



GD Bildung und Kultur

Programm für lebenslanges Lernen

LiFT-2 Literary Framework for Teachers in Secondary Education (Referenzrahmen Literatur) – Buch-Scan

Kriteriengeleitete Beschreibung von Literatur: Anspruch und Potenzial für Schülerinnen und Schüler in den Sekundarstufen

Autorinnen dieser Analyse: Denise Politz, Isabell Kathrin Schmidt und Scarlett Tegtmeier

Poznanski, Ursula (2013): *Erebos*. Jubiläumsausgabe. 5. Auflage. Bindlach: Loewe.

Der Jugendthriller *Erebos* von Ursula Poznanski erschien erstmals 2010 im Loewe Verlag. Die Autorin erhielt für das Buch zahlreiche Auszeichnungen: Deutscher Jugendliteraturpreis 2011 (Jugendjury), Ulmer Unke 2010, Buch des Monats März 2010 (Jubu-Crew-Göttingen), Goldene Leslie 2011, Goldener Bücherwurm 2011, Preis der Moerser Jugendbuchjury 2011.

Der Titel des Buches beschreibt das gleichnamige Computerspiel *Erebos*, welches heimlich in einer Londoner Schule als Raubkopie verteilt wird. Es herrschen strenge Spielregeln: Es darf nicht über das Spiel oder über den Namen des eigenen Avatars gesprochen und das Spiel darf nur alleine gespielt werden. Werden diese Regeln nicht eingehalten, schließt *Erebos* die Spieler für immer aus. *Erebos* stellt den Spielern Aufgaben, die sie außerhalb der virtuellen Welt erledigen sollen.

Als der 16-jährige Nick Dunmore das Online-Rollenspiel erhält, ist er wie viele weitere Schüler/innen süchtig nach *Erebos*. Erst als ihm das Spiel den Auftrag erteilt, einen Menschen zu ermorden und sein bester Freund wegen eines Auftrags verunglückt, bemerkt Nick, wie gefährlich das Spiel ist. Er führt seinen Auftrag nicht aus. Gemeinsam mit Emily und Victor stoppt Nick das Spiel und versucht den Programmierer zur Verantwortung zu ziehen.

Das Buch ist gebunden, als Taschenbuch, eBook und Hörbuch (gekürzte Version) erhältlich. Auf der Homepage des Loewe Verlages gibt es ein [Unterrichtsmodell zu Erebos](#) (letzter Zugriff 22.4.2014).

Ungefäher Schwierigkeitsgrad: Niveau 3

Geschätzte Jahrgangsstufe/Alter: ab Jahrgangsstufe 9 / ab 14 Jahre

Dimension	Niveau ¹	Indikator	Beschreibung (Faktoren der Komplexität)
generelle Bedingungen der Auseinandersetzung mit dem Buch	4	Zeit	Das Buch ist mit 490 Seiten (34 Kapitel) sehr umfangreich. Es verlangt von der Leserschaft ein ausdauerndes und konzentriertes Lesen. Das Buch kann von interessierten Leser/innen „in einem Zug“ gelesen werden. Für unerfahrene bzw. nicht ausdauernde Leser/innen sollte ein unterstützendes Lesen angeboten oder das Hörbuch eingesetzt werden.
	1 (3)	Interessen	<i>Erebos</i> beinhaltet für Jugendliche interessante Themen und bietet verschiedene thematische Zugänge, z.B.: Online-Rollenspiel, Flucht in eine virtuelle Welt (andere Identitäten annehmen), Gewalt (Straftaten), Grenzüberschreitung, Beziehungen (Liebe, Freundschaft), Manipulation, Isolation und Konkurrenzdenken. Ein grundlegendes Interesse für Computerspiele ist nicht zwangsläufig nötig.
	2	Leseerfahrungen	Grundsätzlich benötigen die Leser/innen für dieses Buch keine spezielle Erfahrung mit fiktionaler Literatur.

¹ Die in Klammern angegebene Niveaustufe kann anhand des Buches erarbeitet werden.

		2	Allgemeinwissen	Für das generelle Textverständnis ist kein besonderes Vorwissen erforderlich. Für ein differenzierteres Textverständnis sind geografische Kenntnisse über London und dessen U-Bahnnetz sowie Wissen über Figuren der griechischen Mythologie sinnvoll. Des Weiteren ist ein ethisch-moralisches und psychologisches Wissen bedeutsam für das Verständnis, da sich die Figuren zunehmend in grenzüberschreitenden Situationen befinden.
		2	Literarisches Fachwissen	<i>Erebos</i> ist kein reiner Thriller. Das Buch enthält z.B. Elemente der Detektivgeschichte und des Fantasy-Romans. Kenntnisse über Gattungen sollten aufgrund der Kombination verschiedener Gattungsmerkmale vorhanden sein.
<i>Erfahrungen mit literarischem Stil</i>		2	Vokabular	Die Sprache ist einfach gehalten und enthält keine speziellen Fachtermini. Das Werk ist demnach sprachlich leicht zugänglich. Die Dialoge enthalten Vokabular, welches deutlich an der jugendlichen Alltagswelt orientiert ist. Es tauchen Begriffe auf, die aus der Phantastik stammen: Dazu zählen z.B. Koolhaas, Barden, Gnome und Orks, aber auch mythologische Figuren wie Charon oder Laokoon.
		2	Satzkonstruktion	Die Satzkonstruktionen im Buch sind hauptsächlich einfache Haupt-Nebensatz-Gefüge von durchschnittlicher Länge. Es gibt nur wenige Einschübe, wodurch einerseits das Textverständnis, andererseits der Lesefluss positiv unterstützt wird.
		2	Stil	Stilistisch unterscheiden sich die beiden Welten durch ihren jeweiligen Sprachstil. Zur Darstellung der fiktiven Welt bedient sich der Erzähler einer nüchternen Sprache, die Welt wirkt dadurch „grau“. Im Kontrast dazu steht die lebendige Darstellung des Geschehens in der virtuellen Welt. Diese ist insgesamt „bunter“. Hier werden Emotionen und Gefühle deutlich. Die Schüler/innen benötigen ein grundlegendes Verständnis für Ironie und Komik, da insbesondere die Gnome im Verlauf des Spiels mit diesen Elementen spielen.
<i>Erfahrungen mit literarischen Verfahren</i>		2	Plot	Der Text zeichnet sich durch überwiegend beschreibende Passagen aus. Obwohl die Handlungen in der fiktiven Welt und der virtuellen Welt geschehen, verschwimmen die Grenzen beider Welten zunehmend. Zu Beginn steht vor allem die Faszination über das Spiel im Vordergrund der Erzählung und den Leser/innen wird eine detailreiche Beschreibung der Gegebenheiten der virtuellen Welt geliefert. Das Tempo des Textes wird hauptsächlich durch das Online-Rollenspiel bestimmt. Sobald eine Aufgabe erledigt werden soll, wird das Spiel unterbrochen, bis diese erledigt ist.
		1	Chronologie	Der Text wird chronologisch erzählt. Die Textpassagen sind überwiegend im Präteritum geschrieben. Ausnahmen bilden die Spielsequenzen, welche im Präsens verfasst sind. Dadurch entsteht eine besondere Spannung zwischen beiden „Welten“.
		4	Handlungsführung	Der Prolog bildet zusammen mit dem Mysterium des geheimen Programmierers und der Auflösung dieses Geheimnisses die versteckte Rahmenhandlung des Buches. Nach und nach setzen sich die einzelnen Handlungen und Hinweise wie ein Puzzle zusammen. Der Ausgang bzw. Verlauf des Plots ist nicht gänzlich vorhersehbar. Allerdings liefern die Dialoge in der virtuellen Welt dem Protagonisten und der Leserschaft wertvolle Informationen für den weiteren Handlungsverlauf. Die Binnenhandlung, die sich aus der fiktiven und der virtuellen Welt zusammensetzt, beherrscht überwiegend das Buch. Sie beginnt direkt nach dem Prolog und steht bis zur Auflösung des Rätsels im Vordergrund.
		1	Perspektive	Es wird in der dritten Person erzählt, die Leser/innen sind aber sehr nah an der erlebenden Figur (ähnlich einem Ich-Erzähler). Die Leserschaft erlebt die Ereignisse aus der Sicht des Protagonisten und erhält so Einblicke in die Gedanken- und Gefühlswelt von Nick. Der Protagonist weiß nicht mehr als die Leser/innen, Dadurch entsteht bei den Leser/innen die Illusion, selbst am unübersichtlichen Geschehen teilzunehmen.

		3 (5)	Bedeutung	Der Fokus liegt auf den psychologischen Aspekten des Geschehens. Dabei spielen die Manipulation und das Suchtpotenzial, die von dem Spiel ausgehen, die Hauptrolle. Dieser Fokus ist eng mit den ethisch-moralischen Aspekten des Textes, bspw. den Mordaufträgen, verknüpft. Auf den ersten Blick nicht sofort erkennbar, ergibt sich aus den mystischen Figuren der virtuellen Welt ein eigenständiges Motiv von <i>Erebos</i> . Auch unterschiedliche Symbole, u.a. aus Kunst und Geschichte, befinden sich im Text und tragen zur Auflösung des mysteriösen Spielplans bei. Die Farbmotivik rot und schwarz zieht sich durch das gesamte Spiel. Das Cover und die Schrift sind rot. Diese Farbe steht dabei für Lebensenergie, Blut und Gefahr. Schwarz steht für Tod, Dunkelheit und Unterbrechung. Sobald eine Aufgabe zu erfüllen ist, wird der Bildschirm des Computers schwarz und das Spiel unterbrochen. Als Nick aus dem Spiel ausscheidet, fällt sein Avatar durch ein schwarzes Loch in den Tod. Das Buch enthält viele implizite Informationen und Leerstellen, die der Leserschaft eine hohe Eigenbeteiligung ermöglichen und Raum für Interpretationen und Erwartungsbildungen lassen. Ein zentrales Thema ist das Verhältnis zwischen virtueller Welt und Realität und die Verwischung von Trennlinien.
<i>Erfahrungen mit literarischer Figurengestaltung</i>		3 (5)	Figuren	Protagonist des Buches ist Nick Dunmore, der mit etlichen Nebenfiguren in Berührung kommt. Sein Avatar heißt Sarius. Zahlreiche Avatare treten in der virtuellen Welt auf, jedoch können die Leser/-innen nicht alle Avatare den Spieler/innen zuordnen. Des Weiteren gibt es einen Boten, der Belohnungen und Aufträge verteilt. Außerdem tritt zu Beginn des Spiels ein Mann an einem Lagerfeuer auf, der das Spiel eröffnet. Am Ende des Buches stellt sich heraus, dass diese Spielfigur der verstorbene Programmierer ist. Das Spiel manipuliert die Figuren, wodurch die Figurenentwicklung und ihr jeweiliges Verhalten nicht vorhersehbar sind. Dies ist besonders deutlich an der Schülerin Helen alias BloodWork zu erkennen. Sie ist nicht in der Lage, zwischen Alltagswelt und virtueller Welt zu unterscheiden. Ihr Werte- und Normenverständnis geht durch ihr Suchtverhalten verloren.
		3 (5)	Anzahl	Es gibt eine Hauptfigur, Nick Dunmore, und zahlreiche Nebenfiguren. Die meisten Figuren haben einen Avatar im Spiel. Die Komplexität entsteht durch die Masse an Figuren.
		3	Beziehungen	Wichtige Zusammenhänge zwischen den Figuren werden beschrieben. Die Regeln des Spiels erschweren die Zuordnung von Avatar und Figur, da die Identitäten der Avatare nicht verraten werden dürfen. Die Komplexität wird also erhöht durch die „zwei Gesichter“ der Figuren.
Didaktisches Potenzial			Übergänge	Der Text kann auf unterschiedlichen Niveaustufen gelesen werden. Wird ein grundlegendes Textverständnis angestrebt, befindet man sich auf der Niveaustufe 3. Der Text kann aber auch mit dem Ziel des tieferen Textverständnisses und der Auswertung mythologischer und anderer Bezüge (Niveau 4-5) gelesen werden. Hier könnten z.B. die Bedeutungsebenen, die Handlungsstränge oder die Figuren einen Lektüreschwerpunkt bilden.
			Vorschläge für Aufgaben und Aktivitäten	1) Erstelle begleitend zum Lesen eine Figurenübersicht. Wer kommt in welcher Welt jeweils vor? 2) Stell dir vor, du würdest beginnen, <i>Erebos</i> zu spielen und dürftest im Gegensatz zu Nick mit deinen KlassenkameradInnen über das Spiel sprechen. Was würdest du ihnen darüber erzählen? Welche Fragen würdest du ihnen stellen? 3) Verhältnis von fiktiver Realität und virtueller Welt herausarbeiten 4) Grundzüge von Thriller, Detektivgeschichte und literarischer Fantastik 5) Fächerübergreifend: Auseinandersetzung mit Spielsucht

<http://de.literaryframework.eu/>

Kontakt: irene.pieper@uni-hildesheim.de, bianca.strutz@uni-hildesheim.de