autorinnen Nickel-Bacon (2006), Pfennig (2013) und Nikolajeva (1988) synonym verwendet. Eine offene fantastische Welt ist demnach gleichzeitig eine Parallelwelt als auch eine sekundäre Anderswelt, da sie parallel zur primären Alltagswelt im Text existiert und durch ihre fantastischen Elemente in einem Kontrast zu dieser Welt steht.

Nickel-Bacon verweist auf eine Reihe relevanter Aspekte hinsichtlich der zwei vorhandenen Welten im Text. So kann es sich um eher gemässigte Formen fantastischen Erzählens handeln, wenn bei der fantastischen sekundären Welt, „der Bezug auf soziale Realitäten dominiert“ (Nickel-Bacon 2006, 42). Dies ist beispielsweise bei im Text dargestellten Zeitreisen der Fall, bei denen die Hauptfiguren in eine vergangene historische Zeit reisen. Es kann sich aber auch um fantastische Romane im engeren Sinn handeln, die einen starken Kontrast zwischen der real-möglichen primären Welt und der physikalisch-unmöglichen sekundären Welt aufweisen (ebd., 42). Die sekundären Welten erlauben das Erleben von Abenteuern, sie sind „Ausgangs- und Angelpunkt der kindlichen Wunschwelten“ (ebd., 43), bieten den Figuren Anerkennung und Erfolg, die sie in ihrer alltäglichen primären Welt nicht erfahren, und stellen den Figuren ganz besondere Aufgaben und Herausforderungen bereit (ebd., 43). Bei der Ausgestaltung der offenen fantastischen Welt greifen die Autorinnen und Autoren laut Nickel-Bacon gern auf Elemente aus Mythen und Märchen zurück, kreieren aber auch eigene Elemente für ihre sekundären Anderswelten (ebd., 43). Beispiele für dieses fantastische Welten-Modell der „offenen Welt“ sind Cornelia Funkes *Tintenherz* und *Tintenblut*, Michael Endes *Die unendliche Geschichte* oder auch Joanne K. Rowlings Harry-Potter-Bücher.

(3) Implied world („implizite Welt“)

Beim Modell der „impliziten Welt“ erscheint die sekundäre Welt gemäss Nikolajeva nicht selbst im Text, sondern ist auf irgendeine Weise in der primären Welt enthalten oder darin erscheinend (1988, 36). Nickel-Bacon verwendet dafür passend die Bezeichnung „fantastischer Besuch aus der Anderswelt in der Alltagswelt“ (2006, 41). Irreale Figuren, Gegenstände oder Ereignisse erscheinen in der primären Welt, welche von realistisch dargestellten Handlungsträgern geprägt ist. Die fantastischen Phänomene nehmen dabei unterschiedliche Funktionen für den Handlungsverlauf ein (ebd., 41). Astrid Lindgrens *Pipi Langstrumpf* oder Ottfried Preusslers *Das kleine Gespenst* sind gemäss Nickel-Bacon typische Beispiele für dieses fantastische Welten-Modell (ebd., 41).

Zentral für die fantastische Literatur ist somit der Kontrast zwischen primärer und sekundärer Welt, die in einem zueinander geschlossenen, offenen oder impliziten Verhältnis stehen können. Das Märchen wird hier als „Spezialfall“ von fantastischer Literatur aufgefasst, da nicht explizit dieser Kontrast zwischen primärer und sekundärer Welt besteht. Dennoch beinhalten Märchen fantastische Elemente und erzeugen eine fantastische Welt, wodurch sie der fantastischen Literatur im weiteren Sinne zuzuordnen sind.

In der vorliegenden Arbeit sind insbesondere die offenen fantastischen Welten relevant, da dieses Weltenmodell in *Erebos* und in der Tintentrilogie vorliegt. Bei *Erebos* herrscht eine sekundäre Computerspielwelt vor, die parallel zur primären Alltagswelt existiert. Sekundäre Computerspielwelten sind ein immer beliebter werdendes „technisches“ Motiv in der gegenwärtigen Kinder- und Jugendliteratur, worauf im nächsten Kapitel genauer eingegangen wird.

4.2.2. Computerwelten in der Literatur: Virtual Reality Novels

Das „Traditionsmedium Buch“, wie es Ewers (2002, 12) beschreibt, ist in der heutigen Gesellschaft – die massgeblich durch die neuen Medien geprägt ist – mit neuen Herausforderungen konfrontiert. Kinder kommen bereits im Kleinkindalter mit unterschiedlichsten Fernsehsendungen oder neuen technischen Innovationen, wie Smartphones oder Tablets, in Kontakt. Computer- und Internet repräsentieren gemäss Ewers die erst- und vorrangig genutzten Medien (ebd., 12). Mitt-

lerweile ist vermutlich auch das Smartphone als eines der vorrangig genutzten Medien zu nennen. Ewers betont für das Traditionsmedium Buch, dass dieses sich nicht als Gegenpart zu den neuen Medien verstehen darf (ebd., 12). Das zeitgenössische Medium Buch muss versuchen, sich als Teil der neuen Medienkultur zu verstehen und die gegenwärtige Kinder- und Jugendbuchliteratur muss die neuen kulturellen Veränderungen integrieren, um weiterhin zu bestehen (ebd., 12 und 21):

Um eine Auseinandersetzung sowohl mit der neuen medialen Ästhetik wie mit den gänzlich veränderten Mediennutzungsverhältnissen kommt freilich auch die ambitionierte Kinder- und Jugendliteratur nicht herum. Es wäre höchst fatal, wenn letztere die Anpassung an die neuen kulturellen Verhältnisse dauerhaft an die vermeintlich triviale Unterhaltungsliteratur delegierte und sich selbst davon absolvierte; sie würde sich damit auf lange Sicht nur selbst ins Abseits befördern. [...] Denn auch die ambitionierte Kinder- und Jugendliteratur muss den Kontakt zu den Medienkids von heute und morgen wahren, sofern sie nicht zu einem Lieblingskind allein der Vermittler oder zu einer reinen Schullektüre mutieren will. (Ewers 2002, 21)

Damit die Kinder- und Jugendliteratur auch auf lange Sicht Teil der Unterhaltungsmedien bleibt, ist es notwendig, dass die Autorenschaft die gegenwärtige Medienkultur in ihre Werke miteinbezieht. Auch Literaturwissenschaftlerin Elizabeth Pandolfo Briggs (2003, 191) hebt hervor, dass die heutigen Kinder und Jugendlichen Teil der Computerkultur sind und es daher natürlich ist, dass die jungen Rezipienten sich nach literarischen Abenteuern sehnen, die Computer und Cyberspace miteinbeziehen. Auch für die Autorenschaft bieten das Cyberspace und andere technologischen Innovationen eine Reihe von Möglichkeiten, um damit in der Literatur zu experimentieren (ebd., 191).

Eine Möglichkeit die Lebenswelt der „Digital Natives“ in die Kinder- und Jugendliteratur zu integrieren, setzen die sogenannten „Virtual Reality Novels“ um. An dieser Stelle wird auf die Bedeutung von „Virtual Reality“, zu Deutsch „virtuelle Realität“, gemäss Ammann (2002, 25) hingewiesen: Virtuelle Realitäten repräsentieren „computergestützte und -generierte Phantomwelten“ (ebd., 25), die der Mensch durch technische Hilfsmittel (Joystick, Computerbrillen, etc.) betreten kann. Es handelt sich also bei den Virtual Reality Novels um Jugendbücher, die diese technischen und digitalen Phantomwelten als zentralen Handlungsort in ihren Geschichten aufweisen.

Eine ausführliche Theorie bezüglich der Virtual Reality Novels liegt von Astrid Ostheimer (2002) vor. Gemäss Ostheimer (2002, 163) äussert sich die heutige Bedeutung von Computerspielen darin, dass die Computerspielindustrie höhere Umsätze als die gesamte Filmindustrie abwirft. In der Literatur erhalten die Computerspiele als fantastische Welten Einzug, indem meist Computerspielwelten zu zentralen Handlungsräumen werden (ebd., 163). Bei den Virtual Reality Novels kann auf das Modell der „offenen Welt“ nach Nikolajeva (1988), bei dem ein Dualismus von primärer und sekundärer Welt besteht, verwiesen werden. In den Virtual Reality Novels besteht ein Dualismus von primärer Alltagswelt und sekundärer Anderswelt, wobei ein Computer oder eine andere technische Apparatur als Schleuse zu der jeweils anderen Welt fungiert. Ostheimer (2002, 163) beschreibt das Abtauchen einer jugendlichen Hauptfigur in eine virtuelle Umgebung – aus die sie erst wieder herausfindet, sobald sie eine bestimmte Aufgabe gelöst hat – als grundlegende Struktur für dieses technisch und digital geprägte Genre der Fantastik. Die virtuelle Umgebung muss gemäss Ostheimer nicht zwangsläufig ein Computerspiel sein, auch andere Computerprogramme können als Handlungsräume dienen (ebd., 164).

Ostheimer klassifiziert die Virtual Reality Novels in drei Gruppen, wobei jeweils die fantastischen Elemente zunehmen und die rational-erklärbaren Aspekte der abnehmen: technische Welten, fantastisch-technische Welten und fantastische Welten (ebd., 165).

Bei der ersten Kategorie der „technischen Welten“ handelt es sich nach Ostheimer um reine Technikwelten, womit die Struktur und nicht der Inhalt der Welt gemeint ist (ebd., 165). Die Schwelle von der primären in die sekundäre Welt kann nur mit Hilfe einer technischen Ausrüstung übertreten werden. Exemplarisch steht hierfür die Geschichte von Gillian Cross *Auf Wiedersehen im Cyberspace* (1994), dessen im Text repräsentierte Computerspielwelt ein typisches „Adventure“ repräsentiert. Kennzeichnend für die Kategorie der „technischen Welt“ ist, dass die

im Text auftauchenden unheimlichen und fantastischen Elemente eine logische Erklärung gegen Ende der Geschichte erhalten (Ostheimer 2002, 166). Gemäss Pandolfo Briggs (2003, 192) wird die virtuelle Realität – zumeist eine Computerspielwelt – ein zentraler Handlungsraum für die Figuren im Text: „Typically the game takes over the setting, becoming not simply a tool or device within the plot but a narrative space in which protagonists operate.“ (Pandolfo Briggs 2003, 192). Solange sich die Hauptfigur mit ihrer Spielfigur in der virtuellen Welt bewegt, kann der Hauptfigur physisch nichts geschehen. Der Tod der Spielfigur im Computerspiel hat nur Folgen für den Spielablauf, übt jedoch keinen negativen Effekt auf die spielende Protagonistin respektive den spielenden Protagonisten aus (Ostheimer 2002, 168). Die im Text dargestellten virtuellen Welten sind der empirischen Leserschaft aus der eigenen medialen Lebenswelt vertraut. Allerdings sind die im Text dargestellten Ereignisse heute technisch (noch) nicht möglich, sondern sie sind in einer nah gelegenen Zukunft zu verankern (ebd., 168). Deshalb sind diese Texte gemäss Mohr (2012) und der hier aufgeführten Definition zur fantastischen Literatur dieser Subgattung zuzuordnen (vgl. Kapitel 4.1.).

Bei der zweiten Kategorie, die „fantastisch-technischen Welten“, sind gemäss Ostheimer (2002, 168) keine technischen Apparaturen notwendig, um eine Verbindung zwischen der primären und sekundären Welt herzustellen. Der Übergang von der primären, alltäglichen in die sekundäre, virtuelle Welt vollzieht sich auf fantastische Weise (ebd., 168). Beispielhaft für diese Kategorie nennt Ostheimer Terry Pratchetts *Nur du kannst die Menschheit retten*, der 1992 (im deutschsprachigen Raum 1994) herauskam. Die sekundäre virtuelle Welt in dieser Geschichte ist eine Welt, die in Form einer Traumwelt auch ausserhalb des Computers existiert (Ostheimer 2002, 170). Die Träume der Hauptfigur, die sich in der Computerspielwelt abspielen, nehmen Einfluss auf die virtuelle Realität – womit die Geschichte eindeutig fantastische Darstellungselemente aufweist. Zunächst erscheinen die Elemente im Text noch logisch und rational erklärbar, nach und nach brechen jedoch mehr fantastische Elemente in die Geschichte ein und die zunächst logisch erscheinenden Ereignisse werden zunehmend zweifelhaft (ebd., 170). Als typisch für Virtual Reality Novels dieser zweiten Kategorie nennt Ostheimer, dass die jugendlichen Protagonisten, welche viel Zeit am Computer verbringen, mehr und mehr von der virtuellen Realität vereinnahmt werden und von dieser schlussendlich verschlungen werden (ebd., 170). Der Höhepunkt der Handlung ist erreicht, sobald die jugendlichen Spieler in der sekundären virtuellen Welt festsitzen und den Weg zurück in die primäre Welt finden müssen (ebd., 170).

Beim dritten Typ der Virtual Reality Novels, den „fantastischen Welten“, spielt der technische Aspekt nur noch eine untergeordnete Rolle. Die Hauptfigur bewegt sich in einer ausschliesslich fantastischen Welt, deren Zutritt nur zufällig ein Computer ermöglicht (ebd., 165). Als Beispiel nennt Ostheimer (2002) die ab 1993 erschienene Buchserie *Mickys Möglichkeiten Maschine* von Klaus Peter Wolf, in denen der Protagonist Micky in das Land der Ugar-Ugar durch eine computerähnliche „Möglichkeiten Maschine“ katapultiert wird. Ostheimer (2002, 174) betont bezüglich dieser dritten Kategorie der Virtual Reality Novels, dass der Computer ausschliesslich als Schleuse in die sekundäre Welt dient.

Die Virtual Reality Novels betrachte ich als ein relativ neues Genre, dass unter anderem neben der Science Fiction und Fantasy innerhalb der fantastischen Literatur einzuordnen ist. Je nach vorherrschender Welt herrscht bei der Virtual Reality Novel wiederum ein anderes Subgenre vor (siehe dazu Abbildung 3). Man kann jedoch auch je nach vorherrschender Welt gemäss den drei Kategorien nach Ostheimer (2002) die Virtual Reality Novels als Subgenre anderer Genres (z.B. Science Fiction, Fantasy oder Utopie) betrachten.

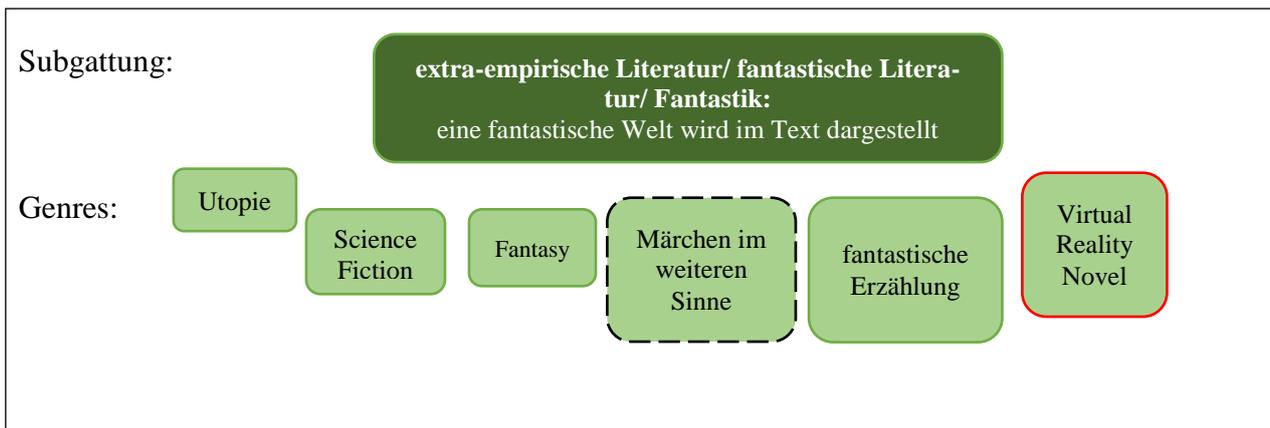


Abbildung 3: Virtual Reality Novels als Genre der fantastischen Literatur (eigene Darstellung)

4.2.3. Bedeutung der offenen sekundären Welt für die Figuren

Für die vorliegende Arbeit sind insbesondere die offenen sekundären Welten von Bedeutung, da in *Erebos* als auch in der Tintentrilogie dieses Weltenmodell vorherrscht. Bei dem Konzept der offenen sekundären Welten in der fantastischen Literatur existieren im Text eine oder gar mehrere Welten parallel nebeneinander. Die Figuren können zwischen den Welten hin- und herwechseln oder sie verweilen für eine längere Zeit in der sekundären Welt und kehren danach wieder in ihre primäre Welt zurück. Die Frage stellt sich, welche Bedeutung das Abtauchen in die sekundäre Welt für die Figuren hat. Diese Frage ist mit Bezug auf die Jugendbücher *Erebos*, *Tintenherz* und *Tintenblut* auch Teil der Leitfrage dieser Arbeit und daher von zentraler Bedeutung. Bereits hinsichtlich der Funktion des Lesens und des Computerspielens wurden einige Aspekte vorgestellt, warum Rezipienten in eine sekundäre mediale Realität durch die Nutzung von beispielsweise Büchern oder Computerspielen eintauchen (vgl. Kapitel 3.3.). In diesem Unterkapitel werden zwei Aspekte vorgestellt, welche die Bedeutung der offenen sekundären Welten für die jugendlichen Figuren des Romans – und nicht für die empirischen Leserschaft – fokussieren: Die Entzauberung und die Verzauberung des Alltags sowie Identitätsbildung im elternfernen Raum. Diese beiden Aspekte haben sich bei der Literaturrecherche als besonders relevant herausgestellt.

Eine zentrale Bedeutung der Parallelwelt für die Figuren besteht gemäss Pfennig (2013, 190) darin, den schwierigen oder grauen Alltag zu entzaubern und zu verzaubern. Die Protagonisten betreten die Parallelwelt jeweils aus eigener Entscheidung, um aus dem Alltag für eine Weile auszubrechen. Der Eintritt in die sekundäre Welt birgt jedoch gemäss Pfennig auch Risiken für die Figuren (ebd., 191). Die Figuren sind ganz unterschiedlich motiviert, warum sie ihren eigenen Alltag entzaubern oder verzaubern möchten: Langweile, soziale Probleme, Wissensdurst oder auch Einsamkeit (ebd., 190) – Motive, die auch die empirische Leserschaft kennt. Auch Ostheimer (2002) führt den Aspekt der „Verzauberung des Alltags“ als zentrale Bedeutung für die Figuren hinsichtlich ihrem Eintritt in eine virtuelle, sekundäre Welt auf, wobei die Autorin dies exemplarisch an der Figur Johnny aus der Virtual Reality Novel *Nur du kannst die Menschheit retten* aus dem Jahr 1994 aufzeigt: „Der Eintritt in die virtuelle Welt ermöglicht es Johnny, Abstand von den kaum zu bewältigenden Problemen seines Lebens zu gewinnen und sich statt dessen einer klar definierten Aufgabe zu widmen“ (Ostheimer 2002, 176). Des Weiteren wirkt die virtuelle Welt in den Virtual Reality Novels als Raum für Aufmerksamkeit, die in der primären Welt von den Figuren vermisst wird (ebd., 185). Der Eintritt in die sekundäre Welt ermöglicht den Figuren, die primäre Welt sowie die damit verbundenen Probleme, Mängel oder Langweile der Alltagswelt hinter sich zu lassen. Jedoch gehen die Figuren mit dem Übertritt in die sekundäre Welt auch Gefahren ein, die sie im Verlauf der Geschichte bewältigen müssen. Gleichzeitig fördern aber diese Erfahrungen die persönliche Entwicklung der Figuren.

Eng verbunden mit der Entzauberung und Verzauberung des Alltags durch das Abtauchen in eine sekundäre Welt ist somit eine weitere Bedeutung der Parallelwelt für die jugendlichen Protago-

nisten: Das Erwachsenwerden und die Identitätsentwicklung. Die Pubertät repräsentiert eine schwierige Phase hinsichtlich des „Sich-selbst-Findens“, was auch in der fantastischen Literatur thematisiert wird. Pfennig (2013, 194) beschreibt die sekundäre Welt als einen bedeutenden Raum für den Individualisierungsprozess und die Weiterentwicklung der jugendlichen Figur. Die jugendliche Figur durchlebt eine persönliche Weiterentwicklung entlang den Erfahrungen, Aufgaben und Erlebnisse, die innerhalb der sekundären Welt stattfinden (ebd., 195). Damit verbunden ist auch „die Absenz der Eltern und die Konstruktion von elternfernen Räumen“ (ebd., 168). Heidi Lexe beschreibt das „Motiv der Elternferne“ als elementares Merkmal der Kinder- und Jugendliteratur, indem elternferne Räume als Übungsräume für die heranwachsenden Hauptfiguren dienen und in denen sich die Figuren autonomes Handeln aneignen (2003, 78–84). Auch Pandolfo Briggs (2003) knüpft an das Motiv der „Elternferne“ an, die im Cyberspace gegeben ist. Das Cyberspace ermöglicht es den Kindern und Jugendlichen gemäss Pandolfo Briggs, eine Art von „Macht“ auszuleben, indem sie in der virtuellen Umgebung sowohl Freiheit von den Erwachsenen als auch von der „geregelten Kindheit“ geniessen: „Young people have a liberating power in cyberspace that they lack elsewhere. [...] Cyberspace allows young people to accomplish things they couldn't necessarily do in the physical world, [...]“ (Pandolfo Briggs 2003, 196). Diese gewonnene Freiheit kann in Virtual Reality Novels, in denen der Cyberspace einen zentralen Handlungsraum repräsentiert, sehr gut thematisiert werden.

Die Entzauberung und Verzauberung als auch die Identitätsentwicklung im elternfernen Raum repräsentieren somit zentrale Bedeutungen der sekundären Welt für die Figuren. Die empirische Leserin bzw. der empirische Leser können wiederum Erkenntnisse für ihre eigene Identitätsentwicklung anhand der Geschichten gewinnen. Ausserdem wird der empirischen Leserschaft durch das Abdriften in eine sekundäre mediale Realität – wie es bei dem Konzept des Wirklichkeits-transfers beschrieben wird – ermöglicht, ihre eigene primäre Wirklichkeit für eine Zeit lang hinter sich zu lassen und zusammen mit den Hauptfiguren in eine weitere fantastische Welt zu reisen.

4.3. Metalepsen in der fantastischen Jugendliteratur

In Funks *Tintenherz* treten Figuren aus dem gleichnamigen textinternen Buch „Tintenherz“ heraus und begegnen dort unter anderem den Figuren Mo, Elinor und Meggie. In *Tintenblut* zieht es Meggie in die Buchwelt von „Tintenherz“ und sie „liest“ sich selbst in die Geschichte hinein. Das „Hineinsteigen“ in eine „Geschichte-in-der-Geschichte“ kennen wir bereits aus Endes *Die unendliche Geschichte*. Der Junge Bastian Balthasar Bux – der in einer Welt lebt, die den Gesetzen der Umwelt der empirischen Leserschaft folgt – wird bei seiner Lektüre in das dicke geheimnisvolle Buch hineingesogen. Bastians Körper verschwindet aus der primären Alltagswelt und existiert anschliessend nur noch in der sekundären Buchwelt. Auch die umgekehrte Variante – das Herauskommen aus einer „Buch-im-Buch-Welt“ in eine primäre Alltagswelt – ist bereits in Jostein Gaarders *Sofies Welt* aus dem Jahr 1991 thematisiert worden. In dieser Geschichte erfahren Sofie und ihr Philosophielehrer Alberto, dass sie lediglich Romanfiguren sind. Daraufhin suchen sie gemeinsam einen Ausweg aus dem gelenkten Da-Sein als Romanfigur in die höhere Wirklichkeit ausserhalb des Buchs-im-Buch, was ihnen schlussendlich auch gelingt.

Mit diesem Erzählphänomen, bei welchem mit den narrativen Ebenen gespielt wird, beschäftigt sich unter anderem Literaturwissenschaftlerin und Germanistin Sonja Klimek in ihrer Dissertation *Die Metalepse in der fantastischen Erzählliteratur: Zeitgenössische Formen und ihre Präfigurationen* (2010) sowie in dem Aufsatz von 2009, in welchem sie zentrale Erkenntnisse zur Metalepse in der fantastischen Kinder- und Jugendliteratur zusammenfassend darstellt. Hinsichtlich des Begriffs der „Metalepse“, der obige Erzählphänomen beschreibt, verweist Klimek (2009, 5) auf den französischen Narratologen Gérard Genette. Genette (2010, 152) prägt den Begriff der „narrativen Metalepse“ und bezeichnet damit Erzähltextstellen, bei denen ein Erzähler in das Universum seiner fiktiven Geschichte eingreift und dadurch der empirischen Leserschaft offen darlegt, dass er die Geschichte seiner Figuren bestimmt. Auch die umgekehrte Version bezeichnet Genette als eine „narrative Metalepse“. Bei dieser Erzählweise handelt es sich um Figuren, die in der erzählten Welt zu ihrem Erzähler sprechen, oder sich in dessen Welt einmischen. Klimek (2010, 21) weist darauf hin, dass ein breites und heterogenes Feld verschiedener metaleptischer

Erzählweisen durch den Begriff „narrative Metalepse“ zusammengefasst werden. Klimek (2010) stellt eine Übersicht auf, die verschiedene narrative Metalepsen in der Literatur aufführt. Folgende drei Formen einer narrativen Metalepse sind besonders relevant – unterstützend dazu wird auf Abbildung 4 verwiesen:

- 1) Ein extradiegetischer Erzähler (Ebene 0) legt seiner empirischen Leserschaft offen, dass es sich um eine erfundene Geschichte handelt (Klimek 2010, 21).
- 2) Eine intradiegetische Leserin bzw. Leser (Ebene 1, eine lesende Figur innerhalb der erzählten Geschichte) steigt in ihre bzw. seine hypodiegetische (oder auch metadiegetische) Lektüre hinein, „wie durch ein Tor in eine andere Welt“ (ebd., 21). Es ist hier auf das Beispiel *Die Unendliche Geschichte* von Michael Ende zu verweisen (ebd., 21).
- 3) Eine hypodiegetische (oder auch metadiegetische) Figur (Ebene 2) steigt in die Intradiegesse (Ebene 1) – sprich eine Figur steigt aus der „Geschichte-in-der-Geschichte“ heraus. *Sophies Welt* von Jostein Gaarder ist hier ein Beispiel (ebd., 21).

Kennzeichnend für eine Metalepse ist somit, dass eine Erzählinstanz oder eine Figur die Grenze ihres eigentlichen diegetischen Universums – die räumliche-zeitliche Welt – überschreitet (Richter 2009b). Es handelt sich dabei gemäss Genette (2010) um eine „heilige Grenze zwischen zwei Welten: zwischen der, in der man erzählt, und der, von der erzählt wird“ (Genette 2010, 153).

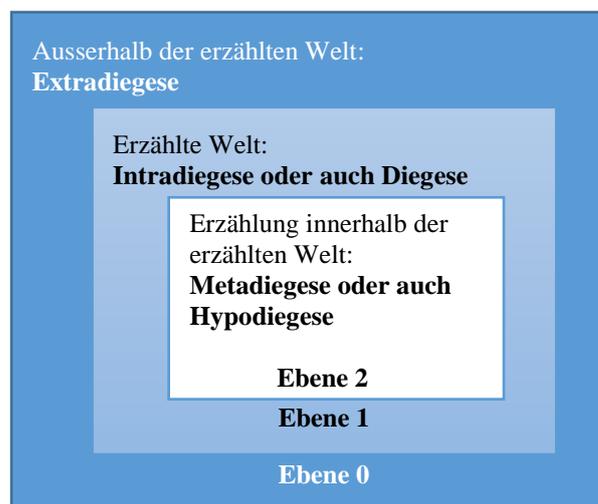


Abbildung 4: Ein Text und seine narrativen Ebenen (eigene Darstellung)

Allerdings ist auf einen wichtigen Aspekt zu den Begrifflichkeiten der verschiedenen Erzählebenen hinzuweisen und eine Ergänzung zu Klimek und ihrer Verwendung der Begriffe „metadiegetisch bzw. hypodiegetisch“ und „diegetisch bzw. intradiegetisch“ bei der Beschreibung verschiedener Metalepsen notwendig. Ein Text kann verschiedene räumlich-zeitliche Welten (Diegesen) aufweisen. Die narrative Ebene, auf der die Figuren innerhalb einer Erzählung handeln, bezeichnet Genette (2010, 148) als intradiegetisch oder auch diegetisch. Die metadiegetische Erzählung ist in diesem Universum der ersten Erzählung eingebettet (ebd., 148). Ein wichtiges Merkmal der metadiegetischen Erzählung ist gemäss Genette, dass diese von einer intradiegetischen Figur erzählt wird (ebd., 148). Dies ist jedoch bei den fantastischen Erzählungen und ihren Metalepsen nicht unbedingt der Fall. So handelt es sich in *Tintenherz* beim Buch „Tintenherz“ um ein Buch, das sich innerhalb der Intradiegesse befindet und dessen Geschichten somit gemäss Klimek (2010, 21) metadiegetisch sind. Jedoch tauchen die Figuren in die Welt des Buches „Tintenherz“ selbst ein und erleben dort Abenteuer. Diese Erlebnisse werden nicht von den intradiegetischen Figuren erzählt, sondern von einem extradiegetischen Erzähler. Daher wird in der folgenden Arbeit zwischen erster Diegesse (die primäre Alltagswelt) und zweiter Diegesse (die sekundäre mediale und fantastische Welt) unterschieden, um die Begrifflichkeiten von „Metadiegesse“ und „Intradiegesse“

zu vermeiden. Dies ist zur Illustration auch in Abbildung 5 dargestellt, in der die erste und zweite Diegese eingezeichnet sind.

Die Metalepse repräsentiert ein Erzählphänomen, welches gemäss Klimek (2009, 6) mehr und mehr in den letzten 20 bis 30 Jahren in der Kinder- und Jugendliteratur auftritt, wobei nicht zwingend eine intradiegetische Leserin bzw. ein intradiegetischer Leser in ihre bzw. seine Lektüre hineinsteigen muss. Klimek (2009, 13) verweist auf Christine Nöstlingers Kinderbuch *Der TV-Karl*, in dem der Junge Anton mit seiner Oma in den Fernseher zu „TV Karl“ steigt und dessen mediale Welt entdeckt.

Metalepsen können gemäss Klimek (2009, 9) als „Illusionsbrüche“ fungieren, so dass die empirische Leserschaft Distanz zur fiktiven Handlung gewinnt und das „Sich-Hineinversetzen-in-die-Geschichte“ (der Wirklichkeitstransfer) der empirischen Leserschaft gestört wird. Klimek betont jedoch, dass Metalepsen in der Kinder- und Jugendliteratur auf diese Weise nicht funktionieren (ebd., 9). An dieser Stelle ist auf das offene fantastische Weltenmodell nach Nikolajeva (1988) zu erinnern (vgl. Kapitel 4.2.1.). Gemäss Klimek (2009, 9) repräsentieren Metalepsen in der fantastischen Kinder- und Jugendliteratur Erklärungen hinsichtlich des Weltenwechsels von der primären in die sekundäre Welt. In solchen fantastischen Geschichten – die das Modell der offenen fantastischen Welt beinhalten – schaffen Bücher, Bilder oder andere Medien eine Brücke zwischen der primären Alltagswelt (Ebene 1) und der sekundären fantastischen Welt (Ebene 2) (siehe Abbildung 5).

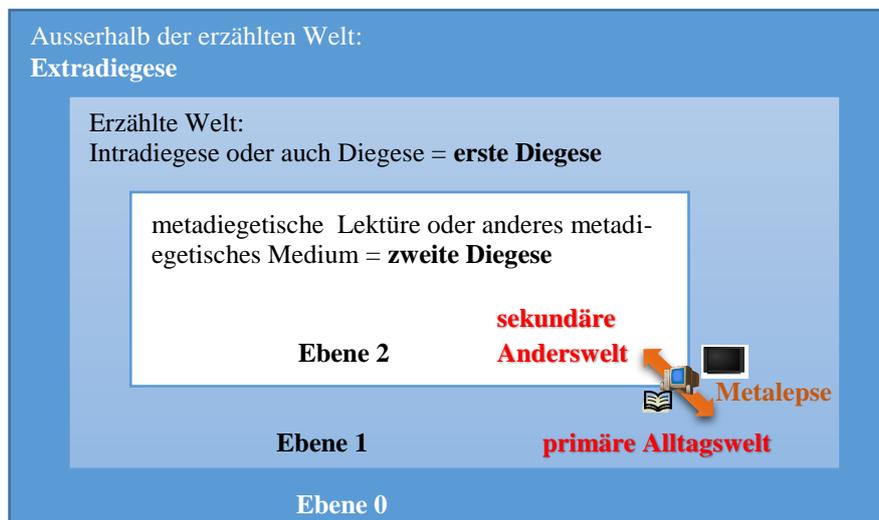


Abbildung 5: Offene fantastische Welten, die durch Bücher oder andere Medien mit der primären Welt verbunden sind (eigene Darstellung)

Bei den narrativen Metalepsen in der Kinder- und Jugendliteratur handelt es sich somit um wunderbare Motive und nicht um Illusionsbrüche, wie es gemäss Klimek (2009, 19) in der Erwachsenenliteratur der Fall ist. Die Metalepse ist in der fantastischen Literatur eine Möglichkeit, den Übertritt von der primären in die sekundäre Welt darzustellen. Nikolajeva (1998, 76–92) führt verschiedene Motive auf, wie die beiden parallelen Welten in der fantastischen Literatur miteinander verbunden sein können – so genannte „Schleusen“ nach Pfennig (2013, 125). Beispiele für solche Motive sind Türen, Tod und Traum, Zeitmaschinen, technische Apparaturen oder auch magische Objekte in der primären Welt. In der fantastischen Kinder- und Jugendliteratur gelingt durch letzteres – dem magischen Objekt in der primären Welt – die Metalepse, indem durch magische Bücher, Bilder oder sonstigen Medien eine Reise in die sekundäre Welt ermöglicht wird (Klimek 2009, 9).

5. Zwischenfazit zur Theorie: Erkenntnisse für die Literaturanalyse von *Erebos*, *Tintenherz* und *Tintenblut*

Aus der Theorie ergeben sich eine Reihe verschiedener Schlussfolgerungen für die Literaturanalyse von *Erebos* und den ersten beiden Bänden der Tintentrilogie. Im Folgenden werden einige wichtige Erkenntnisse und zentrale Begrifflichkeiten aus dem Theorieteil zusammengefasst, welche als Grundlage und Werkzeuge für die anschließende Analyse und Interpretation der Jugendbücher dienen.

Der Begriff „Fiktionalität“ bezieht sich auf literarische Werke, die keinen Anspruch erheben, auf einem empirischen-wirklichen Geschehen zu basieren. Bei der Rezeption fiktionaler Inhalte gehen die Rezipienten einen „Fiktionsvertrag“ ein, gemäss diesem die Rezipienten die fiktionalen Inhalte nicht mit der eigenen Lebenswelt gleichsetzen. Bei *Erebos* und auch bei *Tintenherz* und *Tintenblut* handelt es sich um fiktionale Geschichten, welche gleichzeitig wiederum fiktionale Inhalte thematisieren, indem die Hauptfigur Nick in *Erebos* mit dem Computerspiel „Erebos“ und die Hauptfigur Meggie in *Tintenherz* und *Tintenblut* mit dem Buch „Tintenherz“ in Kontakt kommen. Funke greift das Buch-im-Buch-Motiv in der Tintentrilogie auf, Poznanski das Computerspiel-im-Buch-Motiv. Es ist davon auszugehen, dass auch die Figuren in den Jugendbüchern eine Art „Fiktionsvertrag“ schliessen und daher ihre eigene Alltagswelt gegenüber der sekundären medialen Welt, auf welche sie stossen, nicht mit ihrer primären Alltagswelt gleichsetzen und die sekundäre mediale Welt (zunächst) als „erfunden“ und „fiktiv“ betrachten.

Den Begriff Fiktionalität kontrastierend dem Begriff „Realität“ gegenüberzustellen, wird in der Literaturwissenschaft als problematisch erachtet. Denn bei der Rezeption von fiktionalen Inhalten besteht Realität im Sinne von Gefühlen und Vorstellungen hinsichtlich der fiktionalen Inhalte. Bei der Literaturanalyse soll herausgefunden werden, wie in *Erebos* und in den ersten beiden Bänden der Tintentrilogie die Konzepte „Fiktionalität“ und „Realität“ thematisiert werden und welche Auffassung die Figuren über ihre primäre Alltagswelt und die sekundäre Buch- bzw. Computerspielwelt besitzen und entwickeln. Da Funke und Poznanski mit „Fiktionalität in der Fiktionalität“ spielen, wird vermutet, dass die Autorinnen auf den Konflikt zwischen Fiktionalität und Realität anspielen und eine Auseinandersetzung diesbezüglich bei der empirischen Leserschaft anregen möchten.

In der Medienwissenschaft wird zwischen primärer und sekundärer Realität unterschieden. Diese Begriffe erweisen sich als besonders geeignet, da dadurch anerkannt wird, dass sich die Medienutzer auch bei der Rezeption von Medien in einer Realität befinden, in welcher sie fühlen und denken – ähnlich wie in ihrer tatsächlichen, nicht-medialen Lebenswelt. Ausserdem können Erfahrungen in der sekundären medialen Realität Auswirkungen auf die primäre Realität haben. Auch die Figuren in *Erebos* und in der Tintentrilogie wechseln zwischen primärer Alltagswelt (primäre Realität) und sekundärer Computerspiel- bzw. Buchwelt (sekundäre Realität) hin und her. Der Prozess des Abtauchens in eine mediale Realität, sowie die davor und danach beteiligten Prozesse, fasst Hackenbruch (2005) unter dem Begriff des Wirklichkeitstransfers zusammen. In *Erebos* wird explizit ein Wirklichkeitstransfer geschildert, da Nick mental in die virtuelle Computerspielwelt abdriftet. In der Tintentrilogie wird dagegen der Wirklichkeitstransfer versinnbildlicht, da dort die Figuren auch physisch von der primären Alltagswelt in eine sekundäre Buchwelt respektive von der sekundären Buchwelt in die primäre Alltagswelt reisen.

Soll das Versinken und Verweilen in der sekundären medialen Realität in den Fokus genommen werden, können nebst dem medienwissenschaftlichen Modell des Wirklichkeitstransfers auch die medienpsychologischen Konzepte der Presence und der Immersion beigezogen werden. Diese beiden Konzepte fokussieren den Prozess des Abtauchens und Verweilens in der medialen Wirklichkeit und eignen sich daher auch, um den Weltenwechsel in *Erebos*, *Tintenherz* und *Tintenblut* unter die Lupe zu nehmen. Denn der Weltenwechsel in den Jugendbüchern bezieht sich auf den Wechsel von der primären Alltagswelt in die sekundäre mediale Welt sowie das anschließende Verweilen in dieser sekundären Computerspielwelt bzw. Buchwelt. Das Konzept der Presence bezieht sich auf den vorübergehenden Zustand und das damit verbundene Gefühl, in der medialen

Wirklichkeit versunken zu sein. Der Begriff der Immersion bezieht sich dagegen auf den Vorgang des „Eintauchens“ in die mediale Wirklichkeit – also eher auf die technische Komponente des Prozesses. Bei *Erebos*, *Tintenherz* und *Tintenblut* soll untersucht werden, wie sich der Zustand der Presence sich bei den Figuren äussert und wie sich der Vorgang der Immersion in die Computerspielwelt bzw. Buchwelt vollzieht, so dass schliesslich die primäre Alltagswelt ausgeblendet wird. Insbesondere für das Jugendbuch *Erebos* ist dieser Analysepunkt von Bedeutung, da dort konkret ein Immersionserlebnis geschildert wird.

Die Frage stellt sich, wie die Autorinnen den Wechsel von der primären in die sekundäre Welt bei ihren Figuren narrativ und inhaltlich darstellen. Diesbezüglich sollen bei der Analyse des Jugendbuchs *Erebos* die fünf Bestandteile der Immersion gemäss Ammann (2002) als auch die vier Stadien der Beziehung zwischen Rezipienten und Text (bzw. Computerspiel) nach Ryan (2001) beigezogen werden.

Der Wirklichkeitstransfer, den die Figuren in *Erebos* und in der Tintentrilogie vollziehen, kann auch als Weltenwechsel von der primären in die sekundäre Welt gemäss dem Weltenmodell der offenen sekundären Welt nach Nikolajeva (1988) und Nickel-Bacon (2006) aus literaturwissenschaftlicher Sicht beschrieben werden. Innerhalb der fantastischen Literatur können verschiedene fantastische Weltenmodelle nach Nikolajeva und Nickel-Bacon (2006) vorherrschen: offene, geschlossene oder implizit fantastische Welten. Bei der Tintentrilogie handelt es sich um eine offene fantastische Welt. Parallel zu Meggies und Mos primärer Alltagswelt existiert eine fantastische Welt, die eine Schleuse, das Buch „Tintenherz“, miteinander verbindet. In der Virtual Reality Novel *Erebos* besteht ein Dualismus von primärer Alltagswelt und sekundärer Computerspielwelt, die durch den Computer und die notwendige CD miteinander verbunden sind. Gemäss der Klassifizierung der Virtual Reality Novels nach Ostheimer (2002) repräsentiert die sekundäre Welt „Erebos“ eine technische Welt, da die im Text auftauchenden unheimlichen und fantastischen Elemente eine rationale, logische Erklärung gegen Ende der Geschichte erhalten.

Der Weltenwechsel in der Tintentrilogie kann mittels des Begriffs der narrativen Metalepse beschrieben werden. Hierbei handelt es sich um ein Erzählphänomen, geprägt von Gérard Genette (2010). Gemäss Klimek (2010, 21) handelt es sich beispielsweise um eine Metalepse, wenn ein intradiegetische Leserin bzw. ein intradiegetischer Leser in ihre bzw. seine Lektüre hineinsteigt. Auch der umgekehrte Fall ist gemäss Klimek bei einer Metalepse möglich. Dabei wird – wie schon am Anfang des Zwischenfazits angesprochen – mit der „Fiktion in der Fiktion“ gespielt, indem mittels Bücher, Bildern oder anderen Medien ein Weltenwechsel vollzogen wird. Eine Figur taucht also in ein anderes Medium ein und gelangt so in eine sekundäre mediale Welt. Diese Wirkung von Metalepsen ist gemäss Klimek typisch für die Metalepse in der fantastischen Kinder- und Jugendliteratur. Denn Metalepsen wirken hier nicht wie die meisten Metalepsen in Erzählungen für Erwachsene als Illusionsbrüche, sondern als Verbindung zweier Welten (zweier Erzählebenen) durch ein Buch, einen Computer oder ein anderes Medium.

Es ist zusammenfassend festzuhalten, dass bei den Jugendbüchern *Erebos*, *Tintenherz* und *Tintenblut* zwei parallele Welten im Text vorherrschen, die in einem Austausch und in einem Kontakt zueinander stehen. Wenn von der primären Welt gesprochen wird, handelt es sich um die realistisch dargestellte Alltagswelt der jugendlichen Figuren. Diese primäre Alltagswelt widerspiegelt die primäre Realität der empirischen Leserschaft. Die sekundäre Anderswelt bezieht sich auf die mediale Welt, mit der die Figuren in Kontakt kommen.

In *Erebos* stellt die sekundäre Anderswelt „Erebos“ eine Computerspielwelt dar, in die der Protagonist Nick eintaucht. Die Erlebnisse in der sekundären Computerspielwelt sind als eine weitere Erzählung in der ersten Erzählebenen (Nicks primäre Alltagswelt) eingelagert. Die erste Diegese repräsentiert Nicks primäre Alltagswelt, die zweite Diegese die sekundäre Anderswelt „Erebos“. Auch in der Tintentrilogie stellt Meggies primäre Alltagswelt die erste Diegese dar. Wird bei der Tintentrilogie von der sekundären Welt gesprochen, so handelt es sich um die fantastische Buchwelt von „Tintenherz“, „Tintenwelt“ in der Trilogie genannt. Diese sekundäre Welt repräsentiert die zweite Diegese. Im Gegensatz zu *Erebos* können die Figuren aus der sekundären Anderswelt

auch in die primäre Alltagswelt von Meggie reisen. Da die Figuren in der Tintentrilogie tatsächlich und nicht nur mental in die sekundäre mediale Welt eintauchen, handelt es sich bei diesem Weltenwechsel um eine narrative Metalepse. Die Figuren wechseln die narrativen Ebenen physisch. Bei *Erebos* dagegen handelt es sich nicht um eine narrative Metalepse, sondern „nur“ um ein literarisch dargestelltes Immersionserlebnis. Nick bleibt physisch in seiner primären Alltagswelt und mischt sich mittels seines Avatars in die sekundäre mediale Welt ein. Diese grundlegenden Begrifflichkeiten für die Analyse von *Erebos* und *Tintenherz/Tintenblut* sind in Abbildung 6 zusammenfassend dargestellt, um die relativ komplexen Strukturen zu visualisieren.

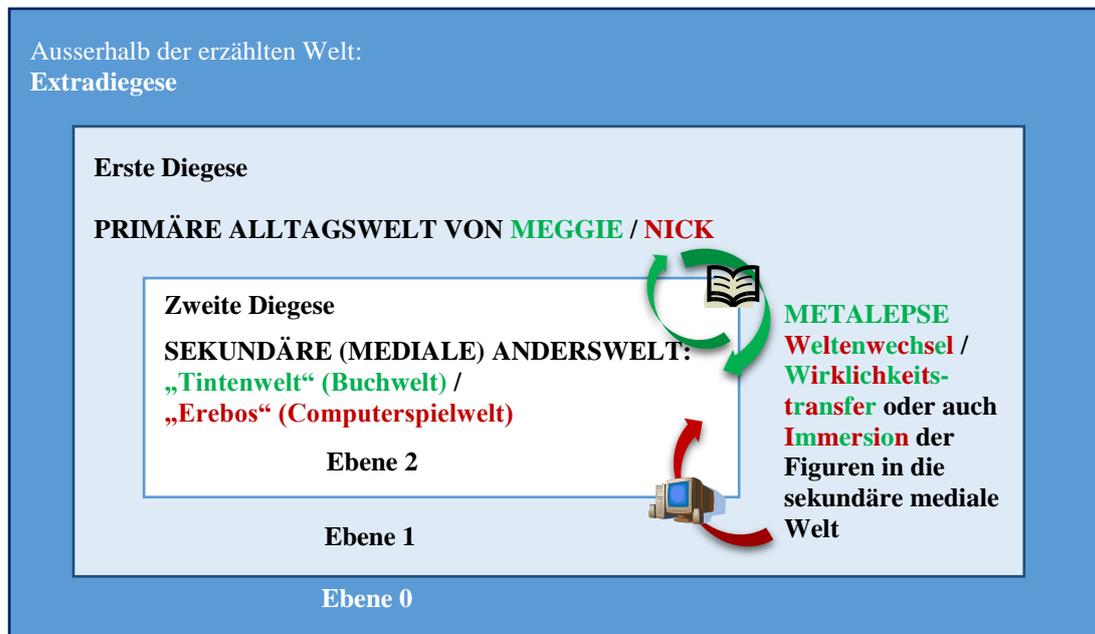


Abbildung 6: Die narrativen Ebenen und Welten in *Erebos* (rot), *Tintenherz* und *Tintenblut* (grün) (eigene Darstellung)

Ein wichtiger Punkt für die Literaturanalyse der Jugendbücher *Erebos*, *Tintenherz* und *Tintenblut* ist die Rolle der Figuren in Bezug auf den Wirklichkeitstransfer respektive den Weltenwechsel. Es soll darauf geachtet werden, wie die Figuren ihre Aufmerksamkeit und Konzentration auf das entsprechende Medium richten, das als Schleuse zur anderen Welt dient. Es ist anzumerken, dass gemäss Hackenbruch (2005) insbesondere Kinder und Jugendliche emotionsbetont auf Medieninhalte reagieren. Die Frage stellt sich, ob diese emotionsbetonte Verarbeitung von Kindern und Jugendlichen auch anhand der jugendlichen Figuren in den Geschichten thematisiert wird.

Im Zusammenhang mit dem Wirklichkeitstransfer verweist Hackenbruch (2008) auf die Konzepte der Persönlichkeitspsychologie. Diese können Erklärungen bieten, welche Persönlichkeitsmerkmale mit einem hohen Medienkonsum korrelieren. Ein hoher Medienkonsum spricht wiederum für eine höhere Wahrscheinlichkeit, einen Wirklichkeitstransfer zu erleben. Insbesondere für das Jugendbuch *Erebos* ist bei der Analyse zu beachten, welche Jugendliche dazu neigen, vom Computerspiel „Erebos“ gefesselt zu werden und welche Jugendliche das Spiel dagegen kalt lässt. Sind es in *Erebos* insbesondere neurotische und introvertierte Jugendliche, die gemäss Lortscher et al. (2008) zu einem hohen Medienkonsum neigen? Im Gegensatz zum Computerspiel ist das Medium Buch weniger reizintensiv und verlangt für einen Wirklichkeitstransfer eine hohe Vorstellungskraft. Es ist anzunehmen, dass für den Weltenwechsel in die Buchwelt von „Tintenherz“, daher besondere Eigenschaften seitens der Figuren gefragt sind. Welche Eigenschaften herrschen bei den Figuren in der Tintentrilogie vor, die die „Tür“ zur sekundären Buchwelt öffnen können?

Gemäss Hackenbruch (2008) ist ausserdem der Medieninhalt für den Wirklichkeitstransfer zentral. Spannung, Emotionalität und die Möglichkeit zur Identifikation werden als Schlüsselfaktoren für den Inhalt genannt. Die jugendlichen Figuren befinden sich in der Pubertät, in der die Identitätssuche ein zentrales Thema ist. Medien und deren Inhalte bieten gemäss Hackenbruch (2005)

insbesondere identitätssuchenden Jugendlichen einen Orientierungsrahmen und Möglichkeiten zur Identifikation. Auch aus der Theorie zur fantastischen Literatur geht hervor, dass die offenen sekundären Welten hinsichtlich der Identitätsentwicklung als elternferne Räume von zentraler Bedeutung für die Entwicklung der jugendlichen Figuren sind. Diesbezüglich besteht eine Parallele zwischen der Reise der Figuren in eine fantastische sekundäre Welt in der Literatur und dem medienwissenschaftlichen Konzept des Wirklichkeitstransfers: Es wird in elternferne Räume abgetaucht, in denen Jugendliche bzw. jugendliche Figuren autonomes Handeln ausüben und in alternative Identitäten schlüpfen können. Für *Erebos* und für die ersten beiden Werke der Tinten-trilogie stellt sich die Frage, inwiefern die jugendlichen Figuren durch die Reise in die sekundäre Welt ihren Alltag vergessen, neue Handlungsmöglichkeiten sich aneignen und Entwicklungen ihrer eigenen Persönlichkeit und Identität erleben.

Aus der Mediennutzungsforschung und aus der Literaturwissenschaft ergeben sich weitere Motive zur Mediennutzung, die als Erklärung für den Reiz des Reisens der jugendlichen Hauptfiguren in die sekundäre Computerspielwelt bzw. Buchwelt dienen können. Nebst den Identitätsbedürfnissen sind besonders die affektiven und sozialen Bedürfnisse von Bedeutung. Die Reise in die sekundäre, mediale Welt kann der Entspannung und der Erholung dienen. Gerade für Jugendliche in der Pubertät kann psychischer Stress durch die sozialen, körperlichen und emotionalen Veränderungen entstehen. Erfolgserlebnisse, Kompetenzerfahrungen und das Erleben von Kontrolle in der sekundären Welt können positiv auf den Erholungsprozess wirken. Auch der Ausgleich von Mängeln in der sekundären Welt repräsentiert ein mögliches Motiv, indem unerfüllte Wünsche und Sehnsüchte in der medialen Welt ausgelebt werden können. Der Ausgleich von Mängeln sowie das Motiv der Erholung gehen einher mit einem weiteren Motiv für das Abtauchen in eine sekundäre mediale Welt: die Alltagsflucht. Durch die Reise in die sekundäre mediale Welt können die primäre Welt sowie die damit verbundenen Probleme und Stresssituationen für eine Zeit lang hinter sich gelassen werden.

Der Aspekt der Alltagsflucht wird auch von Pfennig (2013) in Bezug auf die Bedeutung der sekundären Anderswelt für die Figuren aufgegriffen. Pfennig fasst diese Bedeutung unter „Entzauberung und Verzauberung des Alltags“ zusammen. Und auch Ostheimer (2002) nennt das Motiv der Alltagsflucht für die Reise der jugendlichen Figuren in sekundäre virtuelle Welten in den Virtual Reality Novels.

Allerdings ist auf die Anmerkung von Hackenbruch (2005) hinsichtlich der Motive des Aufsuchens eines Wirklichkeitstransfers zu verweisen: Nicht nur negativ konnotierte Funktionen sind für das Abtauchen in eine sekundäre mediale Realität bei jugendlichen Rezipienten gegeben, auch aus purer Lust begeben sich Jugendliche in eine sekundäre mediale Realität.

Welche Motive treffen auf die jugendlichen Figuren in *Erebos* sowie *Tintenherz* und *Tintenblut* zu? Es wird davon ausgegangen, dass einerseits eher negativ konnotierte Motive, wie beispielsweise die Alltagsflucht oder der Ausgleich von Mängeln, ausschlaggebend für das Abtauchen in die sekundäre Welt von „Erebos“ respektive von „Tintenherz“ sind. Andererseits wird vermutet, dass der Ruf nach einem Abenteuer sowie die Lust, Neues zu entdecken, die jugendlichen Hauptfiguren motivieren, in die sekundäre Welt zu reisen und dort zu verweilen.

Nach den hier vorgestellten Erkenntnissen aus dem Theorieteil sei nochmals auf die eingangs aufgestellte Leitfrage erinnert, welche sich für die Analyse ergibt:

*Parallele Welten in der Jugendliteratur – primäre Alltagswelten treffen auf sekundäre Anderswelten: Welche narrativen und inhaltlichen Merkmale sind kennzeichnend für das Nebeneinander der beiden parallelen Welten und den Wechsel zwischen diesen Welten in den Jugendbüchern *Erebos* sowie *Tintenherz* und *Tintenblut*? Welche Funktion und Konsequenz hat das Abtauchen in die sekundäre Welt für die Figuren?*

Empirischer Teil

6. Methodisches Vorgehen

6.1. Die Untersuchungsobjekte: *Erebos*, *Tintenherz* und *Tintenblut*

Objekte der Analyse sind das Jugendbuch *Erebos* und die beiden ersten Bände der Tintentrilogie. Bevor das konkrete methodische Vorgehen beschrieben wird, stelle ich die Jugendbücher inhaltlich vor.

6.1.1. *Erebos*

Mit dem 2010 veröffentlichten Jugendbuch *Erebos* feiert Ursula Poznanski grosse Erfolge, die sich allein darin zeigen, dass ihr Buch in über 23 Sprachen übersetzt wurde (Poznanski 2014, 2). 2011 erhielt Poznanski ausserdem für *Erebos* den Deutschen Jugendliteraturpreis (ebd., 2). *Erebos* repräsentiert eine Virtual Reality Novel, die eine „technischen Welt“ nach Ostheimer (2002) aufweist, und widerspiegelt die digitale Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen der heutigen Gesellschaft. Die sekundäre Computerspielwelt „Erebos“, in die die empirische Leserschaft gemeinsam mit dem jugendlichen Nick und seiner Spielfigur Sarius eintaucht, basiert auf einer rational erklärbaren Entstehung (vgl. Kapitel 4.2.2.). Das Computerspiel „Erebos“ ist zwar heute technisch (noch) nicht möglich, jedoch in einer sehr nahen Zukunft wahrscheinlich realisierbar. Die Geschichte spielt im heutigen London und wird aus zwei Erzählperspektiven geschildert. Einerseits herrscht eine personale Erzählform aus der Perspektive von Nick bzw. Sarius vor, andererseits handelt es sich bei vereinzelt kurzen Textpassagen um eine Ich-Erzählsituation. Bei diesem Ich-Erzähler handelt es sich um den Spielentwickler von „Erebos“. Die primäre Alltagswelt von Nick repräsentiert die erste Diegese. Die sekundäre Computerspielwelt, in welcher Nick als sein Avatar Sarius handelt, repräsentiert die zweite Diegese (vgl. Kapitel 5).

Das Computerspiel „Erebos“ wird in Nicks Schule heimlich herumgereicht. Teil der Spielregeln ist es, allein zu spielen und mit niemanden darüber zu reden. Einige Schülerinnen und Schüler verfallen der Computerspielsucht, so auch der Protagonist Nick. Zunächst beschränken sich die Aufgaben des Computerspiels auf die virtuelle Computerspielwelt, die als eine fantastische Welt mit Ungeheuern, Monstern und mystischen Orten erscheint. Die Spielerinnen und Spieler reisen mit ihrer selbst kreierten und benannten Spielfigur durch diese sekundäre mediale Welt und werden dabei vom Boten durch das Spiel geleitet. Nach und nach stellt der Bote Aufgaben, die in der primären Welt ausgeführt werden müssen. Es handelt sich zunächst um harmlose Aufgaben, dann jedoch um Aufgaben, die mit Leben und Tod anderer Menschen spielen. Durch diese Aufgaben verschwimmen die Grenzen zwischen primärer und sekundärer Welt. „Erebos“ repräsentiert ein hochraffiniertes Spiel, das nicht nur eine perfekt simulierte Szenerie präsentiert, sondern auch auf die Spielerinnen und Spieler reagiert und scheinbar deren Gedanken lesen kann. Dies sorgt für Faszination bei den Jugendlichen. Nick ist so gepackt von „Erebos“, dass er so oft und so lang wie möglich mit seiner Spielfigur Sarius in die virtuelle Welt eintaucht. Die Spielenden kämpfen dabei stets um ein höheres Level ihrer Spielfigur und um Einzug in den „grossen Endkampf“, der vom „inneren Kreis“ bestritten wird. Die Spielerinnen und Spieler können untereinander agieren und miteinander kommunizieren, was bei Nick die Neugier auslöst, wer seiner Mitschülerinnen und Mitschüler sich jeweils hinter den verschiedenen Avataren verbirgt. Da es jedoch gemäss den Spielregeln von „Erebos“ verboten ist, über das Spiel zu sprechen, tappt Nick diesbezüglich im Dunkeln.

Eines Tages weigert sich Nick, eine vom Boten gestellte Aufgabe in der primären Welt auszuführen: Nick mischt seinem Lehrer keine tödliche Dosis Schlaftabletten in den Tee. Mit dieser Verweigerung wird Nick vom Spiel ausgeschlossen. Nick stellt sich allerdings erst gegen das Spiel „Erebos“, als sein bester Freund Jamie bei einem Fahrradunfall lebensbedrohlich verletzt wird. Dies war kein wirklicher Unfall, sondern Jamies Bremsen wurden von einer „Erebos“-Spielerin sabotiert. Gemeinsam mit seinem Schwarm Emily und dem verrückten Computergame-

Spezialisten Victor betreibt Nick Nachforschungen zu „Erebus“. Sie decken die geheimen Pläne der Spielentwicklers Larry McVay auf: Rache an dem Computerspiel-Produzenten Andrew Ortolan, der Larry McVay um das hochentwickelte, „Erebus“-ähnliche Computerspiel „Götterfunken“ betrogen und ihm gerichtlich die Rechte an dem Computerspiel genommen hat. „Erebus“ ist McVays Waffe zur Rache, denn die „Erebus“-Spielerinnen und -Spieler sollen Ortolan beim „grossen Endkampf“ umbringen. Larry McVay nahm sich selbst das Leben – aus Enttäuschung an seinem Verlust von „Götterfunken“.

6.1.2. *Tintenherz* und *Tintenblut*

Mit ihrer Tintentrilogie feiert auch Cornelia Funke grosse kommerzielle Erfolge. 2003 kam der erste Band *Tintenherz* heraus, 2005 und 2007 wurden die Folgebänder *Tintenblut* und *Tintentod* veröffentlicht, die jeweils auf der Geschichte des Vorgängerbandes aufbauen. Der Erfolg beschränkt sich nicht nur auf das Medium Buch, sondern dehnt sich ähnlich wie Joanne K. Rowlings Harry-Potter-Bücher auf den gesamten Medienverbund aus. Unter anderem basieren Theaterstücke, Musicals und ein Brettspiele auf Funkes Tintentrilogie (Kümmerling-Meibauer 2012, 125). 2008 erschien der erste Band als Kinofilm (ebd., 125).

Die 12-jährige Meggie und ihr Vater Mo, ein professioneller Buchbinder, stellen die Hauptfiguren dar. Die Handlung spielt in der Gegenwart, wobei die Geschichte in der alltäglichen – einer der empirischen Leserschaft vertrauten – primären Welt beginnt. Die sekundäre fantastische Welt stellt die Tintenwelt dar. Zutritt in diese Welt wird durch lautes Vorlesen möglich, eine Kunst, die unter anderem Mo und Meggie besitzen. Es können Figuren in die Tintenwelt hinein- aber auch herausgelesen werden. Somit handelt es sich bei den drei Bänden der Tintentrilogie um fantastische Literatur, die eine offene fantastische sekundäre Welt beinhalten (vgl. Kapitel 4.1. und 4.2.1.). Die Geschichten werden aus einer wechselnden personalen Erzählperspektive wiedergegeben, so dass die empirische Leserschaft die Perspektive vieler verschiedener Figuren kennenlernt. Wie bei *Erebus* repräsentiert die sekundäre Welt die zweite Diegese, die primäre Welt die erste Diegese.

In *Tintenherz* wird die Familien-Geschichte von Meggie und Mo dargelegt. Mo zieht seine Tochter seit ihrem dritten Lebensjahr als alleinerziehender Vater auf. Meggie weiss weder von ihrer noch von Mos magischer Vorlese-Gabe, da ihr Mo nie vorliest. Denn Mo hat Angst, er könne erneut – wie bei seiner Frau Resa und den Romanfiguren Staubfinger, Capricorn und Basta aus „*Tintenherz*“ – Meggie in eine Geschichte hinein oder etwas Gefährliches hinaus lesen. Eines Abends taucht Staubfinger bei Mo und Meggie auf, um die beiden vor dem gefährlichen Capricorn und seinem Gefährten Basta zu warnen. Von da an beginnt das abenteuerliche Geschehen für die jugendliche Protagonistin: Mo und Meggie fliehen vor Capricorn zusammen mit Staubfinger zu Tante Elinor in den Süden. Meggie erfährt zusammen mit ihrer Tante Elinor die Wahrheit um Mos Gabe und seinen „Leseunfall“, bei welchem er seine Frau Resa in die Tintenwelt hinein und Staubfinger und die Bösewichte Basta und Capricorn aus der Tintenwelt in die primäre Welt hinaus gelesen hat. Capricorns und Bastas Ziel ist es, alle Buchausgaben von „*Tintenherz*“ zu vernichten, denn keineswegs möchten sie zurück in die Tintenwelt. Mo versucht, seine Ausgabe von „*Tintenherz*“ – eine der letzten – in Elinors Bibliothek zu verstecken, da er seine Frau Resa aus der Tintenwelt zurücklesen will. Jedoch finden Capricorns Männer Mo und „*Tintenherz*“. Meggie und Tante Elinor versuchen, Mo zu befreien, jedoch geraten sie gemeinsam mit Mo ebenfalls in Capricorns Dorf in dessen Gefangenschaft. Zusammen mit dem „*Tintenherz*“-Autor Fenoglio schaffen es Meggie und Mo dank ihrer magischen Vorlese-Gabe, Capricorn und seine Männer zu besiegen und Resa aus Capricorns Dorf zu befreien. Auch Staubfinger ist dem Buch „*Tintenherz*“ hinterher, da er im Gegensatz zu Basta und Capricorn zurück in seine alte Heimat will. Es gelingt Staubfinger am Ende der Geschichte zusammen mit seinem jungen Freund Farid, der aus der Geschichte „1001 Nacht“ von Mo in die primäre Welt gelesen wurde, das Buch „*Tintenherz*“ zu entwenden.

Der Handlungsort des zweiten Bandes *Tintenblut* ist vor allem die Tintenwelt, die sekundäre fantastische Welt. Zentral für die Handlung ist Staubfingers grosse Sehnsucht nach seiner Heimat, die Tintenwelt. Dem Dichter Orpheus gelingt es durch seine zauberhafte Schreib- und Vorlese-

kunst, Staubfinger in seine Heimat „zurück zu lesen“ – allerdings ohne dessen Freund Farid. Nach der Flucht aus Bastas Gefangenschaft gelingt es Farid, Meggie dazu zu bewegen, gemeinsam in die Tintenwelt zu reisen. Aber nicht nur Meggie, Farid und Staubfinger reisen in die Buchwelt von „Tintenherz“, auch Mo und Resa sowie der Autor Fenoglio reisen in die sekundäre Welt. In der Tintenwelt erleben die Figuren eine Reihe von Abenteuern und bleiben dort bis zum Schluss der Geschichte.

Der dritte Band *Tintentod*, der in der vorliegenden Arbeit nicht mehr untersucht wird, spielt hauptsächlich in der Tintenwelt. In dieser Welt verbleiben Meggie und ihre Eltern. Es wird jedoch angedeutet, dass Meggies kleiner Bruder, der in der Tintenwelt zur Welt kommt, später mit den Gedanken spielt, in die ihm unbekannte primäre Welt seiner Eltern und seiner Schwester zu reisen.

6.2. Konkretes Vorgehen bei der Analyse von *Erebos*, *Tintenherz* und *Tintenblut*

Die vorliegende Arbeit verfolgt das Ziel, die vorgestellten Werke auf ihre Elemente, Strukturen und erzähltechnischen Prinzipien zur Darstellung des Wechsels zwischen sekundärer und primärer Welt zu untersuchen. Ausserdem soll anhand der Literaturanalyse herausgefunden werden, welche Funktion und Bedeutung die textinternen Weltenwechsel für die jugendlichen Figuren in *Erebos* sowie *Tintenblut* und *Tintenherz* haben. Das methodische Vorgehen basiert dabei hauptsächlich auf einem Textvergleich, wobei die literarischen Texte (*Erebos*, *Tintenherz* und *Tintenblut*) auf Unterschiede und Gemeinsamkeiten hin untersucht werden und bestimmte Themen und Motive bei der Untersuchung als Kriterien festgelegt werden. Bei der Analyse wird auf die Prinzipien des „Close Readings“ sowie des „Wide Readings“ zurückgegriffen, Methoden der literatur- und kulturwissenschaftlichen Textanalyse nach Nünning und Nünning (2010). Die im Theorieteil erläuterten literaturwissenschaftlichen und medientheoretischen Modelle, Konzepte und Theorien werden bei der Analyse nach und nach miteinbezogen.

Parallel zum Vorgehen des Close und Wide Readings bot auch die „qualitative Inhaltsanalyse“ nach Philipp Mayring (2003) Inspiration und Hilfe für das methodische Vorgehen der vorliegenden Arbeit. Diese für die Sozialwissenschaften entwickelte Methode beinhaltet viele Prinzipien und Arbeitsschritte, die sich gemäss Kalbermatten (2011, 87) auch für die Inhaltsanalyse literarischer Texte anwenden lassen. In der vorliegenden Arbeit wird jedoch keine systematische Auswertung eines umfangreichen Textkorpus angestrebt, wie dies beispielsweise bei Inhalten aus Medienberichten oder Interviews vorliegt. Stattdessen wird eine Analyse und Interpretation ausgewählter Textstellen der genannten literarischen Werke angestrebt, die Schritt für Schritt einsichtig und nachvollziehbar sein soll. Dabei wird jeweils genau erklärt, was in der jeweiligen Kategorie untersucht wird. Ausserdem werden aussagekräftige Textstellen aufgeführt oder paraphrasiert und mit Theorie-Zitaten und eigenen Feststellungen kommentiert. Auf diese Weise wird meine eingangs gestellte Leitfrage beantwortet werden. Auf Grund der sorgfältigen Vorgehensweise bei der Analyse wird auf eine systematische und aufwändige Inhaltsanalyse oder Aufzählung von Schlüsselbegriffen und Motiven in der vorliegenden Arbeit verzichtet. In den folgenden Unterkapiteln werden nun die einzelnen Prinzipien des methodischen Vorgehens näher erläutert, so dass schlussendlich das Gesamtkonzept der hier vorliegenden Methode transparent wird.

6.2.1 Close und Wide Reading

Das Close Reading ist gemäss Nünning und Nünning (2010, 294) ein bewährtes literaturwissenschaftliches Interpretationsprinzip, das auf einer textgenauen und auf Details achtenden Lektüre und Analyse eines literarischen Textes beruht. Der Fokus liegt bei der Analyse sowohl auf den einzelnen Zeichen und Textelementen als auch auf dem Zusammenspiel in ihrer Gesamtheit (ebd., 294). Das Close Reading zielt darauf ab, sich ausschliesslich auf den Text zu konzentrieren und frei von „textfremden“ Theorien, Ideologien oder anderen Vorannahmen diesen zu interpretieren (ebd., 294). Bei der Literaturanalyse in der vorliegenden Arbeit wird ebenfalls sehr textzentriert gearbeitet. Entsprechend werden einzelne, herausstechende Textpassagen und Textele-

mente im Sinne des Close Readings beschrieben und interpretiert. Die drei Jugendbücher wurden sorgfältig gelesen und dabei überraschende und bedeutend erscheinende Textstellen markiert und mit eigenen Anmerkungen kommentiert, um so Muster oder Wiederholungen im Text herauszuarbeiten.

Allerdings genügt die Methode des Close Readings allein nicht, um das Ziel dieser Arbeit – die Untersuchung der parallelen Welten in *Erebos*, *Tintenherz* und *Tintenblut* sowie deren Bedeutung – zu erreichen. Das Hauptproblem des Close Readings besteht gemäss Nünning und Nünning (2010, 295) darin, dass im Verlauf der Textinterpretation „weder über die kulturelle Herkunft noch über die Adressierung textueller Bedeutungen in kulturelle Kontexte hinein Rechenschaft abgelegt wird“ (ebd., 295). Schliesslich betonen Nünning und Nünning (ebd., 295), dass das Verfahren des Close Readings allein nicht ausreicht, um die Bedeutungen der Zeichen in einem Text zu interpretieren. Denn die Verfahren des Close Readings blenden aus, dass die Zeichen in einem Text „immer eingebettet sind in ein kulturelles Umfeld“ (ebd., 295).

Das Verfahren des Close Readings, das den einzelnen Text in den Fokus stellt, kann durch die Methode des Wide Readings ergänzt werden (ebd., 294). Dieses Interpretationsverfahren verbindet die Lektüre eines literarischen Textes mit der Ko-Lektüre anderer Texte, die auch nicht-literarischen Ursprungs sein können (ebd., 294). Auf diese Weise lässt sich auch der weitere historisch und/oder kulturelle Kontext eines literarischen Textes erfassen (ebd., 294). In der vorliegenden Arbeit werden einerseits die literarischen Texte *Erebos* und *Tintenherz/Tintenblut* miteinander verglichen, andererseits werden nicht-literarische Texte dazu in Bezug gesetzt. Zu den nicht-literarischen Texten zählen die zitierten Texte im Theorieteil dieser Arbeit. Darunter fallen beispielsweise die zitierten Texte in den Kapiteln zum Begriff „Fiktionalität“, zu den Konzepten der primären und sekundären Realität, des Wirklichkeitstransfers und auch zum Motiv der primären und sekundären Welten in der fantastischen Kinder- und Jugendliteratur. All die im Theorieteil zitierten Texte dienen als Ko-Texte zur Analyse und Interpretation der parallelen Welten in *Erebos* sowie *Tintenherz* und *Tintenblut*. Darüber hinaus werden weitere Forschungsarbeiten bei der Literaturanalyse beigezogen, die sich bereits mit der Tintentrilogie sowie den darin vorkommenden Erzähltechniken und Motiven auseinandergesetzt haben, wie beispielsweise die Dissertationen von Anne Siebeck (2009) und Saskia Heber (2010). Die Bedeutung der parallelen Welten in den literarischen Texten lässt sich so in einem grösseren kulturellen Kontext erschliessen und mit Konzepten aus der Medienwissenschaft, Medienpsychologie und Literaturwissenschaft in einen Zusammenhang stellen. Stets im Fokus der Untersuchung stehen das Motiv der parallelen Welten (primäre und sekundäre Welt) und der damit in Zusammenhang stehende Weltenwechsel in *Erebos*, *Tintenherz* und *Tintenblut*.

Die Relationen, die zwischen verschiedenen Texten untereinander bestehen, können unter der Bezeichnung „Intertextualität“ zusammengefasst werden:

Die Interpretationsarbeit einer kulturwissenschaftlichen Literaturwissenschaft ist demnach wesentlich intertextuell im Sinne einer Bestimmung textueller Beziehungen zwischen dem literarischen Text und den mit ihm verbundenen oder zu relationierenden Texten. Intertextualität wird also hier in einem weiten, umfassenden Sinne verstanden. [...] Mit einem solchen weiten Begriff von Intertextualität wird es möglich, die Bedeutungen eines literarischen Textes in ihrem Verhältnis zu einer Vielzahl anderer kultureller Äusserungen und Stimmen – darunter auch literarischer – zu bestimmen und textuelle Zeichen im Lichte dieser anderen Texte zu lesen und zu deuten. (Nünning und Nünning 2010, 300–301)

Im Sinne der Intertextualität kann somit ein Text nach Elementen durchsucht werden, die ihm zugrunde liegen oder aus anderen Texten übernommen worden sind. Beispiele für solche Textelemente sind Themen und Motive, aber auch formale Aspekte, wie Syntax oder Vokabular. Für den Textvergleich von *Erebos* und *Tintenherz/Tintenblut* ergeben sich beispielsweise folgende Fragestellungen: Welche Bedeutung hat die sekundäre mediale Welt innerhalb der Geschichte? Wie gelangen die Figuren in die sekundäre Welt? Wie wird der Weltenwechsel erzähltechnisch für die empirische Leserschaft markiert? Welche Beweggründe stecken hinter dem Abtauchen in die sekundäre Welt für die jugendlichen Figuren? In welchem Verhältnis stehen die beiden Welten zueinander? Wie erleben die Figuren die Konfrontation mit der sekundären Welt?

6.2.2. Die qualitative Inhaltsanalyse nach Mayring (2003)

Nachdem die Vorgehensweise gemäss dem Close und Wide Reading unter Einbezug literaturwissenschaftlicher Konzepte und medientheoretischer Ansätze und Modelle zur Beantwortung der Fragestellung vorgestellt wurde, werde ich mich auf die methodische Vorgehensweise der qualitativen Inhaltsanalyse nach Mayring (2003) beziehen. Die qualitative Inhaltsanalyse wende ich allerdings nicht systematisch an – sie dient mir lediglich als Inspiration und Denkanstoss. Ausserdem orientiere ich mich an der Vorgehensweise von Manuela Kalbermatten (2011). Denn Kalbermatten greift bei ihrer Methodik zur Untersuchung von Abenteurerinnen in der fantastischen Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart ebenfalls auf die Inhaltsanalyse nach Mayring zurück.

Gemäss Mayring ist es von zentraler Bedeutung, das Ausgangsmaterial für die Analyse zu bestimmen (2003, 44). Dies beinhaltet die Definition des Textkorpus für die Analyse sowie die Beschreibung der Entstehungssituation und die formale Charakteristika dieses Textkorpus. Der Textkorpus (*Erebos*, *Tintenherz* und *Tintenblut*), dessen formale und inhaltlichen Merkmale und seine Auswahlkriterien wurden in der Einleitung und in Kapitel 6.2. vorgestellt. Die Einordnung der Texte in einen grösseren Zusammenhang hinsichtlich ihrer Subgattung der fantastischen Literatur wurde in Kapitel 4 dargelegt. Bei der Analyse stehen die literarischen Werke als solche im Fokus, wobei die Entstehungssituation nicht näher erläutert wird. Deshalb kann auf eine Analyse der Entstehungssituation verzichtet werden (Kalbermatten 2011, 88).

Als nächster Schritt folgt nach Mayring (2003, 50) die Fragestellung, was man aus dem Ausgangsmaterial interpretieren möchte. Wie auch bei der Untersuchung von Kalbermatten handelt sich in der vorliegenden Arbeit um eine nichtrepräsentative Einzelfallstudie. Die Fragestellung wurde bereits in der Einleitung dieser Arbeit vorgestellt und war somit von Anfang an klar. Die Fragestellung wurde ähnlich wie bei Kalbermatten (2011) auf Grund wiederholter Lektüre der Primärliteratur sowie auf Grund der Auseinandersetzung mit Sekundärliteratur formuliert. Gemäss Mayring (2003, 52) ist es zentral, dass die Fragestellung der Analyse im Voraus theoretisch genau geklärt ist und Bezüge zur bisherigen Forschung hergestellt werden. Dies wurde im Theorieteil dieser Arbeit durchgeführt, indem verschiedene medientheoretische und literaturwissenschaftliche Aspekte und Konzepte (wie beispielsweise zur Fiktionalität, zum Wirklichkeitstransfer, zur Funktion des Lesens und Computerspielens oder zu den fantastischen Weltenmodellen) erläutert wurden. Dabei wurde bei den einzelnen Theorie-Kapiteln jeweils einleitend der Bezug zur Analyse der Werke *Erebos*, *Tintenherz* und *Tintenblut* dargelegt und die zentralen Erkenntnisse für die Analyse im Zwischenfazit zusammengefasst.

Anschliessend folgt der Kern der Arbeit: das Kategoriensystem (vgl. Kapitel 6.3.). Dies ist auch gemäss Mayring (2003, 43) der zentrale Punkt in der qualitativen Inhaltsanalyse. Allerdings wird auf eine Systematik im Sinne Mayrings verzichtet. Die Festlegung eines konkreten Ablaufmodells gemäss Mayring (2003, 53), das konkrete Analyseeinheiten beinhaltet und Zuordnungsregeln definiert, wird weggelassen. Es wird somit kein Kodierschema gemäss Mayring für die Literaturanalyse der Werke *Erebos*, *Tintenherz* und *Tintenblut* definiert. Ebenfalls wird auf den Einbezug von quantitativen Analyseschritten, was Mayring vorschlägt, verzichtet (ebd., 53). Anstelle dessen findet eine ausführliche Interpretation entlang relevanter Theorie-Zitate und Belegen von aussagekräftigen Textstellen aus den Werken *Erebos*, *Tintenherz* und *Tintenblut* statt. Es werden relevante Textstellen paraphrasiert oder direkt zitiert sowie theoretische Aspekte aus dem Theorieteil dieser Arbeit zur Erklärung beigezogen. Dadurch soll die Nachvollziehbarkeit der Analyse für Dritte gewährleistet werden. Ausserdem besteht die Systematik in der vorliegenden Arbeit darin, dass verschiedene Kategorien festgelegt werden und zentrale Textstellen aus den Werken diesen Kategorien zugeordnet werden. Die Interpretation, welche letztendlich auf Beantwortung der Leitfrage zielt, wird somit durch die verschiedenen Kategorien in einzelne Motive und Themen zerlegt. Die Kategorien wurden wie bei Kalbermatten (2011, 89) deduktiv aus der beigezogenen Theorie und induktiv aus den literarischen Textmaterial heraus festgelegt, was in einem wechselseitigen Prozess stattfand. Tabelle 1 fasst das methodische Vorgehen chronologisch zusammen.

Methodische Vorgehensweise:	Präzisierung der einzelnen Schritte:
1. Bestimmung des Ausgangsmaterial	Wahl der literarischen Texte
2. Close Reading	Die literarischen Texte <i>Erebos</i> , <i>Tintenherz</i> , <i>Tintenblut</i> stehen einzeln im Fokus der Untersuchung.
3. Erste Formulierung der zentralen Fragestellung	
4. Parallel: Close und Wide Reading Formulierung der Fragestellung Interpretation und Analyse zentraler Textstellen	Die literarischen Texte werden auf Unterschiede und Gemeinsamkeiten untersucht.
5. Parallel: Close und Wide Reading Interpretation und Analyse zentraler Textstellen Aufstellung möglicher Analysekatogorien	Medienwissenschaftliche und literaturwissenschaftlich Texte sowie Forschungsarbeiten zur Tintentrilogie dienen als Ko-Lektüre zu den literarischen Texten.
6. Parallel: Verfassen des Theorieteils Close und Wide Reading Interpretation und Analyse zentraler Textstellen Definition der Analysekatogorien	Zentrale Konzepte und Theorien aus der Medien- und Literaturwissenschaft werden im Hinblick auf die Fragestellung zusammengefasst und diskutiert. Eine mehrfache Lektüre der literarischen Texte und der theoretischen Texte findet statt und die definitiven Analysekatogorien werden aufgestellt. Zentrale Textstellen aus <i>Erebos</i> , <i>Tintenherz</i> und <i>Tintenblut</i> werden mittels Bezugnahme zu theoretischen Konzepten und Theorien aus der Literatur- und Medienwissenschaft sowie bisherigen Forschungsarbeiten zur Tintentrilogie interpretiert und analysiert.
7. Diskussion und Zusammenfassung der Ergebnisse in Bezug auf die Fragestellung	

Tabelle 1: Zusammenfassung des methodischen Vorgehens (eigene Darstellung)

Da die konkrete Vorgehensweise der Literaturanalyse nun vorgestellt wurde, sollen im nachfolgenden Kapitel die einzelnen Kategorien zur Analyse der Jugendbuchwerke präsentiert und kommentiert werden, damit sich ein Überblick über das gesamte Kategoriensystem ergibt.

6.3. Die Kategorien zur Analyse von *Erebos*, *Tintenherz* und *Tintenblut*

Insgesamt sechs Kategorien werden für die Literaturanalyse der Werke *Erebos*, *Tintenherz* und *Tintenblut* definiert, die allesamt zur Beantwortung der Leitfrage beitragen. Die Jugendbuchwerke werden nicht einzeln analysiert sondern im Sinne eines Textvergleichs innerhalb der sechs Kategorien zueinander in Bezug gesetzt, wobei Gemeinsamkeiten und Unterschiede herausgearbeitet werden. Da nicht alle Texte in jeder Kategorie den gleichen Stellenwert einnehmen, kann es sein, dass in einer Kategorie entweder *Erebos* oder die beiden Werke der Tintentrilogie mehr gewichtet werden. Hinsichtlich der beiden Werke der Tintentrilogie ist anzumerken, dass diese nicht untereinander, sondern als ein „Gesamtwerk“ mit dem Jugendbuch *Erebos* verglichen werden. Aus diesem Grund ist es möglich, dass in einer Kategorie ausschliesslich Textstellen aus *Tintenherz* oder *Tintenblut* beschrieben und mit *Erebos* verglichen werden. Es ist darauf hinzuweisen, dass hinsichtlich der Figuren der Fokus jeweils auf den jugendlichen Hauptfiguren liegt, da sie Identifikationsfiguren für die jugendliche empirische Leserschaft repräsentieren. Im Folgenden wird erläutert, was die einzelnen Kategorien leisten.

In der ersten Kategorie werden das Buch-im-Buch-Motiv in den beiden Werken der Tintentrilogie und das Computerspiel-im-Buch-Motiv in *Erebos* untersucht. Bevor in der Analyse konkret auf die Weltenwechsel in den Jugendbüchern eingegangen wird, werden die Ausgangspunkte der sekundären Welten in den Fokus der Untersuchung gestellt: das Buch-im-Buch-Motiv und das

Computerspiel-im-Buch-Motiv. Die beiden Motive stellen nicht nur den Ausgangspunkt der sekundären medialen Welten dar, die parallel zu der primären Alltagswelt innerhalb der Geschichten existieren. Die Motive fungieren auch als Bedeutungsträger. Entsprechend wird in der ersten Analysekatgorie analysiert, welche Bedeutung das Buch-im-Buch respektive das Computerspiel-im-Buch für die jeweiligen Figuren und für die Handlung der Geschichte einnimmt. Zentral diesbezüglich sind die Mystifizierung des Buches „Tintenherz“ und des Computerspiels „Erebos“ zu Beginn der Geschichten sowie die Beziehung der Figuren zu dem Buch-im-Buch respektive zu dem Computerspiel-im-Buch. In dieser Kategorie wird auf die Dissertation von Siebeck (2009) zurückgegriffen, die sich eingehend mit dem Buch-im-Buch-Motiv in der Tintentrilogie auseinandersetzt. Ausserdem versuche ich aufzuzeigen, inwiefern die Thesen von Loertscher et al. (2008) in Bezug auf den Zusammenhang zwischen Persönlichkeitsmerkmalen und dem Erleben eines Wirklichkeitstransfers (vgl. Kapitel 3.1.2.) bei den Figuren in *Erebos* repräsentiert sind. Die zweite Kategorie geht nun auf die Funktion des Buchs-im-Buch bzw. des Computerspiels-im-Buch als „Anderswelt“ ein. Im Zentrum der Untersuchung steht, was für eine Art „Schleuse“ die Verbindung zwischen der primären Welt und der sekundären Welt herstellt. Denn in den beiden Werken herrscht das offene Weltenmodell nach Nikolajeva (1988) vor, nach dem die beiden parallel existierenden Welten im Austausch und Kontakt zueinander stehen. In dieser Kategorie werden Bezüge zu dem medienwissenschaftlichen Konzept des Wirklichkeitstransfers und zu den medienpsychologischen Konzepten der Immersion und Presence dargelegt. Es zeigt sich, dass nicht nur das Buch-im-Buch bzw. das Computerspiel-im-Buch den Zugang zur parallelen Anderswelt ermöglicht, sondern dass weitere Faktoren relevant sind, um die „Schleuse“ in die sekundäre Welt zu öffnen.

Um die Charakteristik der parallelen Welten weiter zu umreissen, widmet sich die dritte Kategorie dem Wechsel zwischen den beiden Welten in *Erebos* und in der Tintentrilogie. Dabei werden nicht nur inhaltliche Aspekte des Weltenwechsels erläutert, sondern es wird auch untersucht, wie die Autorinnen den Weltenwechsel im Text inszenieren und für die empirische Leserschaft verdeutlichen. Wie bei der zweiten Kategorie werden medientheoretische Aspekte des Wirklichkeitstransfers beigezogen, aber auch zu den medienpsychologischen Konzepten der Immersion und der Presence Bezüge hergestellt. Entsprechend wird der Frage nachgegangen, wie das Abdriften von der primären Alltagswelt in die sekundäre Buchwelt bzw. Computerspielwelt literarisch dargestellt und erzähltechnisch umgesetzt wird.

Anschliessend wird in der vierten Kategorie die Frage thematisiert, wie die Figuren in den jeweiligen Werken ihre primäre Alltagswelt und die sekundäre mediale Welt wahrnehmen. Es wurde im Zwischenfazit (Kapitel 5) festgehalten, dass davon auszugehen ist, dass ähnlich der empirischen Leserschaft auch die Figuren der primären Welt eine Art „Fiktionsvertrag“ (vgl. Kapitel 2.1.) gegenüber ihrer Lektüre (das Buch-im-Buch „Tintenherz“) bzw. gegenüber ihrem Computerspiel (das Computerspiel-im-Buch „Erebos“) eingehen. Wie äussert sich dieser „Fiktionsvertrag“ der Figuren im Text – also, die Annahme, dass die primäre Alltagswelt nicht mit der sekundären Buch- bzw. Computerspielwelt gleichzusetzen ist? Wie gerät diese Annahme der Figuren ins Wanken, so dass eine Hinterfragung und Thematisierung der Konzepte „Fiktion“ und „Realität“ in den Jugendbuchwerken stattfindet? Diese Fragen werden in der vierten Kategorie untersucht.

In der fünften Kategorie werden die Merkmale der sekundären Anderswelten hinsichtlich der Aspekte „Elternnähe“ und „Elternferne“ betrachtet. Das Verhältnis der zwei Generationen (Eltern und Kind) ist für die Analyse relevant, da die zwei jugendlichen Protagonisten im Ablösungsprozess zu ihren Eltern stehen. In der Pubertät ist die Identitätsbildung ein zentrales Motiv für die Medienrezeption (vgl. Kapitel 3.1.3 und 3.3.4.). Im Theorieteil wurde festgehalten, dass die sekundären Welten als elternferne Räume sehr wichtig für die Entwicklung der Identität der jugendlichen Figuren sind (vgl. Kapitel 4.2.3.). Daher wird der Frage nachgegangen, inwiefern die jugendlichen Hauptfiguren in *Erebos* und *Tintenherz/Tintenblut* ihre Identität in einem elternfernen Raum weiterentwickeln.

Anschliessend werden in der sechsten und letzten Kategorie weitere Motive für die Reise in die sekundäre Welt der jugendlichen Figuren aufgeführt. Es wird danach gefragt, was der Reiz für

die Figuren ist, in die andere Welt abzutauchen. Die Funktionen der Medienrezeption, erläutert im Theorieteil (Kapitel 3.3.), dienen dabei als Ausgangspunkt der Analyse: Die Reise in die sekundäre Welt als Erholung und Ausgleich von Mängeln, als Alltagsflucht oder aufgrund sozialer Beziehungen und Interaktionen – welche dieser Motive erkennen wir an welchen Kriterien in *Erebos* sowie *Tintenherz* und *Tintenblut*?

7. Analyse: Die parallelen Welten in *Erebos* sowie *Tintenherz* und *Tintenblut*

Dieses Kapitel beinhaltet die Ergebnisse der Analyse entlang den sechs vorgestellten Kategorien. Die Ergebnisse werden in der anschließenden Diskussion und im Schlusswort nochmals aufgegriffen und zusammenfassend dargestellt.

7.1. Der Ausgangspunkt der sekundären Welt: Das Buch-im-Buch und das Computerspiel-im-Buch als Bedeutungsträger

Das Computerspiel „Erebos“ in *Erebos* sowie das Buch „Tintenherz“ in *Tintenherz* und den darauffolgenden zwei Bänden spielen als Motive in den jeweiligen Werken eine zentrale Rolle. Bereits durch die gleiche Bezeichnung der Jugendbuchtitel und des Buchs-im-Buch respektive des Computerspiels-im-Buch ist die Bedeutung der Motive erkennbar. Siebeck (2009) hat die fantastische Gegenwartsliteratur nach verschiedenen Varianten des Buch-im-Buch-Motivs untersucht und sich dabei unter anderem auf Funkes *Tintenherz*, Moers *Die Stadt der träumenden Bücher* und Endes *Die Unendliche Geschichte* gestützt. In ihrer Diskussion zum Buch-im-Buch-Motiv hält Siebeck (2009, 118) fest, dass der gegenwärtige mediale Fortschritt auch die Entwicklung des Buchmotivs beeinflusst und die Definitionsgrenzen des Buches mehr und mehr verschwimmen. Das wird zum Beispiel durch die fragwürdige Einordnung des E-Books in die klassische Buchlektüre ersichtlich (ebd., 118). Es stellt sich auch die Frage, inwiefern das „neue“ Medium Computerspiel, das narrative Parallelen zu der traditionellen Buchlektüre aufweist, als Computerspiel-im-Buch-Motiv als Variante des Buch-im-Buch-Motivs fungieren kann. Gemäss Journalist Raffael Schuppisser (2014, 13) bestehen Parallelen zwischen Text und Computerspiel darin, dass ein Computerspiel ein Simulationssystem repräsentiert, in dem die Spielerinnen und Spieler interagieren und auf diese Weise einen Text bzw. eine Geschichte generieren. Ausserdem bieten Computerspiel und Buch je nach Inhalt den Rezipienten die Möglichkeit, einen Wirklichkeitstransfer zu erleben. In dieser Kategorie steht nun der Ausgangspunkt der sekundären medialen Welten innerhalb von *Tintenherz/Tintenblut* und *Erebos* im Fokus der Analyse: Das eher „traditionelle“ Buch-im-Buch-Motiv und die neuere, digital geprägte Variante, das Computerspiel-im-Buch-Motiv.

Vergleicht man Funkes Tintentrilogie mit Poznanskis *Erebos*, lassen sich Ähnlichkeiten zwischen dem Buch-im-Buch „Tintenherz“ sowie dem Computerspiel-im-Buch „Erebos“ erkennen. Beide sind nicht nur der Ausgangspunkt für den Eintritt in eine sekundäre mediale Welt, sie dienen auch als Bedeutungsträger für Handlung und Figuren. Siebeck (2009, 46) schreibt dem Buch „Tintenherz“ in der Tintentrilogie ebenfalls diese zwei zentralen Funktionen zu: „Das Buch im Buch als Bedeutungsträger“ und „Das Buch im Buch als Anderswelt“. Deshalb greife ich in dieser Analyse-kategorie auf Siebecks Dissertation zurück.

Da sich die zwei nachfolgenden Analyse-kategorien eingehend mit den Motiven des Buchs-im-Buch und des Computerspiels-im-Buch als Anderswelt beschäftigen, liegt in dieser Kategorie der Fokus auf der Funktion der Motive als „Bedeutungsträger“. In diesem Zusammenhang sind diese Aspekte für die Analyse von Bedeutung: die Mystifizierung des Buchs-im-Buch und des Computerspiels-im-Buch, die Bedeutung des Buchs-im-Buch und des Computerspiels-im-Buch für die Figuren sowie die Darstellung des Buchs-im-Buch bzw. des Computerspiels-im-Buch als bedeutendes Medium in der jeweiligen Geschichte.

Zunächst wird auf die Mystifizierung des Buchs-im-Buch und des Computerspiels-im-Buch eingegangen. Bereits am Anfang der Geschichte von *Tintenherz*, als Meggie eine Unterhaltung ihres

Vaters Mo mit Staubfinger belauscht, wird die Bedeutung eines geheimen Objektes nicht nur der empirischen Leserschaft, sondern auch der Protagonistin Meggie klar: „Er würde alles tun, um es zu bekommen!“ Das war wieder Staubfinger. „Und alles, glaub mir, heisst alles.“ (TH¹⁷, 17). Bald wird klar, dass es sich bei dem mysteriösen Objekt um ein Buch handelt, das Mo vor Meggie zu verstecken versucht:

Meggie schob den Kopf durch die offen stehende Tür – und sah, wie Mo ein Buch in Packpapier einschlug. Es war nicht besonders gross und auch nicht sonderlich dick. Der Einband aus blassgrünen Leinen sah abgegriffen aus, doch mehr konnte Meggie nicht erkennen, denn Mo verbarg das Buch hastig hinter seinem Rücken, als er sie bemerkte. „Was machst du hier?“, fuhr er sie an. „Ich...“ Meggie war einen Moment sprachlos vor Schreck, so finster war sein Gesicht. „Ich wollte nur fragen, ob du noch ein Buch für mich hast... die in meinem Zimmer habe ich alle gelesen und ...“ [...] Kurz darauf brachte er ihr drei Bücher. Aber das Buch, das er in Packpapier eingeschlagen hatte war nicht dabei. (TH, 27)

Das Buch wird somit von Beginn der Geschichte in *Tintenherz* zum zentralen Handlungselement, indem es als Ausgangspunkt des Geschichtsverlaufs fungiert und das Handeln der Figuren im weiteren Verlauf der Geschichte im Wesentlichen bestimmt. Siebeck (2009, 46) weist darauf hin, dass der Buchrestaurator Mo gegenüber seiner Tochter das Buch mystifiziert und zu einem „verbotenem Buch“ erklärt: „Meggie vergiss dieses Buch! [...] Es bringt Unglück.“ (TH, 58). Meggie spürt, dass dieses geheimnisvolle Buch etwas Gefährliches in sich birgt und indem Mo das Buch durch einen einfachen Ledereinband anonymisiert, wird die Mystifizierung des Buches verstärkt, wie folgende Aussage von Tante Elinor zu Meggie illustriert: „Einen Titel hat es natürlich trotzdem: Es heisst *Tintenherz*. Ich vermute, dein Vater hat es mit Absicht so gebunden, dass man dem Einband nicht ansieht, um welches Buch es sich handelt [...]“ (TH, 97–98). Siebeck (2009, 46) weist hinsichtlich der Anonymisierung von „*Tintenherz*“ darauf hin, dass es im Haus eines Buchrestaurators wohl nichts Auffälligeres gibt als ein Buch, das absichtlich unauffällig und geradezu lieblos gestaltet ist.

Einer ähnlichen Mystifizierung untersteht das Computerspiel „Erebus“ in *Erebus*. Bevor das Computerspiel „Erebus“ explizit in der Geschichte eingeführt wird, fällt dem Protagonisten Nick das merkwürdige Verhalten seines Freundes Colin auf, der einerseits von unerklärlicher Müdigkeit geplagt ist, andererseits sich den Aussenseitern der Klasse – den „Feinden“ – unterwirft (EB¹⁸, 9–10). Jedoch bewahrt Colin seine Geheimhaltung gegenüber Nick, der wissen möchte, was mit Colin los ist: „Worum geht es hier eigentlich?“ Er nahm seinen Freund bei der Schulter. „Colin? Hey, was ist los?“ Es war Dan, der lächerliche Klops, der Nicks Hand von Colins Schulter nahm. „Nichts, das dich was angeht. Nichts, wovon du was verstehst“ (EB, 11).

Erste Beobachtungen von Nick, bei denen er Colin und Jerome „etwas Dünnes aus Plastik“ (EB, 11) austauschen sieht, lassen Nick auf eine CD schliessen, die der Auslöser für das geheimnisvolle Verhalten seines Freundes ist. Jedoch wird Nick bei seinen Nachforschungen diesbezüglich von Jerome als auch von Colin abgewimmelt (EB, 13). Wie das Buch-im-Buch „*Tintenherz*“ wird auch das Computerspiel-im-Buch „Erebus“ äusserlich anonymisiert, was bei Nicks Beobachtung von seinen Mitschülern Rashid und Emily deutlich wird: „Du darfst es keinem sagen, verstehst du?“ Rashid hielt Emily etwas entgegen, ein flaches Päckchen, in Zeitungspapier eingeschlagen. „Quadratisch, schon wieder“ (EB, 18). Genau wie Meggie in *Tintenherz* wird auch Nick auf das geheimnisvolle Objekt neugierig. Nick möchte das Geheimnis lüften und die mysteriöse CD beschäftigt Nick so sehr, dass sie ihm keine Ruhe lässt, bis er schliesslich selbst das Computerspiel von seiner Klassenkameradin Brynne erhält und somit in den Kreis der Eingeweihten gehört (EB, 28). Die Mystifizierung markiert für die empirische Leserschaft, dass es sich bei dem Objekt um ein zentrales Handlungselement handelt, welches ein zu lösendes Geheimnis und etwas Besonderes für die Hauptfiguren in sich birgt. Auf diese Weise trägt die Mystifizierung des

¹⁷ TH steht für die in der Analyse verwendete Ausgabe von *Tintenherz* von Cornelia Funke (2014), TB für die verwendete Buchausgabe von *Tintenblut* von Funke (2005).

¹⁸ EB steht für die in der Analyse verwendete Ausgabe von *Erebus* von Ursula Poznanski (2014).

Objektes dazu bei, Neugier bei der empirischen Leserschaft hinsichtlich der Geschichte zu wecken und Spannung zu erzeugen.

Siebeck (2009, 47) definiert das Buch-im-Buch „Tintenherz“ als Bedeutungsträger und stellt damit einhergehend die Frage, weshalb nun gerade dieses Buch in der Erzählung der Tintentrilogie für die Figuren eine so zentrale Rolle einnimmt. Dieselbe Frage lässt sich für das Computerspiel „Erebos“ stellen: Weshalb ist genau dieses Computerspiel so bedeutsam für die Figuren in *Erebos*? Weshalb sind das Buch-im-Buch und das Computerspiel-im-Buch für die Figuren so begehrenswert? Weshalb bietet genau dieses Buch-im-Buch und dieses Computerspiel-im-Buch Zugang zu einer sekundären Welt?

Sowohl bei *Tintenherz* als auch bei *Erebos* liegt der Grund für die Bedeutung des Buchs-im-Buch „Tintenherz“ respektive des Computerspiels-im-Buch „Erebos“ in der Vergangenheit. Die Geschichten *Tintenherz* und *Erebos* beginnen jeweils an einem Punkt, an dem die Vorfälle, die für die Bedeutung von „Tintenherz“ und „Erebos“ verantwortlich sind, bereits zurückliegen. Die Vorfälle sind somit Voraussetzungen für die Geschichten (Siebeck 2009, 47).

Die zurückliegenden Vorfälle, die für die Erzählung in *Tintenherz* als Voraussetzung gelten, werden von Mo geschildert. In einer Nacht hat sich ein Schicksalsschlag für Mo ereignet, welcher sein Leben von dort an umgekrempelt hat. Gemäss Mo ist seine Frau Resa, als er ihr aus dem Buch „Tintenherz“ vorlas, in dessen sekundäre Welt verschwunden. Die Figuren Capricorn, Staubfinger und Basta sind dagegen durch Mos Vorlesen aus dem Buch „Tintenherz“ in die primäre Welt von Meggie und Mo geschlüpft. Knapp zehn Jahre liegt diese schicksalhafte Nacht zurück und Mo ist es seither nicht gelungen, seine Frau aus „Tintenherz“ zurückzuholen (Siebeck 2009, 47 und TH, 151–159). Durch diesen Vorfall erhält das Buch-im-Buch „Tintenherz“ verschiedene Bedeutungen, die es gemäss Siebeck (2009, 47) für die verschiedenen Figuren in *Tintenherz* begehrenswert machen. Für Mo repräsentiert „Tintenherz“ einerseits die Hoffnung, seine Frau doch noch darin wiederzufinden, andererseits sind mit dem Buch Hass und Angst verbunden, da es am Unglück seiner auseinandergerissenen Familie beteiligt ist (Siebeck 2009, 47). Für Staubfinger stellt „Tintenherz“ ebenfalls ein Symbol der Hoffnung dar, da es die einzige Chance bietet, in seine geliebte Heimat – die „Tintenwelt“ – und zu seiner Frau zurückzukehren (ebd., 47). Staubfinger verbindet somit ein ähnlich ambivalentes Gefühl wie Mo zu dem Buch. Für Capricorn stellt „Tintenherz“ dagegen eine Gefahr dar und er verbindet damit pure Abscheu (ebd., 47). Capricorn hat sich mit anderen „herausgelesenen“ Figuren aus „Tintenherz“ in seiner neuen Heimat fern der Tintenwelt ein eigenes Reich geschaffen, das er regiert und anders als Staubfinger nicht mehr gegen seine alte Heimat tauschen möchte (ebd., 47). Das Buch „Tintenherz“ ist somit für Capricorn eine gefährliche „Tür“ zurück in seine alte Heimat, die für alle Zeit geschlossen werden soll. Capricorn strebt nach Macht in seiner neuen Welt, in die er durch Mo „hineingelesen“ wurde. Mo soll Capricorn deshalb Geld aus verschiedenen Geschichten herauslesen, was Capricorn wie folgt begründet: „Aber es reicht nie für all die wundervollen Dinge, die es in dieser grenzenlosen Welt zu kaufen gibt. Sie hat so viele Seiten, eure Welt, und ich möchte zu gern auf jede meinen Namen schreiben“ (TH, 186). Seine Abscheu gegenüber der Tintenwelt bringt Capricorn offen gegenüber Mo, Meggie, Elinor und Staubfinger zum Ausdruck und rechtfertigt so sein Streben, alle Ausgaben von „Tintenherz“ zu vernichten, um jede mögliche Tür in seine alte Heimat für immer zu schliessen:

„Und was dieses Buch betrifft“ – Capricorn betrachtete *Tintenherz* so missbilligend, als habe es ihn in die blassen Finger gebissen – „dieses überaus lästige, alberne und so masslos geschwätziges Buch, so kann ich dir versichern, dass ich nicht die Absicht habe, mich je wieder von seiner Geschichte fesseln zu lassen. All diese überflüssigen Wesen, diese Flatterfeen mit ihren zirpenden Stimmen, überall kribbelte und krabbelte es, stank nach Fell und Mist, auf dem Marktplatz stolperte man über die krummbeinigen Kobolde und auf der Jagd vertrieben einem die Riesen mit ihrem plumpen Füßen das Wild. [...] Und dann die schlammigen Wege bis zur nächsten Stadt, wenn man das eine Stadt nennen konnte ... [...] die stinkenden Bauern, die Rumtreiber und Bettler, [...] was war ich sie leid.“ (TH, 178)

Für Meggie wiederum symbolisiert das Buch „Tintenherz“ eine Welt, die lange Zeit Heimat für ihre vermisste Mutter war. Ihre Mutter ist für Meggie nur noch ein „verblässendes Bild“ (TH, 161) und das Buch „Tintenherz“ kann Meggie somit viel von den letzten Jahren ihrer Mutter und

deren Erfahrungen und Erlebnissen berichten (TH, 161 und TB 45–46). Darüber hinaus bieten Bücher für Meggie die Möglichkeit, in fremde Welten mental einzutauchen (TH, 28) und ihr ein Gefühl von „Zuhause“ zu vermitteln, wenn sie auf Reisen ist oder mit Mo an einen neuen Ort hinziehen muss (TH, 38). Bücher öffnen Meggie Türen zu Welten, die ihr erlauben, ihre Ängste und Sorgen aus ihrer primären Welt gedanklich hinter sich zu lassen (TH, 385). Das Buch „Tintenherz“ symbolisiert somit für Meggie auch eine fantastische Geschichte, in der man Abenteuer erleben kann, die die primäre Welt vergessen lassen. Eine starke Anziehungskraft ausgehend von „Tintenherz“ macht Meggie neugierig auf alle Facetten der Tintenwelt (TB, 38).

Einerseits ist das Buch-im-Buch bedeutend für den Handlungsverlauf, indem es Objekt der Buchjagd und eine Schwelle zur Anderswelt darstellt, andererseits prägt das Buch-im-Buch die Charaktere der Figuren, worauf Siebeck (2009, 55) hinweist. Je nach Bezug, den die Figuren zu dem Buch-im-Buch haben, lassen sich ihre Charaktere den Kategorien „gut“ oder „böse“ zuordnen. Während die Figuren, die sich angezogen fühlen von „Tintenherz“ oder das Buch vor dessen Vernichtung bewahren wollen, in die Kategorie „gut“ fallen, sind die Figuren, die das Buch verabscheuen, der Kategorie „böse“ zuzuschreiben. Besonders Capricorn, der eine grosse Abscheu gegenüber „Tintenherz“ hegt, lässt sich als das personifizierte Böse beschreiben. Capricorns Bosheit ist durch den Autor von „Tintenherz“, Fenoglio, vorgegeben, wie dieser erklärt: „Es heisst Tintenherz weil es von jemanden handelt, dessen Herz schwarz vor Bosheit ist.“ (TH, 359). Einher mit Capricorns Bosheit geht auch seine öffentlich zelebrierte Buchverbrennung aller „Tintenherz“-Ausgaben (TH, 179–183), die die empirische Leserschaft an Bücherverbrennungen aus der historischen Vergangenheit erinnern lässt.

Aber nicht nur die Figur Capricorn ist stark durch das Buch-im-Buch geprägt, auch Staubfingers Charakter und Handeln wird massgeblich von „Tintenherz“ beeinflusst. Sein Handeln in der primären Welt ist so stark auf das Buch-im-Buch „Tintenherz“ ausgerichtet, dass es Staubfinger gegenüber anderen Figuren als besonders ambivalent hinsichtlich seines Charakters wirken lässt. So erscheint er gegenüber Mo und Meggie manchmal hilfsbereit und nett, manchmal wiederum verräterisch und unehrlich, als er zum Beispiel Meggie, Elinor und Mo an Capricorn und Basta verrät (TH 141). Doch Staubfinger ist nicht tiefgründig böse, sondern nur hinter dem Buch „Tintenherz“ her, um in seine geliebte Heimat zurückzukehren und seinem Leid und Fernweh ein Ende zu bereiten. Er vermisst seine alte Heimat hinter den Buchstaben des Buchs „Tintenherz“, will dorthin zurück und fühlt sich in seiner neuen Welt wie „ein Fisch ohne Wasser“ (TH, 160). Vor den anderen Figuren versteckt Staubfinger seine Gefühle und versucht undurchschaubar zu bleiben: „Staubfinger konnte sein Gesicht besser verschließen als Zauberzunge, viel besser. Undurchdringlich konnte er es machen: ein Schild für sein Herz gegen zu neugierige Blicke. Was ging die anderen sein Herz an?“ (TH, 433). Sein Handeln ist durch seine Sehnsucht nach seiner Heimat, der Welt hinter „Tintenherz“, bestimmt, was auch Mo einsieht: „Bestimmt hat Capricorn ihm versprochen, dass er ihn [Staubfinger] zurückbringt“, sagte er. „Im Gegensatz zu mir hat er erkannt, dass Staubfinger für solch ein Versprechen alles tun würde. [...]“ (TH, 161). Sein unverdientes Leid und seine tiefe Traurigkeit machen Staubfinger zu einer tragischen Figur in *Tintenherz*. Wie Capricorns Bosheit, ist auch Staubfingers Tragik von Fenoglio als Erfinder der Tintenwelt und „Vater“ der „Tintenherz“-Figuren vorgesehen, wie Fenoglio wie folgt darlegt: „Nun tut es mir natürlich Leid, dass ich dem armen Kerl so ein schlimmes Ende angedichtet habe. Aber irgendwie passte es zu ihm. Wie es so schön bei Shakespeare heisst: *Jeder spielt seine Rolle, und meine ist eine traurige*“ (TH, 283). Doch einhergehend mit Staubfingers Drang, das Buch „Tintenherz“ aufzuspüren und unter dessen Buchstaben seine Tür zurück in seine Heimat zu finden, ist die Figur Staubfinger – trotz seiner verräterischen Gemeinheiten gegenüber Mo, Meggie und Elinor – als „gut“ zu charakterisieren. Er ist nicht tiefgründig böse oder gar gewalttätig, sondern lediglich von Leid und Fernweh geplagt. So hat beispielsweise Staubfinger keinen Gefallen daran, jemanden ein Messer an den Hals zulegen (TH, 293), er hegt insgeheim Mitleid mit Elinor, als ihre geliebten Bücher von Capricorns Männer verbrannt worden sind (TH, 370) und selbst seinen grossen Feind Basta kann er mit dem Messer nicht erstechen (TH, 483).

Nachdem im vorherigen Abschnitt fokussiert auf die Bedeutung von „Tintenherz“ in der Tintentrilogie eingegangen wurde, steht nun das Computerspiel „Erebos“ in *Erebos* im Fokus. Die Be-

deutung des Computerspiels „Erebus“ – also, weshalb genau dieses Spiel die Runde in Nicks Schule macht und die spielenden Jugendlichen in seinen Bann zieht – wird der empirischen Leserschaft erst gegen Ende der Geschichte offenbart. Der Vorfall, der sich wie bei *Tintenherz* vor Beginn der Erzählung ereignet hat, dient als Voraussetzung für den Verlauf der Erzählung. Nick, Victor und Emily decken die Hintergründe des Spiels „Erebus“ und die Absichten der Spielaufgaben gegen Ende der Geschichte auf: „Also, das einzige Ziel des Spiels, von dem ich etwas weiss, ist, dass ein Bösewicht namens Ortolan vernichtet werden soll“, sagte Nick. „Was im realen Leben passiert, dient doch nur dazu, das Spiel vor denen zu schützen, die etwas dagegen haben“ (EB, 328). Das Motiv der Rache an einem gewissen Ortolan – der, wie sich später herausstellt, der Gegner des Erebus-Entwicklers ist – wird von Victor bald aufgedeckt und der Sinn des Spiels wie folgt von ihm entlarvt: „[...] Wenn ich mich nicht täusche, ist das Spiel dabei, eine Elitetruppe für Spezialaufgaben zu formen“ (EB, 392). Der Mitschüler von Nick und Emily sowie Sohn des „Erebus“-Erfinders, Adrian, erklärt schlussendlich, was das Besondere an „Erebus“ im Gegensatz zu anderen Computerspielen ist und was Ortolan – ein Computerspielproduzent – gierig an der Erfindung von Adrians Vater macht: „[...] Die KI, die Dad entwickelt hatte. Künstliche Intelligenz. [...] Ortolan hatte seinen Radar immer auf fremde Entwicklungen gerichtet, und ab dem Moment, als er wusste, dass Dad einen grossen Schritt zur Erschaffung künstlicher Intelligenz gemacht hatte, war keine Ruhe mehr“ (EB, 442).

Die hochentwickelte Technologie hinter „Erebus“ macht somit das Spiel zu etwas besonderem, die auch die Spielerinnen und Spieler von „Erebus“ fasziniert. Die Bedeutung des Computerspiels „Erebus“ für die jugendlichen Spielerinnen und Spieler in *Erebus* besteht vor allem darin, dass es durch seine perfekt simulierten Szenerien und Spielfiguren die Jugendlichen verführt und die Möglichkeit bietet, eine neue, selbst ausgewählte Identität einzunehmen – unabhängig davon, welche Identität sie in ihrer nicht-virtuellen, primären Welt innehaben, wie aus folgenden Gedanken von Nick zum Ausdruck kommt: „Welchen Namen Jamie sich wohl aussuchen würde? Und welches Volk? Spontan tippte Nick auf die Zwerge, fand das aber sofort unfair von sich selbst. Jamie war nicht klein, er war durchschnittlich gross. Entscheidender war ausserdem, wie Jamie sein wollte. Dunkel und geheimnisvoll wie ein Vampir? Elegant wie ein Dunkelelf? Massig und bedrohlich wie ein Barbar?“ (EB, 139).

„Erebus“ repräsentiert für den Protagonisten Nick eine eigenständige, sekundäre Welt, die Nick auch an seinen Schwarm Emily weitergeben möchte: „Worum geht es denn?“ Nick holt zu seiner Erklärung aus, die in dem Satz *Ich will dir eine Welt schenken* gipfeln sollte, doch da sprach Emily schon weiter“ (EB, 146). Es ist vor allem das Immersionspotential von „Erebus“, das eine grosse Anziehungskraft auf die jungen Spielerinnen und Spieler ausübt. Nicks Drang in die virtuelle Welt von „Erebus“ einzutauchen ähnelt Meggies Sehnsucht nach totaler Immersion in die sekundäre mediale Welt von „Tintenherz“, um deren fantastische Wesen und abenteuerliche Ortschaften selbst aktiv zu bewundern und zu erkunden (TB, 66). Die virtuelle Welt von „Erebus“ ermöglicht den Spielenden eine Immersion in eine Anderswelt, in welcher sie interagieren können, ohne dabei jedoch das eigene Zimmer verlassen zu müssen: Abtauchen in eine „coole, unglaubliche, aufregende Welt. Spannend. Mystisch. Fürchterlich. Alptraumhaft. Alles zusammen“ (EB, 277). „Erebus“ repräsentiert eine virtuelle Welt, die ungemein realistisch den Spielerinnen und Spielern erscheint – so sehr, dass „nicht einmal das schmatzende Geräusch, das beim Waten im Schlamm entstand, fehlte“ (EB, 34).

Wie bei dem Buch-im-Buch in *Tintenherz/Tintenblut* weisen auch die Figuren in *Erebus* unterschiedliche Beziehungen zum dem Computerspiel-im-Buch auf. Anders als die Figuren Meggie, Mo, Staubfinger oder Capricorn in *Tintenherz und Tintenblut* haben jedoch die Figuren in *Erebus* – abgesehen vom Erfinder des Spiels – keine direkte persönliche Verbindung zum Computerspiel „Erebus“ (wie zum Beispiel die sekundäre Welt als eigentliche Heimat oder ein damit verbundenes Familienschicksal). Die Einstellung der Figuren in *Erebus* gegenüber dem geheimnisvollen Computerspiel und dessen Hype ist prägend für die Charakterisierung der Figuren. Das Computerspiel spaltet die Jugendlichen in Nicks Schule in zwei Gruppen: diejenigen, die das Spiel ablehnen und diejenigen, die sich vom Reiz des Spiels verführen lassen – anders ausgedrückt, Ju-

gendliche, die einen Wirklichkeitstransfer in die sekundäre Welt von „Erebos“ aufsuchen und erleben und Jugendliche, bei denen das nicht der Fall ist.

So stehen beispielsweise Emily und Jamie repräsentativ für die Jugendlichen, die das Spiel und dessen Hype ablehnen. Zu dem medienwissenschaftlichen Konzept des Wirklichkeitstransfers halten Loertscher et al. (2008) fest, dass verschiedene Persönlichkeitsmerkmale mit einem hohen respektive niedrigen Internet- und TV-Konsum korrelieren und daher je nach dem, mit einer hohen oder niedrigen Wahrscheinlichkeit für das Erleben eines Wirklichkeitstransfers einhergehen (vgl. Kapitel 3.1.2). Loertscher et al. stellen die These auf, dass Menschen mit hohen Persönlichkeitsausprägungen hinsichtlich „Gewissenhaftigkeit“ und „Verträglichkeit“ mit einer geringeren Wahrscheinlichkeit einen Wirklichkeitstransfer erleben, da sie TV-Konsum vermutlich als nicht sinnvoll erachten. Die Figur Emily passt zu dieser von Loertscher et al. aufgestellten Vermutung. Emily erachtet den Hype um das Computerspiel sowie das Computerspiel selbst als unsinnig und „hat keine Zeit für solche Spinnereien“ (EB, 18). Einhergehend mit ihrer Einstellung zu dem Computerspiel weist Emily Ausprägung bezüglich der Persönlichkeitsmerkmale „Gewissenhaftigkeit“ und „Verträglichkeit“ auf, wie aus verschiedenen Textstellen aus *Erebos* hervorgeht. Emily wirkt gewissenhaft und ehrlich auf die empirische Leserschaft, denn sie lässt sich weder etwas von „ekligen Typen“ (EB, 147) etwas schenken (EB, 147), noch lässt sie sich in hinterhältige Spielereien gegenüber Eric – der von Aisha beschuldigt wird, sie begripscht zu haben (EB 257) – einwickeln: „Ich kann mir einfach nicht vorstellen, dass das stimmt“ flüsterte Emily. Vorsichtig, aber entschieden löste sie Aishas verkrampfte Finger von ihrem Shirt und brachte Abstand zwischen sich und das weinende Mädchen“ (EB, 257). Ausserdem wirkt sie pflichtbewusst und hilfsbereit, denn sie setzt sich für die Opfer von „Erebos“ und dessen Spielerinnen und Spieler ein und sie will Licht hinter die geheimen Machenschaften des Spiels bringen (EB, 264). Emilys Hilfsbereitschaft und Bereitschaft zur Kooperation zeigen sich auch, als sie selbst das Spiel „Erebos“ ausprobiert – um herauszufinden, was das Spiel so faszinierend macht – und sie ihren Avatar mit Fähigkeiten ausstattet: „Heilen scheint mir das Beste davon zu sein“, meinte Emily [...]. „Man spielt doch mit anderen, oder? Einmal heile ich jemanden, das nächste Mal heilt er mich. Finde ich sehr praktisch.“ „Aber so läuft das nicht!“, rief Nick. „Du musst vor allem darauf achten, selbst weiterzukommen. [...]“ (EB, 344). Darüber hinaus wirkt Emily warmherzig und mitfühlend, als sie zum Beispiel Nick tröstet und in aller Still für ihn da ist, als sein bester Freund Jamie schwer verletzt wird bei einem Autounfall: „Er krümmte sich zusammen, hörte sich wimmern, spürte Emilys Hand um seine Schultern. Sie sagte nichts, drückte ihn nur sanft an sich. [...] Nick fror, der Weg bis zum Krankenhaus kam ihm ewig vor. Er war froh, dass Emily nichts sagte und nichts fragte; [...]“ (EB, 315–317). Auch gegenüber Adrian zeigt Emily ihre Warmherzigkeit, als sie diesen tröstend in den Arm nimmt, als er seinen verlorenen Vater in der virtuellen Welt von „Erebos“ wiedertrifft (EB, 483). Des Weiteren scheint Emily, besonders kreativ zu sein und eine hohe Vorstellungskraft zu besitzen. Ihre Kreativität und Vorstellungskraft äussert sich darin, dass sie gern Mangas zeichnet und Gedichte schreibt, welche sie auf dem Blog „devinart“ veröffentlicht (EB, 16, 30 und 188–189). Nick beschreibt Emily als unglaublich begabt (EB, 16). Ihre Kreativität und Vorstellungskraft lassen nach der These von Loertscher et al. (2008) vermuten, dass Emily gar nicht das Bedürfnis hat, einen Wirklichkeitstransfer mittels interaktiven oder audiovisuellen Medien zu erleben (vgl. Kapitel 3.1.2.). Daher sucht sie diesen Wirklichkeitstransfer erst gar nicht auf und lehnt „Erebos“ ab. Dass Emily generell sich von Computerspielen nicht angezogen fühlt, gibt sie sogar gegenüber Nick zu, indem sie sagt, dass sie sich bei Computerspielen nicht auskenne und sie nur Solitär am Computer spiele (EB, 329).

Im Gegensatz zu Emily steht Helen für eine typische Aussenseiterin in *Erebos* und ihre Figur passt zu Loertschers et al. (2008) These, dass insbesondere neurotische und introvertierte Personen zu hohem Internet- und TV-Konsum neigen und daher vermehrt einen Wirklichkeitstransfer in diese virtuellen und audiovisuellen sekundären Welten erleben. In *Erebos* erlebt die Jugendliche Helen am intensivsten einen Wirklichkeitstransfer in die sekundäre Welt „Erebos“. Helen wird von ihren Mitschülern gemobbt und gerät unter psychischen Stress. Dadurch läuft sie Gefahr, neurotische Persönlichkeitsmerkmale zu entwickeln. Diese zwei Textpassagen verdeutlichen diese Gefahr:

„[...] Oder aber in unser aller Liebling: Helen!“ Jamie klappte dem fülligen Mädchen, das sich eben an ihm vorbei in die Klasse zwingen wollte, kräftig aufs Hinterteil. Helen fuhr herum und versetzte ihm einen Stoss, der ihn über den halben Korridor beförderte. „Finger weg, Arschloch“ zischte sie. Nach der ersten Schrecksekunde hatte Jamie sich schnell im Griff. „Aber ja. Obwohl es mir bei deinem Anblick echt schwerfällt. Ich stehe wie verrückt auf Pickel und Fettschwarten!“ „Lass sie ihn Ruhe“ sagte Nick. Jamie sah verblüfft aus. „Was ist denn mit dir los? Bist du seit Neuestem bei Greenpeace?“ (EB, 14)

Bryne sah auch erschöpft aus, stellte er fest, doch sie hatte sich alle Mühe gegeben, ihre Müdigkeit zu überschminken. Ein Versuch, der bei Helen nicht den geringsten Sinn gehabt hätte. Ihr Anblick war noch nie erfreulich gewesen, doch heute schlug er alles bisher Dagewesene. [...] Gleich würde sie zu sabbern beginnen. Jerome und Colin liessen sich nicht aus den Augen und imitierten ihren Gesichtsausdruck, wobei sie sich beinahe scheckig lachten. (EB, 203)

Des Weiteren scheint Helen tendenziell eher launisch sowie leicht reizbar und verärgert zu sein, denn Nick ist überrascht als er sie „ungewohnt friedlich“ (EB, 17) auf einer Schulhof-Bank während einer Freistunde sitzen sieht. Ihre leichte Reizbarkeit zeigt sich auch, als Nick versucht, mit ihr über „Erebos“ zu sprechen und sie ihn barsch zurückweist (EB, 17). Ausserdem wirkt Helen bedrohlich und aggressiv gegenüber Nick: „Lass den Kleinen in Ruhe“, sagte eine tiefe Stimme hinter Nick. Helen. Jetzt kannte er sich überhaupt nicht mehr aus. „Ich sagte lass ihn in Ruhe. Wenn ich noch einmal mitkriege, dass du ihm drohst, erkennst du am nächsten Tag deine Fresse im Spiegel nicht wieder.“ [...] „Ich habe ihm nicht gedroht“, platzte er [Nick] heraus. „Ich habe ihm etwas gesagt. Du drohst, und zwar mir““ (EB, 369).

Wie stark Helen in die sekundäre Welt von „Erebos“ eintaucht und somit einen sehr intensiven Wirklichkeitstransfer erlebt, zeigt sich erst gegen Ende der Geschichte, als klar wird, dass vor allem Helen für den Kampf für „Erebos“ in der primären Welt bis ans Äusserste – die Ermordung Ortolans – gehen würde. Das Spiel „Erebos“ symbolisiert für Helen nicht bloss eine sekundäre virtuelle Welt, in die man mental abdriften kann, sondern „Erebos“ bedeutet für sie eine Welt, die Teil der primären Welt wird und ihr auch dort ermöglicht, stark und eine Anführerin zu sein:

„Klappe halten“, herrschte Helen ihn [Ortolan] an. „Und jetzt tu endlich, was ich dir sage, oder ich schiess dir ins Bein!“ [...] „Raus aus dem Fenster“, sagte Helen. Ihre Pistole war auf Ortolan gerichtet. Kein Zittern in der Stimme, kein Zittern in der Hand. [...] Adrian drehte sich um. „Helen, lass ihn laufen.“ „Nein, ich lasse ihn nur springen! Aus dem Weg.“ Adrian rührte sich nicht vom Fleck. [...] „Tut mir echt leid“, sagte sie und versetzte Adrian einen Faustschlag, [...]. Nick und Victor reagierten gleichzeitig, sie stürzten sich von hinten auf Helen – [...]. Helen wehrte sich mit aller Kraft. „Lasst mich! Ich bin der letzte Krieger, der die Schlacht noch gewinnen kann!“ „Es gibt keine Schlacht“, keuchte Nick. „Es gibt keinen Boten und keine Aufträge mehr. Hör auf, Helen! Bitte!“ (EB, 455–464)

Allerdings zeigt Poznanski anhand der Hauptfigur Nick in *Erebos*, dass sich nicht nur emotional labile, aggressive, introvertierte oder soziale ausgestossene Jugendliche sich von dem Computerspiel „Erebos“ fesseln lassen. Der Protagonist Nick plagt das schlechte Gewissen, wenn er seine Mutter bezüglich seiner vernachlässigten Arbeiten für die Schule anlügt (EB, 72). Ausserdem ist Nick feinfühlig gegenüber anderen, was sich darin zeigt, dass er spürt, dass es Helen schlecht geht und bei Angriffen gegenüber Helen „immer das Gefühl [hat], jemand schösse mit Feuerwerkskörpern auf Benzinkanister“ (EB, 14). Ausserdem ist Nick keineswegs von seinen Eltern vernachlässigt und Nick pflegt ein gutes Verhältnis zu ihnen – obwohl sie viel arbeiten und Nicks Vater ihn schulisch unter Druck setzt. Ausserdem scheint Nick sozial anerkannt und integriert zu sein, was sich darin äussert, dass er beispielsweise von Aussenseiter Dan sehr bewundert wird (EB, 475) und auch einen besten Freund, Jamie, hat. Zudem ist Nick fixes Mitglied eines Basketball-Teams (EB, 6 und 274). Nick repräsentiert somit nicht den typischen Computerspieler, trotzdem zieht ihn die Welt von „Erebos“ magisch an. Das Spiel wird nach der Programmierung zu einem fixen und wichtigen Bestandteil in seinem Leben. Er entwickelt das Gefühl, sich um seinen Avatar Sarius kümmern zu müssen:

Er war selbst erstaunt, bis ihm klar wurde, dass er seit dem Frühstück nichts mehr gegessen hatte. Auch jetzt musste er sich beeilen. Er hatte Sarius allein im Gasthof zurückgelassen, ungeschützt und online. Was, wenn es einen Brand gab? Oder einen Überfall? Was, wenn Lelant ihn ausfindig machte? [...] Sein Vater murmelte Unverständliches in seinen Teller. Nick fragte nicht nach. Er musste sich um Sarius kümmern. (EB, 10)

Das Gefühl, sich um den eigenen Avatar kümmern zu müssen, entspricht dem Konzept der „Presence als sozial Handelnder“, welches Joller, Siegenthaler und Stettler (2008) beschreiben. Gemäss diesem Konzept kann es vorkommen, dass Mediennutzer eine Beziehung zu bestimmten medialen Figuren aufbauen und das Gefühl entwickeln, sich um diese kümmern zu müssen (vgl. Kapitel 3.2.1.). Nicks ganzer Tagesablauf wird von „Erebus“ bestimmt und seine Gedanken kreisen nur noch um das Spiel und seine Spielfigur Sarius (EB 31, 119, 186, 190). Als sein bester Freund Jamie jedoch durch einen Sabotage-Akt auf seine Fahrradbremmen, ausgehend von einer „Erebus“-Aufgabe, im Koma liegt, stellt sich Nick endgültig gegen das Spiel. Nick entwickelt gemischte Gefühle gegenüber „Erebus“, die bei Nachforschungen zu „Erebus“ zum Ausdruck kommen: „In Nick lieferten sich widersprüchliche Gefühle einen heissen Kampf. Ablehnung. Sorge. Gier. [...] Emily würde Erebus erkunden, all die bizarr schrecklich-schönen Landschaften durchwandern, Abenteuer erleben. Das sehnsüchtige Ziehen in seinem Bauch breitete sich aus. Er schüttelte unwillig den Kopf“ (EB, 337).

Das Spiel symbolisiert somit für Nick eine grosse Gefahr für die Spielerinnen und Spieler sowie deren gesamtes Umfeld, gleichzeitig birgt jedoch das Computerspiel ein immenses Potential für einen Wirklichkeitstransfer. „Erebus“ befriedigt durch seine sekundäre mediale Realität das Bedürfnis für Nick, aus purer Lust heraus die primäre alltägliche Realität zu erweitern, wie es Hackenbruch (2005) zum Wirklichkeitstransfer festhält (vgl. Kapitel 3.1.3.).

Die Figur Nick untermauert Loertschers et al. Vermutung, dass durch den Medienkonsum längerfristige Auswirkungen auf stabile Persönlichkeitseigenschaften nicht zu befürchten sind (2008, 159–160). So zeigen sich bei Nick nur kurzfristige Wirkungen des Computerspiels „Erebus“ auf seine Persönlichkeit und seine emotionale Befindlichkeit, indem er beispielsweise aggressiv und launisch wird (EB, 203) oder sich von seinem sozialen Umfeld abkapselt. Poznanski zeigt in *Erebus*, dass Nick die Grenze zwischen primärer und sekundärer Welt erkennt und es nicht schafft, den Auftrag des „Erebus“-Boten – das Einrühren von mehreren Schlaftabletten in den Tee seines Lehrers – zu erledigen. Nach anfänglichen Sehnsüchten nach „Erebus“ scheint Nick, wieder zurück zu seinem alten „Ich“ zu finden. Einzig Helen scheint ernsthafte Persönlichkeitsstörungen durch „Erebus“ zu erleiden, was möglicherweise durch ihre allgemeine emotionale Labilität aufgrund ihrer Aussenseiterrolle in der Schule zu erklären ist.

Die anfängliche Mystifizierung des Spiels, die Ausrichtung der Handlung auf das Computerspiel, die unterschiedlichen Beziehungen und Einstellungen zu „Erebus“ und wie diese Einstellungen die Figuren charakterlich prägen – all diese Aspekte zeigen, dass das Spiel „Erebus“ nicht nur eine sekundäre Anderswelt innerhalb des Romans *Erebus* darstellt, sondern auch ein wichtiger Bedeutungsträger für die Figuren und die Handlung ist. Ebenso das Buch-im-Buch „Tintenherz“: Die Figuren sind in ihrem Handeln durch das Buch-im-Buch „Tintenherz“ geprägt und ihre Charaktere stehen in einem Zusammenhang mit dem Buch-im-Buch. Die Figuren lassen sich anhand ihrer Beziehung zu „Tintenherz“ und in ihrer Einstellung zu Büchern im Allgemeinen beschreiben. Nachdem ausführlich auf die Funktion des Buchs-im-Buch und des Computerspiels-im-Buch als Bedeutungsträger für die Handlung sowie für die Figuren und deren Charakterisierung eingegangen wurde, steht nun die Funktion der beiden Motive als sekundäre Anderswelt im Fokus der Untersuchung in den nachfolgenden Analysekatégorien. Dabei wird zuerst der Zugang in die sekundäre Anderswelt untersucht.

7.2. Die Schleuse zur sekundären Welt

In der gegenwärtigen fantastischen Kinder- und Jugendliteratur des deutschsprachigen und des internationalen Raums wird die eingeschränkte Welt des Alltags gemäss Pfennig (2013, 118) einer magisch-fantastischen Welt gegenübergestellt, in welcher neue Möglichkeiten und auch eigene Regeln vorherrschen. Pfennig führt Untersuchungen zu verschiedenen zeitgenössischen fantastischen Kinder- und Jugendliteraturwerken auf, in welchen zwei oder mehrere Welten parallel existieren und in einem Austausch stehen. Dieses Welten-Konzept in der fantastischen Literatur entspricht dem fantastischen Weltenmodell der „offenen Welt“ nach Nikolajeva (1988) (vgl. Kapitel 4.2.1.). In den von Pfennig (2013) untersuchten Werken, ermöglichen verschiedene Motive den Figuren den Übergang zwischen sekundärer und primärer Welt. Gemäss Pfennig nehmen

dabei die Schleusen eine bestimmte Funktion im Text ein, wie zum Beispiel sinnbildlich für den Übergang vom Kind- zum Erwachsenensein oder für den Übergang zwischen zwei subjektiven Identitäten zu stehen. Die Schleusen können aber auch die Funktion haben, zwei koexistierende Erzählebenen zu verknüpfen. In der vorangegangenen Analysekatgorie wurde die Bedeutung des Buchs-im-Buch für die Tintentrilogie und des Computerspiels-im-Buch für *Erebos* bezüglich Handlung und Figuren eingehend erläutert. Nun übernehmen diese beiden Motive für die jeweilige Geschichte auch die Funktion einer Schleuse, um zwei koexistierende Erzählebenen zu verknüpfen und die Figuren in eine sekundäre mediale Anderswelt zu entführen.

In dieser Analysekatgorie wird der Fokus auf die Schleuse – das verbindende Element zwischen den zwei Welten – in den Werken *Erebos* und der Tintentrilogie gelegt und erläutert, wie die Figuren die Grenze von der primären in die sekundäre Welt überschreiten können. Dabei werden auf die medienwissenschaftlichen und medienpsychologischen Theorien des Wirklichkeitstransfers, der Presence und der Immersion zurückgegriffen und diese in die Analyse einbezogen.

Pfennig (2013, 126) ordnet das Buch-im-Buch „Tintenherz“ als Schleuse der Kategorie „Zauberbuch als ‚Reisemittel‘“ zu. Jedoch zeigt sich bei kritischer Betrachtung der Verbindung der zwei Welten in der Tintentrilogie, dass allein das Buch „Tintenherz“ nicht als Schleuse zwischen den Welten genügt. Das Buch stellt lediglich ein benötigtes Requisit für den „magischen Vorleser“ dar. Mo, Meggie, Darius sowie Orpheus sind mit der Gabe ausgestattet, Gegenstände und Figuren von der einen in die andere Welt zu „lesen“. Diese Gabe spiegelt sich auch in Mos Spitznamen „Zauberzunge“ wieder, welche er von den Tintenweltbewohnern erhält.

Die Tintenwelt ist somit nur beispielhaft für eine der vielen sekundären fantastischen Welten, die hinter all den Büchern lauern. Entsprechend ist „Tintenherz“ nicht ein bestimmtes magisches Buch, sondern es wird vielmehr per Zufall zu einem zentralen Portal in eine andere Welt. In *Tintenherz* wird die Idee des vorherrschenden Parallelweltenkonzepts in der Trilogie bereits früh angedeutet, als Meggie – zu diesem Zeitpunkt noch unwissend über all die möglichen Welten hinter den Büchern – Elinors Bibliothek betritt: „Fast kam es ihr vor, als könnte sie die Bücher durch die halb offene Tür flüstern hören. Tausend unbekannte Geschichten versprachen sie ihr, tausend Türen zu tausend nie geschauten Welten“ (TH, 48). Auch Mo äussert sich zu dem Parallelweltenkonzept in *Tintenherz* und spekuliert darüber, was sich im Laufe der Geschichte bestätigt: „Vielleicht gibt es hinter der gedruckten Geschichte eine andere, viel grössere Geschichte, die sich ebenso wandelt, wie unsere Welt es tut? Und die Buchstaben verraten uns darüber gerade so viel wie ein Blick durch ein Schlüsselloch. Vielleicht sind sie nicht mehr als der Deckel zu einem Topf, der viel mehr enthält, als wir lesen können“ (TH, 11).

Die Frage stellt sich, weshalb nur auserwählte Figuren die Tür zwischen den Buchstaben in eine sekundäre Welt in der Tintentrilogie öffnen können. Was unterscheidet die „magischen Vorleser“ von anderen „gewöhnlichen“ Leserinnen und Lesern in der der Tintentrilogie? Um das Portal zur Welt hinter den Buchstaben öffnen zu können, muss die Vorleserin bzw. der Vorleser das leidenschaftliche Vorlesen beherrschen – eine Kunst, die nur wenige Figuren besitzen (Siebeck 2012, 49). Auch Saskia Heber (2010, 33) betont, dass das leidenschaftliche Vorlesen eine Grundvoraussetzung darstellt, um das Portal zur Welt hinter der vorgelesenen Geschichte zu öffnen und das unter anderem an der emotionalen Erregung Meggies zum Ausdruck kommt (TH, 386–389). Leidenschaftliches Vorlesen kann dabei so verstanden werden, dass sich die Leserin bzw. der Leser den Buchstaben mit allen Sinnen hingibt. So spürt Meggie das „sandig raue Papier“ (TH, 387) mit ihrem Finger und visuell nimmt sie die gedruckten Worte intensiv wahr, indem „ihre Augen den Buchstaben folgten, an einen anderen, kälteren Ort, in eine andere Zeit, [...]“ (TH, 387). Meggie „schmeckt“ die Buchstaben, um einerseits den Schatten, welcher Capricorn töten soll, hinaus zu lesen (TH, 539–541) oder sich selbst in die Tintenwelt zu versetzen: „Meggie blickte auf die Buchstaben schwarz und schön. Sie suchte den Geschmack der ersten Silben auf ihrer Zunge, versuchte sie sich vorzustellen, die Welt, von der die Wörter flüsterten“ (TB, 120). Auch die akustische Komponente, die für einen erfolgreichen Kontakt mit der Welt hinter der Geschichte von Nöten ist, wird von Darius gegenüber Elinor geäussert: „Es muss Musik aus den Worten kommen. Sie müssen verwoben sein miteinander, so dicht, dass die Stimme nicht hindurch

kommt“ (TB, 539). Und als Meggie in die Tintenwelt schlüpft, zieht Meggie auch ein Geruch durch die Nase, „von tausend und abertausend Blättern. Dann verschwand alles, ihr Schreibtisch die Lampe neben ihr und das offene Fenster“ (TB, 120).

In der Tintentrilogie gelingt den magischen Vorlesern genau das, was sich vermutlich so manche empirische Leserin bzw. mancher empirische Leser bereits gewünscht hat: Sich nicht nur mental, sondern auch physisch in die mediale Welt „hineinzulesen“. Zu dem medienpsychologischen Konzept der „Presence“ wird von Joller, Siegenthaler und Stettler (2008) als auch von Schweiger (2007) festgehalten, dass beim Abtauchen in die sekundäre mediale Realität die primäre Realität komplett ausgeschaltet wird (vgl. Kapitel 3.2.1.). Dies kommt bei Meggies Vorleseakt, als sie sich in die Tintenwelt liest, besonders stark zum Ausdruck (TB, 120). Mit ihren Gedanken ist Meggie nur noch bei den Buchstaben und der Tintenwelt, ihre primäre Umgebung schaltet Meggie dagegen komplett aus. Joller, Siegenthaler und Stettler (2008) halten fest, dass möglichst alle Sinne der Rezipienten in Anspruch genommen werden sollen, damit das Gefühl der „Presence“ erzeugt wird. Auch Meggie nutzt den Einbezug aller Sinne als Katalysator für ihr leidenschaftliches Vorlesen.

Hackenbruch (2005 und 2008) erläutert zum Konzept des Wirklichkeitstransfers und Joller, Siegenthaler und Stettler (2008) zum Konzept der Presence, dass „Medientyp, Medieninhalt und Mediennutzer“ die drei zentralen Komponenten beim Abtauchen in eine sekundäre mediale Realität repräsentieren und Unterschiede in Dauer und Intensität seitens der Mediennutzer vorliegen können. Dieser medienwissenschaftliche Aspekt wird in der Tintentrilogie literarisch umgesetzt. Denn „Medientyp, Medieninhalt und Mediennutzer“ sind drei zentrale Komponenten in der Tintentrilogie, um die Schleuse in die sekundäre Welt zu öffnen.

In Bezug auf den „Mediennutzer“ ist festzuhalten, dass in der Tintentrilogie nicht jeder die Gabe des magischen Vorlesens besitzt und unterschiedliche Begabungen diesbezüglich vorherrschen. Auch aus den Untersuchungen von Hackenbruch (2005 und 2008) zum Wirklichkeitstransfer geht hervor, dass unter anderem die Interessen, Präferenzen und kognitiven Voraussetzungen entscheidend für die Wahrnehmung des Inhalts und somit auch für die Intensität des Wirklichkeitstransfers sind (vgl. Kapitel 3.1.1. und 3.1.2.). So ist beispielsweise in der Tintentrilogie Darius weniger begabt als Mo im Herauslesen von Dingen und Personen, was sich darin äussert, dass die von Darius herausgelesenen Dinge oder Personen mit Makeln in die andere Welt gelangen, also zum Beispiel plötzlich hinken oder verstummt sind (TH, 353). Die Buchlektüre ist weniger reizintensiv als die Rezeption anderer Medien (zum Beispiel Filme oder Computerspiele) und verlangt eine hohe räumliche Vorstellungskraft der Rezipienten. Es verwundert daher nicht, dass nur wenige Figuren in der Tintentrilogie die Gabe des leidenschaftlichen Vorlesens besitzen und ihre Aufmerksamkeit und ihre Sinne nicht gleich so intensiv auf die geschriebenen Worte richten können. Die magischen Vorleser besitzen unterschiedliches Geschick und Talent für das leidenschaftliche Vorlesen.

Hinsichtlich der Gabe des leidenschaftlichen Vorlesens ist anzumerken, dass die junge Meggie die Einzige ist, die sich selbst in die Tintenwelt hinüberlesen kann. Sie ist die Einzige, die die Schleuse in die Anderswelt für sich selbst öffnen kann. Worin mag diese Tatsache begründet liegen? Hackenbruch (2005) verweist darauf, dass Kinder und Jugendliche Medieninhalte stärker emotional verarbeiten (vgl. Kapitel 3.1.3.). Laut Hackenbruch (2005, 103) reagieren Kinder und Jugendliche emotionaler als Erwachsene auf Medieninhalte, weshalb stärkere Auswirkungen von den Medieninhalten auf Kinder und Jugendliche zu erwarten sind (vgl. Kapitel 3.1.3.). Meggie ist die einzige minderjährige magische Vorleserin, was vermuten lässt, dass wohl die emotionsbetontere Verarbeitung von Meggie ausschlaggebend für ihre Fähigkeit ist, sich selbst in die Tintenwelt „hinüber zu lesen“. Ausserdem hat Meggie eine hohe Ausprägung des Persönlichkeitsmerkmals „Offenheit für Erfahrungen“. Personen mit diesem Persönlichkeitsmerkmal haben gemäss Loertscher et al. (2008) die Tendenz zu „vivid daydreaming“, was vergleichbar mit einer hohen Vorstellungskraft ist – eine zentrale Voraussetzung für eine intensive Immersion in Buchwelten (vgl. Kapitel 3.1.2.). Meggies Tendenz zu dem Persönlichkeitsmerkmal „Offenheit für Erfahrungen“ äussert sich in verschiedenen Eigenschaften, welche Loertscher et al. (2008) als kennzeichnend dafür auflisten. So ist beispielsweise Meggie extrem scharfsinnig, denn sie merkt,

dass es für das magische Vorlesen nicht ausreicht, die Aufmerksamkeit dem jeweils einzelnen Wort zu schenken, sondern dass zudem der Sinn des Textes nicht verloren gehen darf (TH, 307). Ausserdem ist Meggie sehr wissbegierig, was sich darin zeigt, dass sie einerseits das magische Vorlesen unbedingt beherrschen möchte (TH, 306–307), andererseits auch lernen will, zauberhafte und fantastische Geschichten zu schreiben, wie es Fenoglio kann (TH, 563). Durch das viele Lesen wirkt Meggie sehr gebildet (TH, 38, 47, 55, 347) und sie besticht durch eine hohe Intelligenz, denn sie brachte sich das Lesen als kleines Kind selbst bei (TH, 25). Meggie wirkt ausserdem sehr einfallsreich, als sie mit schlaun Begründungen gegenüber Capricorn und dessen Männern Elinor und auch Fenoglio zu retten vermag (TH 206 und 326). Schlussendlich erweckt Meggie bei der empirischen Leserschaft den Eindruck, fantasievoll und mit einer bildhaften Denkweise ausgestattet zu sein. So hat sie die Vorstellung, dass ihr beim Namen „Tinker Bell“ ein Kuss über die Lippen rutscht, wenn sie den Buchstaben „B“ formt (TH, 387).

Wie auch Hackenbruch (2008) in Bezug auf den Wirklichkeitstransfer darauf hinweist, ist in der Tintentrilogie der Medieninhalt des Buchs-im-Buch zentral, um die Schleuse in die Anderswelt zu öffnen. Hackenbruch (2008) beschreibt die Spannung, die Emotionalität und die Möglichkeit zur Identifikation als Schlüsselfaktoren des Medieninhalts, damit ein Wirklichkeitstransfer entsteht (vgl. Kapitel 3.1.2.). Diese drei Aspekte werden in der Tintentrilogie als wichtige Voraussetzung einer Geschichte für die Grenzüberschreitung zwischen primärer Alltagswelt und sekundärer medialer Anderswelt thematisiert. Für Mo stellt sich seine Fähigkeit, ein Portal in eine Welt hinter den Buchstaben zu öffnen, als etwas Unerklärliches ohne jegliche Regel heraus, ausser, „dass es nur bei Geschichten passierte, die mir besonders gut gefielen“ (TH, 166). Je mehr Spannung und Emotionen eine Geschichte erzeugt, umso tiefer kann Mo in der Geschichte versinken und sich in die Figuren hineinfühlen und schliesslich ein Portal zur medialen Anderswelt zwischen den Buchstaben öffnen. Der Aspekt der „Identifikation“ kommt insbesondere bei der Metalepse von Tinker Bell, ausgelöst durch Meggie, zum Ausdruck. Meggie identifiziert sich mit der kleinen Fee: „Wenn ich fliegen könnte wie Tinker Bell, dachte Meggie, dann könnte ich einfach auf das Fensterbrett da klettern und davonfliegen. Ich müsste mir keine Sorgen um die Schlangen machen [...]“ (TH, 387–388). Bei der Metalepse in die Tintenwelt identifiziert sich Meggie mit ihrer Mutter, die lange Zeit in dieser Welt gelebt hat. Meggie will die Tintenwelt sehen, riechen, hören und fühlen – so wie es ihre Mutter getan hat (TB, 44–45 und 66).

Den Zusammenhang zwischen „Medientyp, Medieninhalt und Mediennutzer“ und das notwendige Vorhandensein aller drei Komponenten für einen Austausch zwischen primärer und sekundärer Welt erkennt Mo ebenfalls: „Mo, beim Erzählen ist doch noch nie etwas herausgekommen, oder?“, fragte Meggie irgendwann besorgt. „Nein“, antwortete er. „Dazu braucht es wohl etwas Druckerschwärze und einen fremden Kopf, der sich die Geschichte ausgedacht hat“ (TH, 212). Jedoch täuscht sich Mo bezüglich der notwendigen „Druckerschwärze“: Lediglich das geschriebene Wort ist wichtig. Es langt das handgeschriebene Wort, ohne dass Druckerschwärze für die Grenzüberschreitung zwischen primärer und sekundärer Welt in der Tintentrilogie benötigt wird. Sogar durch Umschreiben und Ergänzen einer Geschichte und das Vorlesen dieser geänderten Textpassagen kann ein magischer Vorleser die Schleuse zu einer sekundären medialen Welt öffnen (Siebeck 2012, 49). In *Tintenblut* erklärt der Vorleser und Dichter Orpheus, dass beim Umschreiben einer Geschichte Wörter verwendet werden müssen, „die darin schon zu finden sind. Bei zu viel fremden Wörtern passiert gar nichts oder etwas, das man nicht beabsichtigt hat“ (TB, 14). Die Schleuse, die die magische Vorleserin bzw. der magische Vorleser öffnen muss, liegt somit nicht im Buch sondern zwischen den Buchstaben, so dass selbst ein handgeschriebener Zettel für eine Grenzüberschreitung reicht: „Ein paar handgeschriebene Sätze hatten ihm die Tür zwischen den Buchstaben geöffnet, an der Mo so vergeblich gerüttelt hatte. Und nicht Fenoglio, der Verfasser des Buches, hatte die Sätze geschrieben, sondern ein Fremder ...“ (TB 63). Diese Tatsache geht einher mit Hackenbruchs (2008) Ansicht, dass für einen Wirklichkeitstransfer der Medieninhalt wichtiger als die Art des Medium selbst ist. Folgende Textstelle erhärtet diese These: „Natürlich kam es vor, dass hinter dem Einband nicht die Wunder warteten, auf die man gehofft hatte, dann schlug man das Buch wieder zu, ärgerlich über das nicht eingelöste Versprechen, doch so ein Buch war *Tintenherz* nicht. Schlechte Geschichten erwachen nicht zum Leben“

(TH, 533). Somit ist hinsichtlich des Parallelweltkonzepts in der Tintentrilogie der Inhalt des Buchs-im-Buch sehr zentral, um die Schleuse zur Anderswelt zu öffnen. Denn wenn eine Geschichte den magischen Vorleser emotional nicht packt, ist leidenschaftliches Vorlesen nicht möglich.

Nachdem eingehend auf die Schleuse zur Anderswelt in der Tintentrilogie eingegangen wurde, wird der Fokus auf die Schleuse zur sekundären Computerspielwelt „Erebus“ in *Erebus* gesetzt. Als primäre Welt wird in *Erebus* die für die empirische Leserschaft vertraute und realitätsnahe Alltagswelt von Nick bezeichnet, währenddessen die virtuelle Welt „Erebus“ – das Computerspiel – die sekundäre Welt repräsentiert. Die direkte Schleuse zu dieser Welt ist der Computer, genauer gesagt, die CD zur Installation des Spiels, die Nick von seiner Mitschülerin Brynne erhält. Wie bereits in der vorausgehenden Analysekatgorie festgehalten wurde, untersteht das Computerspiel einer Mystifizierung und nicht jeder Jugendliche an Nicks Schule erhält Zugang zu der virtuellen Welt „Erebus“. Das Computerspiel kontrolliert seine Verbreitung und seinen Zugang selbst, indem der Bote nach und nach aktive Spielerinnen und Spieler dazu auffordert, neue Spielerinnen und Spieler anzuwerben, damit die aktiv Spielenden ein höheres Level erlangen: „Gut. Mein Auftrag lautet: Wirb einen neuen Krieger für uns an oder eine Kriegerin. Kopiere die Silberscheibe und gib sie an denjenigen weiter, den du für würdig hältst. [...] Erkläre dem Novizen, dass du ihm ein grosses Geschenk machst. Denn das tust du, immerhin schenkst du ihm eine Welt“ (EB, 135).

Um den „Schlüssel“ – die CD zur Installation des Spiel – zur Welt von *Erebus* überhaupt zu erhalten, muss der neue Mitspieler beim Erhalt der CD versichern, einen eigenen Computer im Zimmer zu besitzen, dass die Eltern nicht in den privaten Sachen stöbern und dass sie das Spiel weder jemanden zeigen noch etwas darüber verraten (EB, 27–28).

Nicks Abenteuer in der Anderswelt „Erebus“ beginnt mit der Installation des Spiels, die die Autorin präzise schildert und dabei Nicks Aufregung zum Ausdruck bringt: „Quälend langsam ruckte die blaue Installationsleiste vorwärts. In winzigen, winzigen Sprüngen. Mehrmals schien es, als wäre der Computer abgestürzt, nichts rührte sich. [...] Ungeduldig rutscht Nick auf seinem Stuhl herum“ (EB, 32).

Bei Nicks erstem Eintritt in die virtuelle Computerspielwelt „Erebus“ wird der empirischen Leserschaft genau beschrieben, wie Nick am Computer hantiert. Verbindungselemente, oder auch Schnittstellen gemäss Ammann (2002), zwischen dem Computer und Nick werden explizit genannt. Ausdrücke, wie beispielsweise Mauszeiger, Install-Button, Reset-Taste, Tastenkombination, Spielmenü, Prozessor, Grafikkarte, Abwärts-Pfeiltaste oder Keyboard (EB, 32) stehen repräsentativ für die notwendigen Elemente, die für die Verbindung mit der sekundären virtuellen Welt notwendig sind. Allerdings wirkt durch die explizite Nennung dieser technischen Elemente Nick distanziert zur sekundären Anderswelt und noch nicht mit allen Sinnen in dieser versunken. Nick identifiziert sich bei diesem Erstkontakt mit „Erebus“ weder mit der Spielfigur des „Namenlosen“, noch verspürt er ein Immersionserlebnis. Allerdings gibt es eine erste Andeutung nach der erfolgreichen Installation des Spiels, dass es sich bei „Erebus“ um ein besonderes und scheinbar „lebendiges“ Spiel handelt: „Kurz bevor Nick aufgeben und die Reset-Taste drücken wollte, passierte doch noch etwas. Rote Buchstaben schälten sich aus dem Dunklen, Worte, die pulsierten, als würde ein verborgenes Herz sie mit Blut und Leben versorgen. ‚Tritt ein. Oder kehre um. Dies ist Erebus.‘ Na endlich! Voll prickelnder Vorfreude wählte Nick >Tritt ein<“ (EB 33).

Ein tatsächliches „Eintauchen“ in die virtuelle Welt von *Erebus* ist erst möglich, wenn sich die Spielerinnen und Spieler mit allen Sinnen und mit ihrer ganzen Wahrnehmung auf das Computerspiel einlassen. Ähnlich wie bei der Tintentrilogie, in der das leidenschaftliche Vorlesen für den Zutritt zur anderen Welt notwendig ist, muss sich auch Nick auf das Computerspiel „Erebus“ mit Leidenschaft und Hingabe einlassen, so dass er die Aussenwelt – die primäre Welt – um sich herum vergisst und voll und ganz in die sekundäre Anderswelt eintaucht. Bei der Installation und seinem ersten Spielversuch wirkt Nick noch nicht komplett in der virtuellen Anderswelt versunken. Die Schleuse in die Welt von „Erebus“ wird erst richtig geöffnet, wenn bei Nick der Zustand der „Presence“ erreicht wird: Das Gefühl, sich in der medialen Welt von „Erebus“ aufzuhalten,

muss bei den Spielenden entstehen und der Prozess des Eintauchens in die virtuelle „Erebus“-Welt muss stattfinden, so dass diese stärker als die eigene, tatsächliche Umgebung wahrgenommen wird.

Das Immersionspotential von „Erebus“ geht unter anderem von seiner aussergewöhnlich guten Simulation aus, wie durch Nicks Gedanken in kursiver Schrift der empirischen Leserschaft deutlich wird: „Der senkte den Kopf und fuhr mit seinem Stock tief in die Glut seines Lagerfeuers. Funken stoben auf. *Das sieht so echt aus, so echt*“ (EB, 38). Um ein intensives Gefühl der „Presence“ zu erzeugen, ist es wichtig, dass möglichst viele Sinne der Rezipienten miteinbezogen werden. Dies ist auch in „Erebus“ bei Nick der Fall. Nebst seinem visuellen und auditiven Sinn, wird scheinbar auch sein Geruchssinn angesprochen: „Für einen kurzen Moment glaubte er, das Harz der Waldbäume und die blühenden Kräuter rund um den Turm riechen zu können. Grillen zirpten und der Wind fuhr sachte durch das Gras“ (EB 47). Insbesondere der auditive Sinn wird in das Spiel miteinbezogen, was dazu beiträgt, dass die Spielerinnen und Spieler in die sekundäre Welt von „Erebus“ eintauchen. So lockt eine Tonfolge kurz nach der Installation Nick in die Welt von „Erebus“: „Hörner, die kurze Tonfolgen spielten. Er musste an Jagdsignale denken. Es klang verheissungsvoll. So, als wäre im Hintergrund das Spiel in vollem Gange, ohne ihn“ (EB, 44). Der hohen Bedeutung der Musik für das Immersionserlebnis ist sich auch der „Erebus“-Entwickler bewusst gewesen, wie dessen Sohn Adrian erläutert: „Habt ihr gemerkt, dass es für jeden Spieler ein bisschen anders ist? Die Musik richtet sich zum Beispiel danach, welche mp3-Files du auf der Festplatte hast oder welche Songs du dir bei YouTube anhörst“ (EB, 439). Ausserdem erklingt bei einer Verletzung des eigenen Avatars ein quälender Verletzungston und fördert auf diese Weise ebenfalls den Immersionsprozess: „Die schrillen Raubvogelschreie und das quälende Kreischen, das seine Verletzungen verursachen, vermengen sich. Sarius beisst die Zähne zusammen – er hat noch Heiltrank, [...]“ (EB, 222).

Darüber hinaus wird in *Erebus* – wie in der Tintentrilogie – auf das Zusammenspiel von „Medientyp, Mediennutzer und Medieninhalt“ bei einem Wirklichkeitstransfer hingewiesen. Es wurde bereits in der vorangehenden Analysekatgorie eingehend beschrieben, dass nicht alle Figuren in *Erebus* gleich intensiv in die Welt von „Erebus“ abtauchen. Die junge Helen taucht in *Erebus* am stärksten in die sekundäre Welt ein und identifiziert sich sehr stark mit ihrem Avatar „BloodWork“ (EB, 465). Emily ist dagegen zwar von der grafischen Darstellung des Spiels beeindruckt, sie hegt jedoch eine abneigende Haltung gegenüber dem Spiel „Erebus“ und Computerspielen im Allgemeinen. Das Computerspiel „Erebus“ – das „Medium“ – brilliert einerseits durch seine hochentwickelte Technik, so dass die Computerspielwelt sehr „echt“ auf die Spielerinnen und Spieler wirkt. Andererseits erlaubt es als Online-Spiel die Interaktion mit anderen Mitspielerinnen und Mitspieler. Darüber hinaus übt der Inhalt des Spiels eine besonders magische Kraft auf die Spielerinnen und Spieler aus. Wie bereits erwähnt, gelten die Spannung, die Emotionalität und die Möglichkeit zur Identifikation als Schlüsselfaktoren des Medieninhalts für die Entstehung eines Wirklichkeitstransfers. Diese drei Aspekte beinhaltet das Computerspiel auch für Nick, wie aus verschiedenen Textstellen hervorgeht. Wichtig für die Identifikation ist das Kreieren einer eigenen Spielfigur, des Avatars (EB, 48–52). Bei der Namensgebung kommt zum ersten Mal zum Ausdruck, dass Nick sich mit seinem Avatar zu identifizieren beginnt: „Wähle einen Namen.“ Ein wenig erstaunt erinnert sich Nick daran, dass er sich kürzlich noch Gargoyle nennen wollte. Das passt auf einmal gar nicht mehr zu ihm“ (EB, 51).

Neben der Möglichkeit zur Identifikation bietet das Spiel jede Menge Spannung für Nick, indem einerseits von einem geheimnisvollen „inneren Kreis“ gesprochen wird und Nicks Neugier diesbezüglich geweckt wird (EB, 56). Andererseits hält das Spiel schwierige Kämpfe für Nick respektive seinen Avatar Sarius bereit, denen er sich stellen muss und die Nicks Interesse und Spannung hinsichtlich des Computerspiels aufrechterhalten (EB, 59–63). Aber auch die affektive Komponente kommt bei „Erebus“ nicht zu kurz. So scheint Nick während dem Spiel nervös zu sein und auch unter Anspannung zu stehen, was sich an seiner physischen Reaktion zeigt: „>Zeit für den ersten Ritus.< Wieso hatte er schon wieder feuchte Hände?“ (EB 43). Ausserdem vermittelt das Spiel „Erebus“ und die Erlebnisse in dieser sekundären Welt Nick ein Glücksgefühl, das beispielsweise in folgender Textstelle zum Ausdruck kommt: „Die Welt von Erebus wird finster

und stumm. Sarius ist ausgesperrt und ein paar schreckerfüllte Sekunden lang denkt er, diesmal wird es für immer sein. Aber das ist natürlich Unsinn, er hat sich heute so bombig geschlagen. Der Bote hat gesagt, er sucht die Besten der Besten. Zu denen könnte Sarius gehören. Er weiss es. Er spürt es“ (EB, 188). Die drei Aspekte „Spannung, Emotionalität und Identifikation“ sind somit bei „Erebos“ für den Protagonisten Nick erfüllt und tragen wesentlich dazu bei, dass der Jugendliche in die virtuelle Welt abtaucht. Wären diese drei Aspekte für Nick nicht gegeben, würde er vermutlich erst gar nicht in die virtuelle Welt von „Erebos“ eintauchen. Daher sind sie ein wesentlicher Aspekt der „Schleuse zur sekundären Welt“ in *Erebos*.

Es lässt sich für die Tintentrilogie und für *Erebos* zusammenfassend festhalten, dass als Schleuse in die sekundäre Anderswelt allein das „Medium“ nicht genügt. Präziser ausgedrückt heisst das, dass das Buch-im-Buch „Tintenherz“ oder das Computerspiel-im-Buch „Erebos“ allein noch keinen Eintritt in eine Anderswelt ermöglichen. Wie bei dem medienwissenschaftlichen Konzept des Wirklichkeitstransfers und dem medienpsychologischen Konzept der Presence ist das Zusammenspiel von „Mediennutzer, Medientyp und Medieninhalt“ wichtig. Besonders die Präferenzen, Persönlichkeitsmerkmale und die kognitiven Fähigkeiten und Voraussetzungen des Mediennutzers und der Medieninhalt sind ausschlaggebend für den Eintritt in eine andere Welt und für das Öffnen der Schleuse in die parallele Anderswelt. So besitzen nicht alle Figuren die Fähigkeit des leidenschaftlichen Vorlesens in der Tintentrilogie. Bei den Jugendlichen in *Erebos* herrschen unterschiedliche Intensitätsgrade des erlebten Wirklichkeitstransfers vor und unterschiedliche Fähigkeiten zur Realitätstrennung zwischen primärer und sekundärer Realität.

Die magische Vorleserin bzw. der magische Vorleser in der Tintentrilogie sowie die Computerspielerinnen und -spieler in *Erebos* müssen ihre ganze Aufmerksamkeit auf das Buch-im-Buch respektive das Computerspiel-im-Buch und dessen Inhalt richten, um in dessen sekundäre Welt abzutauchen und die primäre Umgebung komplett um sich herum auszuschalten – wie Hackenbruch (2005) zum Konzept des Wirklichkeitstransfers ebenfalls festhält: „Damit ein Wirklichkeitstransfer stattfinden kann, muss sich der Rezipient voll auf den Medieninhalt konzentrieren. Nur so kann das Gehirn den Inhalt mit ganzer Aufmerksamkeit aufnehmen. Während dieser Phase kann der Rest der Umgebung (primäre Realität) vom Hirn kaum mehr wahrgenommen werden“ (Hackenbruch 2005, 72).

Es ist somit den Figuren Mo und Meggie oder auch Nick während ihrer Rezeption der Medieninhalte gar nicht mehr möglich, ihre primäre Welt physisch komplett wahrzunehmen. Für diesen „Wirklichkeitstransfer“ spielt der Inhalt des Computerspiels-im-Buch und des Buchs-im-Buch eine entscheidende Rolle: Bietet die Geschichte respektive das Spiel die Möglichkeit zur Identifikation? Erzeugt es Spannung und ist es emotional packend? Dies sind grundlegende Bedingungen, damit die Figuren ihre primäre Welt komplett ausschalten. Aber auch der Medientyp ist entscheidend. So werden in der Tintentrilogie nur durch gedruckte oder handgeschriebene Geschichten, Eintritte in die sekundäre Anderswelt möglich – digitale Medien werden erst gar nicht erwähnt. Bei dem Computerspiel „Erebos“ tragen die perfekt simulierten Szenerien und Spielfiguren sowie die Möglichkeit zur Interaktion zum Erleben eines Wirklichkeitstransfers bei.

Da in dieser Analysekatgorie der Zugang zur Anderswelt untersucht wurde, wird in der nächsten Analysekatgorie der Weltenwechsel zwischen primärer und sekundärer Welt in *Erebos* sowie in *Tintenherz* und *Tintenblut* untersucht. Wie werden der Wechsel und die Grenzüberschreitung zwischen primärer und sekundärer Welt inhaltlich und narrativ für die empirische Leserschaft dargestellt? Diese weiterführende Frage stellt sich nach der Darstellung der Schleuse zwischen den beiden Welten und wird daher in der nachfolgenden Kategorie erläutert.

7.3. Der Wechsel zwischen primärer und sekundärer Welt

Wie aus der vorangehenden Analysekatgorie hervorgeht, können die Protagonisten in den untersuchten Werken von einer realistisch dargestellten primären Welt in eine sekundäre mediale Welt eintauchen. Im Fall der Tintentrilogie ist sogar die entgegengesetzte Richtung möglich: Aus der sekundären medialen Welt hinter dem Buch-im-Buch, können Figuren in die primäre Welt steigen. Zentrales Merkmal des Jugendbuchs *Erebos* und der Tintentrilogie ist somit, dass die Handlungen sich in verschiedenen Diegesen abspielen. Meggies als auch Nicks primäre Welt wird jeweils als erste Diegese aufgefasst, die sekundären Welten von „Tintenherz“ und „Erebos“ repräsentieren jeweils die zweite Diegese. Die in Kapitel 7.2. erläuterten Schleusen zur sekundären Welt und die dafür notwendigen Bedingungen verknüpfen die erste und zweite Diegese. Zentral für die Geschichte in *Erebos* ist das von dem Protagonisten Nick erlebte Immersionserlebnis. Nick betritt die Welt von „Erebos“ nur mit seinem Bewusstsein, bleibt jedoch physisch in seinem Zimmer vor dem Computerbildschirm. Dagegen können die Figuren in der Tintentrilogie die Grenze zwischen primärer und sekundärer Welt physisch durch magisches Vorlesen übertreten. Wie wird der Wechsel zwischen den zwei Welten in *Erebos* und in der Tintentrilogie inhaltlich dargestellt und für die empirische Leserschaft markiert? In dieser Kategorie steht in einem ersten Schritt der Weltenwechsel in der Tintentrilogie im Mittelpunkt der Untersuchung. Anschliessend wird in einem zweiten Schritt das Abtauchen in die sekundäre Welt von „Erebos“ ebenfalls mittels ausgewählter Textpassagen in den Fokus gestellt und darauf eingegangen, wie das Immersionserlebnis inszeniert wird.

Ein zentrales Merkmal der Tintentrilogie ist die klare Trennung der primären und sekundären Welt. Ein Weltenwechsel wird der empirischen Leserschaft deutlich vor Augen geführt. Auch Siebeck (2009, 45) hält zur Erzählstruktur der Tintentrilogie fest, dass diese simpel und linear ist, indem die parallelen Welten klar getrennt sind. Siebeck weist darauf hin, dass weder unterschiedliche Zeitebenen noch eine strukturell angelegte Illusion des Infragestellens der Leserebene in der Tintentrilogie vorliegen (ebd., 45). Anders als bei *Erebos* treten innerhalb der Tintentrilogie keine häufigen kurzweiligen Wechsel zwischen der primären Alltagswelt und der sekundären medialen Welt auf. Im ersten Band *Tintenherz* bleibt die empirische Leserschaft zusammen mit den Protagonisten stets in der primären Welt und nur Figuren aus der sekundären Welt gelangen in die primäre Welt. Der erste Band *Tintenherz* stellt daher der empirischen Leserschaft nur implizit die sekundäre Welt vor. Die empirische Leserschaft lernt einerseits Figuren aus der Tintenwelt (Staubfinger, Gwin, Capricorn, Mortola, Basta) kennen, andererseits erhält die empirische Leserschaft kurze Beschreibungen von der Tintenwelt durch Capricorn, Resa, Mo und Fengolio, die mehr als vage Andeutungen zu verstehen sind und nicht nur die junge Meggie, sondern auch die empirische Leserschaft neugierig auf die Tintenwelt machen. Mo gibt beispielsweise Hinweise über die Tintenwelt, als Meggie ihn fragt, ob ihrer darin verschwundenen Mutter diese Welt gefällt: „Die Feen gefallen ihr bestimmt‘ [...] ,obwohl es launische keine Dinger sind, und die Kobolde wird sie, so wie ich sie kenne, mit Milch füttern. Ja ich glaube, das alles wird ihr gefallen ...‘ ,Und ... was wird ihr nicht gefallen?‘ Meggie sah ihn besorgt an. Mo zögerte. ,Das Böse‘, sagte er schliesslich ,es passieren viele schlimme Dinge in diesem Buch [...]“ (TH, 162–163). Mo geht jedoch nicht weiter ins Detail mit seiner Beschreibung der „Tintenwelt“, so dass Meggie und auch die empirische Leserschaft im Unklaren darüber bleiben, welche „bösen Dinge“ sich in der Tintenwelt ereignen. Ein weiteres Beispiel für Beschreibungen der Tintenwelt sind Fenoglios Bemerkungen an Meggie hinsichtlich der Landschaft der Tintenwelt:

,Weisst du, dass dieser Ort einem der Schauplätze, die ich für *Tintenherz* erfunden habe, durch aus ähnlich sieht? Nun gut, es gibt keine Burg, aber die Landschaft ringsum ist annähernd die gleiche, und das Alter des Dorfes dürfte auch fast hinkommen. Und weisst du, dass Tintenherz in einer Welt spielt, die unserem Mittelalter nicht ganz unähnlich ist? Gut, ich habe natürlich einiges hinzugefügt, die Feen und Riesen zum Beispiel, und einiges habe ich weggelassen, aber ...‘ (TH, 340)

Mittels Fenoglios Aufgreifen von Elementen aus der primären Welt in seiner Geschichte „Tintenherz“ spielt Funke in *Tintenherz* auf die Eigenschaft fiktionaler Text an: In fiktionalen Texten

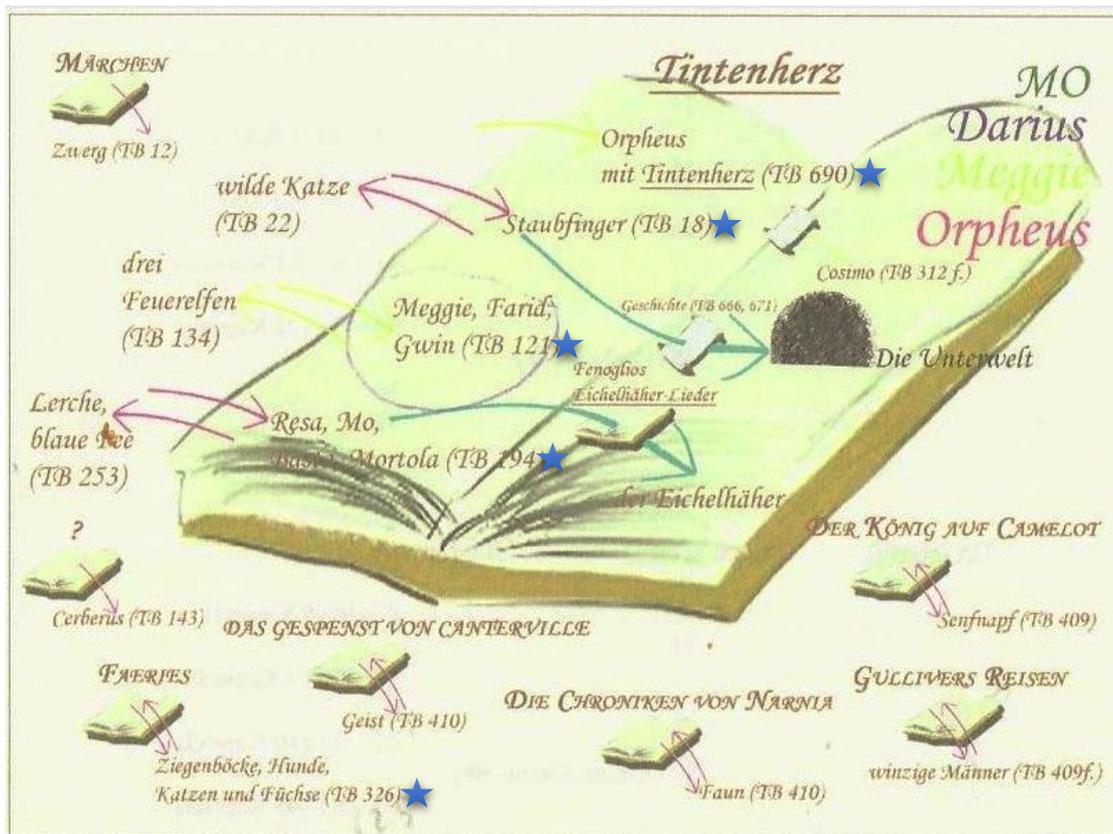


Abbildung 8: Metalepsen in *Tintenblut* (Heber 2010, 198, blaue Sterne sind eigene Ergänzung)

Aus Abbildung 7 zu den Metalepsen in *Tintenherz* geht hervor, dass in der Handlung keine Hauptfigur in die Tintenwelt reist und daher die empirische Leserschaft, wie bereits erwähnt, die Tintenwelt nur implizit durch Figuren, die aus der Tintenwelt in die primäre Welt gelangen, kennenlernt. Ausserdem verdeutlichen die Abbildungen 7 und 8 nochmals das Parallelweltkonzept, das bereits in der vorherigen Analysekatgorie erläutert wurde: Es gibt nicht nur eine sekundäre Welt, sondern mehrere, da der „magische Vorleser“ aus diversen Geschichten die Schleuse zu einer sekundären Welt öffnen kann.

Eine der wichtigsten Weltenwechsel zwischen der primären Welt und der sekundären Tintenwelt, die auch von Heber (2010) durch die grossen grünen Pfeile in der Abbildung 7 hervorgehoben wird, hat bereits vor Beginn der eigentlichen Geschichte in *Tintenherz* stattgefunden. Diese Metalepse schildert Mo in der Retroperspektive seiner Tochter Meggie und Tante Elinor – und auf diese Weise auch der empirischen Leserschaft:

Ihr Vater sah sie an. ‚Sie kamen heraus‘, sagte er. ‚Plötzlich standen sie da, in der Tür zum Flur, als wären sie von draussen hereingekommen. Es knisterte, als sie sich zu uns umdrehten – so als entfaltete jemand ein Stück Papier. Ich hatte ihre Namen noch auf den Lippen: Basta, Staubfinger, Capricorn. Basta hielt Staubfinger am Kragen gepackt wie einen jungen Hund, den man schüttelt, weil er etwas Verbotenes getan hat. [...] Ich glaube nicht, dass einer der drei begriff, was geschehen war. Ich begriff es ja auch erst viel später. Meine Stimme hatte sie aus ihrer Geschichte rutschen lassen wie ein Lesezeichen, dass jemand zwischen den Seiten vergessen hat. [...] Ich sah das Buch auf dem Teppich liegen, aufgeschlagen, so wie ich es hatte fallen lassen, und das Kissen, auf dem deine Mutter gesessen hatte. Sie war nicht da. Wo war sie? Ich rief ihren Namen, ich rief ihn immer wieder. Ich lief in alle Zimmer. Aber sie war fort.‘ (TH, 153–157)

Diese Metalepse ist deshalb von grosser Bedeutung, weil sie den Verlauf der Geschichte in *Tintenherz* prägt, wie in der ersten Analysekatgorie dargelegt wurde. Mohr (2012, 204) weist hinsichtlich dieser von Mo ausgelösten Metalepse darauf hin, dass die Metalepse Folgen für die Figurenkonstellation in den beiden Welten hat. Nicht nur die Figurenkonstellation in der primären Welt ändert sich, auch die Figurenkonstellation in der sekundären Tintenwelt. Zwar wird von Mo

zunächst in Frage gestellt, inwiefern sich tatsächlich die Figurenkonstellation in „Tintenherz“ geändert hat, da die gedruckte Geschichte nach der Metalepse nach wie vor dieselbe ist: „Aber im Buch sind sie vielleicht trotzdem noch! Glaub mir, ich habe es oft genug gelesen, seit sie herausgekommen sind. Die Geschichte handelt immer noch von ihnen – von Staubfinger, Basta und Capricorn. Heisst das nicht, es ist alles so geblieben, wie es war? Dass Capricorn noch dort ist und wir uns hier nur mit seinem Schatten herumschlagen?“ (TH, 163).

Jedoch löst ein späteres Gespräch zwischen Resa und Meggie auf, dass die Figuren Capricorn, Basta und Staubfinger nicht mehr in der Tintenwelt vorhanden sind und somit keine blossen „Schatten“ in der primären Welt darstellen: „Ist Capricorn noch dort? Bist du ihm je begegnet?“, fragte Meggie. Wie oft hatten Mo und sie sich das gefragt. *Tintenherz* erzählte schliesslich immer noch von ihm. Aber vielleicht gab es tatsächlich etwas hinter der gedruckten Geschichte, eine ganze Welt, die sich veränderte, so wie diese es tat, mit jedem Tag. *Ich habe nur von ihm gehört*, schrieb ihre Mutter. *Man redete von ihm, als sei er verweist*“ (TH, 561).

Die Figuren von „Tintenherz“ gelangen somit tatsächlich physisch in die primäre Welt und eine zentrale Regel der Weltenwanderung in der Tintentrilogie kommt auf diese Weise zum Ausdruck: Ein Austausch zwischen den beiden Welten findet statt. Wandert eine Figur oder ein Objekt von der primären Welt in die sekundäre Welt, muss im Gegenzug eine Figur oder ein Objekt aus der sekundären Welt in die primäre Welt wechseln (Siebeck 2012, 49). Auch Heber (2010, 35) weist darauf hin, dass das Geschehen in der sekundären Welt des Buches weitergeht, unabhängig davon, ob die Buchseiten von den verschwundenen Figuren aus der Geschichte noch erzählen.

Wie wird nun die Metalepse – die Weltenwanderung – in *Tintenherz* und *Tintenblut* für die empirische Leserschaft dargestellt und wie erleben die Figuren die Metalepse? Sonja Klimek (2010, 159), die im Rahmen ihrer Dissertation eine Reihe von Metalepsen in verschiedenen Romanen untersucht hat, beschreibt, dass die Metalepsen in *Tintenherz* und *Tintenblut* durch ihre sehr detaillierte Ausgestaltung und durch eine präzise Beschreibung von Gefühlen auffallen. Nicht alle auf der Abbildung 7 und 8 dargestellten Metalepsen werden konkret in ihrem Vorgehen beschrieben. Einige von Meggie, Mo und Orpheus ausgelösten Metalepsen widerspiegeln jedoch eingehend die Gefühle des „Sich-in-eine-Geschichte-Hineinversetzens“, das mentale Abdriften in eine sekundäre mediale Welt. Diese Metalepsen, welche das Gefühl des „Sich-in-eine-Geschichte-Hineinversetzens“ zum Ausdruck bringen, sind in Abbildung 7 und 8 von mir mit einem blauen Stern markiert. In der Definition zum medienwissenschaftlichen Konzept des Wirklichkeitstransfer heisst es: „Der Rezipient versetzt sich während der kommunikativen Phase in eine sekundäre (mediale) Realität, [...]“ (Hackenbruch und Steinmann 2004, 350). Genau diese kommunikative Phase wird in der Tintentrilogie detailliert an ausgewählten Metalepsen beschrieben.

In *Tintenherz* werden die durch Mo ausgelösten Metalepsen des Goldes aus „Die Schatzinsel“ (TH 193) und von Farid aus „1001 Nacht“ (TH 199) sowie die durch Meggie ausgelösten Metalepsen von Tinker Bell aus „Peter Pan“ (TH, 388) und des Schattens aus „Tintenherz“ (TH, 540) der empirischen Leserschaft detailliert beschrieben. Aus unterschiedlichen Perspektiven wird dabei erzählt, wie sich das „Hineinversetzen-in-die-Geschichte“ – der Wirklichkeitstransfer – anfühlt. Bei den Metalepsen, die Meggie auslöst, wird die Metalepse jeweils aus ihrer Sicht geschildert, wie hier beispielsweise bei der Metalepse von Tinker Bell zum Ausdruck kommt: „Sie wollte nicht an Staubfinger denken, nur an Tinker Bell und Peter Pan und an Wendy, die in ihrem Bett lag und noch nichts ahnte von dem seltsamen Jungen, [...]. Tinker Bell. Meggie flüsterte den Namen gleich zweimal, sie hatte es immer schon geliebt, ihn auszusprechen, mit diesem kleinem Stups der Zunge gegen die Zähne und dem weichen B, [...]“ (TH, 387).

Bei den von Mo ausgelösten Metalepsen wird die Perspektive der Zuhörerschaft wiedergegeben, wie exemplarisch die Metalepse des Goldes aus einer Abenteuergeschichte in Capricorns Festung zeigt:

Alles verschwand. Die roten Wände der Kirche, die Gesichter von Capricorns Männern [...]. Es gab nur Mos Stimme und die Bilder, die sich aus den Buchstaben formten wie ein Teppich auf dem Webstuhl. [...] Was hätte er ihr [Meggie] alles ins Zimmer zaubern können mit seiner Stimme, die jedem Wort einen anderen Geschmack gab und jedem Satz eine Melodie! Selbst Cockerell hatte sein Messer vergessen und die Zungen, die er abschneiden sollte, und lauschte mit abwesendem Blick. (TH, 193)

In *Tintenblut* werden ebenfalls die von Meggie ausgelösten Metalepsen von ihr selbst, Farid und Gwin (TB, 119–121) sowie ihre herbeigeführte Metalepse von Orpheus (TB, 690) aus Meggies Perspektive beschrieben. Es kommt bei diesen Metalepsen zum Ausdruck, wie sich die Metalepse aus der Sicht der Vorleserin vollzieht. Die von Orpheus ausgelösten Metalepsen von Staubfinger (TB, 18) und den Tieren aus „Faeries“ (TB, 325–326) werden wiederum aus der Perspektive der Zuhörerschaft beschrieben und geben wieder, wie betörend Orpheus Stimme wirkt. Folgende beispielhafte Textstelle zu der Metalepse von Staubfinger, zeigt dass der Vorleser Orpheus genauso wie Mo seine Zuhörerschaft in seinen Bann ziehen kann: „Und Farid lauschte und vergass die Zeit. Er spürte nicht einmal mehr, dass es so etwas überhaupt gab. Es gab nur noch Orpheus‘ Stimme, [...]. Sie liess alles verschwinden, [...]. Und die Luft roch plötzlich süß und fremd ...“ (TB, 18). Die ebenfalls von Orpheus ausgelöste Metalepse von Mo, Resa, Basta und Mortola (TB, 194) wird als einzige aus der Perspektive einer Person, die in die sekundäre Tintenwelt hinübergelesen wird, beschrieben. Aus Resas Perspektive erfährt die empirische Leserschaft, wie sich eine Metalepse für die daran beteiligte Person vollzieht:

Es war, als legte sich ein Bild, durchscheinend wie bemaltes Glas, über das, was Resa noch eben gesehen hatte – Elinors Bibliothek, die Bücherrücken, einer neben dem anderen, so sorgsam von Darius sortiert – das alles verschwamm, und ein anderes Bild wurde deutlich. Steine frassen die Bücher, Mauern, geschwärzt von Russ, ersetzten die Regale. Gras wuchs aus Elinors Holzdielen, [...]. (TB, 195)

Prägend für all die beschriebenen Metalepsen in der Tintentrilogie ist jeweils das „leidenschaftliche Vorlesen“ (vgl. Analysekatgorie 7.2.), das die Zuhörerschaft in eine Art Trance wirft. Die von Funke beschriebenen Metalepsen widerspiegeln dabei das medienpsychologische Konzept der Presence, dessen vier wesentliche Merkmale im Theorieteil dieser Arbeit beschrieben sind (vgl. Kapitel 3.2.1.). Da die Geschichten von den Vorlesern besonders „leidenschaftlich“ und „gefühlvoll“ vorgelesen werden, nehmen die Zuhörer und die Vorleser die Geschichte und dessen Inhalt als besonders lebendig wahr. Die Zuhörer und die Vorleser in der Tintentrilogie vergessen jeweils die mediale Darstellung und unterliegen der Illusion, sich an dem Ort der Geschichte aufzuhalten, Düfte dieser Welt riechen zu können oder bestimmte Bilder aus dieser Welt zu sehen. Die Zuhörer und die Vorleser scheinen schliesslich so stark in die mediale Welt einzutauchen, dass die primäre Welt in Vergessenheit gerät – „eine Immersion“ vollzieht sich.

Die vorgelesenen Geschichten, wie zum Beispiel aus „Peter Pan“ oder „Tintenherz“, werden jeweils für die empirische Leserschaft in kursiver Schrift angegeben. Kurz darauf folgt die eigentliche Metalepse der Figuren oder Objekte. Das Auftauchen oder Verschwinden der Figuren oder Objekte in der anderen Welt wird eher kurz und knapp geschildert. Dies zeigt sich zum Beispiel an der Metalepse von Tinker Bell, ausgelöst durch Meggie: „*Und wenn es für eine Sekunde zur Ruhe kam*“, flüsterte Meggie, *hast du gesehen: Es war eine ...*“ Sie sprach das Wort nicht aus. Sie folgte dem Licht nur mit den Augen, wie es hin und her schwirrte, hastig, schneller als ein Glühwürmchen und viel grösser“ (TH, 388). Auch die von Mo ausgelöste Metalepse des Goldes aus der Geschichte „Die Schatzinsel“ illustriert exemplarisch, wie plötzlich das Gold in der primären Welt erscheint:

Während er [Mo] las, was Jim Hawkins, der Junge, der kaum älter als Meggie war, als er seine schrecklichen Abenteuer erlebte, in einer dunklen Höhle sah, passierte es: *Goldstücke, die die Köpfe von George oder einem der Louis trugen, Dublonen, doppelte Guineen, Moidore und Zechinen, die Köpfe sämtlicher Könige von Europa der letzten hundert Jahre, [...], runde Stücke, viereckige Stücke, [...] ziemlich jede Art von gemünztem Gold [...].*

Die Mägde waren noch dabei, die letzten Krümel von den Tischen zu wischen, als über das blanke Holz plötzlich Münzen rollten. (TH, 193–194)

Die Gegenstände und Figuren tauchen somit ziemlich schnell nach dem beschriebenen „Immersionserlebnis“ der Vorleser, der Zuhörer und dem vollbrachten Vorleseakt auf. Ausnahmen bilden lediglich die Weltenwechsel von Resa (TB, 195) und Meggie (TB, 124) in die Tintenwelt, bei welchen die empirische Leserschaft gemeinsam mit den Figuren in die sekundäre Welt reist und daher auch die konkreten Weltenwechsel genauer beschrieben sind, wie bei der oben zitierten Textpassage bezüglich Resas Weltenwechsel zum Ausdruck kommt.

Im Gegensatz zur Tintentrilogie finden in *Erebos* innerhalb eines kurzen Handlungsabschnitts relativ viele Weltenwechsel statt. Insgesamt zwölf Mal erlebt Nick ein intensives Immersionserlebnis in der sekundären Welt von „Erebos“, was innerhalb von 268 Seiten des gesamten 485-seitigen Jugendbuchs stattfindet. Zum Vergleich: In den beiden Bänden der Tintentrilogie finden insgesamt zehn Metalepsen statt, die der empirischen Leserschaft ausführlich in ihrem Vorgang beschrieben werden¹⁹.

Die Weltenwechsel, welche ein rein mentales Immersionserlebnis von Nick darstellen, sind keine narrativen Metalepsen. Narrative Metalepsen können gemäss Klimek (2009, 8) nur in der fantastischen Literatur auftreten. Findet laut Klimek das fantastische Ereignis, wie beispielsweise das „Aus-dem-Buch-Steigen einer literarischen Figur“ (ebd., 8), gegen Ende der Geschichte eine Auflösung, wird auf diese Weise auch die Metalepse aufgelöst. Die Frage stellt sich, wie Poznanski die mentale Immersion von Nick inhaltlich und narrativ für die empirische Leserschaft darstellt.

Nick erlebt in *Erebos* ein immer stärker werdendes Abtauchen in die sekundäre virtuelle Welt „Erebos“. Dieses sich intensivierende Abdriften setzt Poznanski literarisch geschickt um und auf diese Weise wird eine Weltenwanderung zwischen primärer und sekundärer Welt innerhalb von *Erebos* inszeniert. Um im Folgenden das literarisch dargestellte Abdriften in die sekundäre virtuelle Welt zu beschreiben, wird einerseits auf die vier Stadien der Beziehung zwischen Rezipienten und Textwelt (bzw. Computerspielwelt) nach Ryan (2001) zurückgegriffen. Diese vier Stadien beschreiben die sich intensivierende Beziehung zwischen Rezipienten und Medieninhalt (vgl. Kapitel 3.2.2). Andererseits sollen auch die „Konstituten einer immersiven Erfahrung“ gemäss Ammann (2002) aufgegriffen werden, um das Immersionserlebnis von Nick – die Weltenwanderung – zu beschreiben (vgl. Kapitel 3.2.2.).

Der erste Kontakt von Nick mit der sekundären medialen Welt wird für die empirische Leserschaft deutlich markiert, indem genau geschildert wird, wie Nick die Welt von „Erebos“ wahrnimmt und seine Figur steuert, wie bereits in Kapitel 7.2. darauf hingewiesen wurde. Das Interface, die Schnittstelle zwischen Nick und seinem Computer, ist weder für Nick noch für die empirische Leserschaft ausgeblendet, wie folgender Textauszug beispielhaft illustriert: „Die **Space-Taste** war der Schlüssel zum Erfolg. Nicks Spielcharakter zerrte, zog und schob den Stamm in jede Richtung, die ihm der **Mauszeiger** vorgab“ (EB, 36, eigene Hervorhebung). Auch wird explizit erwähnt, dass Nick nicht mit den virtuellen Figuren spricht, sondern die Antwort in ein Dialogfenster tippt: „Erst als Nick den **blinkenden Cursor in der nächsten Zeile des Fensters** entdeckte, begriff er, dass eine Antwort von ihm erwartet wurde. ‚Gruss zurück‘, **tippte** er. Der Mann im schwarzen Mantel nickte. ‚Auf den Baum zu steigen, war eine gute Idee. [...] Du bist eine grosse Hoffnung für Erebos.‘ ‚Danke‘, **gab Nick ein**“ (EB 38, eigene Hervorhebung).

Bei diesem ersten Kontakt mit „Erebos“ befindet sich Nick in einem fließenden Übergang vom ersten ins zweite Stadium gemäss den Stadien der Beziehung zwischen Rezipienten und Textwelt (bzw. Computerspielwelt) nach Ryan (2001). Nick kann demnach noch leicht vom Inhalt des Spiels abgelenkt werden. So erinnert sich Nick beispielsweise an Brynne und ihre Worte, was zeigt, dass er noch gedanklich vom Spiel und dessen Inhalt abschweift: „>Es ist wahnsinnig cool, ehrlich<, äffte er in Gedanken Brynnes Stimme nach“ (EB, 34).

Wie bereits in Kapitel 7.2. angesprochen, ist Nick gleichzeitig aber auch von der perfekt simulierten Landschaft (EB, 34) und den virtuellen Figuren in „Erebos“ fasziniert. „Erebos“ bietet somit die optimale Simulation – ein wichtiger Bestandteil für ein Immersionserlebnis nach Ammann (2002). Eine weitere Bedingung für die Immersion, die Ammann (2002) aufführt, ist ebenfalls erfüllt: die Aufmerksamkeitszentrierung von Nick auf das Spiel. Es wird der empirischen Leserschaft verdeutlicht, dass Nick seiner Spielfigur starke Aufmerksamkeit schenkt: „Er konzentrierte sich auf seinen Namenlosen, der Bäumen geschickt auswich und störendes Geäst mit seinem

¹⁹ Ausgenommen sind hier die Metalepse von Staubfinger, Basta, Capricorn und Resa, die Mo nachträglich erzählt sowie Metalepsen, wie beispielsweise die Metalepse des Gespenstes aus „Das Gespenst von Canterville“ (TB 410), die der empirischen Leserschaft nicht ausführlich in ihrem Vorgang beschrieben werden. Die ausführlich beschriebenen Metalepsen sind in Abbildungen 7 und 8 mit einem blauen Stern markiert.

Stock zur Seite schlug“ (EB, 34). Es ist allerdings davon auszugehen, dass die perfekt wirkende Simulation Nicks Aufmerksamkeit ebenfalls auf das Spiel lenkt.

Nick ist zunehmend mental und emotional in der medialen Welt vertieft und entwickelt sich zum „split reader“, was Ryan (2001, 98) als wesentliches Merkmal für das zweite Stadium bezeichnet. Nick ist zwar mental und emotional in „Erebos“ unterwegs, kann in diesem Stadium aber noch kritisch zur formalen Gestaltung des Spiels Stellung nehmen, wie folgende drei Textstellen exemplarisch zeigen:

- 1) „Nur ein roter Balken für die Lebensanzeige und darunter ein blauer – vermutlich zeigte er die Ausdauer an. Nick versuchte verschiedene Tastenkombinationen, die in anderen Spielen zum Erfolg geführt hatten, doch hier bewirkten sie nichts“ (EB, 34).
- 2) „Kaum hatte Nick die Enter-Taste gedrückt, ging die Sonne auf. Jedenfalls fühlte es sich so an. Das Schwarz des Bildschirms wich einem zarten Rot, das kurz darauf in Geld- und Goldtöne wechselte“ (EB, 47).
- 3) „Hier entlang ging es zum ersten Level, vermutete Nick und steuert seine Figur, deren fehlendes Gesicht ihn mehr verstörte, als er sich selbst eingestand, zum Turm“ (EB, 48).

In den ersten beiden Stadien ist die Handlung immer noch in der primären Welt verankert, da für die empirische Leserschaft deutlich betont wird, dass Nick seine Figur steuert, die virtuelle Welt wahrnimmt und kommentiert sowie seinen Avatar bewusst gestaltet.

Erst nachdem Nick seinen eigenen Avatar fertig gestellt hat (EB, 52) gelangt Nick in das dritte Stadium der Beziehung zwischen Rezipienten und Textwelt (bzw. Computerspielwelt) gemäss Ryan (2001): das Stadium der Verzauberung. Nun erlebt Nick ein intensives Immersionserlebnis. Gemeinsam mit Nick taucht auch die empirische Leserschaft komplett in die sekundäre virtuelle Welt von „Erebos“ ein. Das dritte Stadium beginnt direkt nach der Gestaltung des Avatars im fünften Kapitel (EB, 53). Prägend für den Wechsel vom zweiten ins dritte Stadium ist, dass nicht mehr eine personale Erzählung aus der Perspektive von Nick und das epische Präteritum vorherrschen. An dessen Stelle treten die personale Erzählung aus der Perspektive von Nicks Avatar „Sarius“ und das epische Präsens. Damit einhergehend werden keine Schnittstellen zwischen Nick und dem Computer mehr erwähnt und es wird nicht mehr explizit aufgeführt, dass Nick seine Antworten in ein Dialogfenster eintippt. Gemäss dem medienpsychologischen Konzept der Presence gerät bei einem Immersionsprozess die mediale Umgebung in Vergessenheit (vgl. Kapitel 3.2.1), was Poznanski durch die fehlende Nennung der Schnittstellen zwischen Nick und seinem Computer erzähltechnisch umsetzt. Zur Illustration sind folgende zwei Textausschnitte aus dem Stadium 1/2 und Stadium 3 vergleichend aufgeführt:

- Stadium 1/2: „Irgendwo hier **musste** ein Bach sein. **Nick** hört es rauschen und beendet die Rast“ (EB, 35, eigene Hervorhebung).
- Stadium 3: „**Sarius hat** den Waldrand erreicht und Beeren entdeckt, die im Schatten der Bäume wachsen. **Kann** er sie sammeln? Er kann“ (EB, 53, eigene Hervorhebung).

Der Eintritt in die virtuelle sekundäre Welt ist somit fortan für die empirische Leserschaft an der wechselnden Perspektive des personalen Erzählers und an der wechselnden Zeitform zu erkennen. Ausserdem wird Nicks Abdriften in die sekundäre Welt jeweils mit einem neuen Abschnitt und einigen einleitenden Sätzen der empirischen Leserschaft verdeutlicht, wie beispielsweise folgende Textstelle zeigt:

Er [Nick] wartete minutenlang voller Nervosität darauf, dass das Schwarz des Bildschirms verschwinden und die rote Schrift erscheinen würde. Merkte erst [sic], dass er die Luft angehalten hatte, als er sie beim Starten des Spiels erleichtert ausstiess.

Die nächtliche Landschaft ist ihm fremd – das ist nicht der Wald, in dem er den Grabräuber erschlagen, [...] hat. [...] Sarius fällt ein, dass er noch nicht überprüft hat, [...]. (EB, 73)

Auch folgende Textpassage illustriert, wie die empirische Leserschaft durch kurze Hinweise auf den nachfolgenden Aufenthalt in der sekundären Welt eingeführt wird: „**Computer an. DVD**

rein. Kopfhörer auf. Gespannte Sekunden des Wartens, bis das Programm startet. „Sarius“, flüstert eine geisterhafte Stimme“ (EB, 93, eigene Hervorhebung).

Die Verwendung des epischen Präsens, die erfolgt, sobald sich Nick als Sarius in der virtuellen Welt aufhält, ist einen Kunstgriff, den Poznanski gezielt einsetzt (vgl. Kapitel 2.1.). Poznanski bringt dadurch die Unmittelbarkeit des Spiels und das komplette Versunkensein in der medialen Welt des Protagonisten für die empirische Leserschaft zum Ausdruck. Ausserdem unterstreichen die Verwendung des epischen Präsens und die personale Erzählung anhand Sarius, dass Nick sich im dritten Stadium der Beziehung zwischen Rezipient und Medieninhalt gemäss Ryan (2001) – der Verzauberung – befindet. Nick erlebt nun eine komplette Immersion. Erst ab diesem dritten Stadium sind wirklich zwei parallelen Welten in *Erebos* vorhanden, zwischen denen der Protagonist Nick respektive Sarius hin und herwechselt.

Nicks Wechsel vom zweiten in das dritte Stadium, nachdem er seinen Avatar ausgestaltet hat, zeigt, dass eine wichtige Bedingung für Immersion nach Ammann (2002) in „Erebos“ erfüllt wird: die Performanz. Nick konsumiert nicht nur passiv, sondern ist auch aktiv in das Geschehen involviert. Er kann aktiv in das Geschehen in „Erebos“ eingreifen und seine Figur nach seinem Geschmack selbst gestalten, was die Immersion in die virtuelle Welt verstärkt. Nick konnte zudem keine Identifikation mit der Spielfigur im ersten/zweiten Stadium aufbauen, denn das zuvor fehlende Gesicht seiner namelosen Spielfigur hinderte Nick, komplett in die virtuelle Welt zu versinken (EB, 48). Die hohe Bedeutung der Identifikation für das Immersionserlebnis wurde bereits in der zweiten Analysekategorie, Kapitel 7.2. „Die Schleuse zur Anderswelt“, erläutert.

Schliesslich ist der Aspekt der „Telepräsenz“ als Bestandteil der immersiven Erfahrung zu nennen, der gemäss Ammann (2002) dazu führt, dass sich der Erlebnis- und Handlungsraum nicht mehr nur auf den eigenen physischen Körper und die unmittelbare Umgebung beschränkt. Dieser Aspekt kommt ebenfalls bei Nicks Abtauchen in die sekundäre Welt zum Ausdruck, sobald er sich im dritten Stadium der Immersion nach Ryan (2001) befindet. Einerseits erlebt er Abenteuer in „Erebos“, andererseits sind Gefühle mit seinen Erlebnissen in „Erebos“ verbunden, die ihn mehr und mehr an das Spiel binden (vgl. Kapitel 7.2). Folgende Textpassage zeigt, dass Nick mittels seinem Avatar Sarius in der sekundären Welt Erfolgserlebnisse genießt: „Wann hat er sich das letzte Mal so gut gefühlt? Er weiss es nicht. Muss länger her sein, ein Jahr vielleicht oder zwei. Schwungvoll, mit jeder Menge Gold in der Tasche, tritt Sarius auf die Strasse heraus. Mal sehen, was die weisse Stadt sonst noch hergibt“ (EB, 183, eigene Hervorhebung). In dieser Textpassage vermischen sich stark die Gefühle von Nick und die Aktivitäten von Sarius, so dass nicht ganz klar ist auf wen sich das im Zitat hervorgehobene „er“ bezieht – ob auf Nick oder Sarius. Es muss sich jedoch auf Nick beziehen, da er seinen Avatar führt und die Erlebnisse seines Avatars affektiv wahrnimmt. Nicks emotionsbetonte Verarbeitung der Erlebnisse mittels seines Avatars Sarius widerspiegeln auch Hackenbruchs Aussage, dass Kinder und Jugendliche angenehme oder unangenehme Gefühle ihm Rahmen ihrer Medienrezeption tatsächlich miterleben (2005, 103). Gemäss dem medienpsychologischen Konzept der Presence unterliegt Nick ganz der Illusion sich in der virtuellen Welt tatsächlich aufzuhalten und mit den virtuellen Spielfiguren in „Erebos“ in einer Interaktion zu stehen. Dies unterstreicht auch folgende Textstelle: „Prompt wird er unterbrochen, wie immer ist es die Aussenwelt, die stört. Sein Handy. Jamie. Sarius ignoriert es. Er hat zu tun, er muss aus der Stadt raus“ (EB, 222). Es wird deutlich, dass Nick sich vollständig mit Sarius identifiziert und sich komplett in die virtuelle Welt transferiert fühlt – schliesslich ist es Nicks Handy, das stört, jedoch ignoriert er es als Avatar Sarius.

Das vierte und letzte Stadium, welches gemäss Ryan (2001) eher selten vorzufinden ist, ist die Abhängigkeit. Nick erlangt auch dieses letzte Stadium. Nick ist nicht nur von starker Müdigkeit durch das nächtliche Computerspielen geprägt (EB, 202, 250, 273), Nicks Gedanken kreisen zunehmend darum, möglichst schnell wieder in die Welt von „Erebos“ abzutauchen und sich dort um Sarius und seine Aufgaben zu kümmern, wie folgender Ausschnitt aus Nicks Basketball-Training exemplarisch zeigt: „Soll ich dich zum Korb heben, Dunmore, oder brauchst du eine Trittleiter?“, brüllte Bethany. Nein. Er brauchte ein neues Schwert und ein Upgrade seiner Spezialfähigkeiten. Der Arenakampf rückte immer näher, [...]“ (EB, 283).

Einhergehend mit Nicks zunehmender Abhängigkeit, werden die Wechsel in die sekundäre Welt auch nicht mehr mit kurzen einleitenden Sätzen für die empirische Leserschaft markiert, so dass klar ist, dass Nick das Spiel startet oder den PC anschaltet (EB, 73, 93, 124). Die Wechsel in die virtuelle Welt erfolgen abrupt und ohne Anmerkung, dass Nick das Spiel startet (EB, 151, 166, 187, 220, 237, 267, 280, 284, 298), wie hier exemplarisch zu erkennen ist:

Nick verliess die Klasse. Er beeilte sich ein bisschen zu sehr, um cool und sicher zu wirken, das war ihm klar. Aber egal. Mr Watson hatte die Pistole nicht erwähnt. Das war die Hauptsache.

„Gibt es Neuigkeiten, die du mir berichten kannst?“ Sarius steht dem Boten an einem völlig unbekanntem Ort gegenüber. (EB, 280)

Die primäre und sekundäre Welt interferieren insofern miteinander, dass das Spiel Aufgaben von der sekundären Welt in die primäre Welt den Spielerinnen und Spielern in Auftrag gibt: „Diesmal ist es eine Aufgabe, die Nick Dunmore zu erfüllen hat. Macht er seine Sache gut, wirst du eine Sieben. Damit befändest du dich schon in gehobener Gesellschaft“ (EB, 224). Aber auch Nick trägt mittels seines Avatars Sarius seine Wünsche aus der primären Welt in die sekundäre Welt hinein: „„Nick Dunmore wünscht sich, dass Emily Carver sich von Eric Wu trennt. Er wünscht sich, dass die beiden kein Paar mehr sind.“ Schweigen. Der Bote legt in einer nachdenklichen Geste seine langen Finger ans Kinn. [...] Als Sarius schon nicht mehr daran glaubt, antwortet der Bote endlich. „Emily Carver sagst du. Gut. [...]““ (EB, 249).

Auf diese Weise beginnen die Grenzen zwischen den beiden Welten zu verfließen. Ausserdem stossen die beiden Welten aufeinander, wenn Nicks Aufenthalt in der sekundären Welt durch seine Eltern gestört wird, die ihn zum Beispiel rufen (EB, 70) oder an seine Zimmer Tür klopfen (EB, 164).

Physische Bedürfnisse – wie das nach Schlaf oder Essen – stören das Immersionserlebnis. Sie führen dazu, dass Nick aus der sekundären virtuellen Welt nach und nach mental und emotional austritt. Diesen Austritt erkennt die empirische Leserschaft an den wieder erwähnten Schnittstellen zwischen Nick und seinem Computer, an den Beschreibungen, dass Nick seine Figur steuert, an dem personalen Erzähler, der die Geschehnisse aus der Sicht von Nick und nicht Sarius wiedergibt sowie an dem epischen Präteritum (siehe die Hervorhebungen in der nachfolgenden Textpassage) – obwohl sich Nick eigentlich bereits im dritten Stadium der Beziehung zwischen Rezipienten und Textwelt (bzw. Computerspielwelt) nach Ryan (2001) zu diesem Zeitpunkt befindet:

Nicks Augen brannten, [...]. Eine Pause schien eine gute Idee zu sein. Essen schien eine gute Idee zu sein. [...] Er starrte auf den **Bildschirm**, die Strassen der Stadt, sein elfisches Ich. Konnte sich nicht losreissen. [...] Nicks Blase fühlte sich an wie kurz vor dem Zerplatzen. Er musste aufs Klo, [...]. Nur noch schnell Sarius in Sicherheit bringen. [...] **Er liess Sarius laufen, laufen, laufen**. (EB, 185, eigne Hervorhebungen)

Die Textstelle zeigt, dass Nicks physische Bedürfnisse mit dem Immersionserlebnis intervenieren und Nick aus der Immersion heraustreten lassen. Ansonsten ist es das Spiel, das Nicks Austritt steuert. Nick selbst kann das Spiel nicht speichern: „Wo konnte er das Spiel speichern und beenden? Bis jetzt, fiel ihm auf, hatte er das noch nie getan. Das Spiel hatte ihn hinausgeworfen oder zwangspausieren lassen, von selbst hatte er es noch nie verlassen. Wahrscheinlich war das gar nicht vorgesehen“ (EB, 185).

Das Zwangspausieren und auch der endgültige Rauswurf von Sarius respektive Nick aus dem Spiel lösen bei ihm Alpträume in Bezug auf seine Erlebnisse in „Erebus“ aus (EB, 194 und 305). Diese Träume zeigen, dass die Erlebnisse in „Erebus“ Nick unbewusst emotional stark beschäftigen.

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass sowohl inhaltlich als auch erzähltechnisch der Weltenwechsel zwischen primärer und sekundärer Welt in *Erebus* und der Tintentrilogie völlig unterschiedlich dargestellt wird. In der Tintentrilogie dominiert das Prinzip der narrativen Metalepse; die empirische Leserschaft erfährt den Weltenwechsel sehr detailliert, es finden jedoch relativ wenig Weltenwechsel statt. In *Erebus* dagegen taucht Nick häufig in die sekundäre Welt ein – gemeinsam mit der empirischen Leserschaft – um aber nach einem kurzen Aufenthalt wieder

zurückzukehren. Charakteristisch für die Weltenwanderung in *Erebos* ist der Zeitenwechsel vom epischen Präteritum ins epische Präsens, wodurch Nicks intensives Immersionserlebnis noch deutlicher zum Ausdruck gebracht werden soll.

7.4. Die Wahrnehmung der primären Alltagswelt und der sekundären Buch- bzw. Computerspielwelt durch die Figuren

Durch den Kontakt der Figuren mit einer Welt hinter dem Buch-im-Buch bzw. mit einer Welt im Computerspiel-im-Buch entsteht eine „Fiktion in der Fiktion“. Die folgende Analysekategorie untersucht Poznanskis und Funkes Konzepte von „Realität“ und „Fiktion“. Ich konzentriere mich dabei auf die Figuren, wie sie diese Konzepte auffassen und hinterfragen. Denn in *Erebos* und in der Tintentrilogie führt die Grenze zwischen der Diegese der primären Alltagswelt und der sekundären Buch- bzw. Computerspielwelt durch ihre Durchlässigkeit zu Verwirrungen, so dass die Konzepte „Realität“ und „Fiktionalität“ innerhalb der Geschichten zunehmend in Frage gestellt werden und eine Auseinandersetzung diesbezüglich bei den Figuren angeregt wird.

Für ihre in den Geschichten thematisierten Konzepte – „Realität“ und „Fiktion“ – stellen Poznanski und Funke die zwei parallelen Welten in starken Kontrast zueinander. Die primäre Alltagswelt – die erste Diegese in beiden Werken – widerspiegelt den lebensweltlichen Bereich der empirischen Leserschaft, „den wir tagtäglich mit unseren fünf Sinnen erfahren und über den wir als kulturelle Gemeinschaft weitgehend übereinstimmende Vorstellungen haben“ (Ammann 2002, 23). Diese primäre Alltagswelt wird für die empirische Leserschaft realitätsnah dargestellt und die Figuren betrachten ihre primäre Alltagswelt als „Realität“. So bezeichnet beispielsweise Elinor in *Tintenherz* die primäre Welt als „richtiges Leben“, was impliziert, dass die sekundäre Buchwelt etwas „Erfundenes“ und „Fiktives“ für die Figuren sein muss, wie sich im Gespräch zwischen Mo und Elinor zeigt: „Zurückkehren in seine Geschichte, das ist das Einzige, was er [Staubfinger] sich wünscht. Er fragt nicht mal, ob die Geschichte für ihn ein gutes Ende nimmt!“ „Nun, das ist im **richtigen Leben** nicht anders“, stellte Elinor mit düsterer Miene fest“ (TH, 161, eigene Hervorhebung). Und auch Mo erachtet die primäre Welt gegenüber den sekundären medialen Buchwelten als „Wirklichkeit“: „Meggie, nimm den Kopf aus diesen Büchern, oder du wirst bald nicht mehr unterscheiden können zwischen dem, was du dir vorstellst, und der **Wirklichkeit!**“ (TB, 50, eigene Hervorhebung). Und auch in *Erebos* bezeichnet Nick seine primäre Welt als „Realität“, als ihn der „Erebos“-Bote auffordert, eine Aufgabe in seiner primären Welt zu erledigen, worauf Nick wie folgt antwortet: „Das heisst, ich muss deinen Auftrag in London erfüllen? In der **Realität?**“ (EB, 81, eigene Hervorhebung).

Die sekundäre Welt – die zweite Diegese in beiden Werken – repräsentiert im Gegensatz zur primären Welt eine mediale Buch- bzw. Computerspielwelt, die die Figuren innerhalb des Textes als erfunden und fiktiv wahrnehmen und somit eine „Fiktion in der Fiktion“ darstellen. In der sekundären medialen Welt dominieren fantastische Elemente, wodurch der erwähnte Kontrast zur primären Welt entsteht. Dabei bestätigt sich Nickel-Bacons Aussage, dass bei der Ausgestaltung der fantastischen sekundären Welt die Autorinnen und Autoren gern auf Elemente aus Mythen und Märchen zurückgreifen, aber auch eigene Elemente für ihre Anderswelten kreieren (2006, 43) (vgl. Kapitel 4.2.1). So leben in der mittelalterlich geprägten Tintenwelt beispielsweise Zwerge, blaue Feen (TH, 551), Nixen (TB, 30) und bienenähnliche Feuerelfen (TB, 31). Der unsterbliche „Schatten“ aus der Tintenwelt, der gnadenlos allen Lebewesen den Tod bringt, ist dagegen eine Erfindung von Funke (TH, 405). Die virtuelle Computerspielwelt „Erebos“ bewohnen Gnome (EB, 48), Riesenskorpione (EB, 127) und etliche Völker und Gattungen wie Elfen, Zwerge, Katzenmenschen oder Echtenmenschen (EB, 48). Ausserdem greift das Spiel auf Figuren aus der griechischen Mythologie zurück (EB, 381) und auch der Name „Erebos“ hat seinen Ursprung in der griechischen Mythologie, in der er der Gott der Finsternis und deren Personifizierung ist (EB, 122). Es ist anzunehmen, dass Poznanski mittels der fantastischen Computerspielwelt den aktuellen Boom fantastischer Computerspiele aufgreift, wie beispielsweise von *World of Warcraft* oder *Diablo*.

In beiden Werken wird der Kontrast zwischen den Welten durch die Namensgebung der Figuren verstärkt. In der primären Welt dominieren der empirischen Leserschaft vertraute Namen wie Mo und Meggie bzw. Nick und Emily, in der sekundären Welt dagegen fantastische Namen wie Staubfinger und Capricorn bzw. Sarius, Sapujapu und BloodWork.

Da die primäre Welt die lebensweltliche Umgebung der empirischen Leserschaft widerspiegelt, ist davon auszugehen, dass wie die empirische Leserschaft auch die Figuren der primären Welt einen „Fiktionsvertrag“ gegenüber dem Buch-im-Buch bzw. dem Computerspiel-im-Buch eingehen (vgl. Kapitel 2.1.).

In *Erebos* zeigt sich in verschiedenen Textpassagen, dass Nick sich komplett auf das Computerspiel konzentriert (vgl. Analysekatgorie 7.2. und 7.3.), aber die sekundäre mediale Welt stets seiner primären Welt unterordnet und somit diese beiden Welten einander nicht gleichsetzt. So meint beispielsweise Nick, dass das Computerspiel „Erebos“ einen Softwarefehler aufweisen muss, da es seinen erfundenen Namen „Tomas Martinson“ nicht akzeptiert und seinen richtigen Namen verlangt (EB, 45). Übernatürliches spricht er dem Spiel nicht zu, er nimmt das Spiel als „Fiktion“ wahr. Dies verdeutlicht auch die Textpassage, als das Spiel von Nick verlangt, keine Informationen aus dem Spiel in der Familie oder im Freundeskreis zu verbreiten: „Als ob du das mitbekommen würdest, dachte Nick und tippte ‚Okay‘“ (EB, 47). Auch im weiteren Verlauf der Geschichte, als Nick bereits eine intensive Immersion in die Welt von „Erebos“ erlebt und komplett von „Erebos“ verzaubert ist (vgl. Kapitel 7.3.), kann Nick noch zwischen sekundärer medialer Welt und „echtem Leben“ – der primären Welt – deutlich unterscheiden. Das zeigt sich in folgenden Gedanken von Nick: „*Bleib mir vom Leib, Nick. Im Internet und im echten Leben*“ (EB, 190). Nicks Betonung von „echtem“ Leben weist darauf hin, dass er die sekundäre virtuelle Welt der primären Welt unterordnet. Für Nick bleibt das Computerspiel ein erfundenes Spiel, auf das er sich aber bei der Rezeption einlassen und so für eine Zeit lang die primäre Welt um sich herum vergessen kann. Er verzichtet dabei bewusst darauf, Ungläubigkeit gegenüber der Welt „Erebos“ zu zeigen. Bei Nick widerspiegelt sich somit der Fiktionsvertrag, den auch die empirische Leserschaft bei der Rezeption fiktiver Inhalte eingeht.

In der Tintentrilogie gerät der „Fiktionsvertrag“ der Figuren durch die narrative Metalepse ins Wanken, denn „[die] Grenzen, die der Autor mit dem Leser im Rahmen eines ‚Fiktionsvertrages‘ [...] festlegt, und die üblicherweise als undurchlässig gelten, werden überschritten - und zwar in verschiedene Richtungen“ (Richter 2009b). Beim leidenschaftlichen Vorlesen in der Tintentrilogie, bei dem ein Austausch von Objekten und Personen zwischen primärer Alltagswelt und sekundärer medialer Welt stattfindet, wird genau diese Grenze zwischen erster und zweiter Diegese überschritten. Diese Grenzüberschreitung löst in der Tintentrilogie Zweifel bei den Figuren der primären Welt bezüglich ihrer Wahrnehmung der primären Alltagswelt – die „Wirklichkeit“ und das „richtige Leben“ – und der sekundären Buchwelt – eine „fiktive und erfundene Welt“ – aus.

Die Zweifel äussern sich in *Tintenherz*, als Mo Meggie und Elinor von seinen magischen Vorlesekünsten erzählt. Einerseits vermutet Mo, dass die Figuren Capricorn, Basta und Staubfinger nicht wirklich aus dem Buch „Tintenherz“ verschwunden und bloss „Schatten“ in der primären Welt sind. Andererseits spielt Mo mit dem Gedanken, dass hinter der gedruckten Geschichte vielleicht doch eine sich wie die primäre Welt wandelnde Welt steckt (TH, 163) (vgl. Kapitel 7.3). Die Zweifel an der reinen „Fiktivität“ der Welt hinter den Buchstaben sowie die Überlegungen bezüglich ihres Verhältnisses zur primären Welt lösen bei Mortimer und Elinor ein Kopfzerbrechen aus (TH, 163–164). Meggie dagegen beschäftigt diese Hinterfragung der eigenen primären Welt und ihr Verhältnis zur sekundären Welt nicht. Sie ist vielmehr in Gedanken darüber versunken, wie diese „Tintenwelt“ aussieht, in die ihre lang vermisste Mutter verschwunden ist (TH, 162). Im Vergleich zu *Erebos* werden in der Tintentrilogie gegenüber den fantastischen Ereignissen – den magischen Vorlesekünsten und die damit verbundene Grenzüberschreitung – keine Zweifel ausgesprochen. Meggie und auch Elinor akzeptieren, dass die Grenzen ihres Fiktionsvertrags überschritten werden, als Mo ihnen von seinen magischen Vorlesekünsten und dessen Konsequenzen erzählt.

Die Metalepse hebt in der Tintentrilogie nicht nur die Grenze zwischen primärer und sekundärer Welt auf, sondern sie löst gemäss Heber (2010, 32) eine Problematik aus, die prägend für die

gesamte Tintentrilogie ist: Für die empirische Leserschaft sind in der Tintentrilogie Mo, Meggie, Capricorn oder auch Staubfinger allesamt Figuren. Aus der Perspektive von Mo und Meggie sind Staubfinger und Capricorn ebenfalls Figuren, die aus „Tintenherz“ stammen (Heber 2010, 32). Mo und Meggie dagegen nehmen sich selbst nicht als Figuren einer Geschichte wahr, sie sehen sich als Personen. Staubfinger und Capricorn sehen sich ebenfalls als Personen, müssen aber durch ihren metaleptischen Wechsel in die primäre Welt erkennen, dass sie Figuren von „Tintenherz“ sind (Heber 2010, 32). So fühlt sich Staubfinger wie eine Person, weiss nun allerdings von seiner Gemachtheit. Heber (2010, 36) weist darauf hin, dass auch Mo erkennt, dass Staubfinger eine Figur ist, aber Gefühle wie eine Person besitzt, wie sich in folgendem Textausschnitt zeigt: „[...] doch aus einer Geschichte herauszurutschen und sich plötzlich in unserer Welt wiederzufinden scheint nicht glücklich zu machen. Staubfinger hat es das Herz gebrochen“ (TH, 169).

Staubfingers Dilemma hinsichtlich seiner „Fiktivität“ wird insbesondere ersichtlich, als er wie eine „richtige“ Person sein Ende nicht erfahren will, obwohl er dies in „Tintenherz“ nachlesen könnte: „Womöglich würde er [der Autor Fenoglio] mir noch erzählen, wie meine Geschichte ausgeht“, murmelte er. Ungläubig sah Meggie ihn an. „Das weisst du nicht?“ [...] „Was ist daran so besonders, Prinzessin?“, fragte er mit leiser Stimme. „Weisst du etwa, wie deine Geschichte ausgeht?“ Darauf wusste Meggie keine Antwort“ (TH, 266).

Da Meggie Staubfinger als eine literarische Figur wahrnimmt, muss sie gemäss Heber (2010, 38) erst noch in ihr Denken integrieren, dass Staubfinger dadurch nicht automatisch auch den Verlauf seiner Geschichte kennt und dass er sich wie sie als Person fühlt.

Als Meggie in die Tintenwelt reist, nimmt sie sich nun bewusst als Figur wahr und wird wie Staubfinger ein Teil der Geschichte von „Tintenherz“ (Heber 2010, 56): „Ja, sie war tatsächlich zwischen die Worte geschlüpft, wie sie so oft schon in Gedanken getan hatte. Doch sie würde nicht die Haut einer Figur überstreifen müssen, von der das Buch ihr erzählte – nein, sie selbst würde es sein, die mitspielte, sie selbst. Meggie“ (TB, 121).

Und auch Mo erkennt in der Tintenwelt, dass nun Meggie und er Figuren von „Tintenherz“ sind, die von dem Autor Fenoglio fremdgesteuert werden können. Fenoglio hält somit ihr Schicksal in den Händen, da er stets die Geschichte durch sein Schreiben als Autor beeinflussen kann (Heber 2010, 53): „Hast du die Angst auf seinem Gesicht gesehen?“ flüsterte Meggie ihm zu. „Genau so hat Fenoglio es geschrieben.“ „Ja, selbst der Natternkopf muss die Rolle spielen, die Fenoglio ihm geschrieben hat“, erwiderte Mo. „Aber wir auch, Meggie. Gefällt dir der Gedanke?““ (TB, 633).

Obwohl in *Erebos* keine Metalepse stattfindet, verwischen sich auch dort die Grenzen zwischen den Diegesen der primären Alltagswelt und sekundären medialen Welt. Das Computerspiel greift in die primäre Welt ein, indem es scheinbar die Gedanken der Spielerinnen und Spieler lesen kann (EB, 236) und Aufgaben in die primäre Alltagswelt verlagert. Für Nick sorgt dies für Verwunderung, jedoch – wie bereits beschrieben – bleibt „Erebos“ für ihn ein faszinierendes virtuelles Computerspiel: „Warum kapierte Jamie nicht, dass alles ein Spiel war? Gerade weil es immer wieder in die Wirklichkeit hinüberschwappte, war es so faszinierend [...]“ (EB, 230). Anders ist das bei anderen Spielerinnen und Spielern von „Erebos“. Sie nehmen „Erebos“ als etwas „Wirkliches“ wahr und setzen es gewissermassen mit ihrer primären Welt gleich. Dies äussert sich beispielsweise bei Rashid (ein Mitschüler von Nick), der die letzte Aufgabe des Boten, den Endkampf gegen Ortolan, in der primären Welt in die Tat umsetzen will. Jedoch wird er von Nick gestoppt. Rashid vermischt primäre und sekundäre Welt, wie sich in seiner Angst vor dem virtuellen „Erebos“-Boten widerspiegelt: „Der Bote würde mich umbringen.“ „Siehst du hier irgendwo einen Boten? Einen Ork? Einen Troll? Das hier ist echt, Rashid, und wirst ganz echt ins Gefängnis gehen, für ganz echte Beihilfe zum Mord!“ (EB, 452). Helen vermischt besonders stark die primäre und sekundäre Welt. Sie ist bereit, den Endkampf des „Erebos“-Spiels in der primären Welt auszuführen und Ortolan zu erschiessen (EB, 457–464). Ausserdem nimmt sie sich in der primären Welt als ihren Avatar „BloodWork“ wahr: „Nenn mich nicht Helen“, sagte sie. „Ich bin BloodWork“ (EB, 465). Anhand der Figur Helen widerspiegelt sich die Aussage des Medienwissenschaftlers Steinmann (2008), dass sich insbesondere bei Jugendlichen primäre und sekundäre Realität vermischen können, indem Kinder und Jugendlichen bewusst und unbewusst

Aspekte aus der künstlichen, medialen Wirklichkeit in die eigene, tatsächliche Wirklichkeit übertragen (vgl. Kapitel 3.1.3). Ihr Selbstbewusstsein und ihre Kampfbereitschaft aus ‚Erebos‘, die Helen als BloodWork gewonnen hat, überträgt sie in die primäre Welt und ist bereit auch in der primären Welt eine Person zu töten.

In *Erebos* ist die sekundäre mediale Welt ‚Erebos‘ allerdings klar der primären Welt untergeordnet. Helen, der ein starkes Immersionserlebnis in ‚Erebos‘ widerfährt und das Spiel der primären Welt gleichsetzt, erhält eine psychiatrische Behandlung (EB, 476). Ausserdem existiert das Spiel am Ende der Geschichte nicht mehr (EB, 469).

Die Frage nach dem Verhältnis der primären und sekundären Welt wird in der Tintentrilogie dagegen auf die Spitze getrieben, indem die Figuren Mo, Meggie und Resa im letzten Band der Tintentrilogie, *Tintentod*, in der Tintenwelt wohnen bleiben. Das zeigt, dass die primäre Welt – trotz der Bezeichnung als ‚richtiges Leben‘ oder ‚Wirklichkeit‘ durch Mo und Elinor – nicht mehr oder weniger ‚wirklich‘ für die Figuren ist, sondern ebenfalls eine Welt darstellt, die parallel zur primären Welt existiert und daher eher als eine gleichberechtigte statt als eine untergeordnete Welt zu bezeichnen ist. Dass die sekundäre Welt mehr als eine reine ‚Geschichte‘ ist, wird auch dadurch gezeigt, dass das Geschehen in der Tintenwelt über die Handlung im Buch-im-Buch ‚Tintenherz‘ hinausgeht. Bei manchen Geschöpfen in der Tintenwelt muss sich Fenoglio – der Autor von ‚Tintenherz‘ – eingestehen, dass er nicht weiss, ob sie tatsächlich seiner Feder entsprungen sind (TB, 150). Und obwohl Fenoglio mit seinen Worten die Tintenwelt kreierte hat und stets Einfluss auf sie nehmen kann, steht der Tod als finale Instanz über Fenoglio, wie Heber (2010, 60) darauf hinweist. Diese Tatsache muss einerseits Fenoglio selbst erkennen: ‚Ich bin nicht länger ihr Verfasser. Nein! Der Tod ist es, der Sensenmann, der Kalte König, nenn ihn wie du willst. Es ist sein Tanz, und egal, was ich schreibe, er nimmt meine Worte und macht sie sich zu Dienern‘ (TB, 675). Andererseits erkennt auch Meggie die Macht des Todes, der in beiden Welten herrscht, als die aus der Tintenwelt herausgelesenen Geschöpfe (Feen, Kobolde, Elfen) in Elinors Garten sterben: ‚Fein wie Staub hatte sie das Gras im Garten bedeckt, graue Asche, [...]. Und Meggie hatte begriffen, dass es wohl keine Rückkehr vom Tod gab, auch nicht für Geschöpfe, die nur aus Worten erschaffen worden waren‘ (TB, 39).

Der Dichter und magische Vorleser Orpheus betrachtet die primäre Welt und auch die sekundären Buchwelten als Geschichten, wobei er sie als parallele, gleichberechtigte Welten definiert: ‚Wer hat dich [Staubfinger] nur hierher gelesen, in diese trübsinnigste aller Geschichten?‘ (TB, 12). Heber (2010, 34) weist darauf hin, dass in der Tintentrilogie generell die Wörter ‚Geschichte‘ und ‚Welt‘ synonym gebraucht werden. Folgende Textpassage (ein Gespräch zwischen Resa und Meggie) illustriert diese synonyme Verwendung: ‚*Er muss dir nicht Leid tun. Er ist in keiner schlechten **Geschichte** gelandet. Ist Capricorn noch dort? [...] Man redet von ihm, als sei er verweist. Doch es gab andere, ebenso schlimm wie er. Es ist eine **Welt** voller Schrecken und Schönheit und [...] ich konnte Staubfingers Heimweh immer gut verstehen*‘ (TH, 560–561, eigene Hervorhebung). Die synonyme Verwendung von ‚Welt‘ und ‚Geschichte‘ lässt darauf deuten, dass die sekundäre Welt gleichberechtigt zur primären Welt steht und ebenso eine mögliche ‚Realität‘ für die Figuren repräsentiert.

In *Erebos* und auch in der Tintentrilogie findet ein Spiel mit den Konzepten ‚Wirklichkeit‘ und ‚Fiktion‘ statt und die Figuren – als auch die empirische Leserschaft – werden zu einer Auseinandersetzung mit diesen Konzepten angeregt. Die Metalepsen, wie sie in der Tintentrilogie stattfinden, konfrontieren die empirische Leserschaft gemäss Klimek (2009, 18) mit folgender Frage, die besonders im Zeitalter der zunehmenden Medialisierung von Bedeutung ist: ‚Bin ich ‚realer‘ als die fiktiven Figuren, über die ich Romane lese oder Filme schaue, und die sich selbst vielleicht auch ganz ‚real‘ vorkommen?‘ (Klimek 2009, 18). Insofern wird die Aufmerksamkeit auf die Widersprüche zwischen Sein und Schein, Fiktion und Realität gelenkt und die empirische Leserschaft zur Lösung des Widerspruchs angeregt.

Auch in *Erebos* wird direkt auf die Auseinandersetzung mit dem Konzept ‚Realität‘ angespielt, indem der ‚Erebos“-Bote auf Nicks Frage – ob er die Aufgabe in der ‚Realität‘ ausführen muss – wie folgt antwortet: ‚Genau das heisst es. Was immer >Realität< bedeuten mag‘ (EB, 81). Gerade in der heutigen Gesellschaft, die durch einen hohen Medienkonsum geprägt ist, scheinen die

Grenzen zwischen Fiktion und Realität mehr und mehr zu verwischen. Ausserdem bieten die sekundären medialen Realitäten für die Rezipienten eine Möglichkeit, Gefühle und Geschehnisse zu erleben, die in der primären Realität nicht möglich sind. Gerade für Jugendliche bieten Medien einen elternfernen Raum, der ihnen die Möglichkeit zur Identitätsfindung bietet und bei der Auseinandersetzung mit Widersprüchen und Problemen in der Entwicklung zum Erwachsensein hilft.

7.5. Elternferne versus Elternnähe

Das theoretische Kapitel 4.2.3. dieser Arbeit beschreibt unter anderem, wie wichtig die Identitätsfindung in einem elternfernen Raum für die jugendlichen Protagonisten in der Jugendliteratur ist. Da sich die jugendliche empirische Leserschaft in demselben Entwicklungsstadium wie die Protagonisten befindet, kann sie durch Reflektion ihre eigene pubertäre Entwicklung spiegelbildlich erkennen. Der Ablösungsprozess von den Eltern und die Entwicklung der eigenen Persönlichkeit spielen in dieser Lebensphase eine wichtige Rolle. Ausserdem finden damit einhergehend grundlegende Veränderungen des eigenen Körpers, der kognitiven und emotionalen Wahrnehmung sowie der sozialen Beziehungen statt. Medien können in dieser Phase für die Jugendlichen eine wichtige Rolle einnehmen, um diese komplexen Entwicklungsaufgaben zu bewältigen (vgl. Kapitel 3.1.3.). In der Tintentrilogie und in *Erebos* kommen die jugendlichen Protagonisten Meggie und Nick mit einer sekundären medialen Welt in Kontakt. Entsprechend wird in dieser Kategorie untersucht, wie die Entwicklung der Jugendlichen und der Ablösungsprozess von den Eltern in einem Zusammenhang mit der sekundären Buchwelt respektive der sekundären Computerspielwelt stehen. Dabei wird berücksichtigt, wie die jugendlichen Hauptfiguren in ihren Erlebnissen und in ihrer persönlichen Entwicklung durch „Elternnähe“ respektive „Elternferne“ geprägt sind. Damit wird in dieser Analysekatgorie eine wichtige Funktion der sekundären Welt für die jugendlichen Figuren in den Fokus der Untersuchung gestellt.

Meggies Erlebnisse in *Tintenherz* sind von „Elternnähe“ beziehungsweise „Vaternähe“ geprägt. Meggie pflegt eine enge Beziehung zu ihrem Vater, da er seit ihrem dritten Lebensjahr ihre einzige Bezugsperson ist und Meggie ihre Mutter nur verschwommen in Erinnerung hat, wie folgende Gedanken von Meggie beispielhaft illustrieren: „Hauptsache, Basta hält dir [Mo] nie wieder sein Messer an den Hals. Ich erinnere mich doch kaum an sie [Resa], ich kenn sie doch nur von ein paar Fotos“ (TH, 209). Und auch Elinor erkennt das starke Band, das zwischen Vater und Tochter besteht: „Ich kenne keinen Vater, der auch nur halb so vernarrt in seine Tochter ist wie deiner“ (TH, 88). In *Tintenherz* wirkt Meggie noch wie ein kleines Mädchen, das von ihrem Vater beschützt werden muss und seine körperliche Nähe sucht (z.B. TH, 234 und 237). Trotz ihrer Nähe zu Mo, muss Meggie erste selbständige Schritte im elternfernen Raum bestreiten, als sie – ohne ihren Vater Mo – mit dem Autor Fenoglio von Capricorn gefangen gehalten wird. Meggie und Fenoglio planen gemeinsam, Meggies magische Vorlesekunst gegen Capricorn zu richten und ihn zu töten. Diese Erlebnisse verleihen Meggie Mut und Entschlossenheit und sie erlebt ihre erste Entwicklung zu einer selbstsicheren und willensstarken Persönlichkeit, die es allein mit dem Dunklen und Bösen aufnimmt. Das stellt auch Elinor fest: „„Tapfer wie ... wie ...“ Sie wollte Meggie mit einem Helden aus irgendeiner Geschichte vergleichen, doch alle, die ihr einfielen waren Männer, und ausserdem schien ihr niemand tapfer genug, um es mit dem Mädchen aufzunehmen, das so kerzengerade dastand und mit trotzig vorgeschobenen Kinn Capricorns Schwarzjacken musterte“ (TH, 527).

Auch Kalbermatten (2011, 129) weist auf diesen wichtigen Entwicklungsschritt von Meggie hin und hält diesbezüglich fest, dass Meggie folgende zwei Charaktereigenschaften im Laufe ihres Abenteuers sich aneignet: Beherztheit und Hartnäckigkeit, mit denen sie ihre Ziele verfolgt. Jedoch weist Kalbermatten darauf hin, dass Meggie es nicht schafft, Capricorn den Tod „herbei zu lesen“. Dafür benötigt sie noch die Hilfe von Mo (TH, 541–542), was Kalbermatten wie folgt begründet: „Als kindliche Abenteurerin, so scheint es, kann Meggie mit einem Mord nicht belastet werden, ohne dass damit riskiert wird, ihre Funktion als geeignete Identifikationsfigur bei einem jungen Publikum einzubüssen“ (Kalbermatten 2011, 129).

Auch Meggies von Ängsten begleiteter Ablösungsprozess ist durchaus geeignet, dass sich die empirische junge Leserschaft mit ihr identifiziert. Die gewonnene Selbstsicherheit und ihre zunehmende körperliche Reife beschleunigen Meggies Ablösungsprozess von Mo. Auch die Rückkehr ihrer Mutter beeinflusst Meggies Ablösung vom Vater. Resa stösst auf ein starkes Band der beiden und ist fortan als Mutter nicht nur für Meggie wieder da, sondern sie nimmt auch an Mos Seite einen festen Platz ein (TB, 94). Meggie zeigt gemäss Kalbermatten (2011, 190) Verlustangst ihrem Vater gegenüber, aber auch Eifersucht gegenüber der Mutter.

Während in *Tintenherz* vor allem Meggies Bedürfnis nach „Elternnähe“ dominiert und Meggie eher unfreiwillig mit der „Elternferne“ konfrontiert ist, verspürt Meggie in *Tintenblut* erstmals das Bedürfnis nach einem elternfernen Raum. Einhergehend mit Webers (2015, 108) beschriebener Identitätsentwicklung während der Pubertät erlebt Meggie grundlegende Veränderungen (vgl. Kapitel 3.1.3.). Einerseits ändert sich Meggies Beziehung zu Mo und Meggie hat zunehmend das Bedürfnis nach Privatsphäre (TB, 40), andererseits entwickelt sie sich körperlich. Mo erkennt in Meggie „ein jüngeres Abbild ihrer Mutter“ (TB, 43) und auch Elinor nimmt Meggies Entwicklung zu einer jungen Frau wahr: „Du meine Güte, Meggie!“, hatte Elinor gesagt, als ihr zum ersten Mal auffiel, dass Meggies Brust nicht mehr flach wie ein Bucheinband war. „Jetzt ist es endgültig vorbei mit Pippi Langstrumpf, nicht wahr?“ (TB, 112). Des Weiteren zeigt sich Meggies Entwicklung in ihrer emotionalen Wahrnehmung, indem in Meggie erstmals romantische Gefühle erwachen: „Meggie gab sich alle Mühe, ihn nicht allzu oft anzustarren. [...] Sie kannte keinen anderen Jungen, der so schöne Augen hatte, fast wie die eines Mädchens und ebenso schwarz wie sein Haar, [...]. Farid. Meggie spürte, wie ihre Zunge seinen Namen kostete – und wendete schnell den Blick ab, als er den Kopf hob und sie ansah“ (TB, 79).

Gemäss Hackenbruch (2005, 102) gehen die Veränderungsprozesse während der Pubertät mit einem Verlangen nach neuen Handlungsmöglichkeiten einher (vgl. Kapitel 3.1.3.). Auch bei Meggie widerspiegelt sich dieses Bedürfnis. Meggie möchte in die Tintenwelt reisen und „die Tintenwelt schmecken und riechen und fühlen, Feen und Fürsten sehen – und dann wieder nach Hause zurückkehren, zu Mo und Resa, zu Elinor und Darius“ (TB, 113). Kalbermatten (2011, 114) erläutert aufgrund dieses Zitats, dass Meggies Abenteuer in der Tintenwelt auch als Bildungsreise verstanden werden kann. Diese Funktion der Reise ist wiederum ähnlich der von Lexe beschriebenen Funktion des Übungsraums für die heranwachsende Figur, in dem sie sich in einer elternfernen Zone autonomes Handeln aneignen kann (2003, 78–84). Meggie strebt danach, sich von ihren Eltern abzulösen und eigene Erfahrungen zu sammeln, auch wenn das Abtauchen in die sekundäre Welt – und damit einhergehend der Ablösungsprozess – eine grosse Portion Mut braucht (TB, 119). Mit Meggies Abtauchen in die sekundäre Welt verlegt Funke gemäss Kalbermatten (2011, 190) Meggies Ablösungsprozess in die Tintenwelt. Das Abtauchen in die elternferne sekundäre Welt bietet Meggie die Möglichkeit, ihr Bedürfnis nach eigenen, autonomen Erfahrungen zu stillen. Erst nach dem Abtauchen in die sekundäre Welt realisiert Meggie ihre Tat und die möglichen Konsequenzen. Angstgefühle, Heimweh und auch Gewissensbisse erfassen Meggie: „Was habe ich getan?, dachte Meggie, während sie da stand und darauf wartete, dass Farid zurückkam. Mo, was hab ich nur getan? Kannst du mich zurückholen?“ (TB, 122–123). Die elterliche Ablösung ist ein wichtiger und notwendiger Schritt für Meggie. Zu Recht verweist Kalbermatten (2011, 190) auf folgende Textstelle, die zum Ausdruck bringt, dass sich Meggie dieser Notwendigkeit bewusst ist und lernt, im elternfernen Raum zurechtzukommen: „Selbst wenn ich es genau jetzt könnte – ich würde nicht zurückgehen. Das ist verrückt, oder?“ (TB, 491).

In Kontrast zu Meggie steht die jugendliche Hauptfigur Nick in *Erebos*. Nick pflegt zwar auch eine positive Beziehung zu seinen Eltern, wirkt jedoch schon von Beginn der Handlung an selbständiger und sucht eine klare Abgrenzung zu seinen Eltern. Er will auf keinem Fall von seiner Mutter mit einem Blick angeschaut werden, der „mein Schmukelhase [...], mein Kleiner, mein Baby“ (EB, 8) ausdrückt. Ein solcher Ausdruck führt bei Nick zur Überlegung, „ob er vielleicht doch zu seinem Bruder ziehen sollte“ (EB, 8). Nick steht somit schon in einem Ablösungsprozess zu seinen Eltern und sucht die „Elternferne“ explizit auf. Ein laufender Ablösungsprozess und damit einhergehende Schwierigkeiten und Ängste werden in *Erebos* nicht thematisiert. Wie Meggies Abtauchen in die Tintenwelt dient auch das Abtauchen in die sekundäre Welt von „Erebos“

als Erleben eines elternfernen Raumes. „Erebos“ wird durch seine klare Regel, dass die Eltern nicht in den Sachen der jugendlichen Spielerinnen und Spielern herumstöbern dürfen (EB, 28), zu einem elternfernen Raum. Für die „Erebos“-Spielerinnen und -Spielern ist es wichtig, diese „Elternferne“ zu wahren: „Informationsmaterial für die Eltern! Jamie hatte Glück, dass er darüber nur mit Nick geredet hatte. Ein aktiver Spieler hätte diese Information sofort dem Boten zum Frass vorgeworfen“ (EB, 310).

Die empirische Leserschaft erfährt, dass Nick unter einem Erwartungsdruck seitens seines Vaters steht, da Nicks älterer Bruder den eigentlichen Traum seines Vaters – ein Medizinstudium – nicht stellvertretend verwirklicht hat: „Musst jetzt du Arzt werden?“ Sie [Emily] hatte Dad durchschaut, ohne ihn zu kennen. „Na ja, es würde ihn freuen und mich interessiert es“ (EB, 333). Obwohl Nick zwar Interesse an einem Medizinstudium hat, fühlt er sich seinem Vater und dessen Vorstellungen gegenüber verpflichtet. Dieser Druck durch den Vater führt bei Nick insbesondere im Fach Chemie zu Stress: „Wenn wenigstens ein C am Ende des Jahres genügt hätte. Aber unter einem B ging gar nichts und eigentlich musste es ein A werden. Medizin-Unis nahmen keine Chemie-Nieten auf“ (EB, 17). Durch das Verweilen im elternfernen Raum „Erebos“, kann Nick für eine Zeit lang seine eigenen Träume und Wünsche ausleben sowie ein „zweites Ich“ (EB, 375) gestalten, das ganz seinen eigenen Vorstellungen entspricht. Damit widerspiegelt sich in *Erebos* die Aussage von Pandolfo Briggs hinsichtlich der Funktion des virtuellen, digitalen Raums: „Young people have a liberating power in cyberspace that they lack elsewhere“ (Pandolfo Briggs 2003, 196).

Eine Identitätsentwicklung widerfährt jedoch Nick nicht in der sekundären Welt, sondern in der primären Welt – durch die Folgen, die das Computerspiel in der primären Welt auslöst (EB, 349). Der Rauswurf aus „Erebos“ und auch der willentlich herbeigeführte Unfall seines besten Freundes Jamie, führen dazu, dass Nick seine kindliche Naivität – „Erebos“ als ein harmloses Computerspiel zu betrachten – verliert:

„Hast du dir je überlegt, warum das Spiel verlangt, was es verlangt?“ fragte Victor nach einer kurzen Pause. Nein, das hatte er [Nick] nicht. Nicht ernsthaft. Na ja, ein paarmal war ihm eine ähnliche Frage durch den Kopf geschossen, [...]. Wer hatte etwas davon? Der Gedanke war immer wieder schnell in den Hintergrund getreten. Es waren einfach Aufgaben. Hindernisse, die man überwinden musste, um weiterzukommen, [...]. (EB, 360-361)

Nick lernt, tieferliegende Absichten, wie die von „Erebos“, kritisch zu hinterfragen. In einer von „Elternferne“ geprägten Detektivarbeit machen sich Emily, Nick und Victor auf, die Hintergründe des Spiels und dessen Ziel in der primären Welt zu erkunden. Aufgrund der Erfahrungen aus der sekundären Welt entwickelt sich Nicks autonomes Handeln und seine Persönlichkeit. Nick erweitert seine bereits von Beginn der Geschichte an vorhandene Sensibilität für andere und deren Befindlichkeiten (EB, 14). Ein Sinn für Menschlichkeit und ein kritisches Urteilsvermögen eignet Nick sich an. Diese gewonnenen Eigenschaften äussern sich in Nicks Gedanken über Brynne und ihren Taten (EB, 404) und auch gegenüber Ortolan, der betrügerische Computerproduzent und Feind des „Erebos“-Entwicklers. Dies illustriert Nicks Ansprache bei der Schülerversammlung gegen Ende der Geschichte:

Ortolan war kein Monster, sondern ein richtiger Mensch. Kein netter Mensch, aber ein Mensch. Er wird in paar Tagen aus dem Krankenhaus entlassen und wird dann vermutlich so weitermachen wie zuvor. [...] Erebos hatte nur das Ziel, Mr Ortolan eine seiner Schweinereien heimzuzahlen. Das hat nicht geklappt, was einerseits gut ist. Andererseits soll er aber nicht ganz ungeschoren davonkommen. (EB, 472)

In *Erebos* und in *Tintenblut* wird das Bedürfnis in eine sekundäre Welt abzutauchen, um frei von den Eltern zu sein, beschrieben. Während Meggies Ablösungsprozess von Zweifeln und Ängsten geprägt ist, steht Nick schon zu Beginn der Geschichte in einem Ablösungsprozess zu seinen Eltern. Selbstsicher tritt Nick den Gefahren, die von „Erebos“ ausgehen, ohne elterliche Hilfe entgegen. Meggie dagegen ist im Kampf gegen das Böse und Dunkle von Mo noch abhängig. Innerhalb der sekundären Welt findet eine explizite Identitätsentwicklung bei den jugendlichen Protagonisten in *Erebos* und auch in der Tintentrilogie nicht statt. In *Tintenherz* entwickelt sich Meggie in der primären Welt von einem eher kindlichen, ängstlichen Mädchen zu einer mutigen

Jugendlichen, die sich für ihren Vater einsetzt und ihre Gabe, das „magische Vorlesen“, gezielt zu nutzen lernt. Darauf folgt im zweiten Band *Tintenblut* auch die körperliche und emotionale Entwicklung von Meggie und damit einhergehend das Bedürfnis nach einer Ablösung von den Eltern, wobei die sekundäre Tintenwelt als elternferner Raum dient. Allerdings bleibt eine ausgeprägte Identitätsentwicklung von Meggie aus, was sicherlich auch daran liegt, dass die Erzählung aus Meggies Perspektive zugunsten anderer Figuren im zweiten Band abnimmt. Auch Kalbermaten stellt die ausbleibende Identitätsentwicklung von Meggie fest: „Nach ihrem Eintauchen in die Tintenwelt bleibt die von Haas benannte ‚Reise als Beschreibung einer inneren Entwicklung‘, die im Fall von Bastian in *Die unendliche Geschichte* gestaltet wird, aus“ (Kalbermaten 2011, 165). Nick dagegen widerfährt eine Identitätsentwicklung, die zwar von Elternferne geprägt ist, allerdings nicht in der sekundären Welt „Erebus“ stattfindet. Seine Entwicklung beruht auf den Erfahrungen aus der sekundären Welt, sie entfaltet sich aber in der primären Welt.

7.6. Die Funktion des Reisens in die sekundäre Welt

Weshalb tauchen die Figuren in eine sekundäre Welt? Bereits in der vorangegangenen Analysekatégorie wurde Meggies und Nicks Bedürfnis nach einem elternfernen Raum angesprochen. Welche weiteren Funktionen erfüllt das Abtauchen in eine sekundäre Welt für die Figuren? In der vorliegenden Kategorie wird auf Kapitel 3.3. aus dem Theorieteil zurückgegriffen. Folgende Funktionen werden für das Abtauchen in eine sekundäre Anderswelt in *Erebus* und in der Tinten-trilogie untersucht: Erholung, Ausgleich von Mängeln, Alltagsflucht, soziale Interaktionen sowie die Möglichkeit zur Identifikation. Dabei sollen die Motive von Nick und Meggie vorgestellt werden, aber auch die Motive anderer jugendlicher Figuren aus den Werken *Erebus*, *Tintenherz* und *Tintenblut*, um die vielen verschiedenen Funktionen, die die sekundären Welten für die jugendlichen Figuren erfüllen, darzulegen.

Das Spiel „Erebus“ dient den jugendlichen Spielerinnen und Spielern zur Erholung und Entspannung. Nick erlebt Stress hinsichtlich einer guten Note für das Fach Chemie (EB, 121), die er für ein Medizinstudium braucht. Helen sowie Dan und Alex, die „Häkelschwester 1 und 2“, erleben dagegen psychischen Stress als Aussenseiter der Schule und Opfer von Mobbing-Angriffen (EB, 9, 14, 204–205, 475). „Erebus“ fungiert als Quelle der Erholung, indem es den Jugendlichen Erfolgserlebnisse ermöglicht: „Wann hat er sich das letzte Mal so gut gefühlt? Er weiss es nicht. Muss länger her sein, ein Jahr vielleicht oder zwei. Schwungvoll, mit jeder Menge Gold in der Tasche, tritt Sarius auf die Strasse heraus. Mal sehen, was die Weisse Stadt sonst noch hergibt“ (EB, 183). Solche Erfolgserlebnisse, wie das von Nick, stärken das Gefühl von Selbstwirksamkeit und das Kompetenzerleben. Das wiederum hilft, psychischen und körperlichen Stress zu bewältigen und Defizite aus der primären Welt zu kompensieren. Insbesondere für Helen, die aufgrund ihres Äusseren stark gehänselt wird, bedeutet „Erebus“ das Erleben von Ansehen und Respekt mittels ihres Avatars „BloodWork“, das ihrem Mangel an Selbstwirksamkeit in der primären Welt entgegenwirkt. „Erebus“ vermittelt nicht nur durch erfolgreich absolvierte Kämpfe Mut und das Gefühl von Unbesiegbarkeit, sondern auch die Musik (EB, 282) und die Belohnungen und Zusprüche des Boten (EB, 48) fördern diese Gefühle. Ausserdem schenken die anderen Mitspielerinnen und Mitspieler Helen respektive „BloodWork“ Bewunderung für die vielen Verteidigungspunkte (EB, 66). Die Erfahrungen in „Erebus“ helfen der Aussenseiterin Helen schwierige Alltagssituationen zu bewältigen und dienen ihr als Ausgleich zu den Mängeln, die in der primären Welt bestehen. Als „BloodWork“ gehört Helen nicht nur zu den letzten Kämpfern des Inneren Kreises – die besten, gerissensten und stärksten Spieler aus „Erebus“ (EB, 56 und 153) – sondern sie ist sogar die Anführerin dieser Elitetruppe (EB, 455–456), deren Mitgliedschaft sie von Beginn an ehrgeizig verfolgte (EB, 67).

Durch das Kreieren des Avatars „LordNick“ erfüllt sich für der Aussenseiter Alex ein Wunsch in der sekundären Welt „Erebus“, der ihm in der primären Welt verwehrt bleibt: So zu sein wie sein „Idol“ Nick. Dan offenbart gegenüber Nick, dass Alex mittels seines Avatars „LordNick“ versucht hat, Nick zu imitieren:

[...] Er ... bewundert dich. Schon seit ein paar Jahren. Eine Zeit lang hat er versucht, dich zu imitieren, ist dir das aufgefallen? Nein? Na ja, mir schon. [...] Und er leidet echt darunter, dass du ihn immer Häkelschwester nennst. [...]‘ Dans Bericht berührte Nick eigenartig. Er hatte sich alle möglichen Motive für LordNicks Existenz vorstellen können, aber Bewunderung war nicht dabei gewesen. (EB, 475)

Durch das Schlüpfen in eine alternative Identität mit dem eigenen Avatar können somit Bedürfnisse von der primären Welt in die sekundäre Welt verlagert und dort befriedigt werden. Eine zu starke Identifikation, wie sie bei Helen mit ihrem Avatar „BloodWork“ vorliegt (EB, 465), kann jedoch zu einer Vermischung von primärer und sekundärer Realität führen.

Es kann aber auch einfach nur Spass bereiten, in eine andere Rolle zu schlüpfen, eine, die man in der primären Welt nicht kennt und durch die man mit alternativen Identitäten experimentieren kann, insbesondere in der Phase der Pubertät. Dies kommt bei Nicks Gestaltung seines Avatars zum Ausdruck: „Ohne zu zögern, wählt er den Mann. Erst nach seiner Entscheidung überlegt er, dass ein Spiel als Frau seinen Reiz haben könnte. Egal, zu spät. [...] Er will seinem wirklichen Ich so wenig wie möglich ähneln. Also kurzes blondes Haar, [...], eine spitze Nase und schmale grüne Augen“ (EB, 48–49).

Auch der jugendlichen Protagonistin Meggie aus der Tintentrilogie ist das Schlüpfen in eine andere Rolle mittels einer Figur aus einer sekundären Buchwelt vertraut, um so Mängel aus der primären Welt auszugleichen:

Was für ein Feigling sie doch war! Sie versuchte sich an irgendeinen Helden zu erinnern, aus einem ihrer Bücher, dessen Haut sie überstreifen konnte, um sich stärker, größer, furchtloser zu fühlen. Warum fielen ihr nur Geschichten über die Angst ein, während Capricorn sie musterte? Es fiel ihr doch sonst so leicht, an andere Orte zu verschwinden, in Tiere und Menschen zu schlüpfen, die es nur auf dem Papier gab, warum nicht jetzt? (TH, 140)

Das Abtauchen in eine mediale Welt hat für Meggie des Weiteren die Funktion, Sorgen und Ängste aus der primären Welt zu vergessen. Das Lesen dient ihr somit als Flucht aus der primären Welt: „Noch einmal musterte sie die fremden Bücher. Lauter verschlossene Türen. Durch welche wollte sie gehen? Hinter welcher würde sie alles vergessen, Basta und Capricorn, Tintenherz, sich selbst, einfach alles?“ (TH, 385). Darüber hinaus helfen die Geschichten Meggie, das Leben ohne Mutter zu bewältigen: „Es schien nicht ungewöhnlich zu sein, keine Mutter zu haben – zumindest nicht in ihren Lieblingsgeschichten“ (TH, 308). Meggie ist von klein auf mit Büchern aufgewachsen und eine „Leseratte“. Bücher kompensieren bei Meggie Mängel aus dem Alltag, sie spenden ihr Trost und helfen ihr, bei Angst die primäre Welt um sich herum für eine Zeit lang zu vergessen (TH, 38 und 121).

Die Möglichkeit, selbst in die Welt hinter den Buchstaben zu schlüpfen, interaktiv die Tintenwelt zu bestaunen und nicht „die Haut einer Figur überstreifen [zu] müssen“ (TB, 127), fasziniert Meggie und ist schliesslich der entscheidende Auslöser, sich in eine Welt „voller Wunder und Abenteuer“ (TB, 126) hinüber zu lesen. Wie bereits in Kapitel 7.5. erläutert, dient Meggies Reise in die Tintenwelt auch der Ablösung von Mo. Meggie lässt für eine Zeit lang ihre Beziehungsprobleme – die verspürte Verlustangst gegenüber Mo und ihre leichte Eifersucht gegenüber Resa – hinter sich. Die Medienrezeption als Alltagsflucht spiegelt sich auf diese Weise bei Meggies Abtauchen in die sekundäre Tintenwelt wider. Allerdings ist die Tintenwelt nicht irgendeine sekundäre Welt für Meggie, sondern Meggie hat einen starken Bezug zu dieser sekundären Welt: Ihre jahrelang verschollene Mutter hat in dieser Welt gelebt. Meggie hat Tausende von Fragen über die Vergangenheit ihrer Mutter. Zwar hatte Meggies Mutter „all die Fragen beantwortet, so gut sie es vermochte aber selbst aus tausend Antworten fügen sich nicht zehn Jahre zusammen, und einige Fragen hatte Meggie nie gestellt“ (TB, 46). Das Abtauchen in die Tintenwelt dient somit nicht nur der elterlichen Ablösung, dem Erleben eines Abenteuers in einer elternfernen Welt und dem Vergessen des Alltags, sondern auch einem Ausgleich eines Mangels – nämlich, die offenen Fragen an ihre Mutter durch das Abtauchen in die sekundäre Welt selbst zu beantworten. Meggie identifiziert sich stark mit ihrer Mutter, wenn diese ihr von der Tintenwelt erzählt (TB, 44). Beim Abtauchen in die Tintenwelt zieht Meggie ein von ihrer Mutter geschneidertes Kleid an (TB, 111). Mutter Resa ahnt Meggies Sehnsucht und warnt Meggie vor einer zu starken Realitätsflucht, wie wir es von Helen in „Erebos“ kennen. Resa fordert Meggie auf, die Tintenwelt für

eine Zeit lang zu vergessen, denn sonst sei Meggie „irgendwann blind für die Schönheit“ (TB, 45) aus der primären Welt. Jedoch hält sich Meggie nicht an Resas Warnung. Zu stark sind ihre Faszination und ihr Drang, in die Tintenwelt zu reisen. Bei Meggie akkumulieren sich verschiedene Motive für das Abtauchen in die Tintenwelt, die ein Ablassen von ihrem Vorhaben schier unmöglich machen.

Nachdem auf die Motive der Erholung, der Realitätsflucht, des Ausgleichs von Mängeln sowie der Identifikation eingegangen wurde, sei ein letztes Motiv für das Abtauchen in eine sekundäre mediale Welt aufgeführt: soziale Beziehungen und Interaktionen. Diese Motive finden wir vor allem bei dem Computerspiel-im-Buch „Erebos“ vor. „Erebos“ dient Nick zunächst als Anschlusskommunikation und soziale Integration. Nick ist zu Beginn der Geschichte neugierig, was es mit der geheimnisvollen CD, die in der Schule herumgereicht wird, auf sich hat (vgl. Kapitel 7.1.) und er hat Angst, einen Trend zu verspassen: „Das letzte Mal, als ein verbotener Film die Runde gemacht hatte, war er Tagesgespräch gewesen. Wer ihn schon gesehen hatte, erging sich in ausschweifenden Schilderungen, während die anderen neiderfüllt lauschten“ (EB, 19). Im Laufe von Nicks Immersionserlebnissen stellt sich heraus, dass „Erebos“ eine Simulation von sozialen Kontakten bietet und sich eine „Erebos“-Gemeinschaft formt. Bereits zu Beginn der Geschichte wird angedeutet, dass „Erebos“ eine unsichtbare Gemeinschaft bildet (EB, 45). Sie ist unsichtbar, da die jugendlichen Spieler nicht wissen, wer aus der primären Welt hinter den Spielfiguren der sekundären Welt steckt. Nick erlebt mittels seines Avatars Sarius parasoziale Interaktionen, bei denen er nicht nur gegen andere Avatare kämpft. Auch friedliche Zusammenkünfte finden statt (EB, 273). Diese vermitteln Nick das Gefühl von Geborgenheit: „Sarius merkt kaum, wie die Zeit vergeht. Als er sich von den anderen verabschiedet, ist es zwei Uhr morgens und er ist wohligh müde. Noch nie hat er sich in Erebos so geborgen und zu Hause gefühlt“ (EB, 273). Insbesondere Jugendliche, die soziale Beziehungen in der primären Welt vermissen, wie beispielsweise Helen, finden in der sekundären Welt eine Kompensation. Dadurch wird auch der Erholungsprozess bei psychischem und körperlichem Stress gefördert. Es wird somit die Verknüpfung verschiedener Motive – soziale Beziehungen, Ausgleich von Mängeln und Erholung – für das Abtauchen in die sekundäre Welt deutlich. Die Bedeutung der parasozialen Interaktionen in „Erebos“ illustrieren auch folgende Gedanken von Nick nach seinem Rauswurf aus „Erebos“: „Gleich würden sie hinaufgelassen werden, das Publikum würde sie bejubeln, [...]. Und Sarius war nicht dabei. Würde Drizzel Blackspell herausfordern? Wer würde gewinnen? [...] Schade, dass Nick nicht wusste, wer Xohoo gewesen war. Mit ihm hätte er sich gern unterhalten. Er fühlte sich so allein wie noch nie“ (EB, 310–311).

Der Rauswurf aus „Erebos“ erzeugt bei Nick zunächst ein tiefes Loch. Auch Emily erkennt, dass „Erebos“ für die Spielerinnen und Spieler verschiedene Funktionen erfüllt und es für viele schwer werden könnte, ohne Informationen über das Ende von „Erebos“ mit dem Computerspiel abzuschließen zu können: „Für viele ist es schwer“, sagte sie. „Das Spiel ist so plötzlich weggebrochen, dass es ein riesiges Loch hinterlassen hat“ (EB, 470). Daher organisiert Emily ein Treffen, bei welchem alle ehemaligen Spielerinnen und Spieler eingeladen sind.

In *Tintenherz* und *Tintenblut* dominieren die anderen aufgeführten Funktionen hinsichtlich des Abtauchens in eine sekundäre Welt und die sozialen Funktionen werden eher am Rande thematisiert. Jedoch lässt sich vermuten, dass es Meggie durch ihre vielen Umzüge mit Mo schwer fiel, soziale Beziehungen zu Gleichaltrigen zu knüpfen und ihr das Abtauchen in sekundäre Buchwelten auch diesbezüglich eine Kompensation geboten hat. Auch der Vorleser und Dichter Orpheus weist auf die soziale Funktion des Lesens von Geschichten hin, die für ihn als elfjähriges Kind sehr bedeutend war: „Dass man Freunde zwischen den Seiten findet, wunderbare Freunde! Freunde wie dich, Feuerspucker, Riesen, Feen ...“ (TB, 13).

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass immer eine Reihe von Motiven für das Verlangen nach einem Abtauchen in eine sekundäre Welt verantwortlich und diese meist miteinander verknüpft sind. In *Erebos* und auch in der Tintentriologie werden nebst der Funktion des Erlebens eines elternfernen Raumes vor allem die Motive des Ausgleichs von Mängeln, die Alltagsflucht und die Simulation von sozialen Beziehungen thematisiert. Allerdings greifen Poznanski und Funke auch die positiv konnotierten Aspekte der Unterhaltung, des Erlebens eines Abenteuers

und des Spasses auf, die die sekundären Welten für die Figuren bereithalten. So verspürt beispielsweise Meggie Lust und Sehnsucht, in eine ganz andere Welt abzutauchen (TB, 66) und auch Nick äussert über „Erebos“, dass das Verweilen in dieser sekundären Welt Spass und Abenteuer für ihn bedeuten (EB, 231).

8. Diskussion zu den Ergebnisse der Analyse von *Erebos*, *Tintenherz* und *Tintenblut*

Im Folgenden werden mit Blick auf die eingangs vorgestellte Leitfrage die Ergebnisse zusammenfassend dargestellt und diskutiert. Die Leitfrage wird dafür an dieser Stelle nochmals in Erinnerung gerufen:

Parallele Welten in der Jugendliteratur – primäre Alltagswelten treffen auf sekundäre Anderswelten: Welche narrativen und inhaltlichen Merkmale sind kennzeichnend für das Nebeneinander der beiden parallelen Welten und den Wechsel zwischen diesen Welten in den Jugendbüchern Erebos sowie Tintenherz und Tintenblut? Welche Funktion und Konsequenz hat das Abtauchen in die sekundäre Welt für die Figuren?

In *Tintenherz* und *Tintenblut* sowie in *Erebos* dient ein textinternes Medium als Ausgangspunkt für eine sekundäre parallele Welt – einerseits ein Buch-im-Buch, andererseits ein Computerspiel-im-Buch. Das Buch-im-Buch und das Computerspiel-im-Buch sind innerhalb der Geschichten mehr als lediglich ein Ausgangspunkt für eine Anderswelt. Sie sind ebenfalls Bedeutungsträger für die Handlung und die Figuren. In der Tintentrilogie ist das Buch-im-Buch vor allem im ersten Band, *Tintenherz*, bedeutend für den Handlungsverlauf, indem es als Objekt einer „Buchjagd“ im Mittelpunkt der Handlung steht. Ausserdem verknüpfen die Figuren verschiedene positiv und negativ konnotierte Bedeutungen mit dem Buch-im-Buch „Tintenherz“, die ihr Handeln im Laufe der Geschichte wesentlich beeinflussen.

Auch in *Erebos* bestehen bei den Figuren unterschiedliche Beziehungen und Einstellungen zum Computerspiel-im-Buch, anhand derer sich die Charaktere der Figuren beschreiben lassen. Die beiden Figuren Emily und Helen sowie ihre jeweilige Einstellung bzw. Beziehung zu „Erebos“ widerspiegeln die von Loertscher et al. (2008) beschriebenen Zusammenhänge zwischen Persönlichkeitsmerkmalen und der Wahrscheinlichkeit des Erlebens eines Wirklichkeitstransfers. Die neurotisch und introvertiert wirkende Helen erlebt einen starken Wirklichkeitstransfer – so stark, dass sich primäre und sekundäre Realität bei ihr vermischen. Emily, die zu einer Ausprägung der Persönlichkeitsmerkmale „Verträglichkeit“ und „Gewissenhaftigkeit“ tendiert, scheint dagegen gar nicht das Verlangen zu haben, überhaupt in eine virtuelle Computerspielwelt abzutauchen und ist „Erebos“ gegenüber abgeneigt. Allerdings kreiert Poznanski mit Nick eine feinfühlig, extrovertierte und sozial anerkannte Figur in der Geschichte, die sich trotzdem von „Erebos“ angezogen fühlt und ein starkes Immersionserlebnis in der virtuellen Welt erlebt – Gier, Abneigung und Faszination beherrschen Nick in Bezug auf „Erebos“. Auf diese Weise zeigt Poznanski, dass nicht nur introvertierte oder neurotisch veranlagte Personen sich vom Reiz der virtuellen Computerspielwelt fesseln lassen. Des Weiteren ist das Computerspiel-im-Buch – wie das Buch-im-Buch „Tintenherz“ – bedeutend für die Handlung, da es nach Nicks Rauswurf aus dem Spiel Objekt einer Art „Detektivarbeit“ ist. Diese Detektivarbeit stellen die Figuren Nick, Emily und Victor hinsichtlich des Computerspiels und seinen Hintergründen an.

Neben der Funktion als Bedeutungsträger sind die textinternen Medien auch Ausgangspunkt einer sekundären Anderswelt. Ein zentraler Untersuchungspunkt dieser Arbeit ist, was als „Schleuse“ zwischen primärer und sekundärer Welt dient. Es stellt sich heraus, dass es für den Zugang zur sekundären Welt in den beiden Jugendbuchwerken mehr als das Buch-im-Buch bzw. das Computerspiel-im-Buch benötigt. Pfennig (2013, 126) beschreibt „Tintenherz“ als ein Zauberbuch, welches das Reisemittel in die Tintenwelt repräsentiert. Dies ist jedoch bei kritischer Betrachtung nicht der Fall, wie in dieser Arbeit deutlich wird. Bei „Tintenherz“ handelt es sich nicht um ein Zauberbuch, sondern es ist lediglich Requisite für den „magischen Vorleser“, um die Tür

zwischen den Buchstaben in die sekundäre Welt zu öffnen. Dies betont auch Siebeck (2009) in ihrer Untersuchung zu *Tintenherz*: „Die Macht, das magische Potential, liegt nicht im Buch, sondern bei dem Leser“ (Siebeck 2009, 56).

Das Öffnen der Schleuse in die parallele Welt in den Geschichten ist vergleichbar mit dem Einsetzen des Wirklichkeitstransfers – ein medienwissenschaftliches Konzept, mit welchem sich Hackenbruch (2005 und 2008) eingehend befasst. Bei diesem Konzept findet ein Zusammenspiel von „Medientyp, Medieninhalt und Mediennutzer“ statt. Dabei ist ferner zu beachten, dass die Mediennutzer unterschiedliche Interessen, Präferenzen und kognitive Voraussetzungen aufweisen, die wiederum Einfluss auf das Erleben eines Wirklichkeitstransfers ausüben. Das Zusammenspiel von „Medientyp, Medieninhalt und Mediennutzer“ widerspiegelt sich auch in der Tintentrilogie. So besitzen die „magischen Vorleser“ (die Mediennutzer) im Vergleich zu anderen „gewöhnlichen Vorlesern“ die Gabe des „leidenschaftlichen Vorlesens“. Für das leidenschaftliche Vorlesen benötigen die „magischen Vorleser“ eine handgeschriebene oder gedruckte Geschichte (Medientyp), die sie emotional packt und die Wörter „schmecken“ lässt (Medieninhalt) und ihnen und auch ihrer Zuhörerschaft zu einem Immersionserlebnis verhilft – so stark, dass sich die Grenze zwischen primärer und sekundärer Welt tatsächlich auflöst. Die Hauptrolle spielt dabei der „magische Vorleser“ – wie der Mediennutzer im medienwissenschaftlichen Konzept des Wirklichkeitstransfers. Beim Zugang zur Anderswelt kommt es auf den „magischen Vorleser“ und seine Qualitäten an. So ist beispielsweise der „magische Vorleser“ Darius weniger begabt als die „magischen Vorleser“ Mo, Meggie oder Orpheus und nur die junge Meggie kann sich selbst in die Tintenwelt hinüberlesen. Diese besondere Fähigkeit von Meggie wird dadurch erklärt, dass Meggie sich einerseits stark mit der Tintentrilogie durch ihre lang darin verschollene Mutter identifiziert, aber auch im Vergleich zu den erwachsenen „magischen Vorlesern“ als Jugendliche die Geschichten emotional stärker verarbeitet. Auf diese stärkere emotionsbetonte Verarbeitung von Medieninhalten durch Kinder und Jugendliche verweist Hackenbruch (2005) in ihrer Dissertation zum Wirklichkeitstransfer. Laut Hackenbruch (2005, 103) reagieren Kinder und Jugendliche emotionaler als Erwachsene auf Medieninhalte, deshalb sind stärkere Auswirkungen dieser Medieninhalte auf Kinder und Jugendliche zu erwarten. Diese starke Auswirkung kann in der Tintentrilogie durch Meggies Fähigkeit, sich selbst in die sekundäre Welt „hinüber zu lesen“, erkannt werden. Ausserdem scheint Meggie eine hohe Ausprägung hinsichtlich des Persönlichkeitsmerkmals „Offenheit für Erfahrungen“ aufzuweisen. Personen mit diesem Persönlichkeitsmerkmal haben gemäss Loertscher et al. (2008) die Tendenz zu „vivid daydreaming“, was vergleichbar mit einer hohen Vorstellungskraft ist – eine zentrale Voraussetzung für eine intensive Immersion in Buchwelten und somit auch für ein ausgeprägtes Talent hinsichtlich dem magischen, leidenschaftlichen Vorlesen.

Interessant ist, dass in der Tintentrilogie jeweils nur „fiktionale“ Bücher-im-Buch als Ausgangspunkt einer sekundären Welt dienen (unter anderem „Peter Pan“, „Der Nussknacker“, „Die Schatzinsel“ und „Tintenherz“). Diese Tatsache widerspiegelt Hackenbruchs Aussage zum Wirklichkeitstransfer: „Der Wirklichkeitstransfer beschreibt ein Phänomen, welches bei der Nutzung von Medieninhalten, insbesondere fiktionaler Art, auftritt“ (Hackenbruch und Steinmann 2004, 350).

Was kann als „Schleuse“ in die sekundäre Welt „Erebos“ in *Erebos* bezeichnet werden? Ein Abtauchen in die sekundäre Welt ist erst dann gegeben, wenn die Spielerin bzw. der Spieler komplett in diese virtuelle Welt versunken ist – so dass die primäre Welt ausgeschaltet wird und der Fokus ganz auf der sekundären Welt liegt. Das Gefühl der „Presence“ muss bei der Spielerin bzw. dem Spieler erzeugt werden. Das intensive Versinken in die parallele Welt „Erebos“ ist auch von den drei Komponenten „Art des Mediums, Medieninhalt und Mediennutzer“, die beim Wirklichkeitstransfer nach Hackenbruch (2005 und 2008) zusammen wirken, abhängig. Für das starke Immersionserlebnis sorgt einerseits das Computerspiel-im-Buch, indem es eine sehr gelungene Simulation, eine realistische Darstellung, eine künstliche Intelligenz und die Möglichkeit zur Interaktion mit anderen Mitspielerinnen und Mitspielern aufweist (Art des Mediums). Andererseits hängt es von den Spielerinnen und Spielern (Mediennutzern) ab, wie stark sie in die Welt von „Erebos“ versinken und einen Wirklichkeitstransfer erleben. Sie müssen ihre ganze Auf-

merksamkeit auf das Spiel fokussieren und die primäre Welt um sich herum ausschalten. Ausserdem spielen die persönlichen Interessen, Präferenzen, Persönlichkeitsmerkmale als auch die Bedürfnisse der jugendlichen Spielerinnen und Spieler, die sie mit dem Spiel verbinden und in diesem auch ausleben, eine Rolle für die Intensität des Wirklichkeitstransfers und der Fähigkeit zur Realitätstrennung von primärer und sekundärer Realität. So lässt sich Nick von „Erebos“ verzaubern, kann sich jedoch im Gegensatz zu Helen besser von der virtuellen Welt abgrenzen und identifiziert sich weniger stark mit dem eigenen Avatar als es bei Helen mit ihrem Avatar „BloodWork“ der Fall ist. Emily oder Jamie verspüren dagegen erst gar nicht ein Interesse an „Erebos“. Des Weiteren sorgt der Inhalt des Spiels durch die Aspekte Emotionalität, Identifikation und Spannung dafür, dass die Spielerinnen und Spieler das Gefühl der „Presence“ verspüren. Insbesondere durch die Identifikation mit dem eigenen Avatar driftet die Hauptfigur Nick komplett in die mediale Anderswelt ab.

Um die „Schleuse“ zur sekundären Welt zu öffnen, benötigt es somit in *Erebos* und in der Tintentrilogie nicht nur das Medium – das Computerspiel-im-Buch bzw. das Buch-im-Buch – selbst, sondern auch eine leidenschaftliche, intensiv fokussierte Hingabe der Rezipienten auf den Inhalt des Spiels bzw. des Buchs, bei welcher möglichst alle Sinne miteinbezogen werden und die primäre Welt komplett ausgeblendet wird. Nur bei einem intensiven Erleben eines Wirklichkeitstransfers vollzieht sich der Zugang zur parallelen sekundären Welt. Während es in *Erebos* bei einem intensiven mentalen Immersionserlebnis bleibt, versinnbildlicht sich das Immersionserlebnis in der Tintentrilogie. Die Figuren aus der sekundären Buchwelt gelangen tatsächlich in die primäre Welt und Figuren aus der primären Welt reisen in die sekundäre Buchwelt.

Der Wechsel von der primären Welt in die sekundäre Welt vollzieht sich in *Erebos* und in der Tintentrilogie auf ganz unterschiedliche Weise – inhaltlich und erzähltechnisch. Kennzeichnend für die Tintentrilogie ist die narrative Metalepse nach Genette (2010). Der Wechsel von der primären in die sekundäre Welt wird für die empirische Leserschaft detailliert beschrieben, indem wiedergegeben wird, wie der Zuhörer (bei ausgelösten Metalepsen durch Mo und Orpheus) oder Meggie (bei Metalepsen, die von ihr ausgelöst werden) mit allen Sinnen in die Geschichte mental versinken. Anschliessend tauchen Figuren oder Objekte aus der sekundären Welt in der primären Welt auf oder Figuren aus der primären Welt verschwinden in der sekundären Welt. In *Tintengerz* bleibt die empirische Leserschaft mit den Figuren über die gesamte Handlung hinweg in der primären Welt. Erst in *Tintenblut* reist auch die empirische Leserschaft zunächst mit der Figur Staubfinger, dann mit Meggie in die sekundäre Tintenwelt.

In *Erebos* findet ein reger Wechsel zwischen primärer und sekundärer Welt statt und insgesamt zwölf Mal erlebt Nick mit seinem Avatar Sarius ein Immersionserlebnis in die sekundäre Computerspielwelt. Nicks Abtauchen von der primären Welt in die sekundäre Welt und wieder zurück, ist für die empirische Leserschaft durch den Wechsel vom epischen Präteritum ins epische Präsens markiert. Ausserdem werden die Handlungen in der sekundären medialen Welt „Erebos“ aus der personalen Erzählperspektive durch Sarius wiedergegeben. Die Handlungen in der primären Welt werden dagegen aus der personalen Erzählperspektive durch Nick geschildert. Diese erzähltechnischen Kunstgriffe von Poznanski verdeutlichen, das Immersionserlebnis von Nick, bei welchem „die Wahrnehmung seiner eigenen Person zugunsten der Wahrnehmung seines Spielcharakters zurück gedrängt wird. Er fühlt, denkt und handelt also verstärkt so, als wäre er seine Spielfigur und er stützt seine Interpretation der Geschehnisse auf die Spielwelt und nicht auf die Realität“ (Balzer 2010, 19 zitiert nach Berger und Flöter 2012, 62). Nicht nur Nick blendet mehr und mehr die primäre Welt und die Schnittstellen zwischen ihm und seinem Computer aus, auch die empirische Leserschaft taucht durch Poznanskis Erzähltechnik komplett in die sekundäre Welt ein und vergisst, dass es sich hierbei „bloss“ um eine mediale Welt für Nick handelt. Mit Nicks zunehmendem Verlangen in die Welt von „Erebos“ abzutauchen, vollziehen sich Nicks Wechsel von der primären in die sekundäre Welt immer abrupter für die empirische Leserschaft. Die Wechsel von der primären Welt in die sekundäre Welt widerspiegeln die vier Stadien der Beziehung zwischen Rezipienten und Textwelt (bzw. Computerspielwelt) nach Ryan (2001). Nick erreicht nicht nur das dritte Stadium, die Verzauberung, sondern auch das vierte Stadium, die Abhängigkeit. Bei den ersten beiden Stadien nach Ryan (2001) werden die Handlungen noch

aus der Perspektive von Nick und im epischen Präteritum erzählt. Auch die Schnittstellen zwischen Nick und seinem Computer (das Interface) werden explizit aufgeführt. Ab dem dritten Stadium – bei welchem Nick komplett „verzaubert“ von „Erebos“ ist und in der sekundären medialen Welt mental versunken ist – wechselt die personale Erzählperspektive zu Sarius und die Handlung ist im epischen Präsens wiedergegeben. Sobald dieses dritte Stadium erreicht ist und Nick eine intensive Immersion erlebt, sind in Erebos zwei parallele Welten vorhanden, zwischen denen der Protagonist hin und her wechselt.

Ein weiteres Kennzeichen der beiden parallelen Welten in *Erebos* und in der Tintentrilogie ist der starke Kontrast zwischen primärer und sekundärer Welt. Die primäre Welt widerspiegelt die Alltagswelt der empirischen Leserschaft. Die sekundäre Welt dagegen ist durch fantastische Elemente geprägt, was ihren Status als „textinterne Fiktion“ – also die Betrachtung als etwas Fiktives und Erfundenes durch die Figuren – nochmals unterstreicht. Die primäre Welt nehmen die Figuren dagegen als ihre „Wirklichkeit“, ihre „Realität“ oder ihr „echtes Leben“ wahr.

Nachdem eingehend auf den ersten Teil der Leitfrage eingegangen wurde, welche narrativen und inhaltlichen Merkmale kennzeichnend für das Nebeneinander der beiden parallelen Welten und den Wechsel zwischen diesen Welten in *Erebos* sowie *Tintenherz* und *Tintenblut* sind, wird nun auf den zweiten Teil der Fragestellung eingegangen: Welche Funktion und Konsequenz hat das Abtauchen in die sekundäre Welt für die Figuren?

Durch den Wechsel der Figuren von der einen in die andere Welt verwischen sich die Grenzen zwischen der primären Alltagswelt – die die Figuren als „Wirklichkeit“ und „richtiges Leben“ betrachten – und der sekundären Buch- bzw. Computerspielwelt. In der Tintentrilogie entsteht ein Infragestellen der Beziehung dieser zwei Welten durch die narrative Metalepse. Durch die narrative Metalepse gelangen die Figuren tatsächlich in die sekundäre Welt hinter dem Buch-im-Buch und Figuren aus der sekundären Welt steigen in die primäre Welt. Auf diese Weise wird in der Tintentrilogie der Fiktionsvertrag der Figuren aus der primären Welt, den sie gegenüber dem Buch-im-Buch aufweisen, überschritten. Die sekundären Buchwelten sind mehr als nur eine Geschichte: Die Handlungen in der Tintenwelt gehen über ihre niedergeschriebene Geschichte hinaus. Ausserdem herrscht der Tod als finale Macht auch in der sekundären Welt. Des Weiteren ist ein lebenslanges Verweilen in der sekundären Welt möglich: Meggie und ihre Familie bleiben am Ende des dritten Bandes der Trilogie in der Tintenwelt. Durch die narrative Metalepse wird in der Tintentrilogie gemäss Klimek (2009, 19) auf die folgende Angst der empirischen Leserschaft angespielt: Sind wir vielleicht auch nur Teil einer Geschichte oder medialen Verschwörung?

In *Erebos* kommt es zu einer Verwischung der Grenzen zwischen primärer Alltagswelt und sekundärer Computerspielwelt, indem das Computerspiel „Erebos“ Aufgaben in die primäre Welt stellt und scheinbar die Gedanken der Spielerinnen und Spieler lesen kann. Nick erlebt zwar ein starkes Immersionserlebnis, sein Fiktionsvertrag wird jedoch nicht überschritten. Er zweifelt nie daran, dass „Erebos“ mehr als ein Spiel ist. Anders bei Helen: Sie kämpft bis zum Schluss für „Erebos“ gegen Ortolan und sie nimmt sich selbst als „BloodWork“ (Helens Avatar) in der primären Welt wahr. Das Spiel ist somit mehr als ein reines „Spiel“ für sie und sie setzt es gewissermassen mit ihrer primären Welt gleich. Allerdings ist Helen die einzige, die so extrem Aspekte aus der sekundären virtuellen Welt in die primäre Welt – ihre „tatsächliche Wirklichkeit“ – überträgt.

Durch dieses textinterne Spiel mit den Konzepten „Realität“ und „Fiktionalität“ regen die Autorinnen eine Auseinandersetzung hinsichtlich dieser beiden Konzepte bei der empirischen Leserschaft an. Die Frage stellt sich, was eigentlich genau „Realität“ bedeutet, was auch direkt in *Erebos* durch den „Erebos“-Boten aufgegriffen wird: „Was immer >Realität< bedeuten mag“ (EB, 81). Medien und virtuelle Welten sind ein fixer Bestandteil des Alltags der heutigen Gesellschaft. Wie „real“ sind Erlebnisse in diesen sekundären medialen Realitäten?

Der plötzliche Rauswurf aus dem Spiel „Erebos“ hinterlässt bei Nick zunächst ein Loch in seinem Alltag. Emily erkennt, dass „Erebos“ für viele andere Jugendliche ein wichtiger Bestandteil ihres Alltags ist und ein Ende von „Erebos“ auch bei ihnen ein Loch entstehen lässt. Meggie aus der Tintentrilogie begreift ihre Bücher ebenfalls als einen wichtigen Bestandteil ihres Alltags und

ist verzweifelt, wenn sie bei Bedarf keines zur Hand hat. Die sekundären medialen Welten erfüllen verschiedene Funktionen für die jugendlichen Figuren der beiden Werke: Erleben eines elternfernen Raumes, Unterstützung des Ablösungsprozesses von den Eltern, Erfolgserlebnisse, Kompetenzerfahrungen, Ausleben von nicht erfüllten Wünschen aus der primären Welt, Ausgleich von Mängeln, die in der primären Welt bestehen und Erholung vom psychischen Stress. Die jugendlichen Figuren können somit ganz „reale“ Probleme, Sorgen, Ängste und Bedürfnisse durch das Abtauchen in eine mediale Welt verarbeiten.

Es bestätigt sich Pfennigs Aussage zur Untersuchung paralleler Welten in der fantastischen Kinder- und Jugendliteratur, dass eine zentrale Bedeutung der Parallelwelt für die Figuren darin besteht, den schwierigen oder grauen Alltag zu entzaubern und verzaubern (2013, 190). Meggies Abtauchen in die Tintenwelt dient vor allem dem Ausgleich eines Mangels – die Welt kennenlernen, in der ihre vermisste Mutter lange Zeit lebte – als auch dem Erleben eines elternfernen Raumes, um autonomes Handeln ausüben zu können und sich von ihren Eltern abzulösen. Das Abtauchen in die sekundäre Welt „Erebos“ ermöglicht den jugendlichen Figuren vor allem das Erleben von Erfolg und Kompetenzen, Teil einer Gemeinschaft zu sein und unerfüllte Wünsche aus der primären Welt auszuleben. Damit einher geht die Erholung von psychischem Stress und Ausgleich von Mängeln, was insbesondere für Aussenseiter wie Helen oder Alex von Bedeutung ist. Die in den Werken dargestellten Funktionen lassen sich auch für die empirische Leserschaft und ihr Verweilen in sekundären medialen Realitäten übertragen. Das Verweilen in einer sekundären Welt kann positive Funktionen für die Rezipienten beinhalten. Wichtig ist jedoch, den Blick für die primäre Realität nicht zu verlieren, wie Resa in *Tintenblut* auch gegenüber Meggie betont. Denn sonst besteht gemäss Resa die Gefahr, „irgendwann blind für die Schönheit“ (TB, 45) der primären Welt zu werden.

Schliesslich sei auf eine wichtige Bedeutung des Abtauchens in eine sekundäre mediale Welt, die anhand der jugendlichen Hauptfiguren in der Tintentrilogie und in *Erebos* dargestellt wird, hingewiesen: Auch Abenteuerlust und das Verlangen nach Spass locken Nick und Meggie in die sekundäre mediale Welt. Dieses Verlangen der jugendlichen Figuren korrespondiert zu dem von Hackenbruch (2005, 103) beschriebenen Bedürfnis von Kindern und Jugendlichen, aus purer Lust die primäre alltägliche Realität durch sekundäre mediale Realitäten zu erweitern.

9. Schlussteil

9.1. Fazit und Ausblick

In den Jugendbüchern *Erebos* und *Tintenherz/Tintenblut* vollzieht sich der Weltenwechsel zwischen primärer Alltagswelt und sekundärer Computerspiel- bzw. Buchwelt auf ganz unterschiedliche Art und Weise. In der Tintentrilogie vollziehen sich die Weltenwechsel durch narrative Metalepsen, die der empirischen Leserschaft detailliert beschrieben werden. Die empirische Leserschaft erfährt, wie dem „magischen Vorleser“ und auch dessen Zuhörern ein Immersionserlebnis widerfährt und sie sich mit allen Sinnen der vorgelesenen Geschichte hingeben. Daraufhin tauchen Figuren oder Gegenstände aus der sekundären Buchwelt in der primären Alltagswelt auf und Figuren oder Gegenstände aus der primären Alltagswelt verschwinden in die sekundäre Buchwelt. Ein Austausch von Figuren und Gegenständen zwischen den parallelen Welten findet statt.

In *Erebos* dagegen erleben die Figuren ein mentales Immersionserlebnis – eine narrative Metalypse bleibt aus. Die Figuren versinken ausschliesslich gedanklich und emotional in die sekundäre Computerspielwelt. Gemeinsam mit Nick taucht die empirische Leserschaft in die virtuelle Welt ab. Der Weltenwechsel wird für die empirische Leserschaft durch einen Wechsel der Erzählperspektive (von Nick zu seinem Avatar Sarius) und der Zeitform (vom epischen Präteritum ins epische Präsens) markiert.

Trotz dieser Unterschiede hinsichtlich der narrativ inszenierten Weltenwechsel in den Jugendbuchwerken, ist es spannend, zu erkennen, wie sich in den beiden Aspekte der medienwissenschaftlichen bzw. medienpsychologischen Konzepte des Wirklichkeitstransfers, der Presence und der Immersion widerspiegeln:

- Durch den Einbezug verschiedener Sinne verstärkt sich das Immersionserlebnis. In der Tintentrilogie schmecken, hören, fühlen, riechen und sehen Meggie und die anderen magischen Vorleser sowie die Zuhörerschaft die Welt der Geschichte, die laut vorgelesen wird. Die magischen Vorleser driften dabei so sehr in die Geschichte ab, dass sich „die Türe zwischen den Buchstaben“ in die sekundäre Anderswelt öffnet. Auch in *Erebos* hat Nick das Gefühl, die Welt von „Erebos“ nicht nur sehen und hören zu können, sondern auch riechen zu können.
- Die Figuren vergessen bei ihrem Immersionserlebnis die primäre Umgebung um sich herum und fokussieren ihre ganze Aufmerksamkeit auf die sekundäre mediale Welt. Bei *Erebos* drückt sich das durch den Perspektivenwechsel von Nick zu Sarius sowie durch das Ausblenden der Schnittstellen zwischen Nick und seinem Computer aus. In *Tintenherz* und *Tintenblut* wird dagegen bei ausgewählten Metalepsen explizit genannt, dass die Figuren die Zeit um sich herum vergessen und sich ganz auf die Buchstaben, die Worte und die Geschichte fokussieren.
- Ein Zusammenspiel von „Medientyp, Medieninhalt und Mediennutzer“ widerspiegelt sich beim Weltenwechsel zwischen primärer und sekundärer Welt. Das Medium allein – das Buch-im-Buch „Tintenherz“ bzw. das Computerspiel-im-Buch „Erebos“ – ermöglicht noch keinen Eintritt in eine Anderswelt. Nur die „magischen Vorleser“ können in der Tintentrilogie die Schleuse zur Welt hinter den Buchstaben öffnen und das jeweils auch in unterschiedlicher Qualität. Die „magischen Vorleser“ benötigen dazu eine geschriebene Geschichte, die sie emotional packt und Spannung erzeugt. Auch die „Erebos“-Spielerinnen und -Spieler müssen sich emotional auf das Computerspiel einlassen und ihre ganze Aufmerksamkeit auf das Spiel fokussieren. Ausserdem ist der Inhalt des Spiels relevant, dass die Jugendlichen komplett in die sekundäre Computerspielwelt versinken. Jedoch verspüren nicht alle Jugendlichen überhaupt das Bedürfnis in die Welt von „Erebos“ abzutauchen und bei den Spielerinnen und Spielern herrschen unterschiedlich intensive Beziehungen zu der sekundären Welt vor.

- Emotionalität, Spannung und die Möglichkeit zur Identifikation sind die zentrale Schlüsselfaktoren, die das Computerspiel-im-Buch respektive das Buch-im-Buch inhaltlich aufweisen, damit sich der Wirklichkeitstransfer bzw. der Weltenwechsel vollzieht. Vor allem die Möglichkeit zur Identifikation mit seiner Spielfigur „Sarius“ führt bei Nick dazu, dass Nick komplett in die Welt von „Erebos“ abtaucht.
- Ein Weltenwechsel respektive ein intensives Immersionserlebnis vollziehen sich insbesondere bei fiktionalen Inhalten. Das Computerspiel-im-Buch in *Erebos* und das Buch-im-Buch bzw. die Bücher-im-Buch in der Tintentrilogie sind von fiktionalem Charakter.
- Die sekundären medialen Welten bieten für die jugendlichen Figuren einen elternfernen Raum, in welchem sie Wünsche und Bedürfnisse ausleben können, die in der primären Welt nicht erfüllt werden.
- Auch aus purer Lust heraus tauchen die Figuren in die sekundäre mediale Welt ab.

Wenn davon ausgegangen wird, dass die Literatur Bezüge zur sozialen Wirklichkeit aufweist, so scheint das Erleben von Immersionserlebnissen ein zentraler Aspekt unserer heutigen Gesellschaft zu sein. Für die empirische Leserschaft stellen sich diesbezüglich verschiedene Fragen: Welchen Stellenwert haben für mich sekundäre mediale Welten? Wann versinke ich so intensiv in eine sekundäre mediale Welt, dass ich die primäre Realität komplett ausschalte? Welche Bedeutung hat für mich das Abtauchen in eine sekundäre mediale Realität?

Im Zeitalter der neuen Medien, vor allem durch ihre kontinuierliche qualitative Weiterentwicklung, erweisen sich Theorien, die sich mit dem Versinken in eine sekundäre mediale Welt beschäftigen, als überaus bedeutsam. Insofern sind die Theorie des Wirklichkeitstransfers und die Konzepte der Presence und Immersion für die Medienforschung von Interesse. Medien und virtuelle Welten spielen im Alltag eine immer grösser werdende Rolle. In naher Zukunft wird es für uns sogar möglich sein, mit allen Sinnen in eine virtuelle Realität abzutauchen und so einer totalen Immersion immer näher zu kommen, wie Colton Jacobs, Produktmanager des „Omni Virtualix“²⁰, in einem Interview mit dem Online-Magazin *buchreport* erläutert:

Der jetzige und zukünftige Trend in Sachen Virtual Reality ist es, alle Sinne zu umfassen. Surround Sound oder Kopfhörer umhüllen den Nutzer mit Geräuschen und Klangbildern und die kabellose Bewegungsverfolgung lässt ihn fortbewegen. In Zukunft wird es auch haptische Rückkopplungen geben. Der Körper wird nahtlos mit der virtuellen Welt interagieren, da der komplette Körper in die virtuelle Welt eintaucht. [...] Die Grenze zwischen Realität und digitaler Erfahrung wird sich mehr und mehr auflösen. (18.9.2013, www.buchreport.de/nachrichten/online/online_nachricht/datum/2013/09/18/die-grenzen-zwischen-realitaet-und-fiktion-loesen-sich-auf.htm)

Wahrscheinlich ist es insbesondere der Reiz, in einem virtuellen Raum ohne jegliche Gefahr zu handeln und zu experimentieren, der verlockt, in sekundäre mediale Realitäten abzutauchen. Sekundäre Realitäten repräsentieren einen „Spielplatz für utopische Gedankengänge“ (Bosshart 1998, 5, zitiert nach Hackenbruch 2005, 10).

Pluralität, ein Ausdruck, den Pfennig (2013) hinsichtlich der Funktion und Bedeutung paralleler Welten in der zeitgenössischen Kinder- und Jugendliteratur benutzt, drückt sich in unserer Gesellschaft auch dadurch aus, dass die Möglichkeit besteht, sich in verschiedenen Realitäten – in der primären Realität als auch in diversen sekundären medialen Realitäten – aufzuhalten. Die Fragen nach „Schein und Sein“ und „Fiktion und Realität“ erhalten dadurch Brisanz. Durch die narrative Metalepse, wie sie in der Tintentrilogie anzutreffen ist, kann das Verweilen in verschiedenen Realitäten in der fantastischen Kinder- und Jugendliteratur sinnbildlich zum Ausdruck gebracht werden, indem Figuren auch physisch in eine sekundäre mediale Welt reisen können oder Figuren aus sekundären medialen Welten in die primäre Alltagswelt gelangen. Und auch in *Erebos* wird durch das starke Immersionserlebnis von Nick und durch Poznanskis geschickter erzähltechnischer Schilderung dieser Immersion das Verweilen in verschiedenen Realitäten thematisiert.

²⁰ Ein Laufband, das die User in eine virtuelle Welt eintauchen lässt.

In der Einleitung der vorliegenden Arbeit wurde die Tintentrilogie als repräsentativ für die klassische fantastische Kinder- und Jugendliteratur, die der Leserschaft eine magische und rational nicht-erklärbare Welt vorstellt, bezeichnet. Im Gegensatz dazu gilt *Erebos* für mich als Repräsentant einer modernen, digital geprägten Kinder- und Jugendliteratur. Dieser Kontrast widerspiegelt sich nicht nur im Ausgangspunkt der beiden parallelen Welten – die klassische Buchlektüre, das Buch-im-Buch, und die moderne virtuelle Computerspielwelt, das Computerspiel-im-Buch. Einhergehend mit dem Buch-im-Buch-Motiv preist Funke in der Tintentrilogie generell das Buch als ein besonderes Medium an, das Trost, Glück und Liebe den Rezipienten bieten kann. Eine Hommage an das Lesen und für das Versinken in Buchwelten widerspiegelt sich in der Tintentrilogie. Digitale Medien kommen in der Tintentrilogie nicht vor. Dabei wäre es spannend zu wissen, ob Meggie mittels einer Geschichte, die von einem Computerbildschirm abzulesen ist, eine Metalepse auslösen kann. Könnte Meggie auch aus einer Internetseite etwas „heraus- oder hineinlesen“? Oder ist das „leidenschaftliche Vorlesen“ an das Medium Buch gemäss Funke gebunden? Möchte Funke gerade im Zeitalter neuer Medien, das beinahe schon „verstaubte“ Unterhaltungsmedium Buch als ein Unterhaltungsmedium anpreisen, welches die Rezipienten mit besonderen Immersionserlebnissen bereichern kann?

In *Erebos* stehen dagegen einhergehend mit dem Motiv des Computerspiels-im-Buch die neuen, digitalen Medien im Mittelpunkt. So spielt Nick nicht nur das Computerspiel „Erebos“, sondern nutzt auch andere neue Unterhaltungs- und Kommunikationsmedien wie TV (Simpsons), E-Mail, Internet-Blogseiten, ICQ oder SMS. Damit widerspiegelt Poznanski die digitale Lebenswelt der jugendlichen empirische Leserschaft und zeigt, wie sich diese neuen Medien auch in der Literatur aufgreifen lassen. Möchte Poznanski auf diese Weise die empirische jugendliche Leserschaft für die Literatur begeistern? Lassen sich so Jungen und Mädchen, die sich in ihrer Freizeit mit Leidenschaft Computerspielen und anderen neuen, digitalen Medien hingeben, auch für das Unterhaltungsmedium Buch begeistern?

Die Jugendbücher *Erebos* und *Tintenherz/Tintenblut* thematisieren einerseits die Faszination sekundärer medialer Welten, gleichzeitig zeigen die Werke auch Gefahren auf, die mit intensiven Immersionserlebnissen verbunden sein können. So werden in der Tintenweltrilogie Bücher zwar als ein bedeutendes Medium bewertet, gleichzeitig aber birgt die sekundäre Buchwelt von „Tintenherz“ nebst all ihren fantastischen, wunderbaren faszinierenden Geschöpfen und Landschaften, auch dunkle Seiten, Grauen und Schrecken. In *Erebos* vermischen sich für Helen primäre und sekundäre Welt so stark, dass sie sich auch in der primären Welt als ihren Avatar „BloodWork“ wahrnimmt und gar einen Mord begehen würde, um den Endkampf aus der sekundären „Erebos“-Welt auszuführen. Nick erkennt zwar die Grenzen zwischen primärer und sekundärer Welt, doch steht durch Nicks starken Drang, so oft und so lang wie möglich in die virtuelle Welt von „Erebos“ abzutauchen, seine Freundschaft zu seinem besten Freund Jamie auf dem Spiel.

Die Jugendbücher zeigen darüber hinaus auf, von welcher Komplexität ein Wirklichkeitstransfer gekennzeichnet ist. So beinhaltet das Abtauchen in eine sekundäre, mediale Welt für die Rezipienten mehr als nur eine einzelne Funktion. Eine Reihe verschiedener, miteinander vernetzten Motive sind ausschlaggebend, warum ein Wirklichkeitstransfer erwünscht ist: Alltagsflucht, Erholung von psychischem Stress, Ausgleich von Mängeln, das Bedürfnis nach einem elternfernen Raum oder auch einfach nur pure Lust. Ausserdem sind unterschiedliche Faktoren relevant, ob überhaupt ein Wirklichkeitstransfer einsetzt und welche Intensität dieser bei einer Person aufweist. Kognitive Voraussetzungen, Interessen, Präferenzen aber auch Persönlichkeitsmerkmale sind diesbezüglich relevant.

Kritisch an der vorliegenden Arbeit ist anzumerken, dass teilweise eine klare Abgrenzung der Analysekatoren nicht möglich war. Dies lag vor allem daran, dass die einzelnen Analysekatoren inhaltlich eng miteinander verknüpft sind. Daraus resultiert, dass es bei der Zuordnung von Textstellen zu den einzelnen Analysekatoren teilweise zu Überschneidungen kam. Dies ist

zwischen der zweiten Kategorie, „Die Schleuse zur sekundären Welt“ (Kapitel 7.2.), und der dritten Kategorie, „Der Wechsel zwischen primärer und sekundärer Welt“ (Kapitel 7.3.), sowie zwischen der fünften Kategorie, „Elternferne versus Elternnähe“ (Kapitel 7.5.), und der sechsten Kategorie, „Die Funktionen des Reisens in die sekundäre Welt“ (Kapitel 7.6.), der Fall.

Da es sich bei der vorliegenden Arbeit um eine nichtrepräsentative Einzelfallstudie handelt, lassen sich die in dieser Arbeit festgestellten Ergebnisse nur bedingt verallgemeinern. Für die Untersuchung eines breiteren Textkorpus zeitgenössischer Kinder- und Jugendliteratur, welche ein Buch-im-Buch respektive ein Computerspiel-im-Buch aufgreifen, hätte es jedoch eines grösseren Rahmens als dem einer Masterarbeit bedurft.

Eine spannender Ansatz für eine weitere Untersuchung stellt somit die Analyse weiterer Kinder- und Jugendbücher dar, die ein Computerspiel-im-Buch respektive ein Buch-im-Buch aufgreifen, und dabei gezielt nach Parallelen zu dem medienwissenschaftlichen Konzept des Wirklichkeitstransfers bzw. zu den medienpsychologischen Konzepten der Immersion und Presence zu suchen. Dabei lassen sich unter anderem folgende Fragen verfolgen:

- Wird in diesen Jugendbüchern ebenfalls das Zusammenspiel von „Medientyp, Medieninhalt und Mediennutzer“ hinsichtlich des Abtauchens in die sekundäre, mediale Welt angedeutet? Wie äussert sich das Zusammenwirken dieser drei Komponenten?
- Welche Rolle spielen die Aspekte „Identifikation, Emotionalität, Spannung“ in Bezug auf den Inhalt des Buchs-im-Buch bzw. des Computerspiels-im-Buch?
- Inwiefern tauchen die Figuren mit all ihren Sinnen in die sekundäre mediale Welt ein?
- Welche Persönlichkeitsmerkmale weisen die Figuren auf, die in die sekundäre Welt eintauchen? Widerspiegeln sich dabei die von Loertscher et al. (2008) festgestellten Beziehungen zwischen Persönlichkeitsmerkmalen und dem Erleben eines Wirklichkeitstransfers?
- Weisen die jugendlichen Figuren eine besonders emotionsbetonte oder intensive Verarbeitung von Medieninhalten im Vergleich zu erwachsenen Figuren auf?

Solche weiterführenden Untersuchungen können Aufschluss darüber geben, inwiefern das Abtauchen in eine sekundäre mediale Welt als ein Grundbedürfnis der heutigen Gesellschaft in der Literatur reflektiert wird und welche Chancen, Risiken und Faszinationen damit verbunden und somit in der Literatur thematisiert werden.

Da das Buch-im-Buch als Motiv bereits Forschungsobjekt von wissenschaftlichen Arbeiten war, wie beispielsweise von Anne Siebeck (2009), bietet es sich zudem an, gezielt das Computerspiel-im-Buch als Motiv in der zeitgenössischen Kinder- und Jugendliteratur auf die oben aufgeführten Fragen zu untersuchen. Auf diese Weise stehen spezifisch Virtual Reality Novels und die darin dargestellten parallelen Welten im Zentrum der Untersuchung. Nebst den oben aufgeführten Untersuchungsfragen kann miteinbezogen werden, wie die konkreten Wechsel in die Computerspielwelt erzähltechnisch umgesetzt werden, welche Funktion die Avatare für die Figuren einnehmen oder auch welche Auswirkungen die Erlebnisse in der sekundären Welt auf die primäre Welt haben. Ein weiterer Punkt, der berücksichtigt werden kann, ist die Rolle des Computers als Leitmedium in der heutigen Gesellschaft und inwiefern Autorinnen und Autoren der zeitgenössischen Kinder- und Jugendliteratur diese Rolle thematisieren.

Um den Schlussteil dieser Arbeit abzurunden, skizziere ich im letzten Teil dieser Arbeit pädagogische Schlussfolgerungen und Einsichten, welche sich für meine schulische Praxis ergeben.

9.2. Pädagogische Schlussfolgerungen und Einsichten für die schulische Praxis

Die Möglichkeit zur Identifikation, das Wecken von Emotionen und auch das Erleben von Spannung sind zentrale Schlüsselfaktoren von Medieninhalten, um als Rezipientin bzw. Rezipient einen Wirklichkeitstransfer zu erleben, so dass die Aufmerksamkeit komplett auf die sekundäre mediale Realität fokussiert wird und die primäre Realität für eine Zeitlang in den Hintergrund rückt. Aber auch die Rezipienten selbst spielen im Wirklichkeitstransfer eine zentrale: Ihre kogni-

tiven Voraussetzungen, Präferenzen und Interessen bestimmen wesentlich das Erleben eines Wirklichkeitstransfers. Dies sind wichtige Aspekte, die auch für mich als zukünftige Lehrperson, insbesondere für das Fach Deutsch, relevant sind. Denn um Leselust statt Lesefrust bei den Jugendlichen zu wecken, sind genau die oben aufgeführten Aspekte zum Wirklichkeitstransfer zu beachten – einerseits bei der Wahl einer geeigneten Klassenlektüre, andererseits auch für didaktische und methodische Planung hinsichtlich der gewählten Lektüre. Versinken in eine literarische Buchwelt, welche die Schülerinnen und Schüler verzaubert und ihre primäre Welt für eine Zeit vergessen lässt; eine Geschichte, die die Jugendlichen so intensiv fesselt, dass sie zu einer Auseinandersetzung mit den Inhalten und zu weiterführenden Diskussionen führt. Das sind Ziele, die wohl jede Deutschlehrperson in ihrem Literaturunterricht anstrebt. Die Umsetzung solcher Zielsetzungen stellt jedoch die Lehrperson stets vor Herausforderungen. Denn die Lektüre soll die Jugendlichen nicht nur verzaubern, sondern darüber hinaus soll literarisches Lernen stattfinden. Die Schülerinnen und Schüler sollen sich mit dem literarischen Text hinsichtlich dessen Inhalt, Sprache und Form auseinandersetzen und erkennen, dass der Text bewusst gestaltet ist, um eine ästhetische Wirkung zu erzeugen, wie es vom zukünftigen Lehrplan 21 gefordert wird (D-EDK 2014, 57).

Die Jugendbücher *Erebos* und *Tintenherz* und *Tintenblut* repräsentieren mögliche Jugendbuchwerke, um die oben aufgeführten Ziele im Literaturunterricht zu erreichen. Sie greifen eine Thematik auf, der Jugendliche tagtäglich begegnen und erleben: Das Abtauchen in eine parallele mediale Welt. Jugendliche verbringen einen Grossteil ihrer Zeit in sekundären medialen Welten. Gerade das „Zeitalter der Smartphones“ erlaubt uns, rund um die Uhr in mediale (Anders-)Welten zu versinken und so in verschiedenen parallelen Welten zu verweilen.

Die Auseinandersetzung mit den Jugendbüchern *Erebos* sowie *Tintenherz* und *Tintenblut* in Verbindung mit verschiedenen medienwissenschaftlichen und medienpsychologischen Konzepten führte bei mir zu verschiedenen Ideen, wie sich diese Werke im Deutschunterricht einsetzen lassen. Dafür würde ich diese Bücher erst getrennt, dann im Vergleich zu einander mit den Jugendlichen behandeln.

Bei einem anschliessenden Vergleich der beiden Werke bietet es sich vor allem an, mit den Schülerinnen und Schüler die Funktionen des Abtauchens in eine parallele Welt für die jugendlichen Figuren zu analysieren. Die Jugendlichen können dabei Erfahrungen aus eigenen erlebten Immersionserlebnissen einbeziehen. Dafür ist es meiner Ansicht nach wichtig, zuerst im Unterricht zu klären, was Immersion bedeutet und kennzeichnet, und dann Beispiele für immersive Erfahrungen zu sammeln. Anschliessend lassen sich Untersuchungen am Text anstellen, was genau die jugendlichen Figuren bewegt, in die sekundäre mediale Welt abzutauchen. Ein Vergleich zwischen den Motiven der Figuren und den eigenen Motiven für das Abtauchen in eine sekundäre mediale Realität bietet sich an dieser Stelle an. Die Jugendlichen vergleichen, analysieren, hinterfragen und diskutieren dabei den eigenen Medienkonsum und den Medienkonsum, welcher prägend in unserer Gesellschaft ist und sich in der Literatur widerspiegelt. Die überfachliche Kompetenz der Medienbildung kann auf diese Weise mit dem Literaturunterricht kombiniert werden.

Des Weiteren lassen sich insbesondere bei *Erebos* mit den Schülerinnen und Schülern die sprachlichen Stilmittel unter die Lupe nehmen, welche Poznanski für die Darstellung von Nicks Immersionserlebnisse verwendet: Welche Erzählperspektive und Zeitform herrscht vor? Welche sprachlichen Unterschiede sind kennzeichnend für den Aufenthalt in der primären Welt und in der sekundären Welt? Warum setzt Poznanski diese sprachlichen Stilmittel ein?

Eine weitere Unterrichtsidee ist die Erarbeitung und Thematisierung des Zweiweltenmodells der fantastischen Literatur mit den Schülerinnen und Schülern anhand *Tintenherz/Tintenblut* und *Erebos*. Das Parallelweltenphänomen in der Literatur und im Film lässt sich als Diskussionspunkt daran anschliessen: Welche Filme oder Bücher kennen die Schülerinnen und Schüler selbst, die zwei parallel existierende Welten beschreiben? Welche gemeinsamen Merkmale sind bei diesen Werken festzustellen? Warum tauchen die Figuren in die sekundäre Welt ab? Was verbindet die parallelen Welten? Das Zweiweltenmodell der fantastischen Literatur ist mit hoher Wahrscheinlichkeit den Schülerinnen und Schülern der Sekundarstufe vertraut, da viele zeitgenössische Kinder- und Jugendbuchwerke sowie deren Verfilmungen dieses Modell aufgreifen.

Schliesslich bieten die Werke *Erebos* und *Tintenherz/Tintenblut* Anknüpfungspunkte für eine Reihe von verschiedenen handlungsorientierten Aufgaben, die eine kreative Auseinandersetzung bei den Schülerinnen und Schülern anregen, Aspekte aus ihrer eigenen Lebenswelt aufgreifen und so auch ihre sprachliche Kompetenzen fördern können. Bei *Erebos* bietet es sich zum Beispiel an, die Spielregeln und die Ausgestaltung der Computerspielwelt „Erebos“ mit denen aus tatsächlichen Computerspielen zu vergleichen, einen eignen „Erebos“-Avatar zeichnerisch zu gestalten und schriftlich zu beschreiben oder mögliche Umsetzungsideen für das Spiel „Götterfunken“ – das Computerspiel, das der „Erebos“-Entwickler eigentlich entwickeln wollte – auszuarbeiten. Bei *Tintenherz* kann dagegen beispielsweise das „leidenschaftliche Vorlesen“ von Meggie, Mo und Orpheus als Ausgangspunkt für das Training des eigenen Vorlesens dienen.

Die Ergebnisse der Analyse in der vorliegenden Arbeit liefern keine direkten Umsetzungsmöglichkeiten für die schulische Praxis, führen aber zu einer Reihe von Überlegungen und Ideen für den Einsatz von *Erebos* und *Tintenherz/Tintenblut* im Deutschunterricht. Diese hier vorgestellten Überlegungen und Ideen sind erst der Ausgangspunkt für eine didaktisch und methodisch durchdachte Unterrichtsplanung, welche nun konkret aussteht. Die Auseinandersetzung mit der Thematik „parallele Welten“ anhand der Jugendbücher *Erebos* sowie *Tintenherz* und *Tintenblut* hat mich für die Bedeutung des Abtauchens in sekundäre mediale Welten – insbesondere dessen Darstellung in der Literatur – sensibilisiert. Als Lehrperson ist fundiertes Fachwissen und eine kontinuierliche Weiterentwicklung unabdingbar, um wissensbasiertes Handeln im Unterricht zu realisieren. Diese zentrale Kompetenz von Lehrpersonen greift auch der Standard 1 der Pädagogischen Hochschule Zürich auf (Pädagogische Hochschule 2009, 4–5). Die Analyse der Jugendbücher führte bei mir zu der Einsicht, dass es sich dabei um zwei hochkomplexe, sprachlich und inhaltlich durchdachte literarische Werke handelt. Fantastische Literatur per se als seichte und triviale Literatur abzustempeln wäre weit verfehlt. *Erebos* und die Tintentrilogie weisen einerseits eine besondere literarische und sprachliche Umsetzung von Immersionserlebnissen auf. Andererseits werfen die beiden Werke, wie auch andere Texte fantastischer Kinder- und Jugendliteratur, inhaltlich eine Reihe von Fragen und Themen auf, „die bereits in der Bibel oder in vielen Werken der Hochliteratur gestellt wurden, und diese in einem aktuellen Rahmen präsentieren und für eine breite und vielfach junge Leserschaft [öffnen]“ (Renczes 2014, 538). Vor allem die Frage nach der Definition von „Realität“ und inwiefern die Grenzen zwischen „Fiktion“ und „Realität“ ineinander verkehren können, werden in der Tintentrilogie und auch in *Erebos* aufgegriffen. Diese philosophischen Fragen stellen auch mich als erwachsene Person vor eine Herausforderung. Werden diese beiden Jugendbuchwerke – oder auch andere fantastische literarische Texte – im Unterricht eingesetzt, ist eine gezielte Unterstützung der Lernenden unabdingbar. Einerseits sollte konkret auf zentrale Textstellen verwiesen werden, andererseits müssen die Jugendlichen Schritt für Schritt an komplexere Fragestellungen herangeführt werden. Denn nur so kann ich als Lehrperson Leselust statt Lesefrust bei Schülerinnen und Schülern fördern.

10. Literaturverzeichnis

- Ammann, Daniel. 2002. „Eintauchen in die Anderswelt.“ *infos und akzente* 2: 23–27.
- Ammann, Daniel. 2009. „Leib und Leben: Körpererfahrungen zwischen Wirklichkeit und Imagination.“ *ph akzente* 4: 14–15.
- Anz, Thomas. 1998. *Literatur und Lust: Glück und Unglück beim Lesen*. München: Beck.
- Baacke, Dieter, Günter Frank und Martin Radde. 1998. „Medienwelten – Medienorte.“ In *Handbuch Medien: Medienforschung: Konzepte, Themen, Ergebnisse*, hrsg. v. Horst Dichanz, 50–53. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.
- Balzer, Myriel. 2010. „Das Erzeugen von Immersion im Live-Rollenspiel.“ In *LARP: Einblicke. Aufsatzsammlung zum MittelPunkt 2010*, hrsg. v. Karsten Dombrowski, 17–33. Braunschweig: Zauberfeder.
- Berger, Florian und Laura Flöter. 2012. „Eintreten in imaginäre Räume: Der Avatar als Funktion der Immersion im fantastischen Rollenspiel.“ In *Jahrbuch immersiver Medien 2012*, hrsg. v. Institut für immersive Medien, 60–70. Kiel: Fachbereich Medien, Fachhochschule Kiel. Zugriff 14.4.2015. http://immersive-medien.de/sites/default/files/artikel_berger_flo%CC%88ter.pdf.
- Bosshart Louis. 1998. „Media Entertainment.“ *Communication Research Trends* 18 (3): 3–38.
- Deutscheschweizer Erziehungsdirektoren-Konferenz (D-EDK), Hrsg. 2014. Fachbereichslehrplan „Deutsch“. In *Lehrplan 21. Von der D-EDK-Plenarversammlung am 28.6.2014 freigegebene Vorlage*. Luzern: D-EDK-Geschäftsstelle. Zugriff 20.4.2015. http://konsultation.lehrplan.ch/downloads/container/32_1_0_1_1_1.pdf.
- Drössiger, Hans-Harry. 1995. „Zur Erzeugung von fantastischen Welten in der Kinder- und Jugendliteratur.“ In *Sprache und Stil in Texten für junge Leser: Festschrift für Hans-Joachim Siebert zum 65. Geburtstag*, hrsg. v. Angelika Feine u. Karl-Ernst Sommerfeldt, 11–28. Frankfurt am Main: Peter Lang.
- Eco, Umberto. 1992. *Die Grenzen der Interpretation*. München: Hanser.
- Eco, Umberto. 1996. *Im Wald der Fiktionen: Sechs Streifzüge durch die Natur*. München: Dtv.
- Ewers, Hans-Heino. 2002. „Einleitung: Kinder- und Jugendliteratur, Neue Medien und Pop-Kultur. Kinder- und jugendliterarischer Wandel an der Wende zum 21. Jahrhundert.“ In *Lesen zwischen Neuen Medien und Pop-Kultur: Kinder und Jugendliteratur im Zeitalter multi-medialen Entertainments*, hrsg. v. Hans-Heino Ewers, 11–30. Weinheim und München: Juventa.
- Eyseneck, Hans Jürgen. 1947. *Dimensions of personality*. London: Routledge & Kegan Paul.
- Funke, Cornelia. 2014. *Tintenherz*. 5. Aufl. Hamburg: Oetinger Taschenbuch. (Originalausgabe 2003.)
- Funke, Cornelia. 2005. *Tintenblut*. Hamburg: Cecilie Dressler.
- Genette, Gérard. 2010. *Die Erzählung*. 3. Aufl. Paderborn: Wilhelm Fink.

- Graf, Werner. 2004. *Der Sinn des Lesens: Modi der literarischen Rezeptionskompetenz*. Münster: Lit.
- Hackenbruch, Tanja. 2005. *Menschen im medialen Wirklichkeitstransfer: Eine theoretische Betrachtung der Versetzung der Rezipienten in die durch die Medien geschaffene Wirklichkeit*. Dissertation, Philosophisch-historische Fakultät der Universität Bern. Zugriff 2.2.2015. http://www.zb.unibe.ch/download/eldiss/05hackenbruch_t.pdf.
- Hackenbruch, Tanja. 2008. „Der Wirklichkeitstransfer: Eine Theorie in der Medienwissenschaft.“ In *Exkursionen in Sophies zweiter Welt: Neue Beiträge zum Thema des Wirklichkeitstransfers aus psychologischer und medienwissenschaftlicher Sicht*, hrsg. v. Matthias Steinmann u. Rudolf Groner, 115–198. Bern: Haupt.
- Hackenbruch, Tanja und Matthias Steinmann. 2004. „Der Wirklichkeitstransfer im Fokus – Zusammenfassung der Betrachtungen.“ In *Sophies zweite Welt*, hrsg. v. Matthias Steinmann, 343–350. Bern: Institut für Medienwissenschaft.
- Heber, Saskia. 2010. *Das Buch im Buch: Selbstreferenz, Intertextualität und Mythenadaption in Cornelia Funkes Tinten-Trilogie*. Kiel: Ludwig.
- Iser, Wolfgang. 2007. „Akte des Fingierens oder Was ist das Fiktive im fiktionalen Text?“ In *Funktionen des Fiktiven*, hrsg. v. Dieter Henrich u. Wolfgang Iser, 121–151. 2. Aufl. München: Fink.
- Iser, Wolfgang. 1976. *Der Akt des Lesens*. München: Fink.
- Joller, Jasmin, Siegenthaler Eva und Evelin Stettler. 2008. „Transportation Theorie vs. Wirklichkeitstransfer Theorie.“ In *Exkursionen in Sophies zweiter Welt: Neue Beiträge zum Thema des Wirklichkeitstransfers aus psychologischer und medienwissenschaftlicher Sicht*, hrsg. v. Matthias Steinmann u. Rudolf Groner, 331–364. Bern: Haupt.
- Loertscher, Miriam, Felicie Notter, Mathias Tanner und Rudolf Groner. 2008. „Psychologische Aspekte zum Konzept Wirklichkeitstransfer.“ In *Exkursionen in Sophies zweiter Welt: Neue Beiträge zum Thema des Wirklichkeitstransfers aus psychologischer und medienwissenschaftlicher Sicht*, hrsg. v. Matthias Steinmann u. Rudolf Groner, 387–406. Bern: Haupt.
- Kalbermatten, Manuela. 2011. *Von nun an werden wir mitspielen: Abenteurerinnen in der fantastischen Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart*. Zürich: Chronos.
- Kümmerling-Meibauer, Bettina. 2012. *Kinder- und Jugendliteratur: Eine Einführung*. Darmstadt: Wbg.
- Kunczik, Michael und Astrid Zipfel. 2001. *Publizistik: Ein Studienhandbuch*. Köln: Böhlau.
- Klimek, Sonja. 2010. *Paradoxes Erzählen: Die Metalepse in der fantastischen Literatur*. Paderborn: Mentis.
- Klimek, Sonja. 2009. „Die Metalepse in der zeitgenössischen Kinder- und Jugendliteratur: ein paradoxes Erzählphänomen im Zeitalter der Medialisierung.“ *juli* 1: 5–22.
- Klimmt, Christoph, Tilo Hartmann und Peter Vorderer. 2005. „Macht der Neuen Medien? „Überwältigung“ und kritische Rezeptionshaltungen in virtuellen Medienumgebungen.“ *Publizistik* 50 (4): 422–437.

- Mayring, Philipp. 2003. *Qualitative Inhaltsanalyse: Grundlagen und Techniken*. 8. Aufl. Weinheim: Beltz.
- Mohr, Judith. 2012. *Zwischen Mitteleuropa und Tintenwelt: Zur Struktur fantastischer Welten in der Fantasy*. Frankfurt am Main: P. Lang.
- Martinez, Matias und Michael Scheffel. 1999. *Einführung in die Erzähltheorie*. München: C.H. Beck.
- Müllner, Ilse. 2008. „Fiktion.“ In *Das Wissenschaftliche Bibellexikon im Internet*, hrsg. v. Michaela Bauks, Klaus Koenen u. Stefan Alkier. Stuttgart: Deutsche Bibelgesellschaft. Zugriff 6.2.2015. <https://www.bibelwissenschaft.de/stichwort/18377/>.
- Nickel-Bacon, Irmgard. 2006. „Alltagstranszendenz: Literaturhistorische Dimensionen kinderliterarischer Fantastik.“ In *Zauberland und Tintenwelt: Fantastik in der Kinder- und Jugendliteratur*, hrsg. v. Jörg Knoblauch u. Gudrun Stenzel, 39–51. Weinheim: Juventa.
- Nikolajeva, Maria. 1988. *The magic code*. Stockholm: Almqvist & Wiksell International.
- Nünning, Vera und Ansgar Nünning, Hrsg. 2010. *Methoden der literatur- und kulturwissenschaftlichen Textanalyse: Ansätze – Grundlagen – Modellanalysen*. Stuttgart: J. B. Metzler.
- Ostheimer, Astrid. 2002. „Virtual Reality Novels: Computerspielwelten und virtuelle Realität in der aktuellen fantastischen Literatur.“ In *Lesen zwischen Neuen Medien und Pop-Kultur: Kinder und Jugendliteratur im Zeitalter multimedialen Entertainments*, hrsg. v. Hans-Heino Ewers, 163–187. Weinheim und München: Juventa.
- Pädagogische Hochschule Zürich. 2009. *Kompetenzstrukturmodell*. Zugriff 5.4.2015. http://www.phzh.ch/Documents/phzh.ch/Ausbildung/Studieren_Studieninfos/Broschuere_Kompetenzstrukturmodell.pdf.
- Pandolfo Briggs, Elizabeth. 2003. „Welcome to the game: cyberspace in young adult speculative fiction.“ In *Children's literature and the Fin de Siècle*, hrsg. v. Roderick McGillis, 191–198. Westport, Conn.: Praeger.
- Pearlin, Leonard. 1959. „Social and Personal Stress and Escape Television Viewing.“ *Public Opinion Quarterly* 23: 255–259.
- Poznanski, Ursula. 2014. *Erebos*. 6. Aufl. Bindlach: Loewe. (Originalausgabe 2011.)
- Pfennig, Daniela. 2013. *Parallelwelten: Raumkonzepte in der fantastischen Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart*. Marburg: Tectum.
- Radway, Janice. 1997. *Reading the romance: Women, patriarchy, and popular literature*. Chapel Hill, London: University of North Carolina Press.
- Rank, Bernhard. 2006. „Fantastik in der Kinder- und Jugendliteratur.“ In *Zauberland und Tintenwelt: Fantastik in der Kinder- und Jugendliteratur*, hrsg. v. Jörg Knoblauch u. Gudrun Stenzel, 10–25. Weinheim: Juventa.
- Reinecke, Leonard, Diana Rieger und Tim Wulff. „Einschalten zum Abschalten? Mediennutzung zur Erholung von Stress und Belastung.“ *In-Mind* 3. Zugriff 17.2.2014. <http://de.in-mind.org/article/einschalten-zum-abschalten-mediennutzung-zur-erholung-von-stress-und-belastung>.

- Renczes, Kristina. 2014. „Reale Zitate und fiktive Welten: Über die Einbindung ‚realer‘ Literatur in Fantasy-Romanen.“ In *Übergänge und Entgrenzungen in der Fantastik*, hrsg. v. Christine Lötscher, Petra Schrackmann, Ingrid Tomkowiak u. Aleta-Amirée von Holzen, 527–540. Münster: Lit.
- Richter, Steffen. 2009a. „Fiktionale und faktuale Texte.“ In *Einladung zur Literaturwissenschaft: Ein Vertiefungsprogramm zum Selbststudium*, hrsg. v. Elke Reinhardt-Becker. Universität Duisburg-Essen. Zugriff 4.2.2015. https://www.uni-due.de/einladung/index.php?option=com_content&view=article&id=266%3A5-1-fiktionale-und-faktuale-texte&catid=40%3Akapitel-5&Itemid=55.
- Richter, Steffen. 2009b. „metafiction.“ In *Einladung zur Literaturwissenschaft: Ein Vertiefungsprogramm zum Selbststudium*, hrsg. v. Elke Reinhardt-Becker. Universität Duisburg-Essen. Zugriff 5.1.2015. https://www.uni-due.de/einladung/index.php?option=com_content&view=article&id=264%3A5-1-metafiction&catid=40%3Akapitel-5&Itemid=55.
- Ryan, Marie-Laure. 2001. *Narrative as virtual reality: Immersion and interactivity in literature and electronic media*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Schuppisser, Raffael. 2014. *Von der Simulation zum Text: Narrative Strukturen in Computerspielen*. Zürich: Chronos.
- Schweiger, Wolfgang. 2007. *Theorien der Mediennutzung: Eine Einführung*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Siebeck, Anne. 2009. *Das Buch im Buch: Ein Motiv der fantastischen Literatur*. Marburg: Tectum.
- Six, Ulrike, Christoph Frey und Roland Gimmler. 1998. *Medienerziehung im Kindergarten: Theoretische Grundlagen und empirische Befunde*. Opladen: Leske und Budrich.
- Steinmann, Matthias. 2008. „Exkursionen in Sophies zweiter Welt.“ In *Exkursionen in Sophies zweiter Welt: Neue Beiträge zum Thema des Wirklichkeitstransfers aus psychologischer und medienwissenschaftlicher Sicht*, hrsg. v. Matthias Steinmann u. Rudolf Groner, 7–18. Bern: Haupt.
- Weber, Mathias. 2015. *Der soziale Rezipient: Medienrezeption als gemeinschaftliche Identitätsarbeit in Freundeskreisen Jugendlicher*. Wiesbaden: Springer.
- Zipfel, Frank. 2001. *Fiktion, Fiktivität, Fiktionalität: Analysen zur Fiktion in der Literatur und zum Fiktionsbegriff in der Literaturwissenschaft*. Berlin: Erich Schmidt.



Urheberschaftsbestätigung

Erklärung

Hiermit erkläre ich, dass die vorliegende Arbeit von mir eigenständig verfasst wurde und keine anderen als die von mir angegebenen Hilfsmittel verwendet wurden.

Alle Stellen der Arbeit, die aus anderen Werken dem Wortlaut oder dem Sinn nach übernommen wurden, sind mit Angaben der Quellen als Zitate bzw. Paraphrasen gekennzeichnet.

Ich nehme zur Kenntnis,

- dass Arbeiten, die unter Beizug unerlaubter Hilfsmittel entstanden sind, und insbesondere fremde Textteile ohne entsprechenden Herkunftsrachweis enthalten, als „nicht bestanden“ bewertet und ungültig erklärt werden.
- dass unredliches Verhalten bei Leistungskontrollen und unredliche Verwendung fremder Arbeitsergebnisse ohne Quellenangabe als Disziplinarverstoss gelten und zur Anordnung einer Disziplinarmassnahme führen können (vgl. §§ 8 ff. Verordnung zum Fachhochschulgesetz).

von Kleist, Larissa

Name Vorname

Zürich, 29.05.2015, d. v. Kleist

Ort, Datum, Unterschrift

Überprüfung der Arbeit mit einer Plagiatssoftware

Einwilligung

Hiermit erkläre ich mich damit einverstanden, dass die vorliegende Arbeit mit einer Plagiatserkennungssoftware überprüft werden darf.

von Kleist, Larissa

Name Vorname

Zürich, 29.05.2015, d. v. Kleist

Ort, Datum, Unterschrift