

# MASTERARBEIT | MASTER'S THESIS

Titel | Title

Zwischen Weltentwurf und Selbstentwurf  
Digitale virtuelle Räume als Möglichkeitsräume adoleszenter  
Identitätsbildung

verfasst von | submitted by  
Sonja Kanov BEd

angestrebter akademischer Grad | in partial fulfilment of the requirements for the degree of  
Master of Education (MEd)

Wien | Vienna, 2026

Studienkennzahl lt. Studienblatt | Degree  
programme code as it appears on the  
student record sheet:

UA 199 502 506 02

Studienrichtung lt. Studienblatt | Degree  
programme as it appears on the student  
record sheet:

Masterstudium Lehramt Sek (AB) Unterrichtsfach  
Biologie und Umweltbildung Unterrichtsfach  
Deutsch

Betreut von | Supervisor:

Ass.-Prof. Dr. Dariya Manova

# Inhaltsverzeichnis

|                                                                                       |    |
|---------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Abstract.....                                                                         | 1  |
| 1 Einleitung.....                                                                     | 1  |
| 2 Das Fundament und der Bauplan.....                                                  | 5  |
| 2.1 Forschungsstand.....                                                              | 5  |
| 2.2 Methodisches Vorgehen.....                                                        | 7  |
| 2.3 Adoleszenzliteratur als Rahmen für raumanalytische Betrachtungen .....            | 9  |
| 2.4 Primäre und sekundäre Realität: Begriffliche und theoretische Grundlagen.....     | 12 |
| 3 Korpus der Untersuchung .....                                                       | 14 |
| 4 Bewegung und Orientierung in der sekundären Realität .....                          | 17 |
| 4.1 „Full Dive“ – Bewegung durch die virtuelle Computerspielewelt .....               | 18 |
| 4.1.1 Grenzüberschreitung und Identitätswechsel .....                                 | 18 |
| 4.1.2 Übergang in den digitalen virtuellen Erfahrungsraum .....                       | 20 |
| 4.1.3 Queststruktur und erste Bewährungsproben.....                                   | 24 |
| 4.1.4 Initiationsprüfung im Drachenkampf .....                                        | 28 |
| 4.1.5 Entscheidungskonflikt und Abschluss der Initiation .....                        | 31 |
| 4.2 „Cryptos“ – Navigation zwischen und innerhalb virtueller Welten.....              | 33 |
| 4.2.1 Bewegung zwischen Routine und erster Irritation .....                           | 34 |
| 4.2.2 Such – und Fluchtbewegungen im gestörten Raumgefüge .....                       | 38 |
| 4.2.3 Übergang in den Raum des Widerstands.....                                       | 40 |
| 4.2.4 Mobilität im Zeichen des Widerstands und als Akt der Selbstverortung .....      | 42 |
| 4.2.5 Die letzte Bewährungsbewegung als Konfrontation und<br>Positionsbehauptung..... | 44 |
| 4.3 „Boy in a White Room“ – Zwischen Bewegung und Stillstand .....                    | 46 |
| 4.3.1 Zwischen Desorientierung und gelenkter Orientierungssuche .....                 | 46 |
| 4.3.2 Der Raum als Reflexions- und Erkenntnisraum .....                               | 49 |
| 4.3.3 Befreiungsbewegungen gegen Widerstände.....                                     | 51 |
| 4.3.4 Bruch mit der bisherigen Wirklichkeitsordnung .....                             | 53 |
| 4.3.5 Bruch mit der Vaterfigur und Beginn der Flucht .....                            | 54 |
| 4.3.6 Zwischen Befreiung und erneuter Gefangenschaft .....                            | 56 |

|       |                                                                                             |     |
|-------|---------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 4.3.7 | Rückblick und Entscheidung: Identität im Prüfungsraum.....                                  | 58  |
| 4.4   | Zwischenfazit: Bewegung und Orientierung in der sekundären Realität.....                    | 61  |
| 5     | Produktion sekundärer Realitäten zwischen Gestaltung und Wirkung .....                      | 62  |
| 5.1   | „Full Dive“ – Eintauchen in eine fremdgestaltete Spielwelt .....                            | 63  |
| 5.2   | „Cryptos“ – Weltgestaltung zwischen Kontrolle und Entzug.....                               | 68  |
| 5.3   | „Boy in a White Room“ – Gefangenschaft in einer konstruierten Realität .....                | 73  |
| 5.4   | Zwischenfazit zur Produktion sekundärer Realitäten zwischen Gestaltung<br>und Wirkung ..... | 78  |
| 6     | Wechselwirkungen zwischen primärer und sekundärer Realität .....                            | 79  |
| 6.1   | „Full Dive“ – Strukturierter Wechsel zwischen Spielwelt und Alltagsrealität .....           | 80  |
| 6.1.1 | Grenzüberschreitung und Realitätswechsel.....                                               | 80  |
| 6.1.2 | Die virtuelle Welt als Erfahrungsraum und Entwicklungsraum.....                             | 82  |
| 6.1.3 | Der Avatar als Schnittstelle – Körper, Identität und NPCs .....                             | 85  |
| 6.2   | „Cryptos“ – Pluralisierung und Verschränkung von Realitätsebenen .....                      | 88  |
| 6.2.1 | Weltentwurf und Raumsemantik – Binaritäten in „Cryptos“ .....                               | 88  |
| 6.2.2 | Verschränkung und Funktion – Die sekundäre Realität als reflexiver<br>Erfahrungsraum .....  | 89  |
| 6.2.3 | Körper zwischen den Welten – Verkörperung, Verlust und<br>Wiederaneignung.....              | 91  |
| 6.3   | „Boy in a White Room“ – Zwischen Simulation und Selbstentwurf.....                          | 92  |
| 6.3.1 | Ambivalente Realitäten und unsichere Verortung.....                                         | 92  |
| 6.3.2 | Körperverlust und Selbstentwurf im medialen Raum .....                                      | 94  |
| 6.4   | Zwischenfazit zu Wechselwirkungen zwischen primärer und sekundärer<br>Realität .....        | 95  |
| 7     | Conclusio .....                                                                             | 97  |
| 8     | Literaturverzeichnis .....                                                                  | 101 |
| 8.1   | Primärtexte .....                                                                           | 101 |
| 8.2   | Sekundärliteratur .....                                                                     | 101 |
| 8.3   | Internetquellen .....                                                                       | 104 |

## **Abstract**

Die vorliegende Arbeit untersucht, inwiefern digitale virtuelle Räume als sekundäre Realitäten in Abgrenzung zur physischen Primärwelt spezifische Möglichkeiten der adoleszenten Identitätssuche eröffnen. Im Zentrum steht die These, dass diese Räume den Figuren Formen eines als authentisch erfahrenen Erlebens ermöglichen, die über physische Begrenzungen hinausgehen und somit besondere Bedingungen für Prozesse der Selbstverortung schaffen. Unter bestimmten Voraussetzungen können sie sich daher als produktive Erfahrungsräume für die Persönlichkeitsentwicklung erweisen.

Untersucht werden drei aktuelle Jugendromane: „Boy in a White Room“ von Karl Olsberg, „Cryptos“ von Ursula Poznanski und „Full Dive“ von Nina Scheweling, in denen digitale virtuelle Welten jeweils unterschiedliche Funktionen für die Identitätsbildung übernehmen.

Die Analyse erfolgt entlang dreier zentraler Dimensionen: erstens der Bewegung und der Orientierung innerhalb der sekundären Realität, zweitens der Gestaltung und Strukturierung dieser Räume sowie drittens ihres Verhältnisses zur physischen Primärrealität und der Wechselwirkungen zwischen beiden Ebenen.

Theoretische Grundlage bilden Konzepte der Adoleszenz als psychosozialer Möglichkeitsraum sowie die Initiationsreise als narratives Modell der Selbstfindung. Ergänzend wird die mit Jugend verbundene Vorstellung gesellschaftlicher Erneuerung berücksichtigt, bei der die nachrückende Generation sowohl Trägerin von Transformationsprozessen ist als auch selbst von gegenwärtigen Modernisierungsdynamiken geprägt wird.

## 1 Einleitung

Manuel, der Protagonist im Roman „Boy in a White Room“ von Karl Olsberg, erwacht in einem weißen Raum ohne jegliche Erinnerung an seine Identität und Herkunft. Er hört und spürt nichts, sein Körper scheint nicht existent. Sein einziger Kontakt in dieser Leere ist eine künstliche Stimme namens Alice, von der er nur erfährt, dass er sich in einer virtuellen Umgebung befindet. Ein Avatar seines Vaters teilt ihm mit, dass er in Wirklichkeit schwer verletzt im Krankenhaus liege und Elektroden in seinem Gehirn ihm den Zugang zu dieser digitalen Welt ermöglichen.

In Ursula Poznanskis Roman „Cryptos“ ist die Erde aufgrund von Klimawandel und den damit einhergehenden Naturkatastrophen zu einem großen Teil unbewohnbar geworden. Die meisten Menschen verbringen ihren Alltag deshalb in unterschiedlichen virtuellen Welten, die von sogenannten Weltendesigner\*innen erschaffen und betreut werden. Jana, eine dieser Designerinnen, verbringt einen großen Teil ihrer Zeit in den von ihr geschaffenen digitalen virtuellen Welten, arbeitet aber auch regelmäßig in einem realweltlichen Workspace mit anderen Kreativen.

Im Roman „Full Dive“ von Nina Scheweling tritt Jess anstelle seines älteren Bruders Jaxon als einer von zehn Testpersonen in ein Videospiel mit neuartiger Technologie ein. Er erhofft sich durch das Preisgeld eine Verbesserung der schwierigen Lebensumstände seiner Familie. Die Teilnehmenden sollen über mehrere Wochen hinweg täglich für einige Stunden in dieser Rollenspielwelt verweilen und müssen die übrige Zeit in abgeschlossener Umgebung auf dem Firmengelände verbringen.

Allen drei Near-Future-Thrillern ist gemeinsam, dass sie dem Genre des Adoleszenzromans zugeordnet werden können und ein wesentlicher Teil ihrer Handlung in virtuellen, digitalen Räumen angesiedelt ist. Die jugendlichen Protagonistinnen sind dabei jeweils mit Fragen nach Wahrheit und Wirklichkeit konfrontiert: Manuel zweifelt an den Erzählungen über seine Herkunft und seinen aktuellen Zustand, Jana muss sich mit dem rätselhaften Verschwinden von Nutzerinnen und Nutzern aus ihren selbst entworfenen Welten auseinandersetzen, und der Leiter des Unternehmens, in dessen virtueller Spielewelt Jess agiert, verfolgt offenbar undurchsichtige Absichten. Diese Suche nach Aufklärung führt die Figuren in Situationen, die ihr Denken und Handeln nachhaltig prägen. Die Verbindung zur Adoleszenz als Lebensphase liegt nahe: Als Übergang zwischen Kindheit und Erwachsenenalter ist sie in besonderem Maße von Fragen nach der eigenen Identität bestimmt. Für Manuel verschränkt sich die Identitätssuche unmittelbar mit der Wahrheitssuche. Auch Jana und Jess machen Erfahrungen, die ihr Selbstbild

sowie ihr Verhältnis zu anderen Individuen oder Gruppen beeinflussen. Insofern verhandeln alle drei Romane auf unterschiedliche Weise den für Adoleszenzromane zentralen Prozess der Selbstfindung.

Räume nehmen in der Identitätssuche von Jugendlichen eine zentrale Funktion ein, da sie häufig mit Prozessen der Selbstfindung und -verortung verbunden werden. In Darstellungen von Adoleszenz zeigt sich dies darin, dass die komplexen Übergänge vom Jugend- ins Erwachsenenalter narrativ mit räumlichen Bewegungen verknüpft werden.<sup>1</sup> Auf ihrem Weg durch den erzählten Raum erleben die Protagonistinnen und Protagonisten vielfältige Entwicklungen und Wandlungen, die sie zu größerer Reife führen. In der Forschung zur Jugendliteratur werden diese Prozesse als Initiationen bezeichnet, die einzelnen Stationen ihres Weges wiederum als Initiationsreise.<sup>2</sup> Durch die Schaffung von digitalen virtuellen Räumen in der literarischen Darstellung ist eine solche Reise nun auch ohne körperliche Bewegung möglich.

Die vorliegende Arbeit geht davon aus, dass digitale virtuelle Räume in den ausgewählten Romanen eine besondere Funktion für die Suche nach Identität übernehmen können. Aufgrund der fortgeschrittenen Technologien sind die dort vermittelten Sinnesindrücke kaum von Erfahrungen in der materiellen Wirklichkeit zu unterscheiden, was den Figuren ein authentisches Erleben ermöglicht. Für die Untersuchung erscheinen diese Räume daher ebenso relevant wie außervirtuelle Handlungsräume. Gleichwohl dürfen sie nicht mit diesen gleichgesetzt werden, da sie als eigenständige Raumwelten konzipiert sind, die einem spezifischen Zweck dienen.

Hinzu kommt, dass der physische Körper in virtuellen Räumen nicht präsent ist, sondern in der materiellen Wirklichkeit verortet bleibt. Der Körperidentität kommt in diesem Zusammenhang daher eine besondere Bedeutung zu. Auch der Tod stellt sich in virtuellen Welten anders dar als in der materiellen Wirklichkeit und ist entsprechend anders zu deuten, da er in der Regel nicht das Ende des Lebens nach sich zieht.

Ausgehend von diesen Überlegungen ergibt sich die zentrale These der Arbeit: Digitale virtuelle Räume in Adoleszenzromanen eröffnen spezifische Möglichkeiten der Identitätssuche, indem sie den Figuren ein authentisches Erleben jenseits physischer Grenzen ermöglichen. Sie können – abhängig von ihrer narrativen Gestaltung – als produktive Räume fungieren, die zur Persönlichkeitsentwicklung der Protagonistinnen und

---

<sup>1</sup> Vgl. Stemmann, Anna: Räume der Adoleszenz: Deutschsprachige Jugendliteratur der Gegenwart in topographischer Perspektive. Berlin: JB Metzler 2019, S.2.

<sup>2</sup> Vgl. Freese, Peter: Die Initiationsreise: Studien zum jugendlichen Helden im modernen amerikanischen Roman. Neumünster: Karl Wachholtz 1971, 5-6.

Protagonisten beitragen. Zur Überprüfung dieser These sollen folgende Fragen beantwortet werden:

- Wodurch unterscheiden sich digitale virtuelle Räume von nicht-virtuellen Räumen im Hinblick auf die Identitätssuche, und welche spezifischen Potenziale eröffnen sie dabei?
- Welche Bedingungen und Faktoren beeinflussen, ob digitale virtuelle Räume produktiv für die Identitätsbildung genutzt werden können?
- Welche Rolle spielen digitale virtuelle Räume im Prozess der Identitätssuche von Jugendlichen?
- Wie gestaltet sich das Zusammenspiel von primärer und sekundärer Realität im Hinblick auf die Entwicklung des Selbst?

Diese Fragen werden ergänzt durch folgende vertiefende Aspekte:

- Wie wirkt sich die Transparenz bzw. Täuschung von Realitätsebenen auf Identitätsbildungsprozesse aus?
- Welche Bedeutung kommt der Verkörperung (Avatar vs. physischer Körper) zu?
- Inwiefern fördern digitale Räume ethische Entscheidungsprozesse unter verdichteten Handlungsbedingungen?

Digitale virtuelle Räume lassen sich zunächst als eine Erweiterung literarischer Raumkonzeptionen verstehen. Auch sie erscheinen auf der Darstellungsebene als erzählte Räume, die von Figuren durchschritten, erfahren und mit Bedeutung versehen werden. In dieser Hinsicht unterscheiden sie sich auf den ersten Blick nicht grundlegend von anderen Raumformen, wie sie in Adoleszenzromanen bereits vielfach untersucht worden sind.

Eine genauere Betrachtung soll jedoch nachweisen, dass digitale virtuelle Räume durch spezifische Eigenschaften gekennzeichnet sind, die sie von anderen Formen literarischer Raumerweiterung unterscheiden und eine eigenständige Analyse erforderlich machen. So sind sie als eigenständig konzipierte Wirklichkeitsbereiche angelegt, die bestimmten Zwecken folgen und in enger Beziehung zu einer außervirtuellen Realität stehen. Zugleich ermöglichen sie ein Erleben, das sich aufgrund der Intensität der vermittelten Sinneseindrücke kaum von Erfahrungen in der materiellen Wirklichkeit unterscheiden lässt, während der physische Körper der Figuren außerhalb dieser Räume verbleibt. Daraus ergeben sich spezifische Bedingungen für Wahrnehmung, Handlung und

Selbstverortung, die den Prozess der adoleszenten Identitätsbildung in besonderer Weise prägen.

Die vorliegende Arbeit gliedert sich wie folgt: Kapitel 2 legt mit der Darstellung des Forschungsstands, der methodischen Grundlagen sowie zentraler Begriffe den theoretischen Rahmen der Untersuchung fest. Kapitel 3 stellt den Textkorpus vor und begründet die Auswahl der analysierten Romane. Das vierte Kapitel widmet sich der Bewegung und der Orientierung in den digitalen virtuellen Räumen. Es folgt dabei der Bewegung der Figuren durch die jeweiligen Welten und zeichnet die erzählten Handlungsverläufe in ihrer chronologischen Abfolge nach. Kapitel 5 richtet den Blick auf die Gestaltung und Produktion der digitalen virtuellen Räume. Im Zentrum steht die Frage, wie diese Räume konzipiert sind, welche Instanzen an ihrer Hervorbringung beteiligt sind und in welcher Weise ihre strukturellen und ästhetischen Eigenschaften die Identitätsprozesse der Figuren beeinflussen. Kapitel 6 untersucht schließlich das Verhältnis von außervirtueller und digitaler Realität und analysiert deren Zusammenspiel im Hinblick auf Wahrnehmung, Körperlichkeit und Identitätsentwürfe.

Allen Analysekapiteln ist jeweils eine kurze Einführung vorangestellt, die den Fokus und die methodische Herangehensweise präzisiert. Abschließend werden in Zwischenfazit die Ergebnisse der einzelnen Analysen zusammengeführt, um Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen den untersuchten Romanen im Hinblick auf die leitenden Fragestellungen herauszuarbeiten. Den Abschluss der Arbeit bildet eine zusammenfassende Schlussbetrachtung, in der die zentralen Ergebnisse gebündelt und im Kontext der übergeordneten Fragestellung reflektiert werden.

## 2 Das Fundament und der Bauplan

### 2.1 Forschungsstand

In den vergangenen zwei bis drei Jahrzehnten haben sich – nicht zuletzt infolge des *spatial* bzw. *topographical turns*<sup>3</sup> – vermehrt literaturwissenschaftliche Arbeiten mit raumanalytischen Fragestellungen befasst, zunehmend auch im Bereich der Jugendliteratur.<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> Hallet, Wolfgang, Birgit Neumann (Hgg.): Raum und Bewegung in der Literatur. Die Literaturwissenschaften und der Spatial Turn. Bielefeld: Transcript 2009, S. 12.

<sup>4</sup> Dettmar, Ute, Andre Kagelmann, und Ingrid Tomkowiak (Hgg.): Urban! Städtische Kulturen in Kinder- und Jugendmedien. Berlin: JB Metzler 2023.

Kalteis, Nicole: Strich Punkt. Bewegung und Geschwindigkeit im Adoleszenzroman, unv. Diss., Universität Wien 2017.

Pfennig, Daniela: Parallelwelten. Raumkonzepte in der fantastischen Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart. Baden-Baden: Tectum 2013.



Während künstlich geschaffene digitale Räume bereits seit den 1980er-Jahren in der Erwachsenenliteratur thematisiert werden, finden sie seit etwa zwei Jahrzehnten vermehrt Eingang in Jugendromane, insbesondere in den letzten zehn Jahren. Obwohl die Analyse von Räumen in der Jugendliteratur insgesamt bereits vielfältig betrieben worden ist, ist die Auseinandersetzung mit digitalen virtuellen Raumkonstruktionen bisher noch vergleichsweise unterentwickelt und bietet somit ein vielversprechendes Forschungsfeld.

Wie bereits in der These und den Leitfragen des vorangehenden Kapitels angedeutet, fokussiert die Untersuchung darauf, welche Rolle digitale virtuelle Räume für die Förderung von Erkenntnisprozessen und die Selbstfindung der Protagonistinnen und Protagonisten spielen. Dieser Ansatz eröffnet eine neue Perspektive. Bisherige Arbeiten haben überwiegend reale Räume in Jugendromanen oder die negativen oder ambivalenten Seiten virtueller digitaler Welten in dystopischen Jugendromanen analysiert<sup>5</sup>. So dienen virtuelle Räume als Rückzugs- oder Zufluchtsorte<sup>6</sup>, führen zur „Bedrohung des Selbst und der gesellschaftlichen Ordnung“<sup>7</sup> oder diese Räume werden zum Zwecke der Überwachung erschaffen<sup>8</sup> häufig im Kontext der Debatte um einen entstehenden *homo digitalis*<sup>9</sup>. Die vorliegende Arbeit rückt jedoch das entwicklungsfördernde Potenzial di-

---

Roeder, Caroline (Hg.): Topographien der Kindheit. Literarische, mediale und interdisziplinäre Perspektiven auf Orts- und Raumkonstruktionen. Bielefeld: transcript 2014.

Stemmann, Anna: Räume der Adoleszenz: Deutschsprachige Jugendliteratur der Gegenwart in topographischer Perspektive. Berlin: JB Metzler 2019.

<sup>5</sup> Hendryk, Ewa: Zum Thema des Technologiemissbrauchs in den Romanen von Ursula Poznanski. In: Carsten Gansel, Anna Kaufmann, Monika Hernik u.a. (Hgg.): Kinder- und Jugendliteratur heute. Göttingen : V&R unipress 2022, S. 227-236.

Jakobi, Stefanie: Von bösen Computern und virtuellen Welten – Inszenierungen digitaler Medien in zeitgenössischer Jugendliteratur. In: Meyer, Anne-Rose (Hg.): Internet – Literatur – Twitteratur. Erzählen und Lesen im Medienzeitalter. Perspektiven für Forschung und Unterricht. Berlin: Peter Lang 2019, S. 107-124.

<sup>6</sup> Hollerweger, Elisabeth, Anna Stemmann: Digitale Räume als Realitätsupgrade. Zur Raumsemantik in Poznanskis „Cryptos“ (2020). In: Der Deutschunterricht 75 (2023), S. 44-53.

Krause, Johannes: "(A)m liebsten würde ich selbst dort leben". Die virtuell erschaffene Idylle und ihre Funktionen in jugend-medialen Endzeitszenarien am Beispiel von Ursula Poznanskis Roman "Cryptos" (2020) sowie des Videospiels "The Talos Principle" (Croteam 2014). In: Idyllen und Sehnsuchtsorte in der Kinder- und Jugendliteratur und in Kinder- und Jugendmedien. Fachwissenschaftliche Analysen und fachdidaktische Modellierungen. Weinheim: Beltz Juventa 2024, S. 293-308.

<sup>7</sup> Conrad, Maren: Gamification, Workification, Technification. Zum Verhältnis von Spiel, Technik und Arbeit als Angstfigur in dystopischen Adoleszenznarrativen der Kinder- und Jugendliteratur. In: Caroline Roeder und Christine Lötscher (Hgg.): Das ganze Leben – Repräsentationen von Arbeit in Texten über Kindheit und Jugend. Berlin/Heidelberg: Springer 2022, S. 319-332, S. 322.

<sup>8</sup> Conrad, Maren: The Quantified Child. Zur Darstellung von Adoleszenz unter den Bedingungen der Digitalisierung in der aktuellen Kinder- und Jugendliteratur. In: Kilian Hauptmann, Martin Hennig und Hans Krah (Hgg.): Narrative der Überwachung: Typen, mediale Formen und Entwicklungen. Berlin: Peter Lang 2020, S. 87-114.

<sup>9</sup> Haar, Rebecca: Simulation und virtuelle Welten. Theorie, Technik und mediale Darstellung von Virtualität in der Postmoderne. Bielefeld: transcript 2019, S. 359.

gitaler virtueller Räume für Jugendliche in aktuellen Jugendromanen in den Mittelpunkt.

## 2.2 Methodisches Vorgehen

In dieser Arbeit soll untersucht werden, welche Wirkung digitale virtuelle Räume in der literarischen Darstellung auf die Entwicklung adoleszenter Figuren entfalten. Um dies nachvollziehbar zu machen, ist es zunächst erforderlich, die Besonderheiten der Adoleszenzphase zu skizzieren, da diese den Rahmen für die Bedeutung der Räume vorgibt. Ausgehend vom Konzept der Initiationsreise ist die

„Reise“ dieser jugendlichen Protagonisten [...] immer wieder eine Bewegung aus der Kindheit in das Erwachsensein, eine Entwicklung von der Unwissenheit und Unschuld zur Erfahrung und schuldhaften Verstrickung, ein Aufbruch aus der Verantwortungsfreiheit selbstbezogener und selbstgenügsamer Kindlichkeit in die Verantwortung einer erwachsenen Existenz im mitmenschlichen Bezug.“<sup>10</sup>

Diese Entwicklung wird nicht zuletzt in literarischen Räumen verhandelt und erfahrbar gemacht. Räume dienen dabei nicht lediglich als Schauplätze, sondern als Bedingungen von Wahrnehmung, Handlung und Selbstverortung, in denen sich Prozesse der Identitätsbildung vollziehen.

Entsprechend ist es notwendig, digitale virtuelle Räume präzise zu beschreiben und analytisch zu differenzieren. Für die Untersuchung der Wirklichkeitskonstruktionen wird das dreiteilige Raummodell von Elisabeth Ströker<sup>11</sup> herangezogen, das zwischen Aktionsraum, Anschauungsraum und gestimmtem Raum unterscheidet und dadurch eine differenzierte Untersuchung von Raumsemantik und Raumfunktionen ermöglicht. Gerhard Hoffmann hat dieses Modell in seiner Studie „Raum, Situation, erzählte Wirklichkeit weiterentwickelt“ und für literaturwissenschaftliche Fragestellungen fruchtbar gemacht.<sup>12</sup> Er benennt zusätzliche Aspekte, die sich insbesondere auf digitale virtuelle Räume übertragen lassen, etwa Fragen der Urheberschaft, Intentionalität und Zielsetzung von Raumerzeugung. Digitale virtuelle Räume können bewusst oder unbewusst erfahren, freiwillig entworfen oder als von außen auferlegter Zwang erlebt werden und prägen so unterschiedliche Formen von Handlungsspielräumen und Selbstverhältnissen.<sup>13</sup>

---

<sup>10</sup> Freese 1971, S. 87.

<sup>11</sup> Ströker, Elisabeth: Philosophische Untersuchungen zum Raum. Habilitationsschrift, Philosophische Fakultät der Universität Hamburg: 1965.

<sup>12</sup> Vgl. Birgit Haupt: Zur Analyse des Raums. In: Peter Wenzel (Hg.): Einführung in die Erzähltextanalyse. Kategorien, Modelle, Probleme. Trier: WVT 2004, S. 69.

<sup>13</sup> Vgl. Hoffmann 1978, S. 125.

Vor diesem theoretischen Hintergrund lassen sich drei Raumdimensionen näher bestimmen. Der Aktionsraum bildet den Schauplatz des Geschehens und ist auf zielgerichtetes Handeln ausgerichtet, wodurch sich Handlungsmöglichkeiten und -grenzen der Figuren konkretisieren.<sup>14</sup> Der gestimmte Raum ist durch seine „Doppelnatur“<sup>15</sup> gekennzeichnet, insofern er sowohl subjektiv-emotional eingefärbt ist als auch als äußerer Raum bestehen bleibt. Er erlaubt somit Rückschlüsse auf innere Zustände der Figuren und deren Selbstwahrnehmung. Der Anschauungsraum schließlich erfasst das Wahrgenommene in vergleichsweise objektiver Weise und stellt die neutralste der drei Raumformen dar, steht jedoch in Wechselwirkung mit den anderen Dimensionen.<sup>16</sup>

Ergänzend dazu wird in Anlehnung an Henri Lefebvres „La production de l'espace“ Raum nicht als vorgegebene Größe verstanden, sondern als Ergebnis gesellschaftlicher und medialer Praxis.<sup>17</sup> Dies gilt in besonderem Maße für digitale virtuelle Räume, die technisch erzeugt und gestaltet werden. Räume entstehen demnach in einem Zusammenspiel von Entwurf, Realisierung und Aneignung. Zunächst werden Konzepte und Modelle entwickelt, die bestimmte Nutzungsweisen vorstrukturieren und mit Erwartungen und Zielsetzungen verbunden sind. In der Umsetzung materialisieren sich diese Entwürfe in konkreten räumlichen Strukturen, wobei unterschiedliche Akteure Einfluss nehmen. Schließlich wird der Raum durch die Nutzerinnen und Nutzer angeeignet, individuell interpretiert und in subjektive Erfahrungszusammenhänge integriert. Raum erweist sich somit als dynamisches Gefüge aus Entwurf, Realisierung und Erleben.<sup>18</sup> Für die Analyse ist dabei entscheidend, dass diese Prozesse die Handlungsspielräume der Figuren ebenso prägen wie deren Möglichkeiten zur Selbstpositionierung.

Gerade digitale Räume weisen dabei spezifische Eigenschaften auf, die sie von nicht-digitalen Räumen unterscheiden und für die Identitätsbildung besonders relevant machen. Diese ergeben sich aus ihrer medialen Hervorbringung sowie den besonderen Bedingungen ihrer Wahrnehmung und Nutzung. Sie eröffnen den Figuren eigene Erfahrungs- und Handlungsräume, die sich von jenen der physischen Realität unterscheiden und spezifische Formen der Selbstverortung ermöglichen.

---

<sup>14</sup> Vgl. ebd., S. 80.

<sup>15</sup> Ebd., S. 55.

<sup>16</sup> Vgl. ebd., S. 93.

<sup>17</sup> Rössel, Julia: *Unterwegs zum guten Leben? Raumproduktionen durch Zugezogene in der Uckermark*. Bielefeld: transcript 2014, S. 21-22.

<sup>18</sup> Vgl. Schmidt, Christian: *Stadt, Raum und Gesellschaft: Henri Lefebvre und die Theorie der Produktion des Raumes*. 2. Aufl. Stuttgart: Franz Steiner 2010, S. 230.

Ferner wird auf das Konzept der Raumsemantik von Jurij Lotman zurückgegriffen, das insbesondere für die Analyse von Raumdynamiken und Übergängen relevant ist.<sup>19</sup> Lotman gliedert die erzählte Welt in oppositionelle, bedeutungstragende Teilräume, deren Grenzüberschreitungen für den narrativen Verlauf konstitutiv sind. Solche Schwellenübertritte markieren nicht nur Ortswechsel, sondern strukturieren den Handlungsverlauf und sind häufig mit Transformationsprozessen verbunden.<sup>20</sup> Dies lässt sich mit der Initiationsreise verbinden, da Grenzüberschreitungen als symbolische Übergänge innerhalb von Entwicklungsprozessen gelesen werden können. Für die vorliegende Untersuchung ist dabei besonders relevant, dass solche Übergänge nicht nur innerhalb einzelner Räume stattfinden, sondern auch zwischen verschiedenen Realitätsebenen verlaufen und damit unterschiedliche Wirklichkeitskonstruktionen miteinander verschränken.

Neben diesen Übergängen sind Fragen nach Positionierung, Aufenthaltsdauer, Bewegungsmustern und Einflussmöglichkeiten der Figuren auf die Raumgestaltung von zentraler Bedeutung. Räume werden dabei nicht als statische Gegebenheiten verstanden, sondern als durch Bewegung erzeugte Gefüge, deren Struktur sich aus wiederkehrenden Handlungs- und Wahrnehmungsmustern ergibt.<sup>21</sup>

Obwohl der Fokus der Arbeit auf der Analyse virtueller Räume liegt, wird eine Einbeziehung physischer Räume unerlässlich sein. Diese fungieren zum einen als Kontrastfolie, zum anderen stehen sie in einem engen Entstehungs- und Bedeutungszusammenhang mit den virtuellen Räumen. Beide Realitätsebenen sind daher nicht isoliert zu betrachten, sondern als miteinander verflochtene Bestandteile eines gemeinsamen Wirklichkeitsgefüges, deren Zusammenspiel für die Analyse zentral ist.

Aus diesen theoretischen Überlegungen ergeben sich die zentralen Analysekategorien der Arbeit: die Wahrnehmung und Funktion von Raum (Ströker/Hoffmann), die Produktion und Gestaltung von Räumen (Lefebvre), die Dynamik von Raumgrenzen und Übergängen (Lotman) sowie das Verhältnis von primärer und sekundärer Realität.

### **2.3 Adoleszenzliteratur als Rahmen für raumanalytische Betrachtungen**

Im Folgenden werden jene zentralen Charakteristika von Adoleszenz skizziert, die für die vorliegende Untersuchung von besonderer Relevanz sind. Da diese Entwicklungs-

---

<sup>19</sup> Vgl. Hallet & Neumann 2009, S. 17.

<sup>20</sup> Vgl. Martínez, Matías und Michael Scheffel: Einführung in die Erzähltheorie. 11., überarb. und aktual. Aufl. München: Beck 2019, S. 162f.

<sup>21</sup> Ette, Ottmar: TransArea: Eine literarische Globalisierungsgeschichte. Berlin/Boston: De Gruyter 2012, S. 29.

phase maßgeblich prägt, wie Räume wahrgenommen, genutzt und mit Bedeutung versehen werden, bildet sie den theoretischen Bezugsrahmen für die Analyse digitaler virtueller Räume in literarischen Darstellungen. Auf dieser Grundlage lässt sich nachvollziehen, welche Rolle solche Räume für die Entwicklung adoleszenter Figuren spielen können.

Zunächst ist festzuhalten, dass Adoleszenz nach King nicht allein als altersgebundene Lebensphase zu verstehen ist, in der sich Heranwachsende von der Familie lösen und wesentliche Herausforderungen des Erwachsenwerdens – etwa Sozialisation, Enkulturation oder Geschlechtsreife – bewältigen. So zutreffend diese Merkmale sind, greift eine solche Betrachtung zu kurz. Aus soziologischer Sicht handelt es sich vielmehr um eine Übergangsphase, in der Jugendliche als neue Kulturträger die kulturelle Rolle der älteren Generationen übernehmen.<sup>22</sup> Somit vollzieht sich nicht nur eine „Ablösung von den Eltern“ sondern auch eine „Ablösung *der* Eltern“<sup>23</sup>. Adoleszenz erscheint folglich als gesellschaftlich relevanter Transformationsprozess. Damit dieser Prozesse gelingen kann, bedarf es spezifischer Voraussetzungen. Adoleszenz wird daher auch als

„psychosozialer Möglichkeitsraum [...] der jene weitergehenden psychischen, kognitiven und sozialen Separations-, Entwicklungs- und Integrationsprozesse zulässt, die mit dem Abschied von der Kindheit und der schrittweisen Individuierung im Verhältnis zur Ursprungsfamilie, zu Herkunft und sozialen Kontexten in Zusammenhang stehen.“<sup>24</sup>

Dieser Möglichkeitsraum bildet die Grundlage für das, was in der Literatur häufig als Entwicklungsmoratorium beschrieben wird: eine zeitlich begrenzte Phase des Ausprobierens, Suchens und Neuorientierens. Historisch lässt sich dieses Konzept auf die Jugendkulturbewegung zu Beginn des 20. Jahrhunderts zurückführen, die aus dem bürgerlichen Milieu hervorging. Mit dem Herausbilden der bürgerlichen Familie ging eine verstärkte „Verhäuslichung und Pädagogisierung von Kindheit und Jugend“<sup>25</sup> einher. In finanziell abgesicherten Haushalten wurde es dadurch möglich und wünschenswert, Jugendlichen eine weitgehend von ökonomischem Druck und Verantwortung entlastete Lebensphase zuzugestehen. So „konnte Jugend im neuzeitlichen Sinne [...] zum Inbegriff von [...] Zukunft“ werden.“<sup>26</sup> werden. Dabei wird deutlich, dass der psychosoziale Möglichkeitsraum sowohl von gesellschaftlichen Rahmenbedingungen als auch vom familiären Rückhalt abhängt.

---

<sup>22</sup> Vgl. King, Vera: Die Entstehung des Neuen in der Adoleszenz. Wiesbaden: Springer VS 2013, S. 63.

<sup>23</sup> Ebd., S. 66.

<sup>24</sup> Ebd., S. 39.

<sup>25</sup> Ferchhoff, Wilfried: Jugend und Jugendkulturen im 21. Jahrhundert. Lebensformen und Lebensstile. 2.,aktual. und überarb. Aufl. Wiesbaden: Springer VS 2011, S. 39.

<sup>26</sup> Ebd., S. 39.

Auch unter günstigen Bedingungen gestaltet sich die Adoleszenz selten reibungslos. Stattdessen kennzeichnen sie häufig tiefgreifende Verunsicherungen und Identitätskrisen, die sowohl förderliche als auch hemmende Effekte auf den Entwicklungsprozess haben können.<sup>27</sup> Diese konflikthaften Prozesse sind eng mit einem weiteren Merkmal der Adoleszenz verbunden, und zwar der Tendenz zu Grenzüberschreitungen gegenüber familiären und gesellschaftlichen Ordnungen. Ein häufig zu beobachtendes Moment ist dabei eine Form der Selbstüberschätzung, die Heranwachsende dazu veranlasst, bestehende Normen infrage zu stellen, sich mit Autoritäten anzulegen und eigene, teils utopische Vorstellungen zu entwickeln.<sup>28</sup> Obwohl solche Grenzüberschreitungen oft als negativ bewertete Abweichungen erscheinen, kommt ihnen zugleich eine produktive Rolle zu, indem sie gesellschaftliche Entwicklungen anstoßen können.<sup>29</sup> Entsprechend gelten sie „als Voraussetzung wie *Movens* für kulturelle Wandlungsprozesse und die Entstehung des Neuen“<sup>30</sup>. Der zuvor beschriebene Möglichkeitsraum der Adoleszenz im Sinne einer Zeitspanne lässt sich daher zusätzlich räumlich konkretisieren, denn er bildet einen erweiterten Erfahrungsraum, in dem solche Irritationen und Transformationsprozesse überhaupt erst sichtbar und wirksam werden können.

In Adoleszenzromanen werden diese konflikthanfälligen Prozesse typischerweise an individuellen Figuren verdichtet.<sup>31</sup> Aus entwicklungspsychologischer Perspektive gilt der Übergang ins Erwachsenenalter dann als vollzogen, wenn die zentralen Entwicklungsaufgaben bewältigt sind und die Ablösung vom Elternhaus gelungen ist.<sup>32</sup> Während einige Jugendliche diese Herausforderungen produktiv meistern, scheitern andere daran, häufig abhängig vom Umfang und der Qualität des ihnen zur Verfügung stehenden Entwicklungsmoratoriums.<sup>33</sup> Literarische Adoleszenzdarstellungen machen damit sichtbar, unter welchen gesellschaftlichen und familiären Bedingungen Heranwachsende mit ihren grundsätzlich individuellen und für diese Lebensphase typischen Entwicklungsaufgaben umgehen. Die erzählte Zeit ist dabei meist relativ kurz. Nicht der gesam-

---

<sup>27</sup> Vgl. ebd., S. 111.

<sup>28</sup> Vgl. Gansel, Carsten: Zwischenzeit, Grenzüberschreitung, Störung – Adoleszenz und Literatur. In: Gansel, Carsten, Pawel Zimniak: Zwischenzeit, Grenzüberschreitung, Aufstörung. Heidelberg: Universitätsverlag Winter 2011, S. 34.

<sup>29</sup> Vgl. ebd., S. 41.

<sup>30</sup> Ebd., S. 42.

<sup>31</sup> Vgl. Gansel, Carsten: Adoleszenz und Adoleszenzroman als Gegenstand literaturwissenschaftlicher Forschung. In: Zeitschrift für Germanistik 14 (2004) H. 1, S. 141.

<sup>32</sup> Vgl. Ferchhoff 2011, S. 114.

<sup>33</sup> Vgl. King 2013, S. 63.

te Adoleszenzzeitraum wird abgebildet, vielmehr werden die Konflikte dieser Phase „zugespitzt dargestellt“<sup>34</sup>.

Im Zentrum sämtlicher adoleszenter Transformationsprozesse steht die Identitätsfindung. Die „Auseinandersetzung des Subjekts mit der eigenen Identität beinhaltet [...] eine Position der reflektierenden Selbstbetrachtung – eine Position der Selbsterforschung, Selbstkritik und Selbsterkenntnis.“<sup>35</sup> Identität entsteht dabei nicht als statische Größe, sondern als dynamischer Prozess, der wesentlich durch soziale, räumliche und mediale Kontexten geprägt ist. Gerade deshalb kommt digitalen virtuellen Räumen eine besondere Funktion zu: Sie eröffnen experimentelle Möglichkeitsräume, in denen adoleszente Selbstentwürfe erprobt, verworfen und neu formuliert werden können.

## **2.4 Primäre und sekundäre Realität: Begriffliche und theoretische Grundlagen**

Ziel dieser Arbeit ist es, die spezifischen Potentiale digitaler, virtueller Räume für die Identitätsentwicklung adoleszenter Protagonist\*innen in aktuellen Jugendromanen herauszuarbeiten. Beide Raumformen werden dabei bewusst als Ausprägungen von Realität verstanden, nicht als Gegenpole im Sinne von physisch versus virtuell, sondern als Bestandteile eines gemeinsamen Wirklichkeitsgefüges.<sup>36</sup> Gleichwohl werden sie für analytische Zwecke getrennt betrachtet. Die Trennung dient der besseren Analyse, ohne dass damit eine Über- oder Unterordnung der Realitätsebenen verbunden ist. Aufgrund dieser Perspektive erweisen sich Bezeichnungen wie „reale Welt“ oder „unwirkliche Räume“ als unzureichend. Zwar greifen die literarischen Figuren selbst auf solche Begriffe zurück, doch werden diese Zuschreibungen im Rahmen der Analyse jeweils kontextualisiert, da sie vorrangig Aufschluss über subjektive Wahrnehmungen und Bewertungen geben.

Im Folgenden werden nicht-digitale virtuelle Räume bei Bedarf als primäre Realität oder Wirklichkeit, digitale virtuelle Räume entsprechend als sekundäre Realität oder Wirklichkeit bezeichnet. Diese Terminologie folgt Tanja Hackenbruch, die ihrerseits

---

<sup>34</sup> Bieker, Nadine: Erzählanfänge und Erzählschlüsse im Adoleszenzroman. Berlin: Peter Lang 2019, S. 27.

<sup>35</sup> King 2013, S. 101.

<sup>36</sup> Vgl. Günzel, Stephan. Raum: eine kulturwissenschaftliche Einführung. 3., aktual. Aufl. Bielefeld: transcript 2020, S. 29.

auf Paul Watzlawik rekurriert.<sup>37</sup> Die Unterscheidung ergibt sich aus dem Umstand, dass die sekundäre Realität technisch aus der primären erzeugt wird. Dabei ist jedoch zu betonen, dass diese Hervorbringung nicht als bloße Reproduktion, sondern als eigenständige Form der Wirklichkeitskonstitution zu verstehen ist. Charakteristisch für diese Form der Wirklichkeitsproduktion ist die Möglichkeit der Immersion bei gleichzeitiger Interaktivität, worin der Unterschied zu bereits existierenden virtuellen Realitäten liegt, denn Immersion allein ist kein Merkmal computergenerierter virtueller Räume. In diesen können die Figuren jedoch die „Bilder nicht nur anschauen, sondern in den Bildraum auch eintreten und auf die Bildumgebung ohne (wahrnehmbare) Zeitverzögerung einwirken“<sup>38</sup>. Diese Verbindung von Präsenz im Datenraum und aktiver Einflussnahme fasst Halbach mit „Eintauchen in eine Datenwelt wie auch deren Steuerung“ und beschreibt sie als konstitutiv für die von ihm definierte „Interaktivitätsmatrix“.<sup>39</sup>

Wenn die sinnliche Wahrnehmung in der sekundären Realität jener der primären Ebene vergleichbar wird und zugleich wirkungsvolle Handlungen möglich sind, vollzieht sich durch das Medium eine Erweiterung von Realität und damit von Raum. Diese mediale Wirkungsweise entspricht Marshall McLuhans Verständnis von Medien als Erweiterungen menschlicher Sinnesorgane, durch die Ereignisse zunehmend unabhängig von zeitlichen und räumlichen Begrenzungen erfahrbar werden.<sup>40</sup> Im Falle immersiver Medien entsteht so ein Raum, der hinsichtlich seiner Wahrnehmungsqualität an die physische Realität anschließt. Virtuelle Realität simuliert dabei nicht nur Sinneseindrücke jenseits unmittelbarer Wahrnehmung, sondern erlaubt zugleich deren aktive Modifikation und Variation durch das handelnde Subjekt, wodurch Nachbildung realer als auch die Erzeugung fiktiver Erfahrungen möglich wird.<sup>41</sup>

Angesichts dieser Verschränkung von realen und erfundenen Elementen erscheint eine dichotome Unterscheidung zwischen „echter“ und „unechter“ Realität wenig tragfähig, zumal Wirklichkeit stets an subjektive Wahrnehmung gebunden ist, ein Umstand, der sich in den Einschätzungen der literarischen Figuren widerspiegelt. Hackenbruch weist entsprechend darauf hin, dass über das Wesen der Wirklichkeit keine allgemein-

---

<sup>37</sup> Vgl. Hackenbruch, Tanja. 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: 2005, S. 45-46.

<sup>38</sup> Krämer, Sybille. Medien, Computer, Realität: Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien. 5. Auflage, Frankfurt am Main: Suhrkamp 2018, S. 13.

<sup>39</sup> Wurzer, Jörg: Realität und virtuelle Welten. Philosophie für eine High-Tech-Gesellschaft. Essen: Die Blaue Eule 1997, S. 22.

<sup>40</sup> Vgl. Krüger, Oliver: Virtualität und Unsterblichkeit. Gott, Evolution und die Singularität im Post- und Transhumanismus. Rombach: Freiburg im Breisgau 2019, S. 30.

<sup>41</sup> Ebd., S. 31.



gültige Übereinkunft besteht und es sich hierbei um eine wissenschaftlich nicht abschließend geklärte metaphysische Fragestellung handelt.<sup>42</sup>

Unstrittig ist hingegen, dass die sekundäre Realität medial erzeugt wird. Üblicherweise „indiziert Fiktionalität ihrerseits Medialität, so dass aus dem Vorliegen paratextueller Fiktionssignale und/oder aus wirklichkeitsfernen Inhalten auch im Rahmen einer technisch perfekten VR-Umgebung“<sup>43</sup> eine Unterscheidung auf dieser Ebene getroffen werden kann. Vor diesem Hintergrund erscheint es sinnvoll, die sekundäre Realität als medial vermittelte Realität zu fassen. Zugleich bleibt sie jedoch auf die primäre Realität rückgebunden, da ihre technischen, kulturellen und narrativen Voraussetzungen aus dieser hervorgehen. Da alle untersuchten Protagonist\*innen über einen physischen Körper verfügen, wird im Weiteren von einer physischen Realität gesprochen. Ihr Pendant in der sekundären Realität bildet der virtuelle Körper, der sogenannte Avatar. Die mediale Raumerweiterung betrifft damit nicht nur den Aufenthaltsraum der Figuren sondern schließt deren Körperlichkeit mit ein und macht diese selbst zum Gegenstand von Transformation und Aushandlung.

### **3 Korpus der Untersuchung**

Der Textkorpus der Untersuchung umfasst drei Romane, die in den vergangenen acht Jahren erschienen sind: „Boy in a White Room“ von Karl Olsberg, „Cryptos“ von Ursula Poznanski und „Full Dive“ von Nina Scheweling. Alle drei Texte sind in Kinder- und Jugendbuchverlagen erschienen und weisen sowohl Merkmale moderner als auch postmoderner Jugendliteratur auf.<sup>44</sup>

Die digitalen virtuellen Räume in diesen Romanen erfüllen jeweils unterschiedliche Funktionen. In „Boy in a White Room“ ermöglicht die virtuelle Welt Manuel ein Leben zu führen, das ihm aufgrund seiner körperlichen Einschränkungen in der Realität verwehrt bleibt. In „Cryptos“ dienen die von Jana erschaffenen virtuellen Welten als Ersatz für die durch Klimakatastrophen unbewohnbar gewordene Erde. Die Videospielwelt in „Full Dive“, in die Jess eintritt, ist ursprünglich als faszinierende Erlebniswelt konzipiert worden, die Menschen intensive und außergewöhnliche Erfahrungen ermöglichen

---

<sup>42</sup> Vgl. Hackenbruch 2005, S. 40.

<sup>43</sup> Schreier, Margrit: Realität, Fiktion, Virtualität. Über die Unterscheidung zwischen realen und virtuellen Welten. In: Bente, Gary, Nicole C. Krämer, Anita Peterson (Hgg.): Virtuelle Realitäten. Göttingen: Hogrefe 2002, S. 48.

<sup>44</sup> Bittner, Christian: Literarizität und Komplexität der Jugendliteratur zur Jahrtausendwende. Frankfurt am Main: Lang 2012, S. 64-68.

soll. Gerade durch diese unterschiedlichen Funktionen virtueller Räume ergänzen sich die drei Texte und bieten eine geeignete Grundlage für die Analyse.

Wie zuvor dargelegt, eignen sich Adoleszenzromane in besonderer Weise für raumanalytische Fragestellungen, da die in ihnen dargestellten Initiationsreisen der Figuren eng mit den durchlaufenen Räumen verknüpft sind und diese räumlichen Stationen die Entwicklung zur Reife entscheidend mitprägen. Ein weiterer Grund für die Wahl dieses Textkorpus liegt darin, dass jugendliche Figuren in der Literatur häufig als Projektionsfläche für gesellschaftliche Entwicklungen herangezogen werden, da ihre Rastlosigkeit und Unzufriedenheit Potenzial für soziokulturellen Wandel bietet. Diese Funktion der Jugendfiguren steht in engem Zusammenhang mit der von Paoletic beschriebenen Sichtweise, nach der Adoleszenz selbst als Ergebnis moderner Transformationsprozesse verstanden werden kann. Zwischen Jugendphase und Modernisierung besteht eine dynamische Beziehung, die von wechselseitigen Einflüssen geprägt ist. Aus eben dieser Interaktion erwächst schließlich die schöpferische Kraft der Adoleszenz.<sup>45</sup> Somit sind Adoleszente prädestiniert dazu, den Einsatz neuer Technologien literarisch zu erproben.

Diese neuen Technologien eröffnen weitreichende Möglichkeiten zur Erweiterung literarischer Räume. In zwei der ausgewählten Romane werden jugendliche Protagonistinnen explizit als Testpersonen eingesetzt, während Jana in „Cryptos“ als Schöpferin eigener virtueller Welten agiert. Zwar ließen sich auch ältere Figuren als Versuchspersonen denken, doch erscheint die Wahl junger Hauptfiguren schlüssig, denn Adoleszenzromane reflektieren oft tatsächlichen oder potenziellen gesellschaftlichen Wandel, und lassen jugendliche Figuren als Vermittler\*innen des Fortschritts auftreten, insbesondere dort, wo technologische Entwicklungen literarisch verhandelt werden. Gerade diese Verbindung von Adoleszenz, technologischem Fortschritt und virtuellen Räumen ist zentral für die vorliegende Arbeit, die untersuchen möchte, ob und wie digitale virtuelle Räume als produktive Orte der Identitätssuche verstanden werden können.

Aufgrund dieser engen Verflechtung der Kinder- und Jugendliteratur mit aktuellen Themen des technologischen Fortschritts sowie der besonderen Eignung jugendlicher Figuren als Akteur\*innen – nicht zuletzt aufgrund ihrer Nähe zu neuen Technologien – zeigt sich, dass viele Jugendromane dystopische Elemente aufweisen. Hinzu kommt, dass sich die Adoleszenz als eine Übergangsphase begreifen lässt, in der sich unterschiedliche Zukunftsentwürfe überlagern und wechselseitig beeinflussen. Kalteis be-

---

<sup>45</sup> Vgl. Paoletic, Vito: Die Utopie scheitert nie. Geschichte und Gegenwart des deutschsprachigen Adoleszenzromans. Baden-Baden: Georg Olms 2024, S. 28f.

schreibt diesen Zustand prägnant, als „Dazwischen der Adoleszenz“, das zu einem „Zwischenort für Utopie und Dystopie“<sup>46</sup> wird. Damit wird deutlich, dass sich in dieser Phase gegensätzliche Perspektiven nicht nur gegenüberstehen, sondern in ihrer Spannung produktiv aufeinander bezogen sind.<sup>47</sup>

Im Unterschied zu klassischen Dystopien fallen diese Texte in der Regel weniger düster und pessimistisch aus. Ihre gesellschaftskritischen Aussagen sind somit oft weniger zugespitzt und von geringerer Dringlichkeit geprägt. Stattdessen wird der Fokus auf die Frage gelegt, wie das Individuum mit problematischen gesellschaftlichen Entwicklungen umgeht. Zukunftsentwürfe knüpfen häufig an aktuelle gesellschaftliche Entwicklungen an und führen mögliche Konsequenzen vor Augen, wobei sie nicht zwangsläufig in totale Aussichtslosigkeit münden. In vielen dystopischen Jugendromanen zeigt sich daher kein durchgehend pessimistischer Ausgang; vielmehr werden zumindest punktuelle Möglichkeiten der Bewältigung oder Veränderung eröffnet.

Des Weiteren zeigt sich, dass es sich häufig um Formen einer individualisierten Dystopie handelt, in denen gesellschaftliche Problemlagen exemplarisch am Erleben einzelner jugendlicher Figuren sichtbar werden. Gerade durch die Konzentration auf das Individuum wird Gesellschaftskritik vermittelt, indem insbesondere moderne Technologien und ihre Auswirkungen auf das Leben der Figuren reflektiert werden. Dabei greifen diese Texte vielfach auf für die Kinder- und Jugendliteratur typische Motive zurück, etwa die Elternferne oder die Bewährung in einer unbekannten Umgebung, und verbinden diese mit aktuellen Themen, die in futuristisch angelegten Welten entfaltet werden.<sup>48</sup>

Diese Konstellation macht deutlich, weshalb gerade Romane dieser Art für die vorliegende Untersuchung besonders geeignet sind: Die Fokussierung auf die Hauptfigur ermöglicht eine differenzierte Analyse individueller Entwicklungsprozesse, während zugleich gesellschaftlich relevante Fragestellungen verhandelt werden. Jugendliche erscheinen dabei als diejenigen, die mit den dargestellten Entwicklungen in naher Zukunft konfrontiert sein werden und diese aktiv mitgestalten müssen. Adoleszenz steht in engem Zusammenhang mit tiefgreifenden Wandlungsprozessen. Sie ist dadurch gekennzeichnet, dass vertraute Handlungsmuster und bisherige Orientierungspunkte hinterfragt und teilweise aufgegeben werden, während neue Formen der Selbst- und Weltdeutung

---

<sup>46</sup> Kalteis 2017, S. 133.

<sup>47</sup> Vgl. ebd., S. 134.

<sup>48</sup> Vgl. Schmidt, Diana: Dystopien – eine Alternative zur Fantasy? In: KinderundJugendmedien.de. Wissenschaftliches Portal für Kindermedien und Jugendmedien. Erstveröffentlichung: 09.12.2021, <https://www.kinderundjugendmedien.de/?view=article&id=6007:dystopien-eine-alternative-zur-fantasy&catid=104:literaturgeschichte> (Zugriff: 05.04.2026)

erst entwickelt werden müssen. Jugend ist daher grundsätzlich mit Erfahrungen der Verunsicherung und Neuorientierung verbunden. Auch wenn im Zuge des Generationenwechsels bestehende soziale Positionen fortgeführt wird, vollzieht sich auf individueller Ebene dennoch die „Emergenz des Neuen“<sup>49</sup>, da vorgegebene Strukturen nicht einfach übernommen, sondern aktiv angeeignet und verändert werden. Gerade dieses Spannungsverhältnis zwischen Kontinuität und Umgestaltung prägt die dargestellten Entwicklungsprozesse maßgeblich.

Die Konzentration auf adoleszente Figuren bringt zudem eine Perspektive zur Geltung, die noch stark vom individuellen Erleben geprägt ist. Jugendliche befinden sich in einem Prozess, in dem sie gesellschaftliche Zusammenhänge und die damit verbundene Verantwortung erst erschließen und ihre eigene Position innerhalb dieser Strukturen bestimmen. Vor diesem Hintergrund bieten die ausgewählten Romane ein besonders geeignetes Untersuchungsfeld, um die Wechselwirkungen zwischen Adoleszenz, technologischen Entwicklungen und digitalen virtuellen Räumen zu analysieren. Im folgenden Analyseteil wird daher der Frage nachgegangen, inwiefern diese Räume als Orte der Identitätsverhandlung und -bildung verstanden werden können.

#### **4 Bewegung und Orientierung in der sekundären Realität**

Bewegung stellt in literarischen Räumen ein zentrales Strukturmoment dar, da sich an ihr sowohl Handlung als auch Entwicklung der Figuren ablesen lassen. Dies gilt in besonderem Maße für digitale virtuelle Räume, in denen Ortswechsel, Übergänge und Bewegungsrichtungen häufig eng mit Erkenntnisprozessen oder Krisenerfahrungen verbunden sind. Aufenthalt und Bewegung sind nicht bloße Positionsveränderungen innerhalb einer Welt, sondern zugleich Ausdruck von Veränderungen in der Wahrnehmung, im Handlungsspielraum und im Selbstverständnis der Figuren. In diesem Zusammenhang verweist Hoffmann darauf, dass Bewegung grundsätzlich ambivalent ist:

„Das Moment der Bewegung ist so in seinen Erscheinungs- und Deutungsformen ambivalent. Es ist einerseits konkreter, vitaler Ausdruck des Freiheitswillens bzw. der Unmittelbarkeit des Erlebens, es ist als solches Garant und Darstellungsform der Fähigkeit des Menschen zur Selbstbestimmung. Es ist andererseits Ausdruck des äußeren oder inneren Getriebenseins, der Gefahr des psychischen Zwangs, manchmal einer Erlösung, häufig aber auch der Frustration und des Ausweichens vor (unvermeidbaren) Beschränkungen des Subjekts durch das Objekt.“<sup>50</sup>

---

<sup>49</sup> Bock, Karin et al. (Hgg.): Pädagogische Institutionen des Jugendalters in der Krise. Wiesbaden: Springer VS 2024, S. 31.

<sup>50</sup> Hoffmann 1978, S. 593.

In Anlehnung an diese Überlegungen untersucht das folgende Kapitel Aufenthalt und Bewegung in den digitalen virtuellen Räumen der drei analysierten Romane unter mehreren Gesichtspunkten. Berücksichtigt werden dabei insbesondere unterschiedliche Formen von Mobilität, wiederkehrende Wegestrukturen sowie Situationen des Verweilens oder der Orientierung. Außerdem wird die Abfolge der Räume in ihrer chronologischen Ordnung betrachtet, da sich auf diese Weise nicht nur die räumliche Organisation der jeweiligen virtuellen Welt, sondern auch der Verlauf der Handlung nachvollziehen lässt. Die Analyse folgt somit der Bewegung der Hauptfigur durch die Räume und verbindet diese mit der Frage, inwiefern sich darin Prozesse der Identitätssuche im Sinne einer Initiationsreise erkennen lassen. Die sekundäre Realität erscheint dabei als ein Raum, in dem Bewegung sowohl explorativen Charakter annehmen kann als auch durch äußere Strukturen gelenkt wird. Gerade diese Spannung zwischen Selbstbestimmung und Vorgabe erweist sich für die weitere Analyse als zentral.

## **4.1 „Full Dive“ – Bewegung durch die virtuelle Computerspielewelt**

### **4.1.1 Grenzüberschreitung und Identitätswechsel**

Der Roman „Full Dive“ ist in fünf Teile mit eigenen Überschriften gegliedert. Bereits der erste Abschnitt „Aufbruch“ markiert programmatisch eine Bewegung und kündigt bereits die bevorstehende Reise an. Er beginnt unmittelbar innerhalb einer virtuellen Spielsituation und macht damit von Anfang an deutlich, dass die sekundäre Realität den zentralen Handlungsraum bildet. Jess befindet sich gemeinsam mit seiner besten Freundin Yara in einem Kampf, doch während sie aktiv agiert, reagiert er zunächst mit Unsicherheit und Rückzug. Statt einzugreifen, „kauerte er wie festgefroren hinter der Kiste unfähig, sich zu rühren.“<sup>51</sup> Diese Szene etabliert früh ein zentrales Motiv des Romans: Bewegung innerhalb der virtuellen Welt ist eng mit Handlungskompetenz verbunden, während Stillstand Jess' Ausgangssituation signalisiert. Bereits hier wird deutlich, dass die Ereignisse im Spiel Rückschlüsse auf Jess' Selbstbild zulassen. Yara wirft ihm vor, sich zu schnell zurückzuziehen. Selbst Jess erkennt, dass er in kritischen Situationen zum Zögern neigt. Der Vergleich mit seinem Bruder Jaxon verstärkt diesen Eindruck zusätzlich, da dieser sowohl im Spiel als auch im realen Leben als entschlossener und

---

<sup>51</sup> Scheweling, Nina: Full Dive. Glaubst du wirklich, es ist nur ein Spiel? Frankfurt am Main: Fischer Sauerländer 2024, S. 8.

mutiger erscheint. Die virtuelle Spielsituation zeigt sich damit von Beginn an als Spiegel persönlicher Unsicherheiten.

Jess' Rückzugsimpuls zeigt sich zusätzlich in der Betrachtung der familiären Wohnung als „rettende Oase in einer Wüste aus versifften Treppen und anonymen Treppen“.<sup>52</sup> Neben der Sorge um den Jobverlust der Mutter und dem drohenden Wohnungsverlust wirkt vor allem das sukzessive Wegbrechen seines sozialen Gefüges als Motivationsfaktor für einen Aufbruch. Der eigentliche Wendepunkt erfolgt, als Jaxon wegen illegaler Hackeraktivitäten verhaftet wird und Jess dadurch die Möglichkeit erhält, an einem Testlauf eines neuen Spiels der Firma cy.corp teilzunehmen. Obwohl Jaxon ihn ausdrücklich davor warnt, entscheidet Jess sich, seinen Platz einzunehmen. Ausschlaggebend ist dabei nicht nur Neugier, sondern vor allem die Aussicht auf die versprochene Bezahlung, die seiner Familie helfen könnte. Damit verbindet sich der Eintritt in die virtuelle Welt bereits mit einer Entscheidung, die über das Spiel hinausweist.

Hier setzt die für die Adoleszenz zentrale Bewegung der tatsächlichen und metaphorischen „Ablösung aus dem Kinderzimmer“<sup>53</sup> ein. Jess bevorstehende Initiationsreise folgt dem von Freese beschriebenen dreiteiligen Ablauf bestehend aus den Phasen Ausgang, Übergang und Eingang.<sup>54</sup> Das Gefühl des Verlassenwerdens und der Verlust von Halt deutet auf eine für die Adoleszenz typische existenzielle Krise hin, die sich mit Gansel auch „lustvoll und offen [...] als Möglichkeit, sich Auszuprobieren, als Spielchance, als Gewinn bei der Sinn- und Identitätssuche“<sup>55</sup> begreifen lässt. Entsprechend zeigt sich Jess am Ende des ersten Teils überrascht über seine eigene Entschlossenheit und über seine „Vorfreude darauf, endlich etwas unternehmen zu können“<sup>56</sup>. In der primären Realität tritt er bislang eher als passiver Beobachter seines Lebens in Erscheinung. Der bevorstehende Aufbruch steht daher für mehr als eine räumliche Verlagerung.

Um diese Reise antreten zu können, überschreitet Jess im Sinne Lotmans eine eigentlich unüberschreitbare Grenze, die „den Raum in zwei disjunkte Teilräume“<sup>57</sup> teilt: in einen negativ codierten Herkunftsraum und einen positiv aufgeladenen Möglichkeitsraum, der mit Freiheit, Wirksamkeit und Entwicklung assoziiert ist. Er belügt seine

---

<sup>52</sup> Ebd., S. 19f.

<sup>53</sup> Stemmann 2019, S. 2.

<sup>54</sup> Vgl. Freese 1971, S. 114.

<sup>55</sup> Gansel 2004, S. 141.

<sup>56</sup> Scheweling 2024, S. 61.

<sup>57</sup> Lotman, Jurij M.: Die Struktur literarischer Texte. Übersetzt von Rolf-Dietrich Keil. Wilhelm Fink: München <sup>4</sup>1993, S. 327.

Mutter und nimmt die Identität seines Bruders an, um Volljährigkeit vorzutäuschen und als der berühmte Spieler Prometheus zu gelten. Mit diesem Grenzübertritt vollzieht sich eine erste Transformation seines Selbst. Die Ausgangskonstellation bleibt jedoch paradox. Jess begibt sich unter falscher Identität auf eine Reise, die gerade der Ausbildung seiner eigenen Identität dienen soll. Der digitale virtuelle Raum erscheint damit von Beginn an als ambivalenter Ort der Selbstsuche.

Hinzu kommt die Aussicht auf eine erhebliche finanzielle Entlastung der Familie, ein Motiv, das Jess' Grenzüberschreitung zusätzlich legitimiert, zugleich aber den innerfamiliären Konflikt verschärft. Seine Mutter lehnt Jaxons Tätigkeit als Gamer grundsätzlich ab und begegnet technologischer Innovation mit Misstrauen. Bestärkt sieht sie sich durch mediale Berichte über militärische Anwendungen von Datenhelmen, weshalb sie digitale Entwicklungen pauschal als „digitale[n] Mist“ abwertet. Jaxon hält dem entgegen, dass er mithilfe digitaler Systeme zumindest Einkommen generiere, während ihr dies in der analogen Arbeitswelt zunehmend misslinge.

Indem Jess nun unter der Identität seines Bruders selbst in diese technisierte Sphäre eintritt, positioniert er sich auf die Seite des digitalen Fortschritts. Seine individuelle Entscheidung erhält damit eine gesellschaftliche Dimension und zeigt auf, dass Adoleszenz nicht allein als biografische Übergangsphase zu verstehen ist, sondern – in Anlehnung an Mario Erdheim – als „Trigger gesellschaftlicher Umwälzungen“<sup>58</sup>. Der persönliche Initiationsprozess verbindet sich hier mit einem generationellen Wandel, in dem digitale Räume zu neuen Erfahrungs- und Handlungshorizonten werden.

#### **4.1.2 Übergang in den digitalen virtuellen Erfahrungsraum**

Der zweite Teil, „Schöne neue Welt“, setzt unmittelbar mit der Zugfahrt ein, die Jess zu cy.corp bringt, wo er am geheimen Early Access eines sogenannten TVR-Adventure-Games (True Virtual Reality) teilnehmen soll. Bereits auf dieser Reise beginnt der Übergang in einen neuen Erfahrungsraum. Die Beschreibung der vorbeiziehenden Landschaft entspricht der „Horizonthaftigkeit“<sup>59</sup> des Anschauungsraums. Zeitgleich erweist sich diese Wahrnehmung als Spiegel seiner inneren Verfassung und konstituiert damit einen gestimmten Raum. Jess setzt die durch Geschwindigkeit entgrenzte Landschaft mit dem Chaos in seinem Kopf gleich, wenn er feststellt, „genauso wenig, wie er

---

<sup>58</sup> Paoletic 2024, S. 36

<sup>59</sup> Ströker 1965, S. 127.

es schaffte, einen Punkt in der vorbeirauschenden Landschaft zu fixieren, genauso wenig schaffte er es, einen seiner Gedanken festzuhalten.“<sup>60</sup>

Mit der räumlichen Annäherung an das Ziel intensivieren sich seine Zweifel. Jess beginnt, die Lüge gegenüber seiner Mutter zu bereuen und fürchtet zudem, von cy.corp als Betrüger entlarvt zu werden oder von den Mitspielenden als Feigling oder Dilettant erkannt zu werden. Diese innere Destabilisierung korrespondiert mit der äußeren Bewegung: Mit jedem Zwischenstopp füllt sich der Zug weiter, bis die Menschenmenge Jess das Gefühl vermittelt, immer weniger Luft zu bekommen. Die anfängliche Entschlossenheit ist nun einer spürbaren Überforderung gewichen, wenn er „am Zielort angekommen [...] in einer Traube aus Mitfahrenden aus dem Zug gespuckt“<sup>61</sup> wird.

Als er am Bahnsteig mit „Jaxon Adams“ angesprochen wird, reagiert er erschrocken und verzögert. In diesem Moment wird die Spannung zwischen fremder Zuschreibung und eigenem Selbstbild sichtbar. Die angenommene Identität tritt ihm von außen entgegen und macht die paradoxe Ausgangslage deutlich. Unter falschem Namen betritt Jess einen Raum, der seine Selbstfindung ermöglichen soll. In diesem Raum entfaltet sich die sekundäre Realität des Spiels. Bereits auf dem Weg zu cy.corp setzt ein Prozess der Virtualisierung durch Mediatisierung ein. Während Jess in einer Limousine chauffiert wird, erzeugen die getönten Scheiben den Eindruck eines „Filter[s], der zwischen ihm und der Welt lag, als würde er gar nicht wirklich durch eine fremde Stadt fahren, sondern in einem Simulator sitzen, bei dem ein Film vor den Fensterscheiben ablief“<sup>62</sup>. Noch bevor Jess in die virtuelle Welt eintaucht, verschiebt sich seine Wahrnehmung damit bereits in Richtung einer medial geprägten Realität.

Der nächste Übergang vollzieht sich in der Firmenhalle selbst. Das vollständig verglaste Gebäude befindet sich verborgen innerhalb einer riesigen Halle auf einem heruntergekommenen Industriegelände und wird nach außen durch eine desolate Fassade getarnt. Im Inneren erzeugt Projektionstechnik wechselnde Umgebungen und damit eine optische Illusion beliebiger Räume. Diese Inszenierung wird von der Projektleiterin als „die perfekte Illusion“<sup>63</sup> bezeichnet und rückt bereits nahe an die spätere Spielrealität heran, bleibt jedoch auf der Ebene reiner Wahrnehmung. Es handelt sich um einen Anschauungsraum, da die „Situation des Anschauens [...] statisch“<sup>64</sup> ist und keine Intervention ermöglicht. Dieses schrittweise Vordringen zum so genannten *Full Dive*, zur

---

<sup>60</sup> Scheweling 2024, S. 65.

<sup>61</sup> Ebd., S. 66.

<sup>62</sup> Ebd., S. 67.

<sup>63</sup> Ebd., S. 71.

<sup>64</sup> Hoffmann 1978, S. 92.



vollständigen Immersion, erlaubt Jess ein behutsames Herantasten an die sekundäre Realität. Während Freese darauf hinweist, dass der Übergang ins Erwachsenenalter häufig als „schmerzliches Zerschneiden alter Sicherheiten“<sup>65</sup> erfahren werden kann, vollzieht sich Jess’ Initiation hier graduell. Die Anreise und das sukzessive Annähern strukturieren den Übergang als Prozess, der Distanz abbaut und die Schwelle zur virtuellen Welt vorbereitet. Bezeichnenderweise ist Jess der letzte unter den Mitspielenden, der eintrifft, wodurch ihm erneut bewusst wird, dass die Aufmerksamkeit der Mitarbeitenden eigentlich der Identität seines Bruders gilt. In gewisser Weise hat das Spiel für ihn bereits begonnen.

Mit der Zustimmung zur Teilnahme am Early Access verpflichten sich alle Mitspielenden, bis zum Ende des Spiels im Spielerbereich zu verbleiben. Diese Einschränkung geht mit einer nahezu lückenlosen Überwachung einher: Gemeinschaftsräume sind kameraüberwacht, das Spielgeschehen wird kontinuierlich analysiert, und die Teilnehmenden müssen ihre Mobiltelefone für vier Wochen abgeben. Jess wird dadurch vollständig von seinem bisherigen sozialen Umfeld isoliert. Der Blick in den Innenhof ruft bei ihm Assoziationen an das Gefängnis hervor, in dem Jaxon einsitzt, und macht die räumliche Restriktion spürbar. Zwar äußern einzelne Mitspielende Unbehagen über das Eingesperrtsein, doch bleibt offener Widerstand aus. Auch Jess akzeptiert die Situation bemerkenswert schnell. Die beiläufige Erzählerbemerkung – „Er ließ sich auf das Bett fallen und sah durch die hoch gelegenen, vergitterten Fenster in den Himmel hinaus, der sich bereits dunkel verfärbte.“<sup>66</sup> – deutet diese Anpassung an die institutionellen Rahmenbedingungen des Spielerbereichs an. In dieser Situation gerät Jess erneut ins Zweifeln an seiner angenommenen Rolle, erkennt jedoch deren Potenzial. Vier Wochen lang wird er „nicht der Schüchterne, Stille [...] sondern der Held, den alle bewunderten und respektierten“<sup>67</sup> sein. Damit beginnt sich sein Selbstbild zu verschieben. Die physische Begrenzung verliert an Gewicht gegenüber dem Versprechen eines intensiven Spielerlebnisses. Entscheidend ist dabei, dass lediglich die Bewegungsfreiheit in der primären Realität eingeschränkt wird, während sich der Handlungsspielraum in der sekundären Realität erheblich erweitert.

Als schließlich der erste Full Dive in eine Trainingssoftware bevorsteht, zögert Jess kurz, ehe er die Connect-Taste betätigt, die den Übergang aktiviert. Diese anfängliche

---

<sup>65</sup> Freese 1971, S. 59.

<sup>66</sup> Scheweling 2024, S. 81.

<sup>67</sup> Ebd., S. 81.

Unsicherheit setzt sich „auf der anderen Seite“<sup>68</sup>, wie der technische Leiter die andere Realität bezeichnet, fort. Die abrupten Wechsel zwischen den Realitätsebenen ebenso wie die innerweltlichen Übergänge in die Auswahlmenüs lösen bei Jess Schwindelgefühle aus und destabilisieren ihn körperlich. Diese Irritation lässt sich als Folge einer noch nicht stabilisierten Immersion lesen. Statt die parallele Bestehen mehrerer Realitätsebenen auszublenden, bleibt Jess sich ihrer bewusst.<sup>69</sup> Seine körperlichen Reaktionen sind damit nicht nur Ausdruck von medialen Brüchen, sondern spiegeln überdies Jess' innere Unsicherheit wider, ein Zeichen dafür, dass sich der Initiationsprozess noch in einer frühen Phase befindet.

Während die anderen Mitspielenden die neue Umgebung neugierig erkunden, bleibt Jess zurückhaltend. Sie stürzen sich rasch ins Abenteuer, während er sich immer wieder zuflüstert, es sei nur ein Spiel und er werde es überleben. Seine Mitspielerin Rumi erinnert ihn an jene Möglichkeit, die Jess zuvor selbst als zentral erkannt hatte, nämlich dass man hier alles ausprobieren und sein könne, wer man wolle. Dennoch entscheidet er sich als Letzter für eine Tür und wählt eine friedlich-idyllische Landschaft, offenbar in der Hoffnung, Konfrontationen vermeiden zu können. Dabei gilt für adoleszente Individuationsprozesse, dass „Spiel und Risiko [...] das Austesten und Überschreiten von Grenzen“<sup>70</sup> relevante Entwicklungsmotoren darstellen, Herausforderungen, denen Jess zunächst ausweicht. Die Logik der Spielwelt konfrontiert ihn jedoch unmittelbar mit einem riesigen Monster. Seine panische Flucht führt ihn tiefer in den Wald, während Sinneseindrücke wie Geruch, Atem und Schweiß des Verfolgers die Situation zu einem bedrohlich gestimmten Raum verdichten. Diese „atmosphäre-schaffende[n] Phänomene“<sup>71</sup> erzeugen einen bedrohlich gestimmten Raum, der sich zunehmend auf unmittelbare Sinneseindrücke zusammenschrumpft. Noch bevor sein Avatar stirbt, wird Jess in den Gamingraum zurücktransferiert, begleitet von der erneuten Selbstvergewisserung: „Es ist nur ein Spiel.“<sup>72</sup>

Trotz dieses Versuchs, eine klare Trennlinie zwischen virtueller Spielwelt und primärer Lebensrealität zu ziehen, zeigt sich ihre Verschränkung deutlich. Nach seinem ersten Dive ist Jess' physischer Körper spürbar beeinträchtigt, eine unmittelbare Folge des als

---

<sup>68</sup> Scheweling 2024, S. 89.

<sup>69</sup> Vgl. Rötzer, Florian: Vom zweiten und dritten Körper oder: Wie es wäre, eine Fledermaus zu sein oder einen Fernling zu bewohnen? In: Sybille Krämer (Hg.): Medien, Computer, Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1998, S. 156.

<sup>70</sup> King 2013, S. 40.

<sup>71</sup> Ströker 1965, S. 56.

<sup>72</sup> Scheweling 2024, S. 105.

Avatar durchlebten Stresses. Er macht sich erneut Vorwürfe für seine Flucht, ein Verhalten, das sein Bruder weder in der sekundären noch in der primären Realität an den Tag legen würde. Deutlich tritt hier die Parallelität von räumlichem Bewegungsverhalten und innerer Stabilität hervor. Jess' Unsicherheit manifestiert sich gleichermaßen in seiner körperlichen Desorientierung wie in seinem mangelndem Selbstvertrauen.

Dass adoleszente Transformationsprozesse nicht reibungsfrei verlaufen und die Initiationsreise keinen strikt linearen Verlauf nimmt, macht sich auch bei Jess bemerkbar. Sein Weg ist von Zögern und Rückzügen geprägt, doch folgt darauf jeweils eine erneute Selbstvergewisserung. Einen wichtigen Impuls erhält er schließlich durch die Gestaltung seines Avatars. Am Ende erkennt er: „Er war wirklich zu jemand anderem geworden. [...] Jetzt war er Prometheus, der Schattenelf, der alles daransetzen würde, dieses Spiel zu gewinnen.“<sup>73</sup> Die Avatarisierung wirkt hier als symbolischer Schwellenakt. Entsprechend der Initiationslogik gilt: „Welche Form das Schwellenabenteuer auch annimmt, immer steht es für die Gewinnung eines neuen Selbst, die nur durch die freiwillige Aufgabe des alten möglich wird.“<sup>74</sup> Jess' virtuelle Selbsterschaffung erscheint damit als inszenierter Abschied vom bisherigen Selbst und eröffnet einen geschützten Möglichkeitsraum, in dem Identität aktiv neu modelliert werden kann. Damit tritt Jess ein zweites Mal in eine andere Identität ein.

Bereits zu Beginn seiner Reise bedient er sich der Identität seines Bruders, um eine Grenze zu überschreiten. Nun greift er auf einen Avatar zurück, um sich auf die nächste Schwelle vorzubereiten. Während Lotman solche Grenzen als prinzipiell unüberschreitbar<sup>75</sup> beschreibt, wird ihr Übertritt hier gerade durch identitäre Maskierung ermöglicht. Zugleich bleibt die sekundäre Realität zunächst an die performative Fortführung der fremden Identität gebunden, denn schließlich war dies „eigentlich Jaxons Revier, seine Bühne“<sup>76</sup>. Gleichzeitig deutet sich eine Verschiebung an. Als Jess am Abend vor Spielbeginn feststellt, dass er sich auf das Abenteuer freut, wird erstmals ein eigener Wunsch nach dem Eintritt in den virtuellen Möglichkeitsraum sichtbar. Dies ist ein leiser Hinweis darauf, dass die angeeignete Identität allmählich in einen selbstbestimmten Entwurf überzugehen beginnt.

---

<sup>73</sup> Ebd., S. 123.

<sup>74</sup> Freese 1971, S. 145.

<sup>75</sup> Lotman 1993, S. 327.

<sup>76</sup> Scheweling 2024, S. 127.

#### 4.1.3 Queststruktur und erste Bewährungsproben

Diese neu gewonnene Zuversicht setzt sich im Moment des erneuten Übergangs fort. Die an seinem Kopf befestigten Elektroden nimmt Jess als ein Konstrukt wahr, das „erwartungsvoll zu summen begann und nur darauf wartete, ihn in eine andere Welt zu katapultieren“<sup>77</sup>. Auch der als Sog beschriebene Übertritt wird nun anders erlebt als am Vortag, nämlich nicht mehr als irritierende Trennung seines Inneren von seinem Äußeren, sondern als ein Zustand von Leichtigkeit und Schwerelosigkeit.

In der medialen Spielwelt angekommen, wird Jess mit der narrativen Rahmung des Spiels konfrontiert. In einer kamerafahrtähnlichen Sequenz entfaltet sich die Vorgeschichte von Cal’Anthon, begleitet von einer Erzählerstimme. Die Struktur folgt dem Muster der klassischen Heldenreise. Nur ein wahrer Held vermag das Siegel der Drachen zu brechen und das Land zu retten. Die sekundäre Realität bindet Jess so in ein mythisches Handlungsmuster ein, das angesichts seiner zuvor unsicheren Selbstwahrnehmung stabilisierend wirkt.

Korrespondierend mit dem bislang vorsichtigen Übergangsprozess – die einzelnen Schwellenpassagen bilden Teil eines umfassenderen Initiationsgeschehens – findet Jess sich zunächst in einem sogenannten SafeHouse wieder, in dem den Avataren kein Schaden zugefügt werden kann. Dieser geschützte Zwischenraum in Gestalt eines Gasthauses fungiert nicht nur als Raststation, sondern als sozialer Möglichkeitsraum. Hier verweilen die Mitspielenden, probieren Getränke mit unterschiedlichen Effekten aus und beginnen erste Allianzen zu bilden. Das gemeinschaftliche Ausprobieren verweist auf eine Phase relativer Verantwortungsentlastung und lässt sich als digitaler Entsprechungsraum jugendlicher Peer-Konstellationen lesen, in denen Adoleszente „weitgehend unter sich sind“ und sich „virtuell in relativer ‚Freiheit‘ von Verantwortung“<sup>78</sup> entwerfen können. Die Gleichaltrigengruppe dient damit auch hier als eigenständiger Erfahrungsraum für Identitätsentwürfe. In diesem Umfeld entstehen erste individuelle Pläne. Jess entscheidet sich gegen den unmittelbaren Einstieg in die Hauptquest und wählt stattdessen eine Nebenaufgabe, die ihm Zugang zu einer Karte der Spielwelt verschaffen soll. Diese Entscheidung lässt sich als Ausdruck seines Bedürfnisses nach Orientierung lesen. Die Karte steht sinnbildlich für den Versuch, Überblick innerhalb der neuen Welt zu gewinnen.

---

<sup>77</sup> Ebd., S. 133.

<sup>78</sup> King 2013, S. 229.

Der Weg zum Kartenmacher erfolgt in gemächlichem Tempo auf einem Eselskarren, während andere Reisende ihn zu Pferd überholen. Obwohl Jess das Ziel verfolgt, das Spiel zu gewinnen, tritt dieser Anspruch in den Hintergrund. Stattdessen wird das langsame Vorankommen durch die sommerliche Landschaft zu einer sinnlich aufgeladenen Erfahrung. Das Wahrnehmen von entspannter Ruhe und Naturdüften erzeugt einen friedlich und harmonisch gestimmten Raum<sup>79</sup>, der Jess' Bedürfnis nach Rückzug und innerer Stabilisierung entgegenkommt. Die sekundäre Realität bietet ihm hier nicht nur ein narratives Abenteuer, sondern eröffnet einen affektiv stabilisierenden Erfahrungsraum, in dem Jess im eigenen Rhythmus ankommen kann.

Unterwegs erprobt Jess erstmals die magischen Fähigkeiten seines Schattenelf-Avatars, indem er ein Buchenblatt pulverisiert. Dieser zunächst unscheinbare Akt signalisiert den ersten vorsichtigen Test seiner Handlungsfähigkeit im virtuellen Aktionsraum. Kurz darauf folgt mit der Begegnung einer Räuberbande eine erste reale Herausforderung, in der Jess gemeinsam mit seiner Mitspielerin Rumi agieren muss. Rumi adressiert ihn dabei konsequent in seiner Rolle als Prometheus und formuliert entsprechende Erwartungen an seine kämpferische Kompetenz und Entschlossenheit. Jess bleibt jedoch hinter diesen Zuschreibungen zurück. Im anschließenden Kampf gegen einen Troll kehrt die vertraute Panik zurück, die ihn lähmt. Erst mithilfe eines magischen Artefakts gelingt es ihm, den Gegner zu besiegen. Die freigesetzte Magie durchströmt seinen Körper und färbt seine Iris rot. Diese sichtbare Transformation lässt sich symbolisch als Entsprechung pubertärer Körperveränderungen lesen, deren Verarbeitung eine „dialektische Einheit von Erweiterungs- und Begrenzungserfahrungen“<sup>80</sup> darstellt. Die neu gewonnene Kraft eröffnet Möglichkeiten, konfrontiert Jess zugleich jedoch mit Kontrollverlust und Fremdheit gegenüber dem eigenen Körper.

An dieser Stelle wird zudem der handlungsleitende Mobilitätstyp sichtbar, der die Raum- und Wegestruktur des Romans prägt. Mobilität erscheint hier nicht bloß als Fortbewegung, sondern als Manifestation narrativer und subjektiver Dynamik, denn „Mobilität mit ihrer Ausdrucksform der Reise kann verschiedene Motivationen haben.“<sup>81</sup> Im Fall von Jess zeigt sich eine Verschränkung von geschehens- und charakterbezogener Mobilität.<sup>82</sup> Einerseits ist seine Bewegung durch die Spielmechanik der Quest sowie durch äußere Zwänge motiviert, andererseits beeinflusst seine persönliche

---

<sup>79</sup> Vgl. Hoffmann 1978, S. 55.

<sup>80</sup> King 2013, S. 199.

<sup>81</sup> Hoffmann 1978, S. 591.

<sup>82</sup> Vgl. ebd., S. 592.

Verfasstheit die Wahl entschleunigender Wege, etwa in der Entscheidung für Nebenquests oder in Momenten zufälliger Entdeckungen. Bewegung realisiert sich damit als „primär[er] Ausdruck der Queste, also der freien individuellen Suche nach einem Ideal, nach Überwindung von Zweifeln, nach existenzieller, nicht vorgeformter Erfahrung, nach Erlebniserweiterung oder –oder Intensivierung.“<sup>83</sup>

Trotz dieser Offenheit bleibt der Weg auf ein Ziel ausgerichtet, sodass sich eine „teleologische Wegestruktur“<sup>84</sup> abzeichnet. In Übereinstimmung mit dieser Logik folgen auf Phasen intensiver Handlung immer wieder Momente der Entschleunigung. Nach dem Kampf legen Jess und Rumi eine Pause ein, bewegen sich über einen Marktplatz, betrachten Waren und nehmen Gerüche und Eindrücke wahr, statt strikt der Hauptquest zu folgen. Der virtuelle Raum wird hier weniger als funktionaler Durchgangsraum denn als sinnlich erfahrbarer Aufenthaltsraum erlebt. Damit verschiebt sich die Raumfunktion temporär vom Aktionsraum zum gestimmten Raum. Erst aus dieser Phase der Entlastung entsteht neue Handlungsmotivation – ein dynamisches Wechselspiel zwischen Erfahrung und Aktion, das Jess’ adoleszenten Suchprozess spiegelt.

Nachdem alle Mitspielenden nach der maximal erlaubten Dauer automatisch ausgeloggt werden, folgt ein Austausch über die Spielerfahrungen. Zwar wird die Quest technisch unterbrochen, doch setzt sich die Dynamik fort: Strategien werden besprochen und neue Schritte geplant. Damit wirkt die primäre Realität unmittelbar auf die Bewegungen innerhalb der sekundären zurück, sodass Jess’ Quest sich von Beginn an über beide Realitätsebenen hinweg entfaltet. Rumis Enttäuschung über ihren geringen Spielfortschritt sowie ihre angedeutete Reue, Jess begleitet zu haben, lösen zunächst erneut Selbstzweifel bei ihm aus, jedoch wirkt diese Situation auch als Impuls für Selbstaktivierung. Jess fasst den Entschluss, künftig risikobereiter zu agieren, um seine Handlungskompetenz zu demonstrieren. An dieser Stelle wird ein zentrales Moment adoleszenter Individuation wirksam. Mit der Ablösung von elterlicher Orientierung gewinnt die Anerkennung durch Gleichaltrige an Bedeutung<sup>85</sup>, denn „Identität ist nicht denkbar ohne die Beziehung zum Anderen“<sup>86</sup>.

Am folgenden Tag suchen Rumi und Jess den Kartenmacher Olias auf und erfahren, dass vier Drachen besiegt werden müssen, um das Siegel zu brechen. Jess reagiert zunächst verunsichert und fragt nach Alternativen, doch Olias betont die notwendigen Ei-

---

<sup>83</sup> Ebd., S. 592f.

<sup>84</sup> Vgl. ebd., S. 597.

<sup>85</sup> Vgl. King 2013, S. 67-68.

<sup>86</sup> Ebd., S. 102.

genschaften: Mut und Entschlossenheit ebenso wie Besonnenheit und Weisheit. Während Jess Erstere noch mühsam mobilisieren muss, verfügt er über Letztere bereits in bemerkenswertem Maß. Hier lässt sich Kings Reisemetapher anschließen, wonach Konfliktbewältigung davon abhängt, ob Jugendliche über ausreichende „psychische Ressourcen“<sup>87</sup> verfügen, vergleichbar mit Proviant auf einer langen Reise. Gerade in dieser Spannung entfaltet die sekundäre Realität ihr Potenzial als Entwicklungsraum, in dem fehlende Dispositionen erprobt und entwickelt werden können.

Im Laden des Krämers trennen sich schließlich die Wege von Rumi und Jess. Da sie sich die Karte nicht leisten können, stiehlt Rumi diese und flieht. Jess reagiert zunächst betroffen, bewegt sich jedoch weiterhin ruhig durch die Gassen und nimmt den Raum beinahe wie bei einem Stadtspaziergang wahr. Wahrnehmung und Bewegung verschränken sich zu einer kontemplativen Atmosphäre, die abrupt unterbrochen wird, als Jess auf die Prinzessin trifft und von ihrem Berater und Magier Astaroth angegriffen wird. Zu diesem Zeitpunkt ist Jess noch nicht stark genug, diesem Gegner standzuhalten, denn im Sinne der Spielmechanik fehlt ihm noch der entsprechende Level<sup>88</sup>. Seine Wahrnehmung reicht jedoch aus, um die Bedrohung zu erkennen und auf eine spätere Konfrontation vorauszuweisen.

Mit der Karte von Cal’Anthor wird Jess schließlich sowohl seine eigene Verletzlichkeit als auch die Weite der Welt bewusst, in der er sich bewegt. Er beschafft sich ein Pferd, um schneller voranzukommen, und macht sich auf den Weg zur Akademie der Magie, in der Hoffnung, dort zu lernen, die in ihm wirkenden Kräfte künftig besser zu beherrschen.

#### **4.1.4 Initiationsprüfung im Drachenkampf**

Der Angriff eines Wolfsrudels, dem Jess mangels ausreichend entwickelter magischer Fähigkeiten nur mit dem Schwert begegnen kann, erweist sich als Konsequenz sowohl seiner charakterlichen Disposition als auch seines unvollständig entwickelten Kräftepotentials. Vorausgegangen ist der Verlust seines Pferdes, den er hinnimmt, weil er sich einem NPC nicht zur Wehr setzen wollte. Die Konfrontation mit den Wölfen bildet so den schmerzhaften Endpunkt einer zuvor verlangsamten Bewegungsdynamik. Aus dem allmählichen Rückzug entsteht ein Stillstand, der ein erzwungenes Innehalten nach sich zieht.

---

<sup>87</sup> Ebd., S. 110.

<sup>88</sup> Vgl. Haar 2019, S. 286.

Während sein Avatar in einem SafeHouse auf Heilung wartet, loggt sich Jess bewusst aus und kehrt erstmals während des Spiels aktiv in die primäre Realität zurück. Dort erfährt er von Rumi, dass sie ebenfalls unter falscher Identität spielt und cy.corp ausspionieren will, um den Tod ihres Freundes Erik aufzuklären, der wegen seines Wissens über einen Algorithmus ums Leben gekommen sein soll. Die Enthüllung erweitert das Spielgeschehen um eine politische Dimension und konfrontiert Jess mit einer weiteren Ebene der Täuschung. Dennoch entzieht er sich dem Gespräch an jenem einzigen Ort der primären Realität, der nicht von cy.corp überwacht wird. Wie so oft reagiert er mit Flucht, diesmal jedoch weniger aus Angst als zum Schutz seiner angenommenen Identität, die ihm Handlungsspielraum eröffnet. In seinem inneren Vergleich erscheint ihm sogar ein Drachenkampf einfacher als die zwischenmenschliche Konfrontation: „Für einen kurzen Augenblick erschien ihm die Aussicht, gegen einen Drachen zu kämpfen, fast verlockender, als Rumis durchdringenden Blick ertragen zu müssen.“<sup>89</sup>

Die Vorbereitung auf den Drachenkampf bleibt zunächst erfolglos. Bereits an der Aufnahmeprüfung der Akademie der Magie scheitert Jess, da ihm die Kontrolle über seine Kräfte fehlt, „die mal stärker, mal schwächer in ihm pulsierte.“<sup>90</sup> Die Unberechenbarkeit dieser Energie erinnert erneut an Erfahrungen pubertärer Körperveränderung, bei denen der „sich verändernde oder verändert habende Körper [...] dem in vieler Hinsicht noch kindlichen Selbst wie etwas Fremdes“<sup>91</sup> gegenübertritt. Die virtuelle Entwicklung spiegelt hier symbolisch körperliche und psychische Transformationsprozesse der Adoleszenz.

Nach seiner Flucht vor Rumi kehrt Jess ins SafeHouse zurück und begegnet Kaya, einer weiteren Mitspielerin. Der Austausch mit ihr erweist sich als entlastend und zeigt die Bedeutung der Peergruppe als orientierenden Erfahrungsraum. Außerdem verweist Kayas sehr allgemein gehaltener Hinweis auf die individuelle Schwachstelle jedes Drachen darauf, dass zentrale Herausforderungen letztlich allein bewältigt werden müssen, denn auch in adoleszenten Entwicklungsprozessen bleibt die Lösung der „ihrer Biographie expliziten Entwicklungs- oder Moratoriumsaufgaben“<sup>92</sup> individuell gebunden.

Mit dem Aufbruch zur Drachenfeste Ragnarunds verändern sich die Raumqualitäten deutlich. Die Landschaft verliert zunehmend ihre Lebendigkeit, bis sich eine kahle Ebene vor der Burg öffnet. Dieser Übergang erzeugt einen bedrohlich gestimmten Raum,

---

<sup>89</sup> Scheweling 2024, S. 223.

<sup>90</sup> Ebd., S. 226.

<sup>91</sup> King 2013, S. 193.

<sup>92</sup> Ferchhoff 2011, S. 111.



der in einen Anschauungsraum übergeht, motiviert durch die „Absicht des Entdeckens“, da die „Fortbewegung im Anschauungsraum [...] motiviert durch das noch Verborgene“<sup>93</sup> ist. Obwohl sich Jess auf der offenen Fläche als exponiert erlebt, schreitet er trotz Unsicherheit weiter voran. Als Kaya durch einen Feuerangriff des Drachen aus dem Spiel ausgeschlossen wird, verdichtet sich Jess' Vereinzelung.

Der Gang durch die Burg wird zu einer Prüfungssequenz, in der die Architektur selbst zum Prüfenden wird: Die Burg mutiert „in einer Art Substitutionsprozeß zum ‚Akteur‘ der Handlung“<sup>94</sup>. Auf seinem Weg durch einen dunklen, langgezogenen Gang ist Jess mit Gefühlen von Angst, Wut und Schmerz konfrontiert, ausgelöst von Angriffen durch beißende Ratten und Spinnen und nach ihm greifenden Schattenwesen. Diese Bedrohungen spiegeln Jess' innere Desorientierung und das Gefühl, zukünftigen Anforderungen nicht gewachsen zu sein. Der Raum erscheint hier als gestimmter Raum, der seine psychische Verunsicherung atmosphärisch verdichtet. Im Innenhof gerät Jess kurz in Versuchung, die Konfrontation zu vermeiden und das automatische Ausloggen abzuwarten. Erst Erinnerungen an die Motivation der anderen, die Belohnung und den Leitspruch seines Bruders – „Wer nicht kämpft, hat schon verloren“<sup>95</sup> – reaktivieren seine Handlungskraft und führen ihn zurück in den Aktionsraum, der auf das „handelnde Subjekt“<sup>96</sup> bezogen ist.

Als der Rückweg im Drachenraum blockiert wird, wird die Konfrontation unausweichlich und markiert das Schwellenabenteuer im Sinne der Initiation zur „Gewinnung eines neuen Selbst“<sup>97</sup>. Mit dem Sieg über Ragnarund verändert sich auch der Raum. Blockaden verschwinden und „jede Tür, jeder Gang [...] stand ihm nun offen.“<sup>98</sup> Die räumliche Öffnung bringt seine gewachsene Handlungssicherheit zum Ausdruck. Diese Öffnung bleibt jedoch nicht dauerhaft bestehen, sondern wird wieder zurückgenommen. Die Spielwelt stellt ihre ursprünglichen Bedingungen erneut her, wodurch sichtbar wird, dass der Durchgang durch die Prüfungsstruktur kein einmaliges Ereignis ist, sondern als individuell zu durchlaufender Initiationsprozess angelegt ist.

In der primären Realität wird Jess nun erneut mit seiner Rolle konfrontiert, als Rumi ihn auffordert, Verantwortung als vermeintlicher Jaxon Adams zu übernehmen. Auf dem Weg zu einem besonderen Ort erlebt Jess zunächst eine entschleunigte Land-

---

<sup>93</sup> Ströker 1965, S. 106.

<sup>94</sup> Hofmann 1978, S. 58.

<sup>95</sup> Scheweling 2024, S. 37.

<sup>96</sup> Hoffmann 1978, S. 79.

<sup>97</sup> Freese 1971, S. 145.

<sup>98</sup> Scheweling 2024, S. 252.

schaftswahrnehmung, die jedoch von der Angst vor Enttarnung überschattet bleibt. Dieses als SafeHouse eigener Art gestaltete Refugium eröffnet einen weiten Blick über Cal'Anthon und soll Rumis Vermutung zufolge Ilana Saray, der Entwicklerin der Spielwelt, in ihrer letzten Lebensphase als Rückzugsort gedient haben. Dort finden Jess und Rumi einen Brief Sarays an den Firmeninhaber Lucius Wagner. Darin erläutert sie, dass sie einen Algorithmus, der den direkten Zugriff auf das menschliche Gehirn ermöglicht, bewusst im Spiel versteckt und mehrfach hinter dem Siegel der Drachen verschlüsselt habe. Ihr Ziel sei es gewesen, das Potenzial der Technologie sichtbar zu machen: Menschen sollten in Cal'Anthon nicht nur spielen, sondern „verlieren können, abschalten, aufatmen“<sup>99</sup>. Allerdings warnt sie auch vor dem Missbrauch dieser Technik und betont die damit verbundene Verantwortung. Dass der Firmeninhaber Lucius Wagner den Algorithmus nicht selbst findet und stattdessen junge Gamer einsetzt, verdeutlicht ein Generationengefälle. Während der Unternehmer primär ökonomische Interessen verfolgt, sind die Jugendlichen diejenigen, die das Medium tatsächlich verstehen. Damit wird sichtbar, dass traditionelle Autoritätsstrukturen angesichts digitaler Kompetenzverschiebungen an Einfluss verlieren.<sup>100</sup>

Unter dem Druck der Situation gesteht Jess schließlich seine wahre Identität. Rumis Bitte, bei der Sabotage von Wagners Plänen zu helfen, zerstört jedoch Jess' bisherige Vorstellung, durch das Brechen des Siegels als Held hervorzugehen. Innerhalb kurzer Zeit hat „sich seine Welt auf den Kopf gestellt“<sup>101</sup>. Der adoleszente Entwicklungsprozess erweist sich erneut als nicht linear, denn Jess erlebt diesen Moment als „schmerzliches Zerschlagen [von] Sicherheiten“<sup>102</sup>, die er gerade erst zu gewinnen geglaubt hatte.

#### **4.1.5 Entscheidungskonflikt und Abschluss der Initiation**

Der letzte Abschnitt setzt mit Erinnerungen an einen weiteren Drachenkampf ein, die Jess nicht zur Ruhe kommen lassen. Die wiederkehrenden Bilder von Ohnmacht und Verzweiflung machen seine innere Unsicherheit sichtbar. Seine Unentschlossenheit hinsichtlich Rumis Plan führt dazu, dass er einfach weiterspielt, wodurch die Bewegungen im Spiel zu Ersatzhandlungen für eine blockierte Entscheidungssituation werden und den eigentlichen Stillstand kaschieren. Mobilität erscheint hier ambivalent. Als Form der Welterkundung kann sie unter dem Vorzeichen von Fremdbestimmung „zu schock-

---

<sup>99</sup> Scheweling 2024, S. 269.

<sup>100</sup> Vgl. Ferchhoff 2011, S. 365.

<sup>101</sup> Scheweling 2024, S. 279.

<sup>102</sup> Freese 1971, S. 59.

artigen Umbrüchen in der Erfahrungsstruktur führen [...] etwa zur Erkenntnis der Komplexität der Welt“<sup>103</sup>. Jess’ Bewegung wird so zur Flucht nach vorn. Im Sinne eines entlastenden Moratoriums erhält Jess’ Ausweichen vor einer Entscheidung dennoch Bedeutung, denn in Cal’Anthon gelingt Jess, was ihm in der primären Realität schwerfällt. In der Spielewelt „stand er vor genauso großen Problemen, aber [...] es dort, sie zu besiegen.“<sup>104</sup> Die virtuelle Welt erlaubt es ihm, Herausforderungen vorübergehend zu verschieben, bis er innerlich handlungsfähig wird. Dieser Wendepunkt tritt ein, als er in der von seinem Bruder hinterlassenen Figur einen USB-Stick entdeckt. Die Erkenntnis beendet sein Zögern und aktiviert seine Handlungsbereitschaft, verstärkt durch ein belauschtes Gespräch zwischen Wagner und einem militärischen Käufer des Algorithmus.

Parallel dazu verschärft sich die räumliche Situation im Firmengebäude durch die plötzliche Präsenz eines Wachmanns, der das Gefühl des Eingeschlossenseins verstärkt. Im Spiel versammeln Jess und Rumi die anderen Mitspielenden im Gasthaus, wo sie nun nicht mehr über Spielstrategien, sondern über Widerstand gegen den Missbrauch der Technologie beraten. Da das Ausloggen blockiert ist, setzt sich das Motiv der Gefangenschaft in der sekundären Realität fort. Die Jugendlichen sind nicht nur im Gebäude eingeschlossen, sondern auch in einer medial erzeugten Welt: „Aber nicht nur innerhalb des Firmengebäudes von cy.corp. Sondern auch in ihren eigenen Körpern, ihren eigenen Gedanken, die sich [...] zu einer Welt formten, die nur in ihren Köpfen existierte.“<sup>105</sup> Orientierung entsteht in dieser Situation nicht durch Erwachsene, sondern innerhalb der Peergruppe – ein Hinweis auf den „stärkeren sozialisatorischen Einfluss der Peers und der Medien“<sup>106</sup>.

Auffällig bleibt, dass Jess sich in dieser virtuellen Welt zunehmend sicherer bewegt als in der realen. Während eines Ritts empfindet er jene Leichtigkeit, die ihm in der primären Realität fehlt: „Jess genoss jede Sekunde dieses Ritts [...] beinahe hätte er die Schlinge vergessen, die Wagner um ihren Hals gelegt hatte“<sup>107</sup>. Als Rumi ihm schließlich bestätigt, seinem Bruder ebenbürtig zu sein und seine Empathie nun nicht belächelt, vollzieht sich symbolisch die Ablösung vom bloßen Rollenbild des Bruders hin zu einer eigenständigen Selbstdefinition. Das Spiel erweist sich nun deutlich als Initiationsraum, als „ein nach außen projizierter innerer Ablauf, ein als Reise gestalteter Initiationsvor-

---

<sup>103</sup> Vgl. Hoffmann 1978, S. 593.

<sup>104</sup> Scheweling 2024, S. 285.

<sup>105</sup> Ebd., S. 310.

<sup>106</sup> Göppel, Rolf: Das Jugendalter. Entwicklungsaufgaben. Entwicklungskrisen. Bewältigungsformen. Stuttgart: Kohlhammer 2005, S. 59.

<sup>107</sup> Scheweling 2024, S. 318

gang“, bei dem die „Phasen des innermenschlichen Geschehens als die Stationen einer geographisch lokalisierbaren Reiseroute verwirklicht werden.“<sup>108</sup>

Mit den vier Siegelfragmenten stellt sich Jess dem letzten Drachen Astaroth. Der Weg führt durch Dunkelheit und ein Grabgewölbe in eine riesige Höhle. Mit dem Einsetzen der Fragmente dringt Licht durch die Kuppel, was symbolisch eine Phase der Erkenntnis innerhalb seiner Reifung erkennen lässt. Trotz gewachsener Fähigkeiten scheitert Jess zunächst. Der entscheidende Sieg gelingt ihm schließlich mit einer einfachen Steinschleuder, die er bereits früh im Spiel erhalten hat. Der Erfolg resultiert somit nicht aus spektakulärer Macht, sondern aus integrierten Ressourcen. Nach dem Tod des Drachen erscheint erneut der Quell des Lichts und damit der verborgene Algorithmus. Jess kann ihn zunächst vor Wagner sichern, wird jedoch nach dem Ausloggen von einem Militär gezwungen, ihn herauszugeben. Hier zeigt sich seine reale Ohnmacht: „In Cal’Anthor hatte er sich den schlimmsten Bestien in den Weg gestellt [...] Doch hier, in der echten Welt“<sup>109</sup> scheitert er an einem bewaffneten Mann. Die Differenz zwischen spielerischer Bewährung und gesellschaftlicher Machtstruktur tritt unübersehbar hervor.

Eine virtuelle Ablenkung ermöglicht Jess schließlich ein letztes Einloggen. Gemeinsam mit Rumi gelingt es ihm, den Algorithmus endgültig zu sichern. Der anschließende Sturz vom Baumhaus wird zum Sinnbild des riskanten Übergangs aus dem Initiationsraum. Die Bewährung endet nicht im Triumph, sondern im Moment möglicher Vernichtung, da ungewiss ist, ob lediglich sein Avatar oder auch sein physischer Körper den Tod riskiert. Jess erwacht schließlich im Krankenhaus und begegnet dort seiner Mutter und seinem Bruder, „dieses zwei Jahre ältere Spiegelbild von ihm selbst“<sup>110</sup>. In dieser Begegnung erkennt er, dass seine Entwicklung nicht in der Angleichung an den Bruder besteht, sondern in der Akzeptanz einer eigenen Identität. Die Initiation ist damit abgeschlossen, ohne die Ambivalenz der Technologie aufzulösen. Für Jess bleibt offen, „ob [der Algorithmus] nun Fluch gewesen war – oder ein großes Glück“<sup>111</sup>.

---

<sup>108</sup> Freese 1971, S. 157.

<sup>109</sup> Scheweling 2024, S. 362.

<sup>110</sup> Ebd., S. 382.

<sup>111</sup> Ebd., S. 382.

## 4.2 „Cryptos“ – Navigation zwischen und innerhalb virtueller Welten

### 4.2.1 Bewegung zwischen Routine und erster Irritation

Während der in Kapitel 4.1.1 behandelte Roman „Full Dive“ mit einer Kampfsituation innerhalb eines VR-Spiels einsetzt, beginnt „Cryptos“ deutlich ruhiger. Die Weltendesignerin Jana verwaltet gerade zwei von ihr entworfene Welten. Von ihrem Arbeitsplatz aus gleitet sie „im Ansichtsmodus die Küste entlang“<sup>112</sup> und überblickt ihre idyllische, nach irischen Dörfern gestaltete Welt Kerrybrook, während sie zur selben Zeit Bewohnerzahlen und Systemdaten prüft. Bereits dieser Einstieg verschränkt unterschiedliche Raumdimensionen. Die gleitende Perspektive etabliert einen Anschauungsraum, der durch Distanz und Übersicht geprägt ist, zusätzlich konstituiert sich ein gestimmter Raum, denn die friedliche Landschaft und die verlangsamte, kameragleiche Bewegung ihres Blicks erzeugen eine Atmosphäre der Stabilität und Harmonie. Dieser Raum spiegelt damit Janas Lebenssituation wider. Raum dient hier als Medium individueller Lebensverwirklichung, das „je ein eigenes Gesicht“<sup>113</sup> trägt und Janas geordnetes Leben mit stabiler Arbeit und überschaubarem sozialem Umfeld abbildet. Obwohl Jana hier handelt, entspricht dieser Raum nicht dem klassischen Aktionsraum im Sinne Hoffmanns, der „meist ein Nahraum“<sup>114</sup>. Kerrybrook wird aus Distanz gesteuert. Dennoch ist Jana als „handelnde[s] Subjekt“<sup>115</sup> wirksam präsent. Ihr Tätigsein vollzieht sich in medial vermittelter Weiträumigkeit. Gerade diese von räumlicher Expansion und funktionaler Kontrolle unterstreicht ihre souveräne Position innerhalb der Weltstruktur.

Die erste Irritation entsteht, als ungewöhnlich viele Ausfälle für Kerrybrook gemeldet werden. Da solche Ausfälle Krankheit oder Tod in der primären Realität anzeigen, verändert sich die Raumqualität unmittelbar. Der bislang stabil gestimmte Raum wird brüchig und aus der ruhigen Übersicht wird eine Suchbewegung. Das System verweigert weitere Informationen und zwingt Jana zum Eingreifen. Solche zunächst unscheinbaren Störungen lassen sich im Sinne von Luhmanns Systemtheorie als Prozesse verstehen, in denen eine „Störung“ einen Informationsvorgang auslöst und die Wahrnehmung

---

<sup>112</sup> Poznanski 2024, S.5.

<sup>113</sup> Ströker 1965, S. 22.

<sup>114</sup> Hoffmann 1978, S. 80.

<sup>115</sup> Ebd., S. 79.

gezielt auf die Störstelle lenkt.<sup>116</sup> Gleichzeitig signalisieren sie den Beginn eines Krisenverlaufs, der häufig nicht sofort als Krise erscheint, da „es erste Irritationen gegeben haben [muss], ohne dass diese sich bereits als Krise manifestieren“<sup>117</sup>.

Mit der Entscheidung „Dann muss ich eben selbst rein“<sup>118</sup> beginnt eine neue Form der Bewegung, nämlich der Übergang von distanzierter Beobachtung zur körperlich-medialen Involvierung in der „begehbaren künstlichen Wirklichkeit“. Während klassische Bildmedien den Betrachter zwar in den Bildraum einbeziehen, aber außerhalb halten, „erlauben immersive Simulationstechnologien [...] eine quasi realistische Innenperspektive“<sup>119</sup>. Jana verlässt damit die Beobachterposition und tritt in den Raum ein. Dieser Übergang weist eine Besonderheit ihrer Initiationsbewegung auf. Anders als in vielen adoleszenten Narrativen tritt sie nicht maskiert oder mit neuer Identität auf. Die wiederholte Nennung ihres Namens bestätigt ihre gefestigte Selbstverortung. Ihre Mobilität folgt daher nicht dem typischen Muster jugendlicher Aufbrüche „in das Unbekannte als die Flucht aus dem beengenden Alltag“<sup>120</sup>, sondern entsteht aus beruflicher Verantwortung. Bewegung ist hier zunächst funktional, nicht identitätssuchend motiviert.

In Kerrybrook wandelt sich der Anschauungsraum zum Aktionsraum. Zunächst überprüft Jana die Welt mit dem Blick der Designerin, doch ein Glitch – eine visuelle Ungenauigkeit – zeigt den ersten Riss in der Ordnung an. Im Sinne der von Gansel beschriebenen Störungsgrade lässt sich dieser Moment zunächst als „Aufstörung“ verstehen, also als Irritation, die Aufmerksamkeit erzeugt, ohne die bestehende Ordnung unmittelbar zu zerstören.<sup>121</sup> Kurz darauf eskalieren die Störungen: Ein Selbstmord und ein Mord erschüttern die Welt. Ereignisse, die außerhalb ihrer programmierten Struktur liegen, untergraben die Kontrollierbarkeit des Raums. Weitere Ausfälle zeigen, dass verschwundene Bewohner in keiner anderen Welt erscheinen. Damit wird die Störung strukturell, und Janas Position als souveräne Schöpferin gerät ins Wanken. Der Kontrollverlust kulminiert am Exit-Point, der eigentlich einen „schnellen Ausgang“<sup>122</sup> in die primäre Realität ermöglichen soll. Ein nicht autorisiertes Bild – eine vom Himmel stür-

---

<sup>116</sup> Vgl. Gansel, Carsten: Adoleszenzkrisen und Aspekte von Störung in der deutschen Literatur um 1900 und um 2000. In: Gansel, Carsten, Pawel Zimniak: Zwischenzeit, Grenzüberschreitung, Aufstörung. Heidelberg: Universitätsverlag Winter 2011, S. 264.

<sup>117</sup> Bock 2024, S. 26.

<sup>118</sup> Poznanski 2024, S.10.

<sup>119</sup> Ammann, Daniel: Virtuelle Erlebnisräume. Eintauchen in die Anderswelt. In: Infos und Akzente 9 (2002), H. 2, S. 25.

<sup>120</sup> Freese 1971, S. 87.

<sup>121</sup> Vgl. Gansel, Carsten: Adoleszenzkrisen und Aspekte von Störung in der deutschen Literatur um 1900 und um 2000, S. 265.

<sup>122</sup> Poznanski 2024, S. 21.

zende, von einem Pfeil durchbohrte Taube – erscheint, während der Exit-Mechanismus versagt. Der Raum selbst signalisiert Krise, und zeitgleich wird Janas Steuerungsfunktion in ihrer eigentlichen Einflussosphäre sichtbar außer Kraft gesetzt. In diesem Moment wird aus der zunächst integrierbaren Irritation eine manifeste Krise, in der Routinen zerbrechen und Entscheidungen unter wachsendem Druck getroffen werden müssen. Krise erscheint damit als jene „Raum-Zeit-Konstellation, in der Routinen zerbrechen und zugleich die Entstehung des Neuen eröffnet werden kann“<sup>123</sup>.

Janas Reaktion besteht in erneuter Bewegung, indem sie sich nach Macandor, eine ihr vertraute Welt, transferiert. Diese Bewegung folgt einer Logik der Selbstvergewisserung, da sie zunächst in Räumen bleibt, deren Ordnung sie selbst geschaffen hat. Der Aufstieg in die Luft mit Flügeln entspricht symbolisch ihrer administrativen Perspektive. Noch scheint die Welt intakt, und die „freundliche Wärme“<sup>124</sup> der alternativen Realität kontrastiert mit der von Umweltkatastrophen geprägten primären Welt. Entscheidend ist jedoch die entwicklungspsychologische Dimension, denn Jana befindet sich nicht mehr „in einem, von der Berufsarbeit entlasteten [...] sozial-kulturellen Moratorium“<sup>125</sup>, sondern in einem Arbeitskontext mit Leistungsdruck und möglichem Statusverlust. Ihre Feststellung „Dass ich jung bin, ist keine Ausrede“<sup>126</sup> verleiht dieser Position exemplarisches Gewicht.

Die Krise materialisiert sich erneut im Bild der von einem Pfeil getroffenen Taube, diesmal trifft das Geschoss Jana selbst im Flug. Die zuvor beobachtete Störung wird zur leiblichen Erfahrung. Der Initiationsprozess erreicht eine weitere Stufe, als sie auf der Flucht vor einem Feurdämon stirbt. Der virtuelle Tod bildet eine schmerzhaft Zäsur und schleudert sie zurück in die primäre Realität an ihren Arbeitsplatz. Dort versucht Jana erneut, über mediale Vermittlung Kontrolle zu gewinnen. Sie durchsucht Kerrybrook aus der Distanz, nutzt Medien im Sinne von „Extensionen des menschlichen Körpers“<sup>127</sup>. Anders als zu Beginn erzeugt diese distanzierte Perspektive jedoch keine Übersicht mehr, die Erkenntnis bleibt fragmentarisch.

Zudem zeigen Gespräche im Management, dass die Ereignisse auch die Machtstrukturen der Erwachsenenwelt destabilisieren. Innerhalb der Initiationslogik erscheinen die Störungen als räumlich materialisierte Krisensignale. Jana schwankt in ihrer Reaktion auf diese zwischen Rückzug und Verantwortung: „Am liebsten würde ich mich verste-

---

<sup>123</sup> Bock et al. 2024, S. 22.

<sup>124</sup> Poznanski 2024, S. 23.

<sup>125</sup> Ferchhoff 2011, S. 40.

<sup>126</sup> Poznanski 2024, S. 23.

<sup>127</sup> Krüger 2019, S. 30.

cken“, erkennt diesen Impuls jedoch als „kindisch“ und entscheidet, sich weiterhin „um Kerrybrook kümmern“ kümmern“<sup>128</sup> zu müssen. Ihre Position bleibt offensichtlich eine Zwischenstellung zwischen Jugend und Erwachsensein.

Die Krise verschärft sich, als im Ansichtsmodus eine massive Veränderung in Macandor sichtbar wird. Berggipfel formen das Wort „VERBRENNEN“<sup>129</sup>. Der Raum wird somit selbst zum Bedeutungsträger. Es kommt zur „Erkenntnisgewinnung vermittelt des Raumes [wobei] das Bewegungsmoment zum wichtigen Steuerungsfaktor des Situationsaufbaus“<sup>130</sup> wird. Hinzu kommt der Kontrollverlust über eine zweite Welt, ein „Desaster auf allen drei Bildschirmen“<sup>131</sup>. Als sie schließlich erkennt, dass ihre Vorgesetzten Informationen zurückhalten, nutzt sie ihre freien Tage für eigene Recherchen innerhalb der Welten. Ihr Wunsch, „raus aus der echten Welt“ – von ihr auch „die wirkliche Welt“<sup>132</sup> genannt – zu wollen, zeigt eine semantische Verschiebung von Wirklichkeit. Mit Wolfgang Welsch lässt sich „wirklich“ als Begriff der Abgrenzung verstehen, denn etwas als wirklich zu bezeichnen impliziert stets ein Gegenüber von weniger Wirklichem oder Virtuellem.<sup>133</sup> Der Roman unterläuft jedoch diese einfache Dichotomie. Gerade die sogenannte wirkliche Welt verweigert Jana Wahrheit, während die virtuelle Sphäre zum Raum möglicher Erkenntnis wird.

In einer Urlaubswelt scheint Janas Suche zunächst an Bedeutung zu verlieren, doch die Begegnung mit einem Delfin führt zu einer Entscheidung: „Er ist nicht echt, sage ich mir. Aber Zoe Uhland war echt.“<sup>134</sup> Der Tod dieser Frau in einer ihrer Welten erhält die Bedeutung eines stellvertretenden Todes im Sinne eines Übergangsritus. Im Sinne Freeses geht Initiation mit einem symbolischen „Absterben“<sup>135</sup> der bisherigen Existenzweise einher. Für Jana bedeutet dies den Verlust ihres Vertrauens in administrative Kontrolle. Der Tod verweist auf die „Einmaligkeit des realen Lebens“<sup>136</sup> und markiert eine Grenze, die sich nicht simulieren lässt. Indem sie die Suche fortsetzt, gewinnt ihre Bewegung eine neue Qualität. Sie reagiert nicht mehr nur auf Störungen, sondern beginnt aktiv ihren Transformationsprozess.

---

<sup>128</sup> Poznanski 2024, S. 44.

<sup>129</sup> Ebd., S. 52.

<sup>130</sup> Hoffmann 1978, S. 92.

<sup>131</sup> Poznanski 2024, S. 53

<sup>132</sup> Ebd., S. 73.

<sup>133</sup> Vgl. Welsch, Wolfgang: „Wirklich“. Bedeutungsvarianten – Modelle – Wirklichkeit und Virtualität. In: Sybille Krämer (Hg.): Medien, Computer, Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1998, S. 201.

<sup>134</sup> Poznanski 2024, S. 69.

<sup>135</sup> Freese 1971, 106.

<sup>136</sup> Krüger 2019, S. 69.



#### 4.2.2 Such – und Fluchtbewegungen im gestörten Raumgefüge

Mit der Rückkehr nach Macandor beginnt Janas eigentliche investigative Bewegung. Da sie zuvor virtuell gestorben ist, setzt der Zufallsgenerator sie an einem beliebigen Ort ab. Diese zufällige Platzierung macht ihren fortschreitenden Kontrollverlust deutlich. Auch ihre Rolle als Designerin verschafft ihr nun kaum Vorteile, denn sie ist auf Orientierung durch andere angewiesen und darf keine privilegierten Zugänge nutzen. Der ehemals souveräne Überblick wird in konkrete, mühsame Raumorientierung überführt. Ein weiterer Bruch entsteht, als der erwartete Schlafexit ausbleibt. Die bislang verlässliche Erfahrungsordnung gerät ins Wanken und schränkt zudem ihre Bewegungsmöglichkeiten ein. Beim Zugriff auf ihr Kontrollpanel wird erneut ihr Name ausgesprochen und damit symbolisch die „Leitfrage des adoleszenten Ringens um *Individuation*“<sup>137</sup> aufgerufen. Die Statistiken zeigen nun auch in Macandor Unregelmäßigkeiten und beunruhigende Ereignisse treten in kürzeren Abständen auf: ein weiteres Messeropfer auf den veränderten Gipfeln und Eingriffe in die Welt, die sie nicht nur sieht, sondern körperlich spürt. Mit der Steigerung von visueller Irritation zu leiblicher Betroffenheit wird der zunehmende Kontrollverlust über sekundäre Realität offenkundig.

Angesichts dieser Entwicklung erwägt Jana erstmals ernsthaft die Rückkehr zur Designstation und die Beichte ihres Alleingangs. Ihre Einsicht, dass es „wirklich viel schwieriger [ist], sich in einer Welt zu orientieren, wenn man keine Designperspektive hat“<sup>138</sup> lässt einen Moment jugendtypischer Überforderung erkennen. Ohne die distanzierende Übersicht der Monitore verliert ihre professionelle Identität an Stabilität. Dabei wird ihr klar, dass die von ihr geschaffene Welt zwar „funktioniert“, sie lässt sie aber „nicht mehr raus“<sup>139</sup>. Gerade diese Paradoxie macht die Krise unumkehrbar und verleiht ihrer Bewegung endgültig initiatorische Struktur.

Als weitere Exit-Points unauffindbar bleiben, transferiert Jana in ihre dritte Welt Cretaceous. Der funktionierende Transfer signalisiert kurzfristig Handlungsfähigkeit, doch die Atmosphäre dieser Welt verschiebt die Raumstimmung deutlich: Hitze, Gerüche und permanente Todesgefahr erzeugen einen bedrückenden gestimmten Raum. Die Abfolge der Welten bildet ihre innere Verfassung ab. Auf das helle, einladende Kerrybrook, in dem Jana selbst gerne leben würde, folgt das ambivalente Macandor und schließlich das bedrohliche Cretaceous, jene Welt, die sie „am wenigsten gern“<sup>140</sup> be-

---

<sup>137</sup> King 2013, 187.

<sup>138</sup> Poznanski 2024, S. 88.

<sup>139</sup> Ebd., S. 88.

<sup>140</sup> Ebd., S. 91.

tritt. Damit bestätigt sich, dass Raum jeweils unterschiedliche existenzielle Bedeutungen tragen kann: „Unheil oder Schutz, Fremde oder Heimat, Stätte flüchtigen Aufenthalts oder dauernde Bleibe“<sup>141</sup>.

Nachdem auch hier der Exit versagt, kulminiert die Krise. Mit der von ihrem Freund Matisse erhaltenen Mitteilung „Sterben ist keine Illusion“<sup>142</sup> wird ihr bewusst, dass der bisherige Sterbe-Exit keine Ausstiegsoption mehr darstellt. Die nun entstandene Möglichkeit eines doppelten Todes verleiht der Situation existenzielle Schärfe. Dass Jana nun eine von ihrem besten Freund Matisse entworfene, gefahrenfreie Welt wählt, unterstreicht dies die Bedeutung freundschaftlicher Bindungen im Krisenmodus der Adoleszenz. Der Transfer ist zugleich Kontaktaufnahme und Suche nach Halt. Die scheinbar harmonische, an Jane Austen erinnernde Welt bietet jedoch keine echte Entlastung. Glitches und das wiederkehrende Taubensymbol zeigen, dass die Störung fortbesteht und auch subjektiv erweist sich das Innehalten als unmöglich. Immobilität wird nicht zur Erholung, sondern zur Belastung. Eine Panikattacke während einer Alltagsszene macht sichtbar, dass die Krise nun vor allem innerlich wirksam wird.

Die weitere Entwicklung lässt sich als zunehmende Verdichtung beschreiben. Mit der sinkenden Zahl verfügbarer Welten schrumpft Janas Handlungsspielraum, während ihre Transfers häufiger werden. Beschleunigung und Einschränkung fallen zusammen, wodurch Orientierung zunehmend erschwert wird. Hinzu kommt die Präsenz des Todes, und zwar symbolisch wie konkret. Ein von Matisse programmierter Exit-Point führt auf einen Friedhof mit der Inschrift *Memento mori*, die Jana physisch berühren muss. Der Exit misslingt jedoch, und sie wird stattdessen in eine Kriegsszene transferiert. Ein Random-Transfer führt sie schließlich in eine menschenleere Schneewelt. Als gestimmter Raum vermittelt er Orientierungslosigkeit und den Zerfall innerer Gewissheiten. Verfallene Häuser, tiefe Wolken, ein Greifvogel und Wolfsgeheul inszenieren eine Atmosphäre existenzieller Einsamkeit. Da dieser Raum keine möglichen, einzuschlagenden Zielrichtungen vorgibt, bestätigt er Strökers Beobachtung, dass der gestimmte Raum „kein Bezugszentrum“<sup>143</sup> kennt. Gleichzeitig lässt sich dieses „Gefühl vollkommender Einsamkeit“<sup>144</sup> im Sinne adoleszenter Individuation als Übergangsphase lesen, als Zustand zwischen Ablösung vom Alten und noch nicht erreichter neuer Stabilität.<sup>145</sup>

---

<sup>141</sup> Ströker 1965, S. 22

<sup>142</sup> Poznanski 2024, S.100.

<sup>143</sup> Ströker 1965, S. 32.

<sup>144</sup> Poznanski 2024, S. 122.

<sup>145</sup> Vgl. King 2013, S. 291.

Hier erhält Jana die erste kryptische Botschaft: „Ich kann dich nicht holen. Du musst den Weg selbst finden.“<sup>146</sup>

Von diesem Punkt an wird ihre Bewegung zunehmend sprunghaft. Sie wechselt von einer Welt zur nächsten und sucht Rat bei verschiedenen Personen und Orten. Diese Bewegung lässt sich als Tricksterbewegung beschreiben, die sich dadurch kennzeichnet, dass Räume nicht systematisch erschlossen, sondern „auf vielfache Weise fliehend hinter sich gelassen“ werden. Dadurch entsteht eine „fragmentarische, kindlich verinselte“<sup>147</sup> Raumerfahrung. Die Welten erweisen sich weniger als Orte des Verweilens oder als Wege zu einem Ziel denn als Kulissen einer fortgesetzten Flucht.

Mit zunehmender Beschleunigung wird Erkenntnis jedoch erschwert. Drei schnelle Transfers nacheinander führen zu Schwindel und Erschöpfung und bestätigen, dass hohe Geschwindigkeiten Erkenntnisprozesse behindern.<sup>148</sup> Mobilität kippt hier in Desorientierung. Systematisch betrachtet handelt es sich um ein fremdbestimmtes Mobilitätsmodell, also eine Fluchtbewegung, die aus äußerem Druck entsteht.<sup>149</sup> Die Krise erreicht eine neue Stufe, als Janas physischer Körper aus der Kapsel verschwindet. Diese unkontrollierte Bewegung ihres Körpers zeigt einen radikalen Identitätsverlust an. Was normalerweise ermöglicht, „das Gefängnis des Körpers [...] verlassen zu können“<sup>150</sup>, wird nun zum Entzug von Sicherheit. Ihre Feststellung, sie habe sich „noch nie [...] so allein gefühlt.“<sup>151</sup>, verdichtet diesen Moment der Entselbstung. Die Bewegung setzt sich dennoch fort, bis nur noch zwei Strafwelten für einen Transfer übrig bleiben. Die letzte Taubenbotschaft kündigt an, dass man sie erwartet. Schwer verletzt erkennt Jana schließlich das System der Codes, der ihr stückweise übermittelt worden ist, und initiiert den Transfer in eine Welt, die nicht in ihren Auswahl an Thumbnails erscheint: Cryptos.

#### 4.2.3 Übergang in den Raum des Widerstands

Nach dem Transfer findet sich Jana in einem vollkommen weißen Raum wieder. Dieser bleibt bewusst unbestimmt und dient weniger als konkreter Ort denn als Schwellenraum, der Janas Übergang kennzeichnet. Er erscheint als Zwischenzustand jenseits klarer Raum- und Zeitkoordinaten und signalisiert eine Phase der Offenheit, in der ihr wei-

---

<sup>146</sup> Poznanski 2024, S. 124.

<sup>147</sup> Kalteis 2017, S. 134.

<sup>148</sup> Vgl. ebd., S. 167.

<sup>149</sup> Vgl. Hoffmann 1978, 592.

<sup>150</sup> Rötzer 1998, S. 152.

<sup>151</sup> Poznanski 2024, S. 146.

terer Weg noch nicht festgelegt ist. Bald erfährt sie, dass sie sich in Cryptos befindet, einer verborgenen Welt außerhalb des offiziellen Weltenkatalogs, die nur jenen zugänglich ist, die ihren Namen kennen. Der Eintritt in diesen selektiven Raum stellt eine lotmansche Grenzüberschreitung dar, bei der Bewegung nicht nur Ortswechsel, sondern strukturelle Transformation bedeutet. Kurz zuvor hatte sie die Botschaft erhalten: „Dunkelheit und Ausweglosigkeit sind nicht dasselbe.“<sup>152</sup> Noch im Glauben, sterben zu müssen, vollzieht sie den Transfer, eine Bewegung, die aus maximaler Ausweglosigkeit in einen neuen Möglichkeitsraum führt und damit bereits initiatorische Züge trägt.

Dort erfährt sie, dass ihr Arbeitgeber Mastermind sämtliche ihrer Welten gesperrt hat. Allerdings wird auch deutlich, dass Rebellengruppe in Cryptos sie gezielt dorthin gelotst hat. Angeführt wird die Gruppe von Tivon, einem ehemaligen Mitarbeiter von Mastermind, dessen Designstation Jana nach seinem Verschwinden übernommen hatte, entpuppt sich als jener Mitarbeiter, der sich in ihr System gehackt hatte, um todgeweihte Menschen zu retten. Jana befindet sich nun zwischen zwei Ordnungen: aus der alten ausgeschlossen, in die neue jedoch noch nicht integriert. Diese Zwischenposition verdichtet den initiatorischen Charakter der Situation als Phase der Trennung und Schwelle. Ein Zurück ist ausgeschlossen, da sie sonst den geheimen Ort verraten würde. Dennoch hält sie zunächst am alten System fest und stellt die Legitimität des neuen Raumes infrage: „Sind verborgene Welten zulässig, oder ist das hier illegal?“<sup>153</sup> Die Frage verweist weniger auf juristische Kategorien als auf den Versuch, einen neuen Raum mit den Normen der alten Ordnung zu bewerten.

Der Übergang aus der todbringenden Dunkelheit in die Helligkeit von Cryptos deutet damit eine erste Verschiebung im Transformationsprozess an. Der Raum erscheint nun als Möglichkeitsraum der Erkenntnis, bleibt für Jana jedoch zunächst blockiert. Sie verharrt handlungsunfähig, während der Hinweis des Rebellenführer Tivon, sie sei nicht die Einzige, die gerettet werden müsse, ihre bisher selbstbezogene Perspektive irritiert. Diese Irritation wirkt als Auslöser einer Perspektivverschiebung. Sie gesteht sich ein, die Umstände von Tivons Verschwinden nicht hinterfragt zu haben, und bilanziert: „Ich war zu beschäftigt damit zu beweisen, wie begabt ich bin, und Welten zu bauen, die den Bewohnern den Atem rauben würden.“<sup>154</sup> Darin zeigt sich ein Anerkennungsbedürfnis, das im adoleszenten Kontext besonders virulent ist. In Cryptos gerät sie nun in ein „An-

---

<sup>152</sup> Ebd., S. 190.

<sup>153</sup> Ebd., S. 199.

<sup>154</sup> Ebd., S. 198.

*erkenntnisvakuum*, das Individuierung strukturell kennzeichnet“<sup>155</sup>. Die bisherige Bestätigung durch Leistung entfällt und Identität muss neu begründet werden.

Da Janas Zögern Tivon und seiner Gruppe nicht entgeht, steht zeitweise zur Debatte, ihren Körper nicht aus der entwendeten Kapsel zu lassen. In diesem Moment ist eine initiatorische Konstellation erkennbar, die sich mit Freese als „allgemeines Phänomen der geistigen Erneuerung und Wiedergeburt des Menschen“<sup>156</sup> begreifen lässt und nach van Gennep der Abfolge von *séparation*, *marge* und *agrégation*<sup>157</sup> folgt. Jana befindet sich deutlich in der Schwellenphase (*marge*), denn räumlich befindet sie sich bereits in Cryptos, sozial ist sie jedoch noch ohne festen Status. Erst durch ihre Mitarbeit an der Rettung gefährdeter Menschen gewinnt sie Vertrauen, sodass sie die Kapsel verlassen darf. Diese partielle Bewegungsfreiheit stellt den Übergang von der bloßen Existenz im Zwischenraum zu einer ersten Integration in die neue Ordnung dar. In entwicklungspsychologischer Hinsicht vollzieht sich hier ein Prozess der Dezentrierung, der sich als Fähigkeit, aus der Unmittelbarkeit eigener Betroffenheit in eine reflektierende, sich selbst relativierende Position zu treten, manifestiert.<sup>158</sup>

Der Anblick von Kapseln mit Eltern und zwei Kindern ruft Erinnerungen an ihre eigene Kindheit wach. Der Rückgriff auf familiäre Bilder kontrastiert mit ihrer bisherigen Selbstdefinition über Leistung und Arbeit bei Mastermind. Im Sinne von James E. Marcias Identity-Status-Modell<sup>159</sup> lässt sich ihr bisheriger Zustand als Identitätsübernahme beschreiben: eine stabile, aber wenig reflektierte Position innerhalb des Systems. Erst die Krise ihres Ausschlusses führt dazu, dass diese Identität fragwürdig wird. Als ihr angeboten wird, einen neuen Personalcode zu generieren und sich in einer alternativen Welt zurückzuziehen, lehnt sie ab. Stattdessen entscheidet sie sich, als Phantom gegen Mastermind zu ermitteln. Indem sie den benötigten Personalcode selbst programmiert, gestaltet sie ihre Übergangsidentität eigenständig und verbindet adoleszente Identitätsarbeit mit technologischer Praxis.

#### **4.2.4 Mobilität im Zeichen des Widerstands und als Akt der Selbstverortung**

Mit der Entscheidung, als Phantom gegen Mastermind vorzugehen, tritt Jana in eine neue Phase ihrer Bewegung ein. Mobilität verliert nun ihren reaktiven Charakter und

---

<sup>155</sup> King 2013, S. 291.

<sup>156</sup> Freese 1971, S. 112.

<sup>157</sup> Vgl. ebd., S. 113.

<sup>158</sup> Vgl. King 2013, S. 129.

<sup>159</sup> Vgl. Göppel 2005, 239.

wird zu einem strategischen Instrument. Transfers erfolgen nicht mehr zufällig oder fluchtartig, sondern zielgerichtet, um konkrete Missstände aufzudecken. Bewegung wird damit sowohl Widerstandspraxis als auch Form der Selbstverortung. Während die früheren Ortswechsel einem „Mangel an Orientiertheit“<sup>160</sup> entsprachen, dominieren nun Bewegungen im Modus des Aktionsraums, in dem es um Richtungen und Ziele geht. Die Raumstruktur entspricht damit ihrer inneren Neuorientierung weg von der ziellosen Bewegung hin zum gerichteten Handeln.

Ihr erster Transfer führt in eine Nachrichtenwelt, in der sämtliche Meldungen veröffentlicht werden. Der gewählte Raum ist funktional und erlaubt ihr, Informationen zu streuen und Mastermind öffentlich zu konfrontieren. Unter der Tarnidentität Hanna Alt beginnt ihr neuer Handlungsabschnitt. Ein programmierter Störcode macht sie für andere nur als verschwommenen Fleck sichtbar, was als eine räumlich-visuelle Manifestation ihrer Zwischenposition zu sehen ist. Sie ist präsent, aber nicht eindeutig identifizierbar. Nachdem sie eine Nachricht über Masterminds Verantwortung für den Tod vieler Menschen platziert hat, wird sie verfolgt und gelangt durch einen Zufallstransfer in eine Kriegswelt, wo ihr Avatar stirbt. Der wiederholte Tod innerhalb der sekundären Realität steht dabei weniger für ein Ende, sondern ist als Bestandteil ihres transformatorischen Erfahrungsraums zu sehen.

Als in der primären Realität eine Katastrophe zahlreiche Kapseln und damit Menschenleben bedroht, übernimmt sie erneut Verantwortung. Ihre Mobilität erreicht hier ihren funktionalen Höhepunkt, denn Jana wird zur Vermittlerin zwischen Welten. Als sie in einer philosophisch geprägten Welt aufgehalten wird, reagiert sie in einer Kurzschlussreaktion und ersticht den Avatar eines Mitglieds der Familie Faber, um ihre Rettungsmission fortsetzen zu können. Obwohl sie seine Identität als Angehöriger der herrschenden Familie nicht kennt, erhält dieser Akt symbolisches Gewicht. Er kennzeichnet eine entscheidende Schwelle, da die frühere Mitarbeiterin endgültig zur Gegnerin des Systems wird. Kurz darauf bleibt ihr nur noch der suizidale Exit in die primäre Realität, eine initiatorische Bewegung, die symbolisch den Tod der alten Rolle einschließt.<sup>161</sup>

Die Konfrontation mit Mastermind verschärft sich weiter, als Personen aus dem Umfeld der Rebellen mit Tod bei Exit, kurz TBE, bedroht werden. Die Situation führt zunächst zu einer Einschränkung der Mobilität, wodurch deutlich wird, dass Bewegung im Roman nicht nur Freiheit, sondern auch Machtinstrument ist. Dennoch beteiligt sich Ja-

---

<sup>160</sup> Ströker 1965, S. 32.

<sup>161</sup> Vgl. Freese 1971, S. 145.

na bald erneut an einer Rettungsaktion, die für sie tödlich endet. Den Tod inzwischen als Teil ihres Transformationsprozesses akzeptierend, stellt sie nüchtern fest: „Ich sterbe. Wieder einmal.“<sup>162</sup>

Parallel dazu vollzieht sich ein wichtiger Schritt in ihrer sozialen Einbindung. Während ihre Bewegung zuvor primär individuell motiviert war, wird sie nun zunehmend kollektiv organisiert. Jana spricht vom Team Cryptos und beschreibt die Rettungsaktionen als gemeinsames Handeln: „Ja. Wir. Ich und meine Freunde.“<sup>163</sup> Damit verschiebt sich auch ihre soziale Orientierung. Die Bedeutung der Peer-Gruppe wächst, während familiäre Bezüge nur noch randständig erscheinen.<sup>164</sup> In ihrer Initiationsgeschichte haben Janas Eltern vor allem rückblickend als liebevolle Förderer ihrer Ausbildung eine Bedeutung, nicht jedoch als aktive Bezugspersonen der gegenwärtigen Krise. Eine besondere Rolle übernimmt jedoch ihr Bruder Monty, dessen bedrohte Situation die Krise personalisiert. In der Spannung zwischen seinem stabilen Leben und ihrer bewegten Existenz liegt ein „Potenzial der Neukonstruktion“<sup>165</sup>, das ihre Handlungen zusätzlich motiviert. Schließlich wird er zusammen mit anderen Bedrohten in die Fluchtwelt Refugio transferiert.

#### **4.2.5 Die letzte Bewährungsbewegung als Konfrontation und Positionsbehauptung**

Nachdem Jana und ihre Mitstreiter\*innen ihre Stützpunkte sichern konnten, entwickeln sie einen Plan, um Masterminds Aktivitäten öffentlich zu machen. Die Rebellen beschließen, sich bei der Eröffnung der neuen Welt Minus3 einzuschleusen. Bezeichnenderweise muss Jana diese letzte Phase ihrer Initiationsbewegung unter ihrem echten Namen antreten, da der Zugang über die Tarnidentität technisch nicht möglich ist. Sie tritt damit ihrem früheren Arbeitgeber mit ihrer ursprünglichen Identität gegenüber, jedoch als eine veränderte Person, geprägt durch die Prüfungen und Grenzüberschreitungen ihrer bisherigen Entwicklung.

In den Tagen vor der Mission hält sich Jana auffallend häufig in der primären Realität auf. Die Bewegung reduziert sich bewusst und wird durch Phasen des Stillstands ersetzt. Sie entfernt ihren physischen Körper von der Cryptos-Zentrale und fährt mit einem Solarbike durch eine verlassene Landschaft. Diese Distanz unterstreicht, dass die

---

<sup>162</sup> Poznanski 2024, S. 304.

<sup>163</sup> Ebd., S. 320.

<sup>164</sup> Vgl. King 2013, S. 128.

<sup>165</sup> Ebd., S. 128.

letzte Bewährungsprobe letztlich individuell bewältigt werden muss. Die Stunden vor dem Einsatz sind von Innehalten geprägt. Jana verzichtet auf virtuelle Ablenkung und verbleibt in der kargen Umgebung der primären Realität. Kurz vor dem Transfer sitzt sie schließlich zwei Stunden allein in einem leeren Raum. Dieses absichtslose Verweilen, geprägt durch ein „Fehlen der Intentionalität“<sup>166</sup>, erzeugt einen gestimmten Raum, der zum Resonanzraum ihrer inneren Spannung wird. Dieses Alleinsein ist jedoch auch als eine notwendige Phase ihrer Entwicklung zu verstehen, da es als Reflexionsraum begriffen werden kann. Die letzte Entscheidung und der Schritt in die Konfrontation mit Mastermind müssen von ihr selbst vollzogen werden.

In Minus3 kommt es schließlich zur direkten Konfrontation mit den gesellschaftlichen Eliten. Auffällig ist, dass sich Janas Bewegungsstruktur nun erneut verändert. Während zuvor Transfers und Grenzüberschreitungen dominierten, besteht der entscheidende Akt nun im Standhalten. Bewegung wird durch Positionsbehauptung ersetzt. Gerade dieses Ausharren ist Abschluss ihres Transformationsprozesses zu sehen. Dennoch bleibt ihre Figur mit einer liminalen Position verbunden, wie sie für Tricksterfiguren charakteristisch ist. Als „Figuren des Dazwischen“<sup>167</sup> und „Bewohner\*innen von Zwischenräumen“<sup>168</sup> bewegen sie sich an Übergängen zwischen Ordnungen und eröffnen neue Handlungsmöglichkeiten. Auch Jana verkörpert diese Zwischenstellung: ehemalige Mitarbeiterin des Systems und zugleich Akteurin seines Umsturzes. Besonders deutlich wird dies im erneuten Aufeinandertreffen mit Theo Faber, der eine liberalere Haltung vertritt und Verständnis für ihre Position zeigt. Indem er für sie einzutreten versucht, positioniert er sich als Vertreter einer jüngeren Generation, für die im Übergang ins Erwachsenenleben „alte Routinen und Orientierungen verlassen werden und neue Orientierungen entwickelt werden müssen“.<sup>169</sup>

Da Jana und die Mitglieder von Cryptos die anwesenden Eliten in dieser Welt festgesetzt haben, wird sie zur Zielscheibe der Vergeltung. Um Informationen zu erzwingen, wird sie gefoltert. Die Situation verdichtet die initiatorische Logik des Romans, denn die endgültige Bewährungsprobe besteht nicht mehr in Bewegung, sondern im Aushalten der Konsequenzen ihrer Entscheidung. Bevor sie unter den Schmerzen etwas verraten kann, greifen ihre Verbündeten ein und holen sie aus der Kapsel. Im Moment des Übergangs denkt Jana erneut: „Ich sterbe. Wieder einmal.“, diesmal jedoch ergänzt um

---

<sup>166</sup> Ströker 1965, S. 23.

<sup>167</sup> Michel, Hannah, Lisa Rettinger, Raffaella Rettinger (Hgg.): Auf den Kopf gestellt. Interdisziplinäre Betrachtungen der Trickster-Figur. Baden-Baden: Rombach Wissenschaft 2024, S. 12.

<sup>168</sup> Ebd., S. 161.

<sup>169</sup> Bock et al. 2024, S. 30.



den Zusatz „Endgültig diesmal.“<sup>170</sup> Dieser Gedanke zeigt symbolisch das Ende ihrer liminalen Phase an.

Nach diesen Ereignissen sitzen Jana und Tivon in einem staubigen Raum, in dem eine Tasse mit der Aufschrift „Die Welt gehört mir“<sup>171</sup> steht. Der verlassene Raum tritt als Gegenbild zur früheren Ordnung von Mastermind in Erscheinung und lässt auf eine offene und gestaltbare Zukunft schließen. Nach dem Sturz der Führung eröffnet sich die Möglichkeit, die Welten neu zu gestalten. Innerhalb der Initiationsstruktur entspricht dies der Phase der Reintegration, der Rückkehr als Verwandelte.<sup>172</sup> Bezeichnenderweise beginnt der letzte Abschnitt mit demselben Satz wie der Roman: „Heute lasse ich in Kerrybrook die Sonne scheinen.“<sup>173</sup> Die Bewegung der Handlung schließt sich damit zu einer Kreisstruktur, entsprechend der Jana an ihren Ausgangspunkt zurückkehrt, jedoch in einer veränderten sozialen und identitären Position. Die Transfers, Fluchtbewegungen und Grenzüberschreitungen erweisen sich rückblickend als Teil einer Initiationsbewegung, entsprechend dem „dreiteiligen Ablauf von Auszug aus der alten Welt, Aufenthalt in der Fremde und Rückkehr als ein Gewandelter und Veränderter“<sup>174</sup>.

### 4.3 „Boy in a White Room“ – Zwischen Bewegung und Stillstand

#### 4.3.1 Zwischen Desorientierung und gelenkter Orientierungssuche

Das Erwachen der Hauptfigur Manuel erfolgt in einem weißen, würfelförmigen Raum ohne erkennbare Raumstruktur oder Lichtquelle, wodurch zunächst die grundlegenden Fragen nach Ort und Identität in den Vordergrund treten. Besonders die für Identitätsprozesse zentrale Frage „Wer bin ich?“ verweist unmittelbar auf ein zentrales Motiv adoleszenter Entwicklung, nämlich das plötzliche Geworfensein „in unbekannte und bedrohliche Wirklichkeiten“<sup>175</sup>. Auch der Erzähleinstieg „in *medias res* [...] auf der Ebene der *histoire*“<sup>176</sup> verstärkt diesen Effekt, da Leser\*innen ohne Vorwissen in dieselbe Orientierungslosigkeit versetzt werden wie die Figur selbst. Der Raum fungiert dabei weniger als Handlungsraum denn als gestimmter Raum, der Manuels inneren Zustand widerspiegelt. Auffällig ist, dass diese Wirkung gerade durch die Reduktion sinn-

---

<sup>170</sup> Poznanski 2024, S. 389.

<sup>171</sup> Ebd., S. 394.

<sup>172</sup> Vgl. Freese 1971, S. 114.

<sup>173</sup> Poznanski, 2024, S. 5 und 441.

<sup>174</sup> Freese 1971, S. 89.

<sup>175</sup> Ebd., S. 59.

<sup>176</sup> Bieker 2019, S. 43.

licher Wahrnehmung und nicht durch „Ausdrucksfülle“<sup>177</sup> entsteht: Manuel kann kaum hören, riechen oder fühlen und nimmt selbst seinen Körper nur eingeschränkt wahr. Diese sensorische Leere destabilisiert seine Selbstwahrnehmung, sodass er den Eindruck gewinnt, „gar nicht wirklich [zu] existieren“<sup>178</sup>. Bewegung ist unter diesen Bedingungen nur eingeschränkt möglich und erhält daher vor allem Ausdruckscharakter. Wenn Manuel „rastlos in [seinem] Gefängnis hin und her [läuft] wie ein Raubtier im Käfig“<sup>179</sup>, handelt es sich weniger um zielgerichtete Mobilität als um eine typische „Ausdrucksbewegung“<sup>180</sup> im gestimmten Raum, in der sich Panik, Kontrollverlust und Orientierungslosigkeit manifestieren.

Eine erste Verschiebung ergibt sich, als das System Alice – Advanced Language Interpretation Counseling Extension – ihm mitteilt, dass der Raum Teil einer Computersimulation ist. Die Deutung als mögliche Spielumgebung stellt einen Anknüpfungspunkt an vertraute Erfahrungsbereiche her und ermöglicht Manuel, seine Situation in eine handlungsorientierte Perspektive zu überführen. Mit der Annahme, ein Spiel lösen zu müssen, formuliert er selbst den zentralen Impuls seiner weiteren Entwicklung, nämlich die Suche nach einem Ausweg. Damit erhält die Handlung erstmals eine questartige Struktur, in der Bewegung als Überwindung von Hindernissen organisiert ist.<sup>181</sup>

Ins Auge fallend ist in diesem Zusammenhang Manuels intuitive Medienkompetenz. Trotz fehlender Erinnerungen kann er digitale Interfaces bedienen, Informationen recherchieren und verschiedene Plattformen nutzen. Diese automatisierte Praxis deutet auf die Selbstverständlichkeit digitaler Technologien für eine Generation sogenannter *digital natives* hin. Die Medien vermögen seine eingeschränkte Mobilität zu erweitern und ermöglichen ihm so, Informationen zu beschaffen und zumindest visuell über die Grenzen des Raums hinauszugreifen. Über Webcams erhält Manuel schließlich Einblicke in die primäre Realität. Dort sieht er, wie Menschen zielstrebig umherlaufen, während er selbst auf seinen engen Raum beschränkt bleibt. Gerade dieser Kontrast evoziert bei Manuel erneut die identitätsbezogenen Fragen „Wer bin ich?“ und „Warum bin ich hier?“<sup>182</sup>.

In der Hoffnung, durch visuelle Eindrücke Erinnerungen zu aktivieren, verfolgt er weitere Videostreams aus der Außenwelt. Da Erinnerungen eine zentrale Grundlage von

---

<sup>177</sup> Ströker 1965, S. 22.

<sup>178</sup> Olsberg 2024, S. 10

<sup>179</sup> Ebd., S. 12.

<sup>180</sup> Ströker 1965, S. 54.

<sup>181</sup> Vgl. Hoffmann 1978, S. 592.

<sup>182</sup> Olsberg 2024, S. 17.

Identität bilden, erscheint dieser Versuch plausibel, bleibt jedoch erfolglos. Daraufhin erweitert Manuel seine medial vermittelte Mobilität, indem er Lifestreams verfolgt. Für die Registrierung bei diesem Dienst wählt er den Benutzernamen „Boy in a White Room“. Diese Selbstbenennung bezieht sich in erster Linie auf seine Situation, demonstriert aber auch das Fehlen eines weiteren grundlegenden Elements personaler Identität: des eigenen Namens.

Passend zu einem weiteren zentralen Thema der Adoleszenz, nämlich dem „Ringens um Individuation [...] gegenüber Ursprung und Herkunft“<sup>183</sup>, stößt Manuel bei seiner Internetrecherche auf Informationen über seine Familie. Seine Mutter ist tot, sein Vater der Tech-Milliardär Jasper Hennings. Kurz darauf verändert sich die Raumstruktur abrupt und der weiße Raum weicht einer Bibliothek, anschließend einem Krankenzimmer. Diese Übergänge verdeutlichen, dass Manuel selbst kaum Kontrolle über seine Bewegungen besitzt, während sein Vater die Raumwechsel durch einfache Gesten steuert. Die Beweglichkeit der Figur bleibt somit eingeschränkt und abhängig von externen Instanzen. Im Krankenhaus sieht Manuel schließlich seinen eigenen Körper bewusstlos liegen. Als sein Vater erklärt, man habe ihn mithilfe technologischer Verfahren aus „einem finsternen Gefängnis [...] befreien können“, widerspricht Manuel innerlich: „Freiheit sieht für mich anders aus.“<sup>184</sup>

Diese Diskrepanz zeigt eine zentrale Spannung des Romans auf. Während die technischen Möglichkeiten neue Räume eröffnen, bleibt die tatsächliche Autonomie der Figur begrenzt. Auch der Versuch des Vaters, Erinnerungen durch eine virtuelle Rekonstruktion von Manuels Kinderzimmer zu aktivieren, führt nicht zu einer Wiedergewinnung von Identität, sondern verstärkt vielmehr das Gefühl, sein „früheres Leben“<sup>185</sup> verloren zu haben. Die adoleszente Ablösungskrise erscheint hier in zugespitzter Form. Die Krise betrifft damit nicht nur soziale Bindungen, sondern auch die Kontinuität von Erinnerung und die Erfahrung des eigenen Körpers, sodass grundlegende Dimensionen von Identität auseinander treten. Obwohl Hennings sein Vorgehen als eine Art unterstütztes Moratorium<sup>186</sup> darstellt, bleibt Manuel der entscheidende Spielraum für eigenständige Exploration weitgehend verwehrt.

Ein besonders deutliches Beispiel dieser Ambivalenz zeigt sich in der von Hennings geschaffenen virtuellen Welt Mittel Erde. Dort erlebt Manuel zunächst eine scheinbar

---

<sup>183</sup> King 2013, 186.

<sup>184</sup> Olsberg 2024, S. 27.

<sup>185</sup> Olsberg 2024, S. 28.

<sup>186</sup> Vgl. King 2013, S. 64.

grenzenlose Bewegungsfreiheit, etwa während eines Fluges auf dem Rücken eines riesigen Adlers über eine weitläufige Landschaft. Für einen Moment entsteht der Eindruck von Weite und potentieller Handlungsmacht. Dieses Gefühl kann ihn jedoch nicht darüber hinwegtäuschen, dass es sich um eine vollständig konstruierte Umgebung handelt. Die Möglichkeit, in dieser Welt „ein Held sein, ein König, vielleicht sogar ein Gott“<sup>187</sup> zu werden, schlägt deshalb rasch in Entfremdung um. Gerade die unbegrenzte Verfügbarkeit von Rollen und Räumen untergräbt deren Realität und führt dazu, dass Manuel sich selbst nicht mehr als zugehörig empfindet.

Seine Entscheidung, in den weißen Raum zurückzukehren, markiert daher eine bewusste Abkehr von dieser scheinbaren Freiheit. Der ursprünglich bedrohliche Raum erhält nun eine neue Funktion als Rückzugsort und wird zum „Raumsignal der kindlichen Abgrenzung“<sup>188</sup>. Die bisherige Wahrnehmung des Raums erfährt im Folgenden eine entscheidende Verschiebung.

#### **4.3.2 Der Raum als Reflexions- und Erkenntnisraum**

Diese Neubewertung zeigt sich auch, als Manuel beginnt, den Raum aktiv zu nutzen, um Informationen über seine Mutter zu sammeln und über Videoprojektionen mit der Außenwelt zu interagieren. Besonders deutlich wird dabei die Verbindung von Bewegung und Freiheit, wenn er während der Steuerung eines Fahrzeugs und einer Drohne zum Friedhof erklärt: „Auch wenn ich die Welt da draußen nur als Videoprojektion [...] wahrnehme, empfinde ich doch [...] ein Gefühl der Freiheit.“<sup>189</sup> Mobilität erscheint hier nicht mehr ausschließlich körperlich, sondern zunehmend medial vermittelt. Zudem entstehen erste Zweifel an der Zuverlässigkeit seiner Wahrnehmung. Als Manuel auf dem Friedhof eine Frau im weißen Kostüm sieht, die offenbar nur für ihn sichtbar ist, wird erstmals eine mögliche Instabilität der Wirklichkeit angedeutet. Diese Irritation bleibt zunächst unerklärt, kann jedoch als frühes Signal dafür gesehen werden, dass die räumlichen und medialen Strukturen seiner Umgebung nicht vollständig vertrauenswürdig sind.

Eine weitere Verdichtung dieser initiatorischen Situation erfolgt, als die Projektionen im Raum plötzlich erlöschen und völlige Dunkelheit entsteht. Manuel empfindet dies

---

<sup>187</sup> Olsberg 2024, S. 37.

<sup>188</sup> Lexe, Heidi: Türe zu. Fenster auf. Das Kinderzimmer als kinder- und jugendliterarischer Raum. In: Roeder, Caroline (Hg.): Topographien der Kindheit. Literarische, mediale und interdisziplinäre Perspektiven auf Orts- und Raumkonstruktionen. Bielefeld: transcript 2014, S. 157.

<sup>189</sup> Olsberg 2024, S. 47.

wie ein Begräbnis und fragt sich, ob er außerhalb dieses Raums überhaupt existiert. Damit wird ein Motiv aufgegriffen, das häufig mit Initiationsprozessen verbunden ist: Rituale von „Tod und Wiedergeburt“<sup>190</sup>, bei denen der Übergang nicht als allmählicher Wandel erscheint, sondern als radikale Transformation, bei der das frühere Selbst gewissermaßen sterben muss, um eine neue Existenz zu ermöglichen. In Manuels Fall scheint ein solcher symbolischer Tod bereits stattgefunden zu haben, ohne dass daraus unmittelbar eine neue Identität hervorgegangen ist. Seine weitere Suche richtet sich daher zunehmend auf die Klärung der Ereignisse, die zu seinem gegenwärtigen Zustand geführt haben.

Die Bewegungsmöglichkeiten, die ihm sein Vater zur Verfügung stellt – etwa über den realweltlichen Avatar Pieter de Boor, der sich als physisch anwesende Person mit Kamera in der Außenwelt bewegt und Manuel so Wahrnehmung und indirektes Handeln ermöglicht –, erweitern zwar seinen Handlungsspielraum, bleiben jedoch auch Teil eines von Hennings kontrollierten Systems. Dieser begründet diese Form der behütenden Überwachung damit, dass Manuel außerhalb seines Körpers keiner realen Verletzung und keinem endgültigen Tod ausgesetzt sei und sich daher gefahrlos bewegen könne. Gerade diese vermeintliche Sicherheit empfindet Manuel jedoch als Einschränkung. Die darin liegende Ambivalenz erkennt er selbst, wenn er feststellt: „Ich würde liebend gern diese Risiken in Kauf nehmen, wenn ich mich dafür frei bewegen könnte.“<sup>191</sup> Damit artikuliert er ein grundlegendes Bedürfnis nach unmittelbarer Erfahrung, da für „gelingende Identitätsbildung [...] ein hohes Maß an Exploration“<sup>192</sup> erforderlich ist.

Erst als Manuel über den Lifestream-Dienst Eyestream, eine Plattform zur Echtzeitübertragung individueller Wahrnehmungen aus der physischen Welt, auf das Mädchen Julia stößt, entsteht die Möglichkeit einer neuen Orientierung. Das vage Gefühl des Wiedererkennens weckt Hoffnung auf eine Rekonstruktion seiner Vergangenheit. In seinem Entschluss, trotz des Verbots seines Vaters Kontakt zu ihr aufzunehmen, äußert sich außerdem erstmals eine deutliche Abgrenzung gegenüber der kontrollierenden Erwachseneninstanz sichtbar. Mit der späteren Information, dass Julia seine Schwester ist, erhält seine Suche schließlich eine neue Richtung und leitet den Übergang in eine Phase aktiverer Befreiungsbewegungen ein.

---

<sup>190</sup> Freese 1971, S. 106.

<sup>191</sup> Olsberg 2024, S. 60.

<sup>192</sup> Vgl. Göppel 2005, S. 239.

### 4.3.3 Befreiungsbewegungen gegen Widerstände

Nachdem Manuel erste Fortschritte in seiner Suche erzielt und punktuell Momente von Freiheit erfahren hat, werden seine Bewegungs- und Handlungsmöglichkeiten durch den Vater zunehmend eingeschränkt. Dieser rät ihm von der Nutzung von Eyestream ab und versucht stattdessen, ihn erneut für die für ihn geschaffene Welt Mittel Erde zu begeistern. Manuel lehnt diese Verschiebung jedoch ab, da sie für ihn eine Abkehr von der primären, nicht medial erzeugten Realität darstellt. Die weitere Verschärfung seiner Situation durch Julias Verschwinden und der Unmöglichkeit, mit Pieter Kontakt aufzunehmen destabilisiert ihn spürbar. Er beschreibt, er habe „das Gefühl, den Boden unter den Füßen zu verlieren und in einen Abgrund zu fallen“, obwohl es „gar keinen realen Boden unter den Füßen“ gebe, sondern lediglich „eine weiße leuchtende Fläche in einem virtuellen Raum.“<sup>193</sup> In dieser Selbstbeobachtung wird die enge Verschränkung von räumlicher Struktur und emotionalem Erleben deutlich. Dabei vermittelt die Gestimmtheit des Raums einerseits Begrenzung, andererseits eine kaum greifbare Umgebung, in der Orientierung immer wieder neu hergestellt werden muss.

Um dieser Verunsicherung zu begegnen, versucht Manuel, seine Situation kognitiv zu ordnen und zwischen Realität und Illusion zu unterscheiden. Dabei stellt sich zunehmend eine Vertrauensfrage: Soll er seinem Vater glauben, der die Existenz einer Schwester bestreitet, oder Julia und seinen eigenen fragmentarischen Erinnerungen? Diese Orientierungskrise führt ihn kurzfristig zu der Suche nach einer übergeordneten Instanz, als er sich gedanklich an Gott wendet. Sichtbar wird darin die adoleszente Suche nach Orientierung und Handlungssicherheit in einer Situation widersprüchlicher Deutungsangebote. Parallel dazu intensiviert Manuel seine mediale Exploration. Indem er zahlreiche Eyestreams verfolgt, bewegt er sich auf diese Weise durch unterschiedliche Räume der Außenwelt. Diese Form der gleichzeitigen, jedoch wenig zielgerichteten Wahrnehmung setzt seine Suche fort, ohne zunächst zu einem Ergebnis zu führen.

Die Situation mündet schließlich in einer resignativen Wendung, als Manuel zu der Einsicht gelangt: „Ich muss das große Geschenk annehmen, das mein Vater mir gemacht hat, auch wenn es nicht das ist, was ich mir gewünscht hätte.“<sup>194</sup> Gemeint ist damit die von seinem Vater entworfene Welt Mittel Erde, die umfassende Bewegungsfreiheit verspricht, während der Zugang zur Außenwelt technisch begrenzt bleibt. Zusätzlich fordert der Vater von ihm, den Kontakt zu anderen Menschen abubrechen. Die an-

---

<sup>193</sup> Olsberg 2024, S. 82.

<sup>194</sup> Ebd., S. 95.

gebotene Freiheit erweist sich damit als ambivalent. Sie verlagert sich in eine imaginierte Sphäre und erzeugt lediglich den Eindruck von Autonomie. Bewegung wird hier in den Bereich der Vorstellung verschoben, der zwar „Eigenbewegung und damit Freiheit suggeriert“<sup>195</sup>, ohne die Abhängigkeiten tatsächlich aufzuheben. Diese Verschiebung zeigt sich zusätzlich sprachlich, als Manuel den weißen Raum erstmals als „meine[n] weißen Raum“<sup>196</sup> bezeichnet und ihn damit als eigenen Bezugspunkt akzeptiert.

Der Versuch, Mittelerde als Lebensraum anzunehmen, erfolgt jedoch ausschließlich im Beisein erwachsener Instanzen, und zwar seines Vaters, Pieters und der Psychologin Dr. Eva Hausmann. Anstelle eines offenen Moratoriums entsteht so ein kontrollierter Möglichkeitsraum, in dem insbesondere der Austausch mit Gleichaltrigen fehlt. Innerhalb der simulierten Welt wird dieses Defizit unmittelbar sichtbar. So kennt Pieter die Vorlage „Herr der Ringe“ nicht und agiert entsprechend unsicher, während die Psychologin für Manuel „wie eine Aufsichtsperson“<sup>197</sup> wirkt. Als Reaktion darauf distanziert er sich von den Erwachsenen und gerät als Elb in einen Kampf mit Orks. In dieser Situation erlebt er sich erstmals als „handelnder Leib“, als „Ausgangspunkt zielgerichteter Tätigkeit“<sup>198</sup> und sinnlicher Wahrnehmung. Anders als zuvor bleibt er nicht Beobachter, sondern wird Teil des Geschehens. Die im Kampf erlittene Verletzung bewertet er deshalb positiv, da sie ihm eine neue Wirklichkeitserfahrung eröffnet. Entsprechend stellt er fest: „Diese Welt wird anscheinend immer realer für mich.“<sup>199</sup>

Diese Annäherung an die vom Vater entworfene Lebensform wird jedoch rasch irritiert. Ein zunächst harmlos wirkendes Frösteln kündigt erneut das Erscheinen der Frau in Weiß an, die nur Manuel wahrnimmt und dadurch eine tiefere Verunsicherung auslöst. Während frühere Erscheinungen noch als Aufmerksamkeit erzeugende Störungen erscheinen konnten, erreicht diese Erfahrung die Qualität einer „tiefgreifenden Irritation“<sup>200</sup>. Manuel ist „zutiefst verunsichert“<sup>201</sup> und weist die Erklärungsversuche der Erwachsenen zurück. Stattdessen gelangt er zu der Einsicht, dass in dieser Welt nichts dauerhaft verlässlich ist. Mit diesem Moment vollzieht sich ein Einschnitt, der eine Neubewertung der bisherigen Erfahrungen erforderlich macht.

---

<sup>195</sup> Hoffmann 1978, S. 593.

<sup>196</sup> Olsberg 2024, S. 93.

<sup>197</sup> Ebd., S. 102.

<sup>198</sup> Ströker 1965, S. 54.

<sup>199</sup> Olsberg 2024, S. 106.

<sup>200</sup> Gansel, Carsten: Adoleszenzkrisen und Aspekte von Störung in der deutschen Literatur um 1900 und um 2000, S. 265.

<sup>201</sup> Olsberg 2024, S. 108.

#### 4.3.4 Bruch mit der bisherigen Wirklichkeitsordnung

Den entscheidenden Wendepunkt bildet schließlich die Entdeckung einer gezielten Manipulation. Als Manuel erkennt, dass sich hinter der vermeintlich von einer KI gesteuerten Figur Alandil tatsächlich eine von seinem Vater instruierte Frau verbirgt, erlebt er dies als Ent-Täuschung im eigentlichen Sinne, als Aufdeckung einer bewusst inszenierten Illusion. Der daraus resultierende Vertrauensverlust erschüttert das ohnehin fragile Verhältnis zu den Erwachsenen erheblich. Seine Abkehr zeigt sich erneut auf räumlicher Ebene, indem die Wahrnehmung verarmt, Sinneseindrücke verschwinden und die Wände sich scheinbar verengen. In dieser äußeren Leere spiegelt sich sein innerer Zustand der Isolation. Der Rückgriff auf Descartes' Überlegungen zu seinem bekannten „Cogito, ergo sum“ lässt sich schließlich als Versuch verstehen, in dieser Situation einen letzten stabilen Bezugspunkt zu finden. Wenn selbst Wahrnehmung trügerisch sein kann, bleibt für Manuel nur die Gewissheit des denkenden Ich.

Dieses erneute Umschlagen ist als Entsprechung für die charakteristische Dynamik adoleszenter Autonomiebestrebungen zu sehen, die nicht linear verlaufen, sondern zwischen Phasen der Anpassung und regressiven Rückbindungen einerseits sowie erneuter Abgrenzung und eigenständiger Grenzziehung andererseits oszillieren.<sup>202</sup> Nachdem Manuel sich vorübergehend in die vorgegebenen Strukturen eingefügt hatte, setzt nun erneut ein eigenständiger Suchprozess ein. Am Tiefpunkt seiner Entwicklung erkennt er jedoch, dass ihm nicht einmal die Möglichkeit bleibt, seinem „unwürdigen Dasein hier und jetzt ein Ende [zu] setzen“<sup>203</sup>. Aus dieser radikalen Ohnmacht heraus entscheidet er sich, die ihm verbleibenden medialen Mittel gezielt einzusetzen, um wieder Kontakt zu Julia aufzunehmen. Dabei begegnet er Marten Raffay, einem ehemaligen Geschäftspartner seines Vaters, dessen T-Shirt mit der Aufschrift „Follow me into the rabbit hole“ auf Alice im Wunderland hindeutet. Diese intermediale Referenz lässt auf eine weitere Realitätsebene schließen und verstärkt die Unsicherheit darüber, wie viele Wirklichkeitsschichten tatsächlich existieren.

Die widersprüchlichen Aussagen von seinem Vater und Marten sowie die Erkenntnis seiner permanenten Überwachung vertiefen diese Zweifel weiter. Nachdem ihm Auto und Drohne entzogen werden und seine Bewegungsmöglichkeiten erneut eingeschränkt sind, verbleibt er in seiner „leuchtenden Gefängniszelle“<sup>204</sup>, wo er sich – ähnlich einem

---

<sup>202</sup> Vgl. King 2013, S. 135.

<sup>203</sup> Olsberg 2024, S.119.

<sup>204</sup> Ebd., S.128.



Jugendlichen im Rückzugsraum – durch Medienkonsum abzulenken versucht. Erst über Eystreams stößt Manuel auf einen von Marten codiert übermittelten Hinweis, der sich aus Motiven von Alice im Wunderland zusammensetzt. Der darin enthaltene Hinweis auf das „Cogito, ergo sum“ vermittelt ihm das Gefühl, in seiner existenziellen Lage verstanden zu werden.

Zugleich intensiviert sich seine Auseinandersetzung mit Wirklichkeit und Wahrnehmung. Alles, was er in diesem Raum sieht, sind Projektionen auf Wänden, während einzig sein Denken Gewissheit zu bieten scheint. Diese Konstellation erinnert an das platonische Höhlengleichnis, in dem das Wahrnehmbare lediglich als Schatten einer tieferliegenden Wirklichkeit erscheint. Realität zeigt sich damit grundsätzlich als vermittelt, wobei Medien als notwendige Instanzen dieser Vermittlung dienen<sup>205</sup>. Sie eröffnen zwar Zugang zur Welt, bleiben jedoch von Verzerrungen geprägt. Das Wahrgenommene existiert daher nur als Zwischenform, als etwas, das zur selben Zeit ist und nicht ist, als ein vermittelndes „Mittleres“<sup>206</sup> zwischen Sein und Nichtsein. Für Manuel bedeutet dies, dass seine medial erweiterten Wahrnehmungsräume zwar Orientierung versprechen, gleichzeitig aber die Unsicherheit verstärken, was in dieser Welt überhaupt als wirklich gelten kann.

#### **4.3.5 Bruch mit der Vaterfigur und Beginn der Flucht**

Nach einem erneuten Konflikt mit Henning Jaspers über dessen anhaltende Kontrolle gelangt Manuel zu der Überzeugung, dass Martens Darstellung zutrifft und Jaspers nicht sein Vater ist. Damit bildet dieser Moment einen entscheidenden Wendepunkt seiner Entwicklung. Durch das Aussprechen des Codes öffnet sich ein neuer virtueller Raum, der ihm erstmals eine direkte Kommunikation mit Marten und Julia ermöglicht. Auch diese Begegnung bleibt jedoch medial vermittelt, was die Unsicherheit seines Wirklichkeitszugangs weiter verstärkt. „Techniken der Virtualisierung“<sup>207</sup> destabilisieren die Grenze zwischen Realität und Simulation, sodass Manuel weiterhin gezwungen ist, seine Wirklichkeit unter Bedingungen medialer Vermittlung zu interpretieren.<sup>208</sup> Vor diesem Hintergrund kann er selbst in dieser Situation nicht sicher sein, ob er nun der Wahrheit über seine Herkunft näherkommt.

---

<sup>205</sup> Vgl. Ströhl, Andreas: Medientheorien. Grundwissen und Geschichte. 2., aktual. und erw. Aufl. München: UVK 2024, S. 36.

<sup>206</sup> Ebd., S. 38.

<sup>207</sup> Krämer 1998, S. 14.

<sup>208</sup> Vgl. ebd., S. 15.

Über diesen Kommunikationskanal erfährt er, dass Jaspers ihn für Experimente nutzt, die auf eine Trennung von Geist und Körper abzielen, um die Sterblichkeit zu überwinden. Da seine leiblichen Eltern tot sind und seine Adoptiveltern ihn übergeben haben, erscheinen Marten und Julia nun als einzige Verbündete. Mit ihnen verknüpft Manuel die Hoffnung, seine „Vergangenheit zurück[zu]bekommen“ und wieder er „selbst [zu] sein“<sup>209</sup>. Die geplante Befreiung richtet sich daher sowohl auf seine Existenz in der virtuellen Realität als auch auf seinen physischen Körper. Ein erstes Zeichen dieser möglichen Befreiung zeigt sich in einer plötzlich im weißen Raum erscheinenden Tür, die nur Manuel wahrnehmen kann. Mit ihrem Durchschreiten passiert er eine „semantische Grenzlinie“<sup>210</sup> im Sinne Lotmans und verletzt damit die bisherige Ordnung des Raums.<sup>211</sup> Der verborgene Raum, den Manuel auf diese Weise betritt, enthält gerahmte Fotografien aus seiner Kindheit sowie Überwachungsbilder aus Jaspers Villa. Die Fotografien sind dabei als Sinnbild auf eine vergangene Lebensphase zu lesen, die im Prozess des Erwachsenwerdens zurückgelassen wird. Nicht zufällig erscheinen diese Erinnerungen in Form statischer Bilder und nicht auf den bewegten Screens der Überwachungsmonitore. Während die Fotos eine abgeschlossene Kindheit sichtbar machen, eröffnen ihm die Monitore einen umfassenden Überblick über die räumlichen Strukturen und Bewegungen vor Ort.

Hier zeigt sich erneut eine Form von Mobilität, die nicht mehr an körperliche Fortbewegung gebunden ist. Tele-technische Vernetzung ermöglicht eine „Beweglichkeit ohne Bewegung“<sup>212</sup>, bei der Handlungsmacht aus der Distanz ausgeübt wird. Was in der Moderne etwa durch das Auto als Erweiterung von Bewegungs- und Handlungsspielräumen realisiert wurde, verlagert sich hier vollständig in mediale Steuerungsprozesse, die ebenfalls einen Zugewinn an Autonomie versprechen und bestehende Grenzen überschreiten.<sup>213</sup> Obwohl Manuel selbst körperlich unbeweglich bleibt, konstituiert sich aus der Gesamtheit der von ihm initiierten und gesteuerten Handlungen ein Aktionsraum, in dem Dinge „nicht [...] auf Grund ihrer Ausdrucksqualität [...], sondern wegen ihrer Nützlichkeit bzw. Verfügbarkeit“<sup>214</sup> Bedeutung erlangen. Dies zeigt sich exemplarisch in seiner strategischen Vorgehensweise: „Ich scrolle durch die Menüs meiner Steuer-

---

<sup>209</sup> Olsberg 2024, S. 161.

<sup>210</sup> Lotman 1993, S. 339.

<sup>211</sup> Vgl. ebd., S. 332, 336.

<sup>212</sup> Wurzer 1997, S. 100.

<sup>213</sup> Stemmann 2019, S. 35.

<sup>214</sup> Hoffmann 1978, S. 79.

konsole, bis ich gefunden habe, was mir geeignet erscheint.“<sup>215</sup> Seine strategische Steuerung – etwa durch den Einsatz technischer Systeme zur Ablenkung Pieters – zeigt, dass er längst aus der passiven Rolle herausgetreten ist und zum zentralen Akteur des Geschehens geworden ist.

Als Marten und Julia schließlich den Operationssaal erreichen, in dem ein Eingriff vorbereitet wird, der Manuels Erinnerungen der letzten Tage löschen soll, stößt er an die Grenze seines Aktionsradius. Die Konfrontation mit seinem eigenen Körper, der „nackt, schutzlos“<sup>216</sup> daliegt, löst Unglauben und Wut aus. Sein Vorgehen rechtfertigt Jaspers mit wissenschaftlichem Fortschritt und elterlicher Zustimmung. In dieser Zuspitzung wird Manuel selbst zu einer Figur, an der sich gesellschaftliche Entwicklungen ablesen lassen. Seine Identitätsbildung ist untrennbar mit technologischen Innovationsprozessen verbunden und verweist dadurch auf Adoleszenz als Projekt gesellschaftlicher Modernisierung, in dem individuelle Entwicklung und kultureller Wandel ineinandergreifen. Erst durch die unerwartete Intervention eines Arztes gelingt die Überwältigung von Jaspers. Mit der anschließenden Trennung von den lebenserhaltenden Systemen beginnt für Manuel eine neue Phase seiner Entwicklung.

#### **4.3.6 Zwischen Befreiung und erneuter Gefangenschaft**

Die neue Phase setzt mit einer intensiven körperlichen Erfahrung ein, die einen deutlichen Kontrast zum Beginn der Handlung bildet. Während der weiße Raum durch sensorische Reduktion geprägt war, ist Manuels Rückkehr in den Körper von Schmerz, Licht und überwältigenden Reizen bestimmt. Diese Erfahrung macht den Übergang in die physische Realität als qualvolle Konfrontation mit der Welt erfahrbar. Damit wird eine zentrale Dimension des Initiationsbegriffs sichtbar: „die schmerzhafteste Erfahrung des Heranwachsens, den Vorgang der desillusionierenden Begegnung mit der Realität der Welt“<sup>217</sup>. Manuels spontane Reaktion besteht paradoxerweise im Wunsch, in den weißen Raum zurückzukehren, weil er das Erwachen als Hinauswurf „aus dem Paradies in die harte, grausame, brennende Realität“<sup>218</sup> empfindet.

Zunächst bleibt seine Bewegungsfähigkeit eingeschränkt. Marten trägt ihn, sodass er weiterhin auf Unterstützung angewiesen ist, eine Situation, die sich als Übergangsphase lesen lässt, bevor er im wörtlichen und übertragenen Sinn auf eigenen Füßen stehen

---

<sup>215</sup> Olsberg 2024, S. 175.

<sup>216</sup> Ebd., S. 181.

<sup>217</sup> Freese 1971, S. 93.

<sup>218</sup> Olsberg 2024, S. 186.

kann. Während der Flucht greift Manuel dennoch auf vertraute mediale Mittel zurück und steuert erneut eine Drohne, um einen Verfolger abzuschütteln. Damit knüpft er an jene technikvermittelte Handlungsmacht an, die ihm zuvor erste Formen von Autonomie eröffnet hatte. Bei dem riskanten Manöver kommt es beinahe zu einem Zusammenstoß mit einer Fahrerin, einer Frau im weißen Kleid. In der Dynamik der Flucht bleibt jedoch keine Zeit, diese irritierende Beobachtung weiter zu reflektieren.

Schließlich erreicht er mit Marten und Julia deren Haus, wo Martens Frau Gisa ihn „wie einen Säugling“<sup>219</sup> aus dem Auto hebt und in das ehemalige Kinderzimmer ihres verstorbenen Sohnes Timmy bringt. Diese Bewegung erhält insofern eine symbolische Dimension, als die Rückführung in ein Kinderzimmer räumlich ein Aussetzen des Erwachsenwerdens ausdrückt. Obwohl sich Manuel nun in der physischen Realität befindet, wiederholen sich Muster der Fremdbestimmung. Medikamente schwächen seinen Körper und schränken seine Bewegungsfähigkeit ein, während ihm auch noch Informationen vorenthalten werden. Die Motivation für diese Manipulation liegt in Gisas zunehmender Wahrnehmung Manuels als Ersatz für ihren verstorbenen Sohn. Damit entsteht erneut ein kontrollierter Raum, der an frühere Gefangenschaftssituationen erinnert.

Mit dem Verlassen des weißen Raums hat Manuel jedoch eine Grenze, die als Hindernis zu betrachten ist, überschritten und ist in ein so genanntes Gegenfeld eingetreten. Mit dem Grenzübertritt hat gemäß Lotman ein Ereignis stattgefunden. Ob die Bewegung an diesem Punkt zum Stillstand kommt oder weitergeführt wird, entscheidet darüber, ob sich die Figur in diesem neuen Raum festsetzt oder weiterhin mobil bleibt.<sup>220</sup> Da Manuel sich hier nicht in eine unbewegliche Position einfügt, sondern erneut mit Einschränkungen konfrontiert ist, deutet sich an, dass der Bewegungsprozess und damit auch seine Entwicklung noch nicht abgeschlossen sind. Hinweise aus Alice im Wunderland spielen dabei erneut eine wichtige Rolle. Ein Buch dieser Geschichte wird für Manuel zu einem Orientierungspunkt, der neue Verbindungen zu seiner Vergangenheit eröffnet. Die Parallelen zwischen Alice, Timmy und seiner eigenen Situation verdeutlichen die Identitätsunsicherheit, die mit Übergängen zwischen Kindheit und Erwachsensein verbunden ist.

Während Manuel im weißen Raum noch über mediale Erweiterungen Handlungsspielräume gewinnen konnte, sind diese Möglichkeiten hier stark eingeschränkt. Zuvor hatte er Antworten auf seine Fragen ebenso wie Hinweise zum Codesatz über

---

<sup>219</sup> Olsberg 2024, S. 194.

<sup>220</sup> Vgl. Lotman 1993, S. 342.

Eyestreams erhalten – ein Hinweis darauf, dass Identitätssuche in gegenwärtigen Jugendwelten häufig medial vermittelt und technologisch unterstützt erfolgt. In der neuen Umgebung hingegen verlagert sich seine Suche zunehmend in literarische und traumhafte Räume. Insofern „Virtualität [...] die Verfügbarkeit des Unverfügbaren“<sup>221</sup> ermöglicht, eröffnen Träume ihm alternative Wahrnehmungsebenen und wirken auf sein Handeln zurück. Mentale und materielle Räume erscheinen dadurch eng miteinander verbunden.<sup>222</sup> Erst diese innere Bewegung motiviert ihn zu einem weiteren Ausbruchversuch, um endlich „selbst über [sein] Schicksal entscheiden“<sup>223</sup> zu können. Dieser Versuch scheitert zwar, doch erneut erscheint die Frau in Weiß. Damit verschärft sich Manuels Situation weiter: Die Grenzen zwischen Wirklichkeit und Täuschung, zwischen Wahrheit und Illusion sowie zwischen Traum und Wachzustand beginnen zunehmend zu verschwimmen.

Schließlich führen Hinweise zu einer neuen, abgewandelten Formel, mit der ein Entkommen möglich ist: „EGO MANUEL SUM – ich bin Manuel.“<sup>224</sup> Bereits dieser Satz deutet an, dass der Übergang nur von ihm selbst vollzogen werden kann und dieser erneut semantisch aufgeladen ist. Nach dem Grenzübertritt befindet sich Manuel wieder im weißen Raum.

#### **4.3.7 Rückblick und Entscheidung: Identität im Prüfungsraum**

Im weißen Raum wird Manuel von Dr. Eva Hausmann und Julia empfangen, die sich als die zuvor erschienene Frau in Weiß erweist. In diesem Moment erkennt Manuel, dass seine bisherigen Fragen nach Ort und Identität ihn immer wieder in neue Täuschungen geführt haben, die Frage nach der Zeit rückt in den Mittelpunkt. Als Eva ihm das Datum nennt – den 13. August 2057 –, wird deutlich, dass er nicht mehr derselbe ist. Sein Körper erscheint als künstliches System, während seine Stimme menschlich wirkt. Manuel erfährt, dass sein Gehirn einst gescannt und daraus ein Simulationsmodell erstellt wurde – ein Prozess, den Eva rückblickend als den Moment beschreibt, „an dem wir dich getötet haben“<sup>225</sup>. Der initiatorische Charakter dieser Erfahrung als ritueller „Tod“<sup>226</sup> wird damit deutlich hervorgehoben. Manuel zweifelt jedoch daran, noch mit dem damaligen Jungen identisch sein zu können, ein Zweifel, der sich sowohl auf

---

<sup>221</sup> Krüger 2019, S. 59.

<sup>222</sup> Vgl. Hallet & Neumann 2009, S. 16.

<sup>223</sup> Olsberg 2024, S. 217.

<sup>224</sup> Ebd., S. 242.

<sup>225</sup> Ebd., S. 264.

<sup>226</sup> Freese 1971, S. 114.

seinen gegenwärtigen Körper als auch auf das Fehlen persönlicher Erinnerungen bezieht. Damit werden zentrale Voraussetzungen von Identität explizit verhandelt.

Eva beschreibt die simulierten Realitäten als Prüfungsraum, in dem Manuel wiederholt getestet wurde. Die zahlreichen Versionen seiner selbst, die nach nicht bestandener Testung zu seiner Abschaltung geführt hatten, deuten auf ein stark gesteuertes Moratorium hin. Was ursprünglich als wissenschaftliches Experiment begonnen hatte, entwickelte sich im Verlauf zu einer Mission. Die Menschen hätten die Kontrolle über mehrere Künstliche Intelligenzen verloren, die inzwischen eine dominierende Stellung eingenommen hätten. Hoffnung liege nun bei Manuel, der als eine Art Botschafter auftreten könne, als jemand, „der beide Welten kennt und versteht – die Welt der Menschen und die der Maschinen“<sup>227</sup>.

Diese ihm zugedachte Rolle lässt sich zudem im Kontext von Adoleszenz lesen, da Jugendliche hier als Repräsentanten des Neuen und als mögliche Vermittler gesellschaftlicher Transformation erscheinen. Wenn Adoleszenz im modernen Verständnis ein Produkt gesellschaftlicher Modernisierungsprozesse ist<sup>228</sup>, dann wird Manuels Entwicklung selbst zu einem Ergebnis solcher Dynamiken und damit zu einem „gesellschaftlichen Konstrukt“<sup>229</sup>. Angesichts dieser Erwartungen reagiert Manuel mit Wut und fühlt sich „betrogen, verletzt und traurig“<sup>230</sup>. Die Situation erinnert dabei an traditionelle Initiationsprozesse, in denen Krisen bewusst inszeniert werden, um Bewährung zu ermöglichen.<sup>231</sup>

Entscheidend wird schließlich die Begegnung mit einer früheren Version seiner eigenen Software, die ihm offenbart, dass die wiederholten Irritationen in Form des Erscheinens der Frau in Weiß gezielt eingesetzt wurden, um ihn zum kritischen Denken zu bewegen. Dadurch wird deutlich, dass seine Entwicklung nicht allein gesteuert war, sondern auch von eigenen Entscheidungen geprägt wurde. Als Eva ihn schließlich fragt, ob er ein Mensch sei, beginnt Manuel eine grundlegende Reflexion über Existenz und Identität. Für ihn wird deutlich, dass das Leben selbst als eine Abfolge von Prüfungen verstanden werden kann, in denen fortwährend Entscheidungen getroffen werden müssen.

In modernen Gesellschaften, so lässt sich anschließen an die vorher erwähnten ursprünglichen Initiationsriten, stehen für Jugendliche weniger traumatische Bewährungs-

---

<sup>227</sup> Olsberg 2024, S. 262.

<sup>228</sup> Vgl. Gansel 2004, S. 137.

<sup>229</sup> Göppel 2005, S. 52.

<sup>230</sup> Olsberg 2024, S. 271.

<sup>231</sup> Vgl. Bock et al. 2024, S. 30.

proben im Zentrum als vielmehr „Entscheidungskrisen“<sup>232</sup>, aus denen neue Formen der Bewährung hervorgehen. In diesem Sinne wird Manuels Situation zu einem Moment, in dem sich entscheidet, wer er sein will. Seine Schlussfolgerung formuliert er mit Bezug auf Descartes: „Ich denke, also bin ich. Ich bin, also entscheide ich.“<sup>233</sup> Auffällig ist dabei, dass dieser letzte Erzählabschnitt im weißen Raum weniger von äußerer Bewegung geprägt ist als von einem Innehalten und einer retrospektiven Betrachtung des bislang zurückgelegten Weges. Erst durch diese Rückschau wird die Entwicklung Manuels in ihrer Logik sichtbar und führt zu einem Punkt, an dem eine Entscheidung unausweichlich wird und eine neue Richtung vorgibt.

Schließlich antwortet Manuel, dass er ein Mensch sei. Mit dieser Entscheidung definiert er seine Identität selbst, auch wenn dies möglicherweise zu seiner Abschaltung führen könnte. Aus posthumanistischer Perspektive lässt sich diese Konstellation als Weiterführung des cartesianischen Gedankens verstehen, denn zahlreiche posthumanistische Ansätze knüpfen an Descartes an und gehen davon aus, „dass das denkende Subjekt allein den Status seiner Existenz und die individuelle Identität determiniert.“<sup>234</sup> Nachdem Manuel sich für diese Antwort entschieden hat, erwacht er wohl orientierungslos im weißen Raum. Dieser erscheint damit erneut als Ausgangspunkt, jedoch nun als Ort einer bewussten Selbstbestimmung.

Aus individueller Perspektive wirkt sein Weg kreisförmig, gesellschaftlich jedoch deutet sich eine Transformation an. Die neue Generation löst die alte ab, und Manuel wird dabei selbst zum Vertreter eines Übergangs, konkret von der menschlichen zur posthumanen Existenzform. Seine frühere Version deutet dies bereits an, wenn sie die Menschen als ein „Auslaufmodell“<sup>235</sup> bezeichnet. Sie bleiben Teil der Geschichte, bilden jedoch nicht mehr deren Zukunft. Wenn diese Version in der Mehrzahl spricht, meint sie zwar die zahlreichen Wiederholungen Manuels, aber darin lässt sich auch eine symbolische Figur der nachrückenden Generation erkennen, einer Jugend, die als „soziale Form des Positionstauschs“<sup>236</sup> den Übergang zu neuen gesellschaftlichen Ordnungen vollzieht.

---

<sup>232</sup> Ebd., S. 31.

<sup>233</sup> Olsberg 2024, S. 282.

<sup>234</sup> Krüger 2019, S. 180.

<sup>235</sup> Olsberg 2024, S. 277

<sup>236</sup> Bock et al. 2024, S. 30.

#### 4.4 Zwischenfazit: Bewegung und Orientierung in der sekundären Realität

Zusammenfassend zeigt sich, dass Aufenthalt, Bewegung und Orientierung in den untersuchten Romanen eng mit Prozessen der Identitätssuche verknüpft sind. Digitale virtuelle Räume dienen dabei als zentrale Erfahrungsbereiche, in denen die Jugendlichen nicht nur Wirklichkeit wahrnehmen, sondern diese aktiv mitgestalten. Entsprechend hat sich, wie Vattimo und Welsch festhalten, die Funktion der Medien „von der Wirklichkeitsvermittlung zur Wirklichkeitsprägung gewandelt“<sup>237</sup>, wodurch vielfältige Formen von Wirklichkeitserfahrung ermöglicht werden.

Die Bewegung innerhalb dieser Räume folgt bei aller Variation einer initiatorischen Struktur, die sowohl auf Erkenntnis als auch auf soziale Einbindung zielt.<sup>238</sup> Typisch ist dabei das „Aufbruch-Rückkehr-Muster“<sup>239</sup>, das in den Romanen unterschiedlich ausgestaltet wird. So entwickelt sich Jess' Bewegung in „Full Dive“ von anfänglicher Unsicherheit hin zu wachsender Handlungskompetenz. Die virtuelle Welt wird für ihn zu einem Raum „bewusste[r] Explorationsversuche“, in dem er „gewissermaßen spielerisch Identitätsentwürfe erproben“<sup>240</sup> kann. Jana hingegen durchläuft in „Cryptos“ eine kreisförmige Bewegung. Ausgehend von einer scheinbar stabilen Position führen Irritationen innerhalb der von ihr geschaffenen Räume zu einer Neuverortung, die sie auf einer erweiterten Reflexionsstufe an ihren Ausgangspunkt zurückführt. Manuels Weg in „Boy in a White Room“ weist dagegen eine suchende, eher sternförmige Struktur auf, in der er ausgehend von einem zentralen Ausgangspunkt verschiedene Richtungen erkundet und schließlich zu einer eigenständigen Entscheidung gelangt.

Gemeinsam ist den Romanen, dass sich diese Entwicklungsprozesse maßgeblich innerhalb der sekundären Realität vollziehen. Die digitalen virtuellen Räume machen innere Konflikte als äußere Bewegungen erfahrbar und verleihen individuellen Übergangsprozessen eine symbolische Form, die in modernen Gesellschaften zunehmend an die Stelle traditioneller Rituale tritt.<sup>241</sup>

Insgesamt wird deutlich, dass digitale virtuelle Räume spezifische Bedingungen für adoleszente Entwicklungsprozesse schaffen. Sie eröffnen Möglichkeiten der Erprobung, Neuorientierung und Entscheidung, die über physische und gesellschaftliche Begrenzungen hinausweisen, und werden so zu zentralen Schauplätzen der Identitätssuche.

---

<sup>237</sup> Vattimo, Gianni, Wolfgang Welsch (Hgg.): Medien-Welten. Wirklichkeiten. München: Wilhelm Fink 1998, S. 7.

<sup>238</sup> Vgl. Freese 1971, S. 92.

<sup>239</sup> Hoffmann 1978, S. 594.

<sup>240</sup> Göppel 2005, S. 234.

<sup>241</sup> Vgl. King 2013, S. 73.



## 5 Produktion sekundärer Realitäten zwischen Gestaltung und Wirkung

Während im vorangegangenen Kapitel der Fokus auf dem Weg des Initianden lag und die räumliche Bewegung als Zeugnis seines jeweiligen Entwicklungsstandes analysiert wurde, richtet sich der Blick nun auf die Konstitution des Raumes selbst. Im Zentrum steht die Frage, wie die sekundäre Realität gestaltet ist und in welcher Weise ihre ästhetischen, narrativen und strukturellen Elemente auf die Identitätssuche der jugendlichen Figuren einwirken. Dabei erweist sich nicht allein die konkrete Ausformung der digitalen virtuellen Realität als bedeutsam, sondern ebenso die Instanzen ihrer Hervorbringung. Wer gestaltet die virtuellen Räume, und welche Vorstellungen von Welt, Macht und Nutzung spiegeln sich in ihrer Konstruktion?

Hierbei wird insbesondere das 3-Räume-Modell von Henri Lefebvre herangezogen. Dieses geht davon aus, dass Raum nicht als statische Gegebenheit existiert, sondern erst im Zusammenspiel verschiedener Produktionsweisen entsteht. Lefebvre unterscheidet drei miteinander verschränkte Dimensionen: Erstens die räumliche Praxis, also die materielle Produktion von Raum und dessen wahrnehmbare Erscheinungsform (*espace perçu*). Zweitens die Repräsentationen des Raumes, die aus Planung, Wissen und Konzeptualisierung hervorgehen und damit einen konzipierten Raum (*espace conçu*) darstellen. Drittens die Räume der Repräsentation, die sich in Erfahrungen, Bedeutungszuschreibungen und symbolischen Aufladungen manifestieren und als gelebter Raum (*espace vécu*) gefasst werden können.<sup>242</sup>

Entscheidend an Lefebvres Ansatz ist, dass diese drei Dimensionen nicht getrennt voneinander auftreten. Raum wird gleichzeitig entworfen, wahrgenommen und erlebt. Jedes dieser Momente verweist auf die anderen und setzt sie voraus. Erst in ihrem Zusammenwirken entfaltet sich der Raum in seiner vollen Bedeutung.<sup>243</sup> Vor diesem theoretischen Hintergrund lassen sich die in den untersuchten Texten entworfenen sekundären Realitäten differenziert betrachten: als gestaltete Umgebungen, als konzipierte Systeme von Regeln und Bedeutungen sowie als Erfahrungsräume der Figuren. Die Analyse der Raumgestaltung richtet sich damit zugleich auf die Frage, unter welchen Bedingungen diese Räume Prozesse der adoleszenten Identitätsbildung ermöglichen oder beeinflussen.

---

<sup>242</sup> Vgl. Schmidt 2010, S. 193.

<sup>243</sup> Vgl. ebd., S. 208.

## 5.1 „Full Dive“ – Eintauchen in eine fremdgestaltete Spielwelt

Jess erhält erste Informationen über das Spiel bereits zu einem Zeitpunkt, an dem er noch nicht weiß, dass er selbst daran teilnehmen wird. Kurz vor ihrer Verhaftung be-lauscht er seinen Bruder Jaxon und dessen Freunde bei einem konspirativen Treffen. In einem Videocall mit der Projektleiterin Lilian Margulies erfährt er von einem Spiel in True Virtual Reality, einem Open-World-Rollenspiel in einer mittelalterlich geprägten Fantasywelt, entwickelt von der Firma *cy.corp unlimited*. Dass neben der Projektleiterin auch Firmenbesitzer Lucius Wagner an dem Gespräch teilnimmt und sich das Projekt kurz vor der Markteinführung befindet, macht deutlich, dass wirtschaftliche Interessen eine zentrale Rolle bei dieser Form der Raumkonstruktion spielen. Deswegen soll das Spiel vor der Veröffentlichung „auf Fehler und Verbesserungsmöglichkeiten in der Programmierung, im Spielaufbau und in der Storyline“<sup>244</sup> getestet werden. Dadurch erhalten mehrere junge Menschen die Möglichkeit, auf unterschiedliche Weise Einfluss auf die Ausgestaltung dieser Welt zu nehmen.

Der digital erzeugte Raum erscheint damit nicht als statisches Gebilde, sondern als etwas, das im Zusammenspiel von Entwickler\*innen, die die Dimension des konzipierten Raums ausmachen, und Nutzer\*innen, die für die Produktion des Raums zuständig sind, weiterentwickelt wird. Für die Jugendlichen eröffnet sich darin ein Experimentierfeld, in dem unterschiedliche Rollen, Handlungsweisen und damit auch Aspekte der eigenen Identität erprobt werden können. Dass sich für Jess selbst ein solcher Möglichkeitsraum eröffnen könnte, deutet sich bereits in einer intermedialen Referenz an. Noch bevor Jaxon verhaftet wird und ihm damit die Teilnahme am Early Access verwehrt bleibt, steckt er Jess eine Plastikfigur von Neo aus den Matrix-Filmen zu. Diese erzählen von Menschen, die in einer künstlich erzeugten Wirklichkeit leben, einer perfekten Simulation der Realität. Damit wird bereits auf ein Motiv verwiesen, das in der Jugendkultur häufig anzutreffen ist: Widerständigkeit gegenüber bestehenden Ordnungen und die Suche nach alternativen Wirklichkeiten. Zugleich erscheint die Figur als Vorausdeutung auf Jess' eigenen Aufbruch in die sekundäre Realität.

Als Jess schließlich nach seiner Zug- und Limousinenfahrt beim Firmengebäude ankommt, begegnet ihm dieses Motiv erneut in programmatischer Form. Am Gebäude prangt der Schriftzug „cy.corp. Wir erschaffen Realität“<sup>245</sup>. Bereits im Namen des Unternehmens verbinden sich Hinweise auf den Cyberspace mit einer körperlich gedachten

---

<sup>244</sup> Scheweling 2024, S. 43.

<sup>245</sup> Ebd., S. 69.

Organisationseinheit („corp.“), wodurch die Verbindung von Körper und digitalem Raum anklingt. Der Slogan macht auf diese Weise deutlich, dass diese Realität bewusst produziert wird und damit offensichtlich Interessen folgt. Der Raum erscheint hier im Sinne der Raumtheorie zunächst als konzipierter Raum, nämlich als Produkt von Planung, technischer Umsetzung und institutionellen Rahmenbedingungen.

Im Inneren des gläsernen Firmengebäudes begegnet Jess zunächst einer Vorstufe der späteren True Virtual Reality. Mithilfe einer hochentwickelten Projektionstechnik, so wird ihm erklärt, lasse sich nahezu jede beliebige Umgebung als optische Illusion erzeugen. Auf seine Frage nach dem Zweck dieser Technik antwortet die Projektleiterin: „Weil wir es können. Die Projektion ist optisch und technisch das Beste, was man derzeit in der Augmented Reality kreieren kann, aber unterm Strich bleibt es eine gigantische Spielerei.“<sup>246</sup> Die Behauptung einer scheinbaren Zweckfreiheit wirkt jedoch wie eine Verharmlosung, denn eine „Konzeption des Raumes ist immer auf ein Ziel und damit wiederum auf eine räumliche Praxis hin ausgerichtet, und sie ist immer auch mit Macht verbunden.“<sup>247</sup> Tatsächlich räumt sie wenig später ein, dass sich mithilfe der projizierten Umgebungen die Stimmung der Mitarbeiter beeinflussen lässt. In der beiläufigen Bemerkung zeigt sich somit eine gewisse Selbstverständlichkeit technischer Einflussnahme. Im nächsten Augenblick erwähnt sie wie zur Erklärung die Entwicklerin der virtuellen Realität, Ilana Saray, die „diese Art der Illusion geliebt“<sup>248</sup> habe und deren große Leidenschaft es gewesen sei, fremde Welten zu erschaffen. Durch die Bezugnahme auf eine einzelne kreative Persönlichkeit erhält die zuvor anklingende Möglichkeit der Manipulation einen persönlicheren und scheinbar harmloseren Rahmen.

Gerade im Zusammenspiel dieser Aspekte wird deutlich, dass die digitale Welt nicht nur ein technisch erzeugter Raum ist, sondern zusätzlich ein sozial und subjektiv erfahrener. Zwar wird die Struktur der Welt von Entwicklerinnen entworfen, doch ihre konkrete Bedeutung entsteht erst im Gebrauch durch die Spielerinnen. In diesem Sinne gilt: „Im Vergleich zum abstrakten Raum der Architekten ist der Raum der Benutzer [...] ein konkreter Raum, und damit auch ein subjektiver Raum. Er ist ein Raum der ‚Subjekte‘, nicht des Kalküls, er ist ein Raum der Repräsentation.“<sup>249</sup> Obwohl die Welt von Cal’Anthor somit formal für alle Spieler\*innen gleich angelegt ist, wird sie in der individuellen Erfahrung unterschiedlich angeeignet. Gerade in dieser Differenz zwischen

---

<sup>246</sup> Ebd., S. 71.

<sup>247</sup> Schmidt 2010, S. 226.

<sup>248</sup> Scheweling 2024, S. 72.

<sup>249</sup> vgl. Schmidt 2010, S. 229.

konzipiertem und gelebtem Raum eröffnet sich für Jess die Möglichkeit, den digitalen Raum nicht nur zu durchqueren, sondern ihn zugleich als Erfahrungsraum der eigenen Identitätsbildung zu nutzen. Dass Jess diesen Raum tatsächlich als Möglichkeit der Selbstveränderung begreift, wird später explizit reflektiert:

Vielleicht hatte es auch etwas Gutes, eine Zeit lang jemand anderes zu sein. Vier Wochen, in denen er nicht der Schüchterne, Stille war, dem langsam sein Leben zwischen den Fingern hindurchglitt, sondern der Held, den alle bewunderten und respektierten. Vier Wochen, in denen er nicht nur in einer künstlich erschaffenen Realität unterwegs war, sondern sich auch seine eigene erschuf. Er musste schmunzeln, als er daran dachte, was auf dem Schild am Eingang zur Fabrik gestanden hatte. *cy.corp. Wir erschaffen Realität.*<sup>250</sup>

Deutlich wird damit bereits, dass die von cy.corp entworfene Welt nicht allein als technisches Produkt zu verstehen ist, sondern erst im Zusammenspiel mit den Nutzer\*innen ihre konkrete Bedeutung erhält. Wie unterschiedlich diese Aneignung ausfallen kann, beweist bereits beim ersten Kontakt mit der Infrastruktur der virtuellen Realität. Beim Probedive lernt Jess erstmals den Gamingraum kennen und fühlt sich dabei „an die Matrix-Filme erinnert oder besser an das Innere der *Nebuchadnezzar*, des Schiffs von Morpheus und den Rebellen“<sup>251</sup>. Die Assoziation führt die zuvor eingeführte Matrix-Referenz fort und ruft damit ein zentrales Motiv jugendkultureller Selbstverortung auf, und zwar den Gedanken des Widerständigen sowie die Orientierung an popkulturellen Bildern. Während das Schiff in den Matrix-Filmen jedoch als Kommandozentrale dient, von der aus Menschen aus der künstlichen Realität befreit werden, steht Jess an der Schwelle zur entgegengesetzten Bewegung. Er ist im Begriff, bewusst in eine zweite Realitätsebene einzutreten. Gerade darin liegt für ihn ein besonderer Erfahrungsraum, der „Chancen und Übungsfelder für das Experimentieren mit neuem Rollenverhalten“<sup>252</sup> eröffnet. Dass Jess dabei um die Differenz zwischen erster und zweiter Realität weiß, verhindert eine vollständige Täuschung. Die virtuelle Welt erscheint nicht als Ersatz der Wirklichkeit, sondern als Raum, in dem alternative Möglichkeiten erprobt werden können.

In der digitalen Welt angekommen, begrüßt der technische Leiter die Gruppe mit den Worten: „Herzlich willkommen in unserem virtuellen Nichts. Denn wo nichts ist, kann alles entstehen. Unserer Fantasie sind keine Grenzen gesetzt – und eurer auch nicht.“<sup>253</sup> Die Einführung betont damit zwei Ebenen des Raumes. Einerseits handelt es sich um eine von Entwickler\*innen konzipierte Umgebung, andererseits entsteht ihre konkrete

---

<sup>250</sup> Scheweling 2024, S. 81.

<sup>251</sup> Ebd., S. 87.

<sup>252</sup> Ferchhoff 2011, S. 394.

<sup>253</sup> Scheweling 2024, S. 91.

Gestalt erst im gemeinsamen Wirken mit der Vorstellungskraft der Spielerinnen. In Begriffen des zuvor eingeführten Modells von Lefebvre offenbart sich hier das Zusammenspiel von geplantem Raum und gelebtem Raum. Die Struktur wird entworfen, ihre Bedeutung jedoch erst im Gebrauch hervorgebracht.

Die mögliche Einflussnahme der Spieler\*innen zeigt sich unmittelbar danach, als sie zwischen zahlreichen Türen wählen können, hinter denen unterschiedliche Erfahrungsräume liegen. Auch die Dauer des Aufenthalts bleibt variabel, da ein Ausloggen jederzeit möglich ist. Der Raum besitzt somit von Beginn an den Charakter eines experimentellen Möglichkeitsfeldes und verweist damit auf das Potential der dieser Form virtuellen Welt als Probierraum. Ihr Vorteil liegt im starken Echtheitsempfinden, ein Aspekt, der bei Jess zunächst jedoch nicht Neugier, sondern Angst hervorruft. Die Intensität der Erfahrung lähmt ihn so sehr, dass er das gestalterische und experimentelle Potential der Welt während dieses ersten Dives noch nicht nutzen kann. Darin äußern sich unterschiedliche Bedeutungszuschreibungen und damit verschiedene Räume der Repräsentation, die sich um die von *cy.corp* geschaffene virtuelle Realität bilden. Für Jess kann sie zu einem Ort jugendlichen Ausprobierens werden. Von ihrer Entwicklerin Ilana Saray wurde sie „zu etwas geformt, in dem sich die Menschen verlieren können, abschalten, aufatmen“<sup>254</sup> können, wohingegen der Firmeninhaber sie primär unter dem Gesichtspunkt ihrer kommerziellen Verwertbarkeit betrachtet. Dieselbe Umgebung erscheint damit, je nach Perspektive, als Experimentierraum, als Rückzugsort oder als marktfähiges Produkt.

Bevor die Teilnehmer\*innen in das eigentliche Spielnarrativ eintreten, erstellen sie zunächst ihren persönlichen Avatar. Dabei treffen sie eine Reihe von Entscheidungen, die weniger das äußere Erscheinungsbild betreffen als vielmehr Fähigkeiten und Eigenschaften innerhalb der Spielwelt. Diese anfänglichen Festlegungen bestimmen „ganz wesentlich, wie [ihr] individueller Spielverlauf aussieht“<sup>255</sup> und legen damit bereits eine bestimmte Form der späteren räumlichen Praxis nahe, also die Weise, in der der Raum wahrgenommen und genutzt wird. So ermöglicht Jess die von ihm gewählte Fähigkeit des Reitens eine schnellere Fortbewegung, während ihm die Eigenschaft der Menschenkenntnis hilfreiche Informationen verschafft. Die Avatarerstellung markiert eine zentrale Stelle des Selbstbezugs, da Jess sich dabei fragt, aus welcher Perspektive er diese Entscheidungen trifft, als welche Person, mit welcher Identität. In diesem Moment wird

---

<sup>254</sup> Ebd., S. 269.

<sup>255</sup> Ebd., S. 110.

ihm bewusst, dass nicht sein Bruder an seiner Stelle hier ist, sondern er selbst. Zugleich manifestiert sich der Charakter der virtuellen Welt als Möglichkeitsraum in Jess' Überlegung, ob er die gewählten Fähigkeiten anschließend auch „im echten Leben“<sup>256</sup> beherrschen würde.

Als sich schließlich alle Spieler\*innen in das eigentliche Spiel einloggen, wird ihnen der künftige Aktionsraum zunächst in einer kamerafahrtähnlichen Sequenz mit begleitender Erzählerstimme präsentiert. In diesem Moment besitzt die Umgebung noch den Charakter eines Anschauungsraumes, in dem sie noch nicht als „handelnde Subjekt[e]“<sup>257</sup> auftreten können. Obendrein werden mit der erzählten Vorgeschichte und der Struktur der Heldenreise die grundlegenden Regeln des Spiels sichtbar. Sie bilden die „Rahmenbedingungen des interaktiven Dispositivraums“<sup>258</sup>, innerhalb derer sich zahlreiche Handlungsoptionen eröffnen, deren Möglichkeiten jedoch durch das System begrenzt bleiben. Damit zeigt sich hier die von Lefebvre beschriebene Verschränkung von konzipiertem Raum, vorgegebenen Strukturen und ihrer konkreten Aneignung im Handeln der Nutzerinnen. Die konkrete Interaktion der Spieler\*innen erfolgt über die Fähigkeiten und Handlungen ihrer Avatare, also über jene „regelgegebenen Möglichkeiten der Interaktion auf intradiegetischer Ebene“<sup>259</sup>, die das mechanische Repertoire der Figuren bestimmen.

So funktionieren einige Elemente der Spielwelt nach typischen, weil einprogrammierten Regeln, etwa die „begrenzte Dialogfähigkeit“<sup>260</sup> der NPCs, deren Handlungsspielraum auf bestimmte, dem Narrativ dienende Funktionen beschränkt bleibt. Obwohl Jess weiß, dass es sich nicht um reale Menschen handelt, begegnet er ihnen mit derselben Höflichkeit und Rücksicht wie seinen Mitspieler\*innen. Dieses Verhalten erweist sich im Verlauf des Spiels als vorteilhaft, auch wenn seine Entscheidungen zunächst den Eindruck erwecken, als würden sie ihn langsamer ans Ziel führen. Darin wird eine grundlegende Struktur vieler Rollenspiele sichtbar. Zwar eröffnen sie scheinbar die Wahl zwischen moralisch unterschiedlichen Wegen, doch sind ihre Systeme häufig so angelegt, dass kooperatives oder „gutes“ Handeln eher zum Erfolg führt, während dauerhaft destruktives Verhalten den Spielfortschritt behindert.<sup>261</sup> Der Möglichkeitsraum

---

<sup>256</sup> Ebd., S. 119.

<sup>257</sup> Hoffmann 1978, S. 79.

<sup>258</sup> Schniz, Genre und Videospiel. Einführung in eine unmögliche Taxonomie. Wiesbaden: Springer VS 2020, S. 85.

<sup>259</sup> Ebd., S. 86.

<sup>260</sup> Scheweling 2024, S. 143.

<sup>261</sup> Vgl. Lackner, Thomas: Computerspiel und Lebenswelt. Kulturanthropologische Perspektiven. Bielefeld: transcript 2014, S. 193.

bleibt somit offen, ist jedoch zur selben Zeit in Richtung sozial akzeptierter Handlungsweisen gelenkt.

Dass trotz dieser Freiheiten andere Instanzen die Rahmenbedingungen bestimmen, macht sich gegen Ende des Romans besonders bemerkbar. Als die Spieler\*innen in der sekundären Realität festgehalten werden und das Ausloggen blockiert ist, wird ihre Abhängigkeit von den Betreibern der Spielwelt sichtbar. Diese Machtkonstellation verdichtet sich in der Vorstellung eines Mitspielers, der dem verschwundenen Firmenchef nachruft und dabei an die Decke blickt, „als würde Wagner dort oben irgendwo sitzen wie ein überdimensionaler Puppenspieler“<sup>262</sup>. Damit wird noch einmal deutlich, dass selbst eine scheinbar offene und erfahrbare Welt stets auch Ergebnis bewusster Gestaltung und Kontrolle bleibt.

## 5.2 „Cryptos“ – Weltgestaltung zwischen Kontrolle und Entzug

Im Gegensatz zur Hauptfigur Jess in „Full Dive“ ist die Protagonistin von „Cryptos“ nicht primär Nutzerin der sekundären medial erzeugten Realität, sondern deren Schöpferin. Bereits der erste Satz „Heute lasse ich in Kerrybrook die Sonne scheinen“<sup>263</sup> macht Janas Gestaltungsmacht über die von ihr entworfenen Welten sichtbar. Diese Entscheidung sei „angemessen nach drei Tagen mit wolkenverhangenem Himmel und Nieselregen“<sup>264</sup>, stellt sie fest und bestätigt damit ihre weitreichende Kontrolle über die räumlichen Bedingungen der virtuellen Umgebung.

Auch wenn nach Lefebvre „Raum stets das Ergebnis einer durch das Zusammenspiel von Raumrepräsentationen und Repräsentationsräumen konstituierten Praxis ist“<sup>265</sup>, können einzelne Akteur\*innen innerhalb dieses Prozesses unterschiedliche Gewichtungen einnehmen. Janas Rolle liegt dabei vor allem in der Dimension der Raumrepräsentationen, also jenem Bereich der Planung und Konzeption, der den Raum der Designer\*innen bildet, die ihn „zerschneiden“ und wieder „zusammensetzen“<sup>266</sup>. Wie Schmid mit Bezug auf Lefebvre hervorhebt, sind solche „Repräsentationen des Raumes [...] auf eine Realisierung hin ausgerichtet und mit der Macht verbunden“<sup>267</sup>. In dieser Hinsicht nimmt Jana innerhalb der Raumproduktion eine besonders einflussreiche Posi-

---

<sup>262</sup> Scheweling 2024, S. 313.

<sup>263</sup> Poznanski 2024, S. 5.

<sup>264</sup> Ebd., S. 5.

<sup>265</sup> Günzel 2020, S. 98.

<sup>266</sup> Dünne, Jörg, Stephan Günzel: Raumtheorie. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften. Frankfurt am Main: Suhrkamp <sup>7</sup>2012.

<sup>267</sup> Schmidt 2010, S. 233.

tion ein. Ihre Entwürfe orientieren sich jedoch nicht allein an ästhetischen Vorstellungen, sondern auch an den zukünftigen Nutzerinnen der Welten. Der Erfolg einer Welt bemisst sich daran, wie viele Menschen sie besuchen und wie lange sie dort verweilen. Janas Welten gelten als besonders erfolgreich, weil sie „die richtige Balance aus Aufregung und Sicherheitsgefühl“<sup>268</sup> erzeugen kann. Nutzer\*innen entwickeln ihrerseits Vorstellungen von attraktiven Spielwelten und entwerfen damit eigene Raumrepräsentationen. Offenbar gelingt es Jana, diese Erwartungen präzise zu treffen, wie die von ihr kontinuierlich beobachteten Nutzungsstatistiken dokumentieren. Gleichzeitig verschafft ihr diese Position Einfluss auf die demografische Zusammensetzung der virtuellen Räume, da sie bei Überbevölkerung eine Reduktion der Nutzerinnen veranlassen muss. Über den Aufenthaltsort der physischen Körper der Bewohner\*innen wissen hingegen nur wenige Mitglieder der Führungsebene von Mastermind Bescheid, wodurch deutlich wird, dass die Produktion des virtuellen Raumes aus dem Zusammenspiel mehrerer Instanzen hervorgeht.

In diesem Zusammenhang lässt sich Raum, wie Hipfl betont, als Gefüge verstehen, in dem „alles Räumliche als mit Macht und Bedeutungen durchsetzt“ erscheint. Einzelne Personen oder Gruppen nehmen darin unterschiedliche Positionen ein und deuten die Räume entsprechend ihrer jeweiligen Stellung verschieden. Für diese dynamischen Machtverhältnisse verwendet Doreen Massey den Begriff der „Macht-Geometrie“<sup>269</sup>. Jana bewegt sich somit innerhalb eines vielschichtigen Systems wechselseitiger Einflussnahmen, in dem ihre gestalterische Rolle zwar zentral, jedoch keineswegs autonom ist. Angetrieben wird Jana dabei weniger von der mit ihrer Tätigkeit verbundenen Macht als von der Freude am Entwerfen neuer Welten. Es erfüllt sie mit Begeisterung, „Spielwiesen für andere zu erschaffen und dann zu sehen, wie sie sie mit Leben füllen“<sup>270</sup>. Der Ausdruck der „Spielwiese“ verweist einerseits auf eskapistische Räume, die eine Flucht aus der von Umweltzerstörung geprägten ersten Realität ermöglichen sollen, andererseits aber auch auf eine spielerische, noch nicht vollständig erwachsene Haltung gegenüber dieser Tätigkeit. Diese Perspektive erhält zusätzliche Bedeutung vor dem Hintergrund von Janas Biografie. Ursprünglich lebte sie in einer sogenannten Übergangswelt, die Menschen auf das Leben in der ersten Realität vorbereiten soll. Dort wurde ihr Talent für das Weltendesign entdeckt, weshalb sie früher als erwartet in die

---

<sup>268</sup> Poznanski 2024, S.20.

<sup>269</sup> Hipfl, Brigitte, Elisabeth Klaus, Uta Scheer (Hgg.): Identitätsräume. Nation, Körper und Geschlecht in den Medien. Eine Topografie. Bielefeld: transcript 2004, S. 29.

<sup>270</sup> Poznanski 2024, S. 67.



professionelle Entwicklungsarbeit eingebunden wurde. Rückblickend bezeichnet sie diese Welt als „grandiose[n] Spielplatz“<sup>271</sup>, den die Bewohner\*innen gemeinsam gestalten konnten. Statt eines Kinder- oder Jugendzimmers hatte sie verschiedene Welten zum Gestalten und Bewohnen.

Gerade hier drückt sich jedoch eine Verschiebung in ihrer Entwicklung aus: Während junge Menschen üblicherweise „das Refugium der Schule oder des College verlassen und sich der Welt stellen“<sup>272</sup>, wird Jana früher als erwartet aus dieser geschützten Phase herausgelöst, nachdem ihr Talent bemerkt und nutzbar gemacht worden ist. In modernen Gesellschaften kann sich die Adoleszenz durch frühe Leistungsanforderungen und Entscheidungszwänge verkürzen, sodass Jugendliche bereits früh Rollen übernehmen müssen, die eigentlich dem Erwachsenenleben vorbehalten sind.<sup>273</sup> Eine solche vorzeitige Verschiebung hat auch bei Jana stattgefunden, da sie bereits in jungen Jahren eine verantwortungsvolle Position innerhalb der Raumproduktion einnimmt.

Die scheinbare Stabilität dieser Position gerät jedoch ins Wanken, als in ihren Welten unerklärliche Störungen auftreten. Auf der Suche nach den Ursachen der Unregelmäßigkeiten beginnt Jana selbst aktiv zu ermitteln, da sie sich in ihrer Tätigkeit nicht nur kompetent, sondern auch persönlich erfüllt fühlt. Im Verlauf dieser Nachforschungen verliert sie jedoch zunehmend die Kontrolle über ihre eigenen Welten und damit über jenen Raum, in dem sich ihre Handlungsmacht bislang manifestiert hat. Die adoleszente Krise tritt zunächst innerhalb ihres Wirkungsbereichs als Weltendesignerin in Erscheinung, bevor sie sich schließlich auf ihre eigene Position innerhalb der sekundären Realität ausweitet. Als Repräsentantin einer technikaffinen Jugend scheint Jana ausgerechnet an jener Technologie zu scheitern, die sie selbst mitgestaltet hat.

Unterstützung erhält sie zunächst nur indirekt. Tivon versucht, sie durch Warnzeichen in Form toter Tauben auf die Bedrohung aufmerksam zu machen, ehe er später mithilfe schriftlicher Botschaften mit ihr Kontakt aufnimmt. Auch mit Matisse hat Jana zuvor visuelle Kommunikationsformen entwickelt, etwa Botschaften aus aufsteigenden Schmetterlingen oder kreisenden Adlern, die an bildbasierte Kommunikationsformen erinnern, wie sie insbesondere in digitalen Jugendkulturen verbreitet sind. Solche Darstellungsformen besitzen gegenüber rein sprachlicher Kommunikation eine besondere Wirkung: Während gesprochenes und geschriebenes Wort „letztlich abstrakt bleiben, vermögen [...] audiovisuelle Mediendarstellungen kraft ihrer mimetische Qualität ein

---

<sup>271</sup> Poznanski 2024, S. 36.

<sup>272</sup> Freese 1971, S. 70.

<sup>273</sup> Vgl. King 2013, S. 112.

starkes Gefühl der Unmittelbarkeit“<sup>274</sup> erzeugen. Gerade diese Form der anschaulichen, bildhaften Kommunikation macht sich Jana zunutze, wenn sie Warnungen oder Botschaften über visuelle Zeichen vermittelt und damit eine medienadäquate Verständigungsform innerhalb der virtuellen Räume nutzt.

Der zunehmende Kontrollverlust lässt sich schließlich an den Veränderungen innerhalb ihrer Welten ablesen. Den Anfang bildet ein scheinbar unbedeutender „Glitch“, eine optische Unschärfe in Kerrybrook, die jedoch bereits einen ersten Riss in der stabil erscheinenden Raumordnung andeutet. Weitere Irritationen folgen, etwa das Verschwinden von Bewohner\*innen oder unerwartete gestalterische Eingriffe. Jana interpretiert diese Veränderungen als direkten Angriff, denn jemand „bringt das Gleichgewicht durcheinander“, indem „die Arbeit des Designers“ zerstört wird und „Elemente einführt, die nicht ins Konzept passen.“<sup>275</sup> Ein solches Konzept entspricht einer Raumrepräsentation im Sinne Lefebvres, also dem gedanklichen Entwurf eines Raumes, der dessen spätere Gestalt prägt. Werden diese Strukturen unterlaufen, gerät nicht nur der Raum selbst ins Wanken, sondern auch das Selbstverständnis derjenigen Person, die ihn entworfen hat. Die enge Verbindung zwischen räumlicher Gestaltung und Identitätsbildung formuliert Lefebvre, vermittelt über Schmid, folgendermaßen:

Der tätige Mensch modifiziert die Natur – um ihn herum und in ihm. Er schafft seine eigene Natur, indem er auf die Natur einwirkt. Er hebt sich in die Natur auf und hebt sich in seiner Tätigkeit und schafft sich neue Bedürfnisse. Er bildet und erfasst sich als Macht, in dem er Gegenstände hervorbringt, „Produkte“. Er schreitet fort, indem er die mit seinem eigenen Tun gesetzten Probleme löst.<sup>276</sup>

Überträgt man diese von Marx übernommene Vorstellung der „Selbsterzeugung des Menschen“<sup>277</sup> durch Arbeit auf Janas Situation, wird die Tragweite der Eingriffe in ihre Welten deutlich. Die Störungen betreffen neben den von ihr entworfenen Räumen auch jene Tätigkeit, über die sie bislang ihr eigenes Selbstverständnis als Gestalterin und Weltendesignerin definiert hat.

Auf der Suche nach Unterstützung trifft sie ihren Bruder, der ihr zusichert: „Du bist von uns beiden die Expertin in Sachen Weltenbau und Technik.“<sup>278</sup> Damit erhält Jana eine wichtige Bestätigung ihrer Kompetenz und zusätzlich eine Rückversicherung ihrer Identität, die eng mit ihrer Rolle als Schöpferin virtueller Räume verbunden ist. Auch sie selbst reflektiert diese schöpferische Fähigkeit immer wieder. Während ihrer Flucht-

---

<sup>274</sup> Ammann 2002, S. 25.

<sup>275</sup> Poznanski 2024, S. 86.

<sup>276</sup> Schmidt 2010, S. 80.

<sup>277</sup> Ebd., S. 80.

<sup>278</sup> Poznanski 2024, S. 130.

bewegungen durch verschiedene Welten gelangt sie etwa in eine Umgebung, „die sie selbst gern erfunden und dann ein wenig spannender gemacht hätte“<sup>279</sup>, womit sie implizit über ihre eigene gestalterische Kraft nachdenkt.

In Cryptos gerät diese Selbstvergewisserung jedoch zunächst ins Wanken. Aufgrund der eingeschränkten Handlungsmöglichkeiten, sichtbar etwa daran, dass sie in ihrer Unterkunft mit dem Design-Kit nicht einmal minimale Veränderungen vornehmen kann, verliert sie vorübergehend jene produktive Rolle, über die sie sich bislang definiert hat. Ein erster Hinweis auf eine mögliche Wiedergewinnung ihrer schöpferischen Position zeigt sich jedoch, als sie erfährt, dass das von ihr in Kerrybrook integrierte Horoskopsystem zahlreiche Menschen gewarnt und dadurch vor Katastrophen in der ersten Realität bewahrt hat. Ihre Kreation dient damit als Schnittstelle zwischen realer und virtueller Welt, die von den Mitgliedern der Cryptos-Gemeinschaft genutzt wird, um Menschen zu retten. Ein zuvor von einem Mitglied der Gruppe als „albernes Horoskop“<sup>280</sup> abgetanes Zusatzfeature erhält auf diese Weise eine neue Bedeutung. Was zunächst als verspieltes Detail erschien, wird nun zu einem funktionalen Element, das tatsächliche Konsequenzen besitzt und damit eine Verschiebung von der kindlich-spielerischen zur verantwortungsvollen Dimension ihres Schaffens andeutet.

Im Sinne der „Bedeutungsproduktion, die mit Räumen der Repräsentation verbunden ist und die einen erlebten oder gelebten (*espace vécu*) produziert“<sup>281</sup>, erfahren Janas Welten damit eine neue semantische Aufladung. Für viele der von Cryptos dorthin geleiteten Menschen werden sie zu Schutzräumen. Des Weiteren werden ihre kreativen Ideen und technischen Ressourcen von anderen weiterverwendet. Tivon nutzt ihre Designstation, um Cryptos hochzuladen, sodass Jana zunächst eher als Inspirationsquelle denn als aktive Gestalterin erscheint. Mit dieser passiven Rolle gibt sie sich jedoch nicht zufrieden. Statt sich mit der Situation abzufinden oder in der Opferposition zu verharren, fordert sie eine eigene Designstation, um wieder selbst tätig werden zu können und ihre gestalterische Handlungsmacht zurückzugewinnen. In ihrer Tarnidentität als Hanna Alt besitzt sie zwar „keine nennenswerten Gestaltungsrechte“<sup>282</sup> für ihre eigenen Welten, doch entspricht diese Einschränkung ihrer Übergangsposition innerhalb der Initiationsbewegung.

---

<sup>279</sup> Poznanski 2024, S. 142.

<sup>280</sup> Ebd., S. 236.

<sup>281</sup> Schmidt 2010, S. 208.

<sup>282</sup> Poznanski 2024, S. 259.

Mit dem schließlich erfolgreichen Einsatz als Jana Pasco erfolgt eine erneute Bestätigung ihrer Identität. Während ihrer Reise durch die verschiedenen Welten hat sie nicht nur Räume durchquert, sondern auch ihr eigenes Selbstverständnis transformiert und neu gefestigt. Es sei „wieder einmal Zeit, eine neue Welt zu erschaffen“, und die Arbeit daran beschreibt sie als „ein Gefühl nach Hause [zu] kommen“<sup>283</sup>. Jana gewinnt damit jene Sicherheit zurück, die sie zu Beginn der Handlung besaß, nun jedoch aus einer gereiften Perspektive heraus, die sich als „die aus größerer Einsicht und Reife erwachsene Annahme neuer Verantwortlichkeiten“<sup>284</sup> beschreiben lässt. Damit wird erneut die enge Verbindung zwischen räumlicher Gestaltung und Subjektbildung sichtbar, denn „Identitätsräume sind für uns Orte für die (Re-)Produktion und Repräsentation von Subjekten“<sup>285</sup>. In Janas Fall bedeutet dies, dass die Produktion virtueller Räume und die Herausbildung ihrer eigenen Identität untrennbar miteinander verschränkt sind. Indem sie neue Welten entwirft, gestaltet sie zeitgleich die Bedingungen ihres eigenen Selbst neu.

### **5.3 „Boy in a White Room“ – Gefangenschaft in einer konstruierten Realität**

Bei der Analyse der sekundären Realität dieses Romans werden die Räume sowohl im jeweiligen Moment des Narrativs als auch retrospektiv vom Ende her betrachtet. Im Verlauf der Handlung erweist sich, dass sämtliche dargestellten Räume beziehungsweise Realitäten von einer Instanz erzeugt sind und frühere Ebenen lediglich Teil dieser letzten Konstruktion darstellen. Dadurch verschiebt sich ihre Bedeutung nachträglich. Was zunächst als eigenständige Realität erscheint, ist rückblickend anders zu deuten, als es in der jeweiligen Erzählgegenwart möglich ist.

Als Manuel im weißen Raum erwacht, nimmt er zunächst lediglich die eigentümlich leuchtenden Begrenzungen des Raumes wahr, während ihm jegliche autobiografische Erinnerung fehlt. „Da ist kein Name in meinem Gedächtnis, kein Selbstbild, nur Begriffe: Ich weiß, was ein Würfel ist, ein Baum, ein Hund, ein Computer.“<sup>286</sup> Er verfügt also über abstrakte Konzepte und Wissensbestände, ohne deren Herkunft oder Bezug zu seiner eigenen Person zu kennen. In dieser Ausgangssituation treffen zwei Raumdimensionen aufeinander: ein mentaler Raum der Begriffe und Vorstellungen sowie ein unmittelbar wahrnehmbarer physischer Raum. Gerade diese Konstellation erinnert an jene

---

<sup>283</sup> Ebd., S. 416.

<sup>284</sup> Freese 1971, S. 55.

<sup>285</sup> Hipfl, Klaus und Scheer 2004, S. 9.

<sup>286</sup> Olsberg 2024, S. 9.

philosophische Ausgangslage, die Henri Lefebvre zu überwinden versucht. Die klassische Raumauffassung basiert auf einer Trennung von Subjekt und Objekt beziehungsweise von geistigem und materiellem Raum, wobei beide Pole letztlich in abstrakter Form verbleiben.<sup>287</sup> Dem setzt Lefebvre den Begriff des sozialen Raums entgegen, der als durch gesellschaftliche Praxis hervorgebrachter Raum die Dichotomie von mentalem und physischem Raum überwindet.<sup>288</sup>

Manuel ist zu Beginn der Erzählung gewissermaßen in eben jener Dualität gefangen, deren philosophischer Ursprung auf René Descartes zurückgeht. Dessen Raumverständnis beruht auf der „radikalen Trennung von Körper und Geist, von ‚körperlichen Dingen‘ und ‚menschlicher Erkenntnis‘“<sup>289</sup>. In der Folge erscheint Raum für Lefebvre als etwas Absolutes, nicht als Ergebnis sinnlicher Erfahrung oder intellektueller Konstruktion. Diese Perspektive verbindet sich im Roman mit dem paratextuellen Zitat aus Descartes’ „Untersuchungen über die Grundlagen der Philosophie“, das dem Text vorangestellt ist. In seinem Kern formuliert es die radikale Skepsis gegenüber der Wirklichkeit: Alles Wahrnehmbare könnte lediglich Täuschung sein, hervorgerufen von einer betrügerischen Instanz, während auch die eigene Körperlichkeit möglicherweise nur scheinbar existiert. Die Passage eröffnet somit die Perspektive einer umfassenden Illusion der Realität und kündigt das zentrale epistemologische Problem des Romans an.

Vor diesem Hintergrund erscheint Manuels Situation als Zuspitzung dieser kartesischen Konstellation. Er verfügt über Begriffe und Wahrnehmung, jedoch fehlt ihm der Zusammenhang, der beide Ebenen in eine soziale Wirklichkeit einbettet. Gerade darin zeigt sich zunächst das (scheinbare) Fehlen jener Raumdimension, die Lefebvre als sozialen Raum bestimmt. Da Raum als Produkt sozialer Praxis verstanden werden muss, lässt er sich nur im Kontext seiner Entstehung und Geschichte begreifen. Seine Produktion ist ein historischer Prozess, der sich mit gesellschaftlichen Veränderungen wandelt.<sup>290</sup> Manuel jedoch kennt weder seine eigene Vergangenheit noch die Entstehung des Raumes, in dem er sich befindet. Der Raum erscheint ihm daher als gegebenes, unerklärtes Absolutum. Diese Erfahrung des abrupten Hineingeworfenseins in eine unverständliche Situation artikuliert sich unmittelbar in seinen Gedanken: „Panik steigt in mir auf. Was soll das? Wer hat mich hier eingesperrt? Und warum? Habe ich etwas Falsches

---

<sup>287</sup> Vgl. Schmidt 2010, S. 205.

<sup>288</sup> Vgl. ebd., S. 209.

<sup>289</sup> Ebd., S. 193.

<sup>290</sup> Vgl. ebd., S. 247.

gemacht?!“<sup>291</sup> Die Krise manifestiert sich damit nicht nur als Erinnerungslosigkeit, sondern als räumliche Verunsicherung innerhalb einer Welt, deren soziale und historische Dimension zunächst vollständig entzogen bleibt.

Da Manuel für seine Situation zunächst keine Erklärung besitzt, versucht er, die Bedeutung des Raumes selbst zu erschließen. Seine Annäherung lässt sich mit Lefebvres Raumverständnis verbinden, wonach Raum keine „vorausgehende, ‚transzendente‘ [oder] vorbestimmte Existenz besitzt, sondern erst mit und durch einen materiellen ‚Inhalt‘“<sup>292</sup> entsteht, sei es im physikalischen Sinne oder durch den lebenden Körper. Entsprechend versucht Manuel, den Raum über mögliche Funktionen und Nutzungsweisen zu deuten. Vorläufig gelangt er zu der Annahme, es handle sich um ein Computerspiel, dessen Ziel darin bestehe, den Raum zu verlassen. Damit setzt jene initiatori-sche Bewegung ein, die bereits zuvor als questartige Struktur beschrieben wurde und hier vor allem für die räumliche Wahrnehmung relevant wird.

Seine vermutete Vorerfahrung prägt folglich die Nutzung des Raumes. Die Leere des weißen Raumes spiegelt dabei nicht nur Manuels fehlende Erinnerungen wider, sondern eröffnet zudem eine spezifische Form der Raumrepräsentation. Die Wände erweisen sich als veränderbare Oberflächen, auf die sich unterschiedlichste Bilder und Inhalte projizieren lassen. Der Raum ist somit nicht starr vorgegeben, sondern potenziell mit nahezu allen Orten der Welt füllbar. Dennoch bleibt Manuel von der tatsächlichen räumlichen Praxis ausgeschlossen. Zwar kann er Räume betrachten, doch nicht an ihnen teilhaben. Programmatisch formuliert dies die Plattform Eyestream, die „die Welt an deinem Leben teilhaben lässt, indem das, was du siehst, direkt live übertragen wird“<sup>293</sup>. Manuel wird damit zum Konsumenten von Bildern, nicht jedoch zu einem handelnden Subjekt innerhalb dieser Räume.

Diese Begrenzung äußert sich besonders deutlich in einer Szene, in der Manuel über Eyestream beobachtete Gewalttat melden möchte, während die Umstehenden lediglich zusehen. Ihm selbst ist ein Eingreifen jedoch nicht möglich. Seine fehlende Handlungsmacht macht sichtbar, dass der Raum sich ihm gerade als das präsentiert, was er nach Lefebvre eigentlich nicht ist: Für das menschliche Subjekt existiert der soziale Raum nicht lediglich als Bild oder Spektakel, das man von außen betrachtet.<sup>294</sup> Genau in dieser Weise erlebt Manuel ihn jedoch. Er bleibt außerhalb des sozialen Raums, der

---

<sup>291</sup> Olsberg 2024, S. 17.

<sup>292</sup> Schmidt 2010, S. 213.

<sup>293</sup> Olsberg 2024, S. 17f.

<sup>294</sup> Vgl. Schmidt 2010, S. 213.

normalerweise durch gesellschaftliche Praxis hervorgebracht wird und in den Individuen im Prozess des Erwachsenwerdens hineinwachsen. Sozialisation bedeutet dabei auch, räumlich wirksam zu werden und den sozialen Raum mitzugestalten. Diese Möglichkeit bleibt Manuel verwehrt, da andere über die Struktur und Nutzung des Raumes bestimmen.

Zu diesen anderen gehören sein Vater und dessen Mitarbeiter, die Manuels Jugendzimmer virtuell rekonstruiert haben. Der Raum erscheint äußerlich identisch, ist jedoch nicht derselbe, sondern lediglich eine Kopie, und damit ein Raum mit veränderter Identität. Die Nachbildung ruft bei Manuel keine Erinnerungen hervor und bleibt für ihn bedeutungslos, anders als Jugendzimmer, die gewöhnlich als identitätsstiftende Orte gelten. Gerade in dieser Diskrepanz wird der Verlust erfahrbar, den Manuel trotz seiner Erinnerungslosigkeit empfindet: „Plötzlich habe ich das Gefühl, vor mir etwas unendlich Wertvolles zu sehen – einen kostbaren Schatz, der unerreichbar ist: mein früheres Leben.“<sup>295</sup> Das Zurücklassen der Kindheit wird hier räumlich vermittelt als etwas unwiederbringlich Verlorenes.

An die Stelle dieses biografisch gewachsenen Raumes tritt eine vollständig geplante Umgebung. Henning Jaspers und sein Team aus Programmierern, Grafikern und Computerexperten haben eine „Welt extra für [ihn] geschaffen“<sup>296</sup>. Manuel soll in dieser vom Vater entworfenen Welt leben, anstatt die aus seiner Perspektive reale Welt eigenständig kennenzulernen. Dass dieser Weg von außen vorgezeichnet ist, zeigt sich etwa, als Manuel bei einem Aufenthalt in Mittelerde auf die Frage, ob er bald wieder in den Kampf ziehe, antwortet: „Ist das nicht meine Aufgabe hier?“<sup>297</sup> Damit artikuliert er, dass mit seinem Aufenthalt in dieser Welt bestimmte Erwartungen verbunden sind, die nicht einem adoleszenten Möglichkeitsraum entsprechen, den er frei erkunden könnte. Den weißen Raum hingegen empfindet und bezeichnet Manuel als „virtuelle[s] Gefängnis“<sup>298</sup> und nimmt daher Raffays Angebot an, diesem Raum und damit dem Einflussbereich Jaspers zu entkommen und gelangt in einen von Raffay geschaffenen Raum.

Mit der Flucht aus Jaspers Haus und der Befreiung seines Körpers erscheint Raffay zunächst als „Initiationshelfer“<sup>299</sup>, doch zusammen mit seiner Frau Gisa hält er Manuel ebenfalls gefangen. Erneut erweist sich ein fremdgeplanter, angeblich zu Manuels Wohl bereitgestellter Raum als Ort der Einschränkung. In diesem Zusammenhang lässt sich

---

<sup>295</sup> Olsberg 2024, S. 28.

<sup>296</sup> Ebd., S. 37f.

<sup>297</sup> Ebd., S. 115.

<sup>298</sup> Ebd., S. 118.

<sup>299</sup> Freese 1971, S. 50.

Raum, in Anschluss an Gillian Rose, als „performative Inszenierung von Macht“<sup>300</sup> verstehen, als Ausdruck spezifischer regulativer Normen und Praktiken, an deren Reproduktion Subjekte durch ihre alltäglichen Beziehungen beteiligt sind. Sowohl Jasper als auch das Ehepaar Raffay haben Manuel letztlich aus eigennützigen Motiven eingeschlossen. Die verschiedenen Orte, die sie ihm zur Verfügung stellen, erweisen sich damit faktisch als Varianten desselben Prinzips. Obwohl Manuel sich durch unterschiedliche Räume bewegt, sind sie alle Formen der Begrenzung. Auf diese Weise bestätigt sich die Beobachtung, dass, wenn Räume in irgendeiner Weise als Gefängnis in Erscheinung treten, eine scheinbare „Vielörtigkeit“ auf einer übergeordneten Ebene als „Einörtigkeit“<sup>301</sup> verstanden werden kann.

Erst im weiteren Verlauf der Auflösung des Romans wird erkennbar, dass diese Räume zu Testzwecken geschaffen wurden, um Manuels Eignung als möglicher Retter der Menschheit zu prüfen. In diesem Zusammenhang erscheint Jugendkultur als Projektionsfläche gesellschaftlicher Erwartungen, in der „Figuren wie der ‚Heilsbringende‘ [...] als generationale Stellvertreterfigur“<sup>302</sup> auftreten. Entsprechend wird Manuel vor eine Entscheidung gestellt, sich „zwischen einem Leben in der bequemen Simulationswelt Mittelerde und der kalten, traurigen Realität des weißen Raums zu entscheiden.“<sup>303</sup> Die Situation erweist sich als Prüfung dafür, ob er der Realität standhält oder ihr entkommt. Die Räume der sekundären Realität übernehmen damit die Aufgabe von Prüfungsräumen, die im Rahmen einer auf die Bewährungsfigur ausgerichteten Konzeption Situationen hervorbringen, in denen Krisen bewältigt werden müssen. Maßgeblich ist hierbei ein Ansatz, der sich auf die Analyse von Krisenbewältigung konzentriert und darauf abzielt zu untersuchen, welche Handlungs- und Bewältigungsmöglichkeiten Menschen unter extremen Krisenbedingungen entwickeln und wie unterschiedlich sie auf solche Situationen reagieren.<sup>304</sup>

Dabei wird deutlich, dass eine Raumproduktion, die allein nach den Vorstellungen ihrer Planer gestaltet ist – hier Manuel als Repräsentant jugendlicher Nutzer –, nicht notwendigerweise angenommen wird. Jugendliche in der Adoleszenz erscheinen dabei als zukünftige Mitglieder der Gesellschaft, auf deren spätere Funktionalität hin sie vorbereitet werden. Weniger die freie Entfaltung der Persönlichkeit und die Entwicklung

---

<sup>300</sup> Hipfl, Klaus und Scheer 2004, S. 34.

<sup>301</sup> Hoffmann 1978, S. 592.

<sup>302</sup> Böder, Tim et al. (Hgg.): Stilbildungen und Zugehörigkeit. Materialität und Medialität in Jugendszenen. Wiesbaden: Springer VS 2019, S. 97.

<sup>303</sup> Olsberg 2024, S. 267.

<sup>304</sup> Vgl. Bock et al. 2024, S. 67.



einer eigenen Identität durch Exploration stehen im Vordergrund als vielmehr die Eingliederung in bestehende gesellschaftliche Strukturen. Manuel soll letztlich für die Menschheit, und damit stellvertretend für die Gesellschaft, eine bestimmte Aufgabe erfüllen.

Gerade darin lässt sich ein abschließender Rückbezug zu Lefebvres Raumtheorie herstellen. Die im Roman entworfenen Räume erweisen sich als exemplarische Formen eines von außen produzierten Raumes, dessen Nutzung und Bedeutung durch gesellschaftliche Interessen und Machtstrukturen vorgegeben werden. Manuels Widerstand gegenüber diesen vorgezeichneten Räumen macht sichtbar, dass sozialer Raum nicht allein durch Planung entsteht, sondern erst durch Aneignung und Praxis der Subjekte. Die erzählte Konstellation verdeutlicht damit die Spannung zwischen fremdbestimmter Raumproduktion und der adoleszenten Suche nach einem Raum, der als eigener sozialer Erfahrungs- und Handlungshorizont erst noch hervorgebracht werden muss.

#### **5.4 Zwischenfazit zur Produktion sekundärer Realitäten zwischen Gestaltung und Wirkung**

Die Analyse legt nahe, dass die Gestaltung digitaler virtueller Räume maßgeblich prägt, welche Bedeutung ihnen im Rahmen der Identitätsbildung zukommt. Aufgrund ihrer spezifischen Struktur eröffnen sie Erfahrungsformen, die über physische Räume hinausgehen. Entscheidend ist dabei weniger, ob diese Räume selbst- oder fremdgestaltet sind, sondern in welchem Maß sie als offene Möglichkeitsräume erfahrbar werden.

So wird am Beispiel von Jess deutlich, dass auch fremdgestaltete Welten produktiv sein können, sofern sie Handlungsspielräume eröffnen. Jana hingegen tritt als Gestalterin ihrer eigenen Welten auf, deren zunehmende Eigendynamik ihre Kontrollmöglichkeiten begrenzt. Im Zusammenspiel von konzipiertem, wahrgenommenem und gelebtem Raum im Sinne Lefebvres zeigen sich diese Welten als Räume, in denen Bedeutungen ausgehandelt und Prozesse der Selbstvergewisserung angestoßen werden. In „Boy in a White Room“ dagegen erscheinen die von außen entworfenen Räume zunächst als Einschränkung, gewinnen jedoch gerade durch die ausgelösten Krisen identitätsrelevante Bedeutung, da sie Manuel zur Reflexion seiner Situation zwingen.

Auffällig ist zudem, dass allen Figuren eine primäre Realitätsebene bewusst bleibt. Die sekundären Realitäten werden dadurch zu einem epistemischen Experimentierfeld, in dem Wirklichkeit nicht nur erfahren, sondern auch hervorgebracht und überprüft

wird.<sup>305</sup> Wichtig hervorzuheben ist, dass Zugang und Nutzung dieser Räume an privilegierte Bedingungen gebunden. Das adoleszente Moratorium erscheint damit selbst als besonderer Möglichkeitsraum, vergleichbar mit historischen Jugendbewegungen, die „als privilegierte jugendbewegte, sich selbst erziehende Erneuerungsbewegung das Wohlwollen vieler Älterer besaß“.<sup>306</sup>

Außerdem wird deutlich, dass digitale virtuelle Räume auch von Machtverhältnissen durchzogen sind. Der Zugriff erwachsener Akteure verweist darauf, dass die Auseinandersetzung um diese Räume immer auch mit Fragen nach Kontrolle, Deutungshoheit und Zukunft verbunden ist.<sup>307</sup>

## 6 Wechselwirkungen zwischen primärer und sekundärer Realität

In diesem Kapitel wird untersucht, wie die beiden Realitätsebenen von den Hauptfiguren wahrgenommen, bewertet und zueinander in Beziehung gesetzt werden und wie sich dieses Verhältnis im Verlauf der Handlung verändert. Im Zentrum steht dabei weniger eine isolierte Betrachtung einzelner Räume als vielmehr deren Wechselwirkungen, die für die Identitätsprozesse der Figuren maßgeblich sind.

Als analytischer Rahmen dient Lotmans Raummodell, das von komplementären Gegensätzen zwischen Teilräumen ausgeht. Für die Analyse zweier Realitätsebenen bietet es sich daher an, mögliche Binaritäten zwischen ihnen herauszuarbeiten. Nach Lotman entsteht ein für das Narrativ relevantes Ereignis häufig erst dann, wenn eine als unüberwindlich geltende Grenze überschritten wird.<sup>308</sup> Eine solche klassifikatorische Grenze lässt sich auch in allen drei untersuchten Romanen ausmachen. Sie steht in Beziehung zu den Realitätsebenen, ohne diese jedoch durchgängig eindeutig voneinander zu trennen.

Für die vorliegende Untersuchung wird das Modell jedoch nicht in einem strengen Sinne angewendet. Zwar hebt Lotman die Grenzüberschreitung als zentrales Strukturmerkmal narrativer Texte hervor<sup>309</sup>, doch erscheint es fraglich, ob diese als notwendige Bedingung für Bedeutungsbildung gelten kann. Auch ohne einen solchen Absolutheitsanspruch bleibt das Modell heuristisch produktiv<sup>310</sup>, insbesondere zur Beschreibung topographischer, topologischer und semantischer Relationen zwischen Räumen. Entspre-

<sup>305</sup> Vgl. Vattimo und Welsch 1998, S. 193f.

<sup>306</sup> Ferchhoff 2011, S. 49.

<sup>307</sup> Vgl. ebd., S. 314.

<sup>308</sup> Vgl. Martínez und Scheffel 2019, S. 161.

<sup>309</sup> Vgl. ebd., S. 163.

<sup>310</sup> Vgl. ebd., S. 165.

chend richtet sich der Blick auf Gegensätze, Überschneidungen und Verschiebungen zwischen den Realitätsebenen, wobei die Perspektive der Hauptfiguren im Vordergrund steht und punktuell durch andere Figuren kontrastiert wird.

Im Mittelpunkt der Analyse steht damit die Frage, welche Spannungsverhältnisse und Wechselwirkungen sich aus der Gegenüberstellung der beiden Realitätsebenen ergeben und wie diese im Handlungsverlauf dynamisiert werden. Dabei zeigt sich, dass Bedeutungen weder einzelnen Räumen eindeutig zugeordnet sind noch statisch bleiben, sondern sich im Wechsel zwischen ihnen herausbilden und verändern. Einbezogen wird in diesem Zusammenhang auch die Frage nach der Vermittlung von Körperlichkeit. In den digitalen Räumen erscheint der Körper nicht unmittelbar, sondern in virtualisierter Form, etwa als Avatar, wodurch sich Wahrnehmung, Handlungsmöglichkeiten und Selbstbezug verschieben. Die Art und Weise, wie die Figuren ihren virtuellen wie physischen Körper erfahren und bewerten, trägt wesentlich dazu bei, wie sie die jeweiligen Realitätsebenen deuten und zueinander ins Verhältnis setzen

## **6.1 „Full Dive“ – Strukturierter Wechsel zwischen Spielwelt und Alltagsrealität**

### **6.1.1 Grenzüberschreitung und Realitätswechsel**

Im Sinne von Lotmans Raummodell erweist sich der Übergang zwischen verschiedenen Teilräumen als ein zentraler Moment der Handlung, da hier Verschiebungen von Bedeutungen und Selbstwahrnehmungen sichtbar werden. Für die Analyse von „Full Dive“ ist daher zunächst der Prozess des Realitätswechsels relevant, also der Weg, auf dem Jess sich von seinem vertrauten Alltagsraum entfernt und schrittweise in eine andere Realitätsebene gelangt. Dieser Übergang vollzieht sich nicht erst mit dem eigentlichen Dive in die virtuelle Welt, sondern beginnt bereits zuvor in der primären Realität und bereitet die spätere Erfahrung der Sekundärwelt vor.

In der primären Realität ist Jess verunsichert, ängstlich und zieht sich in sein „Schneckenhaus“<sup>311</sup> zurück. Dieses Empfinden setzt sich zunächst in der sekundären Realität fort, wie bereits die erste Handlungsszene im Computerspiel beweist. Die VR-Spiele seines Alltags lösen daher zunächst keine adoleszente Transformation aus, was auf mehrere Faktoren zurückzuführen ist. Im Rollenspiel von cy.corp wird eine Erfahrung erzeugt, die der physischen Realität stark ähnelt. Die Projektleiterin verspricht eine „nicht

---

<sup>311</sup> Scheweling 2024, S. 14.

nur optisch, sondern auch physisch einmalige realistische Erfahrung“<sup>312</sup>. Dadurch wird das Bewusstsein, sich nicht in der primären Realität zu befinden, zwar nicht aufgehoben – die Spieler\*innen bleiben sich der beiden Ebenen bewusst –, doch angesichts der Authentizität des Erlebnisses beginnt die Grenze zwischen ihnen zu verschwimmen. Immersive Darstellungen zielen gerade darauf, ein möglichst starkes Präsenzgefühl hervorzurufen, sodass die artifiziell erzeugte Welt als gegenwärtig erlebt wird.<sup>313</sup> Dieses Empfinden entsteht nicht allein durch sensorische Eindrücke, sondern auch durch die Systemmechanik des Spiels, also das Regel- und Handlungssystem der Interaktionen, sowie durch seine Fiktionsästhetik, die narrative und audiovisuelle Gestaltung der Spielwelt umfasst.<sup>314</sup>

Im Fall der TVR von cy.corp handelt es sich um ein Abenteuer-Rollenspiel mit questartiger Struktur. Die Spielwelt orientiert sich zwar an der Erde und weist damit Bezüge zur Primärwelt auf, ist jedoch in einem mittelalterlich geprägten Setting angesiedelt. Ästhetik und Zielstrukturen greifen dabei auf Motive klassischer Heldenerzählungen zurück. Gerade diese Verbindung von Vertrautheit und Andersheit ermöglicht es, dass Jess' Erfahrungen im Spiel auf seine Alltagsrealität zurückwirken.<sup>315</sup>

Besonders nach dem Besuch seines Bruders im Gefängnis wird deutlich, dass das Spiel für Jess mehr als nur Unterhaltung darstellt. Der Ort der Begrenzung kontrastiert mit dem Moment, in dem er draußen die Regentropfen auf seiner Haut als befreiend erlebt. Dabei stellt er sich die Frage, ob cy.corp eine ähnliche Erfahrung ermöglichen könne – ein Hinweis auf seinen Wunsch nach Freiheit und Lebendigkeit. Einen ersten Schritt vollzieht Jess bereits durch die räumliche Distanzierung von seinem Zuhause, als er mit der Zugfahrt eine klassifikatorische Grenze überschreitet und den Raum verlässt, in dem er sich bislang als unwirksam erlebt hat.

Faktisch kommt es jedoch erst später zum tatsächlichen Übertritt in die digitale virtuelle Realität. Von dieser erwartet Jess zunehmend mehr als nur die finanzielle Belohnung für seine Teilnahme. Mit dem Spiel verbindet er vielmehr den Wunsch, etwas anderes zu erleben als in seiner Alltagswelt. Entsprechend dem in der Kinder- und Jugendliteratur verbreiteten Zwei-Welten-Modell lässt sich seine Alltagsrealität als Primärwelt beschreiben, während die Spielwelt eine Sekundärwelt darstellt. Der in der Forschung

---

<sup>312</sup> Ebd, S. 43.

<sup>313</sup> Vgl. Wiesing, Lambert: Virtuelle Realität. Die Angleichung des Bildes an die Imagination. In: Höfler, Carolin, Philipp Reinfeld (Hgg.): Mit weit geschlossenen Augen. Virtuelle Realitäten entwerfen. Paderborn: Brill Fink 2022, S. 29.

<sup>314</sup> Vgl. Schniz 2020, S. 85-86.

<sup>315</sup> Lackner 2014, S. 194.

etablierte Begriff der Sekundärwelt geht auf J. R. R. Tolkien zurück und bezeichnet eine künstlich geschaffene Welt, die aus Elementen der Primärwelt hervorgeht, diese jedoch neu kombiniert und transformiert.<sup>316</sup> Zwar ist Jess nicht der Schöpfer dieser Welt, doch innerhalb ihrer Regeln eröffnet sich ihm ein Handlungsspielraum, der es erlaubt, sich anders zu erproben als in seiner Alltagsrealität. Eine Mitspielerin bringt diese Besonderheit auf den Punkt, wenn sie feststellt: „Es fühlt sich echt an – ist es aber nicht.“<sup>317</sup> Gemeint ist damit die Möglichkeit, innerhalb der Spielwelt Entscheidungen zu treffen und Handlungen auszuführen, ohne dass deren Konsequenzen unmittelbar auf die Primärwelt übergreifen.

Die virtuelle Welt bildet somit als Möglichkeitsraum, in dem Erfahrungen gesammelt werden können, während das Risiko begrenzt bleibt. Zudem hebt die Forschung hervor, dass ein grundlegender Unterschied zwischen Primär- und Sekundärwelten bestehen bleibt: „Die Rätsel der Sekundärwelten sind von Menschen für Menschen gemacht und wurden (meist) geschaffen, um gelöst zu werden“<sup>318</sup>. Damit wird deutlich, dass der Wechsel von der Primär- in die Sekundärwelt nicht nur als räumliche Verlagerung innerhalb der Handlung zu verstehen ist, sondern als strukturierendes Element, das unterschiedliche Erfahrungsräume eröffnet. Während dieser Übergang zunächst die Bedingungen der Spielwelt und ihre Abgrenzung zur Alltagsrealität sichtbar macht, stellt sich im weiteren Verlauf die Frage, welche Bedeutung dieser Raum für Jess selbst gewinnt.

### **6.1.2 Die virtuelle Welt als Erfahrungsraum und Entwicklungsraum**

Im Anschluss daran verschiebt sich die Bedeutung der virtuellen Welt für Jess deutlich. Während sie zunächst als alternative Realität erscheint, deren Reiz vor allem in ihrer Andersartigkeit und Immersion liegt, erweist sie sich zunehmend als ein Erfahrungsraum, der in enger Wechselwirkung mit der Primärwelt steht. Diese Differenz zwischen beiden Realitätsebenen tritt Jess besonders deutlich vor Augen, als er im Spiel bereits beträchtliche Fortschritte erzielt hat, sich jedoch in der Primärwelt mit Missständen bei cy.corp konfrontiert sieht und außerstande ist, darauf zu reagieren. In diesem Moment wird ihm bewusst: „Der Unterschied zwischen der echten Welt und der Welt von Cal’Anthor war ihm noch nie so groß vorgekommen wie in diesem Augenblick.“<sup>319</sup>

---

<sup>316</sup> Vgl. Baumgartner, Robert: Sinn(es)-Welten. Die Wirkungsästhetik von Computerspielwelten. München: Springer VS 2020, S. 88f.

<sup>317</sup> Scheweling 2024, S. 100.

<sup>318</sup> Baumgartner 2020, S. 132.

<sup>319</sup> Scheweling 2024, S. 222.

Seine im Spiel erworbenen Kompetenzen lassen sich somit nicht unmittelbar auf die komplexeren Strukturen der Alltagsrealität übertragen. Gerade diese Differenz erweist sich jedoch als funktional, da sie einen Raum eröffnet, in dem Handlungsfähigkeit zunächst unter reduzierten Bedingungen erprobt werden kann.

Für Jess erfüllt die digitale virtuelle Welt damit eine entlastende Funktion. Während seine Alltagsrealität von Unsicherheiten, sozialen Spannungen und der Angst vor eigenständigem Handeln geprägt ist, bietet ihm die Spielwelt die Möglichkeit, diesen Erfahrungen alternative Handlungsmuster entgegenzusetzen. Innerhalb des Spiels erlebt er sich zunehmend als handlungsfähig, entscheidungsstark und weniger von Selbstzweifeln bestimmt. In dieser Hinsicht eröffnen digitale Sekundärwelten eine Form der Exploration und Erfahrung, die in dieser Intensität und Unmittelbarkeit von anderen Medien kaum erreicht wird. Ein wesentlicher Grund für diese Wirksamkeit liegt in der besonderen Erfahrungsqualität der True Virtual Reality. Obwohl die Objekte der virtuellen Welt keine materielle Existenz besitzen, werden sie in den Wahrnehmungsprozessen der Spielenden ähnlich behandelt wie reale Gegenstände. Dadurch können auch innerhalb der digitalen Umgebung Erfahrungsformen entstehen, die mit körperlich gebundenem Lernen vergleichbar sind und an jene Prozesse erinnern, über die Menschen ihre Umwelt in der physischen Realität erschließen. Die virtuelle Welt wird damit nicht nur kognitiv erfasst, sondern leiblich erfahren.<sup>320</sup>

Die Intensität dieses Erlebens zeigt sich zusätzlich in der Wahrnehmung der Spieler\*innen selbst. Die Spielwelt eröffnet vielfältige Möglichkeiten individueller Wege durch die Handlung, unterschiedliche Entwicklungsverläufe sowie eine Vielzahl an Interaktionen. So wird die Größe und Offenheit der Welt als so umfassend beschrieben, dass die Erfahrung wiederholt vergessen lässt, dass es sich überhaupt um ein Spiel handelt. Gerade diese Immersion trägt dazu bei, dass die im Spiel gemachten Erfahrungen eine besondere Eindringlichkeit besitzen.

Dennoch begleitet Jess sein Handeln immer wieder mit der Selbstvergewisserung, dass es sich nur um ein Spiel handle. Diese Formel dient ihm insbesondere in Momenten der Angst als Mutstrategie. Im Umkehrschluss bestätigt sie zugleich seine Vorstellung, dass das Leben kein Spiel sei und deshalb echte Konsequenzen mit sich bringe. Obwohl Jess diese Unterscheidung rational akzeptiert, offenbart sich darin die enge Verflechtung beider Ebenen. Nach einem misslungenen Versuch im Spiel noch in seinem Heimatort bewertet er sein Verhalten mit den Worten: „Das war’s. Jesper Adams

---

<sup>320</sup> Vgl. Baumgartner 2020, S. 190.

hatte wie immer versagt.“<sup>321</sup> Sein spielinternes Scheitern erscheint ihm also unmittelbar als persönliches Scheitern.

Auch der Begriff der *true virtual reality* deutet bereits eine solche Verschränkung an, da er die Binarität von real und virtuell sowohl betont als auch infrage stellt. Ähnliches zeigt sich nach seinem ersten Dive. Jess wirft sich vor, nicht entsprechend den Möglichkeiten der Spielwelt gehandelt zu haben, sondern geflohen zu sein. Damit wird deutlich, dass er sich zunächst noch nicht vollständig auf die Logik dieser Welt einlassen kann, eine Situation, die sich als Analogie zur Adoleszenz lesen lässt, in der Jugendliche sich erst schrittweise in der Welt der Erwachsenen zurechtfinden.

Die Besonderheit dieser Spielwelt wird ebenfalls von anderen Spieler\*innen hervorgehoben. Als etwa ein Spieler ein Pferd stiehlt, reagieren die anderen überrascht. Solche Möglichkeiten seien aus herkömmlichen Rollenspielen kaum bekannt, während hier offenbar „alles möglich“<sup>322</sup> erscheine. Jedoch werden dabei unterschiedliche moralische Vorstellungen sichtbar, denn nicht alle akzeptieren solche Handlungen selbst im Spiel. Damit wird deutlich, dass reale Wertvorstellungen nicht vollständig außer Kraft gesetzt werden. Das Credo „Ethik verliert ihren Imperativ“<sup>323</sup> gilt hier somit nicht. Dass die Erfahrungen in der virtuellen Welt nicht folgenlos bleiben, sieht man zuletzt daran, dass sich Wahrnehmungen und Handlungsweisen auch über die Grenze der Realitätsebenen hinweg beeinflussen.

In diesem Sinne lässt sich das Spiel als eine Form der Simulation verstehen, die Jess gewissermaßen als sinnlich erfahrbares Gedankenexperiment durchläuft. Die wiederholte Selbstvergewisserung, es handle sich nur um ein Spiel, trifft zwar zu, doch gerade die Visualisierung und körperliche Erfahrbarkeit verstärken die Wirkung dieses Experiments. Simulationen können als der Versuch gelten, einen „Erkenntnisweg zu perfektionieren“, der lange ein Randphänomen der Erkenntnistheorie war: das Gedankenexperiment. In digitalen Medien erhält dieses eine neue Form, denn „das Simulieren von Verhaltensweisen in virtuellen Realitäten ist der Vollzug eines Gedankenexperiments als virtuelles Ereignis.“<sup>324</sup>

Über die individuelle Ebene hinaus lässt sich darin zudem eine gesellschaftliche Dimension erkennen. Jugend wurde in kulturwissenschaftlichen Zusammenhängen häufig

---

<sup>321</sup> Scheweling 2024, S. 11.

<sup>322</sup> Ebd, S. 149.

<sup>323</sup> Wurzer 1997, S. 102f.

<sup>324</sup> Wiesing 2022, S. 29.

als eine Art „Seismograph“<sup>325</sup> gesellschaftlicher Entwicklungen verstanden. Entsprechend diskutieren die Spieler\*innen nicht nur über das Spiel selbst, sondern auch über die zugrunde liegende Technik und mögliche Manipulationen. Die Bemerkung „Wenn das in einem Spiel funktioniert ... dann funktioniert das auch in echt“<sup>326</sup> verweist darauf, dass technologische Entwicklungen zunächst im Bereich jugendlicher Nutzung sichtbar werden. Jugend erscheint dabei als Teilkultur, in der sich „Aspekte des jeweiligen ‚Zeitgeistes‘ besonders verdichten“<sup>327</sup>.

Die virtuelle Welt erscheint damit nicht als isolierter Gegenraum zur Realität, sondern als ein Erfahrungsraum in enger Wechselwirkung mit der Primärwelt. Digitale virtuelle Welten, gedacht als Experimentierfelder gesellschaftlicher Entwicklungen, können technische und soziale Dynamiken vorwegnehmend sichtbar machen. VR-Technologien treiben somit eine mediale Grundtendenz weiter, indem sie Realität nicht nur abbilden, sondern auf sie zurückwirken. Es entsteht ein reflexives Verhältnis, in dem sich beide Ebenen wechselseitig durchdringen – „Die Welt spiegelt sich im Spiegel ihres Spiegels.“<sup>328</sup> Diese Verschränkung wird besonders auf der Ebene der Verkörperung offenkundig, da die Verbindung zwischen beiden Realitätsebenen wesentlich über den Avatar vermittelt wird.

### **6.1.3 Der Avatar als Schnittstelle – Körper, Identität und NPCs**

Die Bedeutung des Körpers erfährt im Kontext digitaler virtueller Welten eine grundlegende Verschiebung, da der Zugang zur Sekundärwelt über den Avatar vermittelt wird. Dieser fungiert als Schnittstelle zwischen Spieler\*in und Spielwelt und bestimmt maßgeblich Wahrnehmung, Handlungsmöglichkeiten und Selbstverhältnis innerhalb des virtuellen Raums. Im Fall von Jess basiert der Avatar auf einem Ganzkörperscan, sodass seine äußere Erscheinung eng an seinen physischen Körper gebunden bleibt und lediglich im Rahmen der gewählten Spezies modifiziert wird. Eine radikale Transformation oder idealisierende Umgestaltung des eigenen Körpers steht somit nicht im Vordergrund. Jess' Schwierigkeiten liegen nicht in der Ablehnung seines Äußeren, sondern in psychischen Unsicherheiten und mangelndem Selbstvertrauen. Die virtuelle Welt eröffnet ihm daher weniger die Möglichkeit, jemand ganz anderer zu sein, als vielmehr die

---

<sup>325</sup> Böder et al. 2019, S. 96.

<sup>326</sup> Scheweling 2024, S. 257.

<sup>327</sup> Göppel 2005, S. 48.

<sup>328</sup> Wurzer 1997, S. 99.



Chance, innerhalb eines vertrauten körperlichen Rahmens neue Handlungsweisen zu erproben.

Diese Nähe zwischen physischem Körper und Avatar begünstigt eine Identifikation mit der Spielfigur. So beschreibt Jess seine erste Erfahrung in der virtuellen Welt als ambivalent: Er sei „wirklich zu jemand anderem geworden“, nicht mehr „Jess Adams, der Normalo“, sondern „Prometheus, der Schattenelf“<sup>329</sup>, erkennt im Spiegel jedoch sich selbst trotz der Veränderung. Die „Virtualisierung des Körpers“<sup>330</sup> bleibt somit an das Ausgangssubjekt rückgebunden und erzeugt ein Spannungsverhältnis von Fremdheit und Vertrautheit. Dass diese Form der Verkörperung Identifikationsprozesse erleichtert, lässt sich auch theoretisch begründen, insofern Wahrnehmung und Identität wesentlich an körperliche Erfahrung gebunden sind und die Orientierung am realen Körper Differenzen zwischen beiden Ebenen reduziert.<sup>331</sup>

Vor diesem Hintergrund erhält auch die Entscheidung für eine Spielfigur eine identitätsbezogene Dimension. Jess reflektiert verschiedene Möglichkeiten, erkennt jedoch, dass weniger die strategisch „richtige“ Wahl als vielmehr die eigenständige Entscheidung selbst von Bedeutung ist: „Vielleicht wurde es Zeit, dass Jess seine eigenen Entscheidungen traf.“<sup>332</sup> Die Avatarwahl fungiert somit als Moment der Selbstpositionierung und kann als beginnender Ablösungsprozess von fremden Erwartungen, insbesondere von der Orientierung an seinem Bruder gelesen werden.

Neben dem Avatar als spielerischer Verkörperung kommt auch den sogenannten NPCs (non-player characters) eine zentrale Rolle zu. Diese Figuren sind als Bestandteile der Spielwelt konzipiert, die über keinen eigenständigen Handlungsspielraum verfügen. In diesem Sinne lassen sie sich als Gegenbild zu einem autonomen Subjekt verstehen, da sie lediglich passiv existieren und keine Möglichkeit zur selbstbestimmten Gestaltung besitzen. Gerade in der Interaktion mit ihnen wird jedoch Jess' eigener Handlungsspielraum sichtbar. Obwohl wiederholt betont wird, dass es sich nur um ein Spiel handle und die betroffenen Figuren lediglich NPCs seien, entscheidet sich Jess häufig gegen eine rein zweckorientierte Spielweise. In diesem Zusammenhang lassen sich NPCs als „gewöhnliche Figuren, die nur den Hintergrund bevölkern oder die einzig dazu da sind, das Fortkommen der Handlung und der Figuren zu gewährleisten“<sup>333</sup>, verstehen. Statt

---

<sup>329</sup> Scheweling 2024, S. 123.

<sup>330</sup> Rötzer 1998, S. 153.

<sup>331</sup> Vgl. Krüger 2019, S. 46.

<sup>332</sup> Scheweling 2024, S. 117.

<sup>333</sup> Schmitt, Wolfgang M.: Kritik & Analyse zu: Bin ich ein NPC? Free Guy. In: Die Filmanalyse, min. 12:30-12:50, <https://www.youtube.com/watch?v=JP52fvTBtjY> (Zugriff: 05.04.2026)

ausschließlich der Hauptquest zu folgen, wendet er sich Nebenhandlungen zu, die für den Spielverlauf nicht notwendig sind, jedoch seinem moralischen Empfinden entsprechen.

Diese Abweichung von einer rein funktionalen Nutzung der Spielstruktur verweist auf eine Ebene, die über die Logik des Spiels hinausgeht. Wie Wolfgang M. Schmitt hervorhebt, ist auch das moderne Leben von solchen Rollen geprägt, in denen Individuen situativ auf bestimmte Funktionen reduziert werden.<sup>334</sup> Vor diesem Hintergrund gewinnt Jess' Verhalten zusätzliche Bedeutung. Seine anhaltende Hilfsbereitschaft gegenüber den NPCs deutet darauf hin, dass sich grundlegende Dispositionen seines Selbst nicht auf die Spielmechanik reduzieren lassen, sondern über beide Realitätsebenen hinweg stabil bleiben. Darauf weist auch Rumi hin: „Obwohl wir zu Elfen und Waldläufern geworden sind, können wir uns nicht hinter unseren Spielfiguren verstecken. Vermutlich sind wir in diesem Spiel viel mehr wir selbst als in jedem anderen.“<sup>335</sup> Die virtuelle Identität erscheint damit weniger als bloße Maskierung denn als eine Form der Verkörperung, in der bereits vorhandene Eigenschaften sichtbar werden und sich weiter ausdifferenzieren.

Mehrfach zeigt sich, dass die Differenz zwischen Spiel und „echte[m] Leben“<sup>336</sup>, nicht in einer vollständigen Trennung aufgeht. Jess fragt sich wiederholt, ob die im Spiel entwickelten Eigenschaften ausschließlich innerhalb der virtuellen Welt wirksam bleiben oder sogar darüber hinaus Bedeutung erlangen können. Diese Überlegung verweist auf das Ineinandergreifen beider Realitätsebenen, in dem Erfahrungen aus der Sekundärwelt auf das Selbstverständnis in der Primärwelt zurückwirken.

Auch auf körperlicher Ebene wird diese Verschränkung sichtbar. Die Spielmechanik ist so angelegt, dass Zustände des virtuellen Körpers Auswirkungen auf den physischen Körper haben können und umgekehrt. Der Körper ist damit nicht eindeutig einer Realität zugeordnet, sondern fungiert als verbindendes Element zwischen beiden Ebenen und macht deren Wechselwirkung erfahrbar. Durch die Steuerung des Avatars kommt ein performativer Aspekt zum Tragen, da erst über diese Figur ein aktives Eingreifen in die Spielwelt möglich wird.<sup>337</sup> Der Avatar fungiert somit als Medium eines Handelns, das zugleich regelgebunden und individuell ausgestaltbar ist. Er erweist sich damit insgesamt als zentrale Schnittstelle zwischen beiden Realitätsebenen, in der sich Identität

---

<sup>334</sup> Vgl. ebd., min. 12:50-13:20 (Zugriff: 05.04.2026)

<sup>335</sup> Scheweling 2024, S. 119, 165.

<sup>336</sup> Ebd., S. 119, 217.

<sup>337</sup> Haar 2019, S. 287.

nicht neu erfindet, sondern unter veränderten Bedingungen erprobt und weiterentwickelt wird.

## 6.2 „Cryptos“ – Pluralisierung und Verschränkung von Realitätsebenen

### 6.2.1 Weltentwurf und Raumsemantik – Binaritäten in „Cryptos“

Im Unterschied zu „Full Dive“ ist die sekundäre Realität in „Cryptos“ nicht primär ein Erfahrungsraum, den die Protagonistin betritt, sondern ein von ihr selbst hervorgebrachter Raum. Jana verfügt als Weltendesignerin über privilegierten Zugang zu den alternativen Welten, ihr Alltag ist jedoch weniger durch unmittelbare Immersion als vielmehr durch deren Gestaltung, Verwaltung und Beobachtung geprägt. Während Jess seine Selbstwirksamkeit vor allem innerhalb einer virtuellen Verkörperung erfährt, gewinnt Jana ihr Selbstverständnis wesentlich aus dem schöpferischen Akt der Welterzeugung.

In der Gestaltung dieser Welten wird Wolfgang Iser zufolge „das Ästhetische als selbstreflexives und darstellerisches Moment“<sup>338</sup> wirksam, insofern Jana Sinn nicht nur entwirft, sondern über mediale Formen für andere erfahrbar macht. Verkörperung dient dabei als Schnittstelle, an der Sinn zur Erscheinung gebracht wird. Sie markiert die Schwelle zwischen „vor-performativer Ereignishaftigkeit und performativer Akthaftigkeit“<sup>339</sup>. Janas Welten sind damit nicht bloß technische Konstruktionen, sondern mediale Formen, in denen sich ästhetische Gestaltung und Selbstverhältnis verbinden. Entsprechend lassen sie sich mit Iser als „Möglichkeitsraum und Experimentierfeld von Welt- und Selbstentwürfen“<sup>340</sup> begreifen.

Innerhalb der Diegese wird diesem Möglichkeitsraum jedoch eine deutliche semantische Aufladung zugeschrieben. Die alternativen Welten erscheinen als Orte gesteigerten Wohlbefindens, während die Realwelt, wie sie vielfach bezeichnet wird, als von Umweltkatastrophen geprägter Mangelraum dargestellt wird. Entsprechend wird pointiert formuliert: „in den alternativen Welten fühlt das Leben sich so viel besser an. Als hätte die Realität ein Upgrade bekommen.“<sup>341</sup> In diesem Sinne etabliert der Roman eine Opposition zwischen positiv und negativ konnotierten Räumen, die als grundlegendes Strukturprinzip der Raumsemantik wirksam wird.

---

<sup>338</sup> Gropp, Petra: Szenen einer Schrift. Medienästhetische Reflexionen in der literarischen Avantgarde nach 1945. Bielefeld: transcript 2006, S. 41.

<sup>339</sup> Ebd., S. 42.

<sup>340</sup> Ebd., S. 40.

<sup>341</sup> Poznanski 2024, S. 12.

Eng damit verbunden ist eine weitere, von den Figuren selbst hervorgebrachte Binarität, jene von „echt“ und „virtuell“, die mit Zuschreibungen von „natürlich“ und „künstlich“ gekoppelt ist und den gesamten Roman durchzieht. Diese Opposition ist nicht als ontologische Gegebenheit zu verstehen, sondern als narrative Konstruktion, die über Figurenrede, Handlungslogik und sprachliche Markierungen vermittelt wird<sup>342</sup>. Im Sinne Lotmans lassen sich die beiden Realitätsebenen somit als komplementäre Teilräume beschreiben, deren Bedeutungen erst im Zusammenspiel entstehen. Diese zunächst stabil erscheinende Gegenüberstellung der Räume wird im weiteren Verlauf jedoch zunehmend infrage gestellt.

### **6.2.2 Verschränkung und Funktion – Die sekundäre Realität als reflexiver Erfahrungsraum**

Vor diesem Hintergrund wird die zuvor etablierte Binarität im Verlauf der Handlung zunehmend relativiert. Trotz der dominanten Aufwertung der alternativen Welten wird diese Binarität im Verlauf der Handlung teilweise relativiert. Jana betont etwa die Bedeutung von Unmittelbarkeit und physischer Gegenwart, wenn sie ihren ersten Kuss in der Realwelt als nicht perfekt, jedoch echt beschreibt. Ebenso gelangt sie zu der Einsicht, dass tatsächliche Einflussnahme sowie die Möglichkeit zur Veränderung und Verbesserung letztlich an die Realwelt gebunden sind. Die Primärwelt erscheint damit als Raum tatsächlicher Wirksamkeit, während die Sekundärwelten zwar Erfahrungs- und Entlastungsräume darstellen, jedoch nicht vollständig an deren Stelle treten können.

Dennoch kommt es zu keiner vollständigen Abkehr von den alternativen Welten. Vielmehr entwickelt Jana eine Form des Arrangements zwischen beiden Realitätsebenen. Ihre Handlungsmacht entfaltet sich weiterhin maßgeblich innerhalb der von ihr geschaffenen Welten, etwa indem sie einen Fluchtraum für gefährdete Bewohner\*innen bereitstellt oder einen Raum entwirft, in dem gesellschaftliche Probleme bearbeitet werden können. Synchron dazu wächst ihr Bewusstsein für Verantwortung gegenüber der Primärwelt. Die beiden Realitätsebenen treten damit nicht in ein Verhältnis der Ablösung, sondern der funktionalen Ergänzung. Bezeichnend ist, dass die abschließende Szene erneut in einer von Jana gestalteten Welt angesiedelt ist. Der Eindruck von Perfektion bleibt dabei an Virtualität gebunden, da sie konstatiert: „Perfekt. Aber nicht echt.“<sup>343</sup> Die semantische Differenz zwischen beiden Räumen bleibt somit bestehen,

---

<sup>342</sup> Vgl. Hollerweger und Stemann 2023, S. 45, 50.

<sup>343</sup> Poznanski 2024, S. 444.

wird jedoch nicht mehr als Gegensatz, sondern als Spannungsverhältnis erfahrbar, das Janas Handeln mitbestimmt.

Auffällig ist zudem, dass die klassifikatorische Grenze im Sinne Lotmans nicht primär zwischen Realwelt und virtueller Welt verläuft. Der entscheidende Übergang erfolgt vielmehr innerhalb der Sekundärwelten selbst, und zwar beim Wechsel nach Cryptos. Die Krise wird somit nicht durch die Differenz zwischen den Realitätsebenen ausgelöst, sondern innerhalb der von Jana geschaffenen Räume verortet. Diese können als symbolische Kommunikationsräume verstanden werden, in denen sich Veränderungen zeigen und gelesen werden müssen. In diesem Zusammenhang lässt sich Jugend im strukturtheoretischen Sinne als krisenhafte Phase begreifen, in der etablierte Orientierungen aufgelöst und neue entwickelt werden müssen. Dies ist ein Prozess, der auf individuelle wie gesellschaftliche Transformation hindeutet.<sup>344</sup>

Die besondere Qualität dieser Welten liegt dabei auch in ihrem Verhältnis zur Imagination. In ihrer Gestaltung nähert sich die virtuelle Realität den Strukturen der Vorstellung an, insofern sie eine „Angleichung des Bildes an die Imagination“<sup>345</sup> ermöglicht. Inhalte, die zuvor lediglich gedacht werden konnten, werden sichtbar und öffentlich erfahrbar. Zugleich bleibt die Imagination selbst begrenzt, da sie keine eigentliche Überraschung hervorbringen kann. Erst durch die verstörenden Eingriffe in die von Jana entworfenen Welten entsteht eine Dynamik, die sie zwingt, auf unerwartete Entwicklungen zu reagieren und daraus zu lernen. Die von ihr geschaffene sekundäre Realität bleibt damit nicht nur Produkt ihrer Vorstellungskraft, sondern erweist sich als ein reflexiver Erfahrungsraum, in dem Jana mit den Grenzen ihrer eigenen Imagination konfrontiert wird und gerade durch unerwartete Entwicklungen Lern- und Transformationsprozesse angestoßen werden.

Eine besonders markante Form der Verschränkung beider Realitätsebenen ist im Umgang mit dem Tod wahrnehmbar. Innerhalb der alternativen Welten verliert dieser einen Großteil seiner Endgültigkeit. Programmatisch wird er als „Illusion“ bezeichnet. Innerhalb der alternativen Welten verliert der Tod einen Großteil seiner Endgültigkeit und wird explizit als „Illusion“ beschrieben. Zwar bleibt er innerhalb einer einzelnen Welt nicht folgenlos – eine Rückkehr in diese ist nicht möglich –, doch im Gesamtsystem der Welten bleibt er in gewisser Weise rückgängig zu machen. Es entsteht damit eine Struktur, die zwischen endgültigem Verlust und erneuter Verfügbarkeit vermittelt.

---

<sup>344</sup> Vgl. Bock et al. 2024, S. 30.

<sup>345</sup> Wiesing 2022, S. 13.

Diese Verschiebung verändert auch die Bewertung von Gewalt und Verantwortung. Für viele verliert das Töten an Gewicht, da es nicht mehr notwendig als irreversibel erfahren wird. Jana hingegen reflektiert diese Differenz kritisch und hält daran fest, dass die Ausführung einer Handlung nicht mit ihrer bloßen Vorstellung gleichzusetzen ist und moralische Konsequenzen impliziert. Die digitale virtuelle Realität erweitert damit den Erfahrungsraum, indem sie existenzielle Grenzerfahrungen modifiziert und verfügbar macht. Wie in der Forschung hervorgehoben wird, ist der „kalkulierte Tod [...] revidierbar, wiederholbar und unterliegt damit nicht den Bedingungen der Einmaligkeit des realen Lebens“<sup>346</sup>. Dadurch werden Erfahrungen zugänglich, die über die natürlichen Bedingungen menschlicher Existenz hinausgehen und deren Grenzen sichtbar machen.

Die Wechselwirkungen zwischen den Realitätsebenen zeigen sich jedoch nicht nur auf der Ebene von Handlungsräumen und Imaginationen, sondern auch in der Frage nach der Verkörperung, die für Janas Selbstverhältnis zentral wird.

### **6.2.3 Körper zwischen den Welten – Verkörperung, Verlust und Wiederaneignung**

Jana lehnt ihren physischen Körper nicht ab, ist sich aber der Differenz zwischen ihrem realen und ihrem virtuellen Dasein sehr bewusst. Anders als viele andere nutzt sie die technischen Möglichkeiten nicht, um ihr digitales Selbst radikal zu optimieren. Zwar empfindet auch sie die alternativen Welten als angenehmer – dort „fühlt das Leben sich so viel besser an“<sup>347</sup> –, doch bleibt sie durch ihre Tätigkeit in der Primärwelt stärker an die Bedingungen körperlicher Existenz gebunden als die sogenannten Kapselmenschen.

Gerade darin liegt ein Beleg für ihren reflektierten Umgang mit der Situation. Jana entzieht sich den Unannehmlichkeiten der physischen Existenz nicht vollständig, sondern arrangiert sich mit ihnen. Dieser Umgang lässt sich als Teil eines Individuationsprozesses verstehen, in dem es darum geht, das eigene Gewordensein anzuerkennen und nicht ausschließlich idealisierten Selbstentwürfen zu folgen. Ihre Situation macht jedoch deutlich, dass der Körper nicht beliebig verfügbar ist. Der Leib zeigt Grenzen, Abhängigkeiten und Voraussetzungen auf, die sich nicht einfach umgehen lassen.<sup>348</sup> Die virtuelle Realität hebt diese Bedingungen nicht auf, sondern lässt sie im Kontrast umso deutlicher hervortreten. Sie ermöglicht nicht die Aufhebung, sondern die Reflexion dieser Grenzen.

---

<sup>346</sup> Krüger 2019, S. 69.

<sup>347</sup> Poznanski 2024, S. 12.

<sup>348</sup> King 2013, S. 188.

Wie zentral dieser Bezug bleibt, äußert sich besonders drastisch, als Janas physischer Körper verschwindet. Obwohl sie weiterhin Wahrnehmungen innerhalb der virtuellen Umgebung hat, gerät ihr Selbstgefühl ins Wanken. Sie beschreibt diesen Moment als einen Zustand, in dem „es plötzlich so [ist], als hätte [sie] die Verbindung zu [sich] selbst verloren“<sup>349</sup>. Auffällig ist, dass die Sinneseindrücke nicht abbrechen, denn sie spürt weiterhin Berührungen, und doch fehlt die Verankerung. Wahrnehmung allein reicht also nicht aus, um ein stabiles Selbstverhältnis aufrechtzuerhalten. Gerade hier wird deutlich, welche Rolle Verkörperung spielt. Sie ist jene Schnittstelle, an der Erfahrung greifbar wird und sich zwischen einem vorausliegenden Geschehen und dessen tatsächlicher Umsetzung vermittelt. Die virtuelle Existenz kann diese Funktion nicht vollständig ersetzen, sondern bleibt auf einen physischen Bezugspunkt angewiesen, selbst dann, wenn dieser scheinbar ausgeblendet ist.

Im weiteren Verlauf verschiebt sich Janas Verhältnis zu beiden Realitätsebenen nochmals. Die Erfahrung von Schmerz durch Folter innerhalb der sekundären Welt durchbricht die anfängliche Trennung zwischen digitaler und physischer Existenz. Was zunächst als klar getrennte Sphären erscheint, beginnt sich zu überlagern. Umso bedeutender wird schließlich die Rückkehr in den eigenen Körper, in der sich ihr Selbstverhältnis wieder stabilisiert. Janas Entwicklung lässt sich damit als ein Prozess beschreiben, der nicht in der Abkehr vom Körper mündet, sondern in einer erneuten Aneignung. Die virtuelle Erfahrung führt sie letztlich nicht weg von der physischen Realität, sondern zurück zu ihr, allerdings unter veränderten Vorzeichen. Besonders deutlich wird dies in Form des Kusses mit Tivon, eines Momentes unmittelbarer körperlicher Nähe, der eine Form von Wirklichkeit erfahrbar macht, die sich der Virtualität entzieht und ihr zugleich eine neue Bedeutung verleiht. „Echtes Leben“<sup>350</sup> meint sie in diesem Augenblick zu erkennen in ihrer Unvollkommenheit.

## **6.3 „Boy in a White Room“ – Zwischen Simulation und Selbstentwurf**

### **6.3.1 Ambivalente Realitäten und unsichere Verortung**

Vor dem Hintergrund der vollständigen Täuschung Manuels ließe sich die gesamte erzählte Wirklichkeit als Simulation und damit als sekundäre Realität beschreiben. Für die Analyse ist jedoch entscheidend, die Perspektive der Figur beizubehalten. Identitätsbil-

---

<sup>349</sup> Poznanski 2024, S. 145.

<sup>350</sup> Ebd., S. 427.

dung vollzieht sich schließlich als Prozess, in dem Wahrnehmung und Deutung schrittweise organisiert werden. Daher wird – wie bereits im Kapitel zur Produktion und Gestaltung des Raums – von der Situation vor der Entlarvung der Täuschung ausgegangen.

Die Ausgangssituation im weißen Raum aktiviert zunächst vertraute Deutungsmuster. Manuel fühlt sich an Computerspiele erinnert und beschreibt seine Wahrnehmung so, dass er „durch tausend Augen in die Außenwelt sehen“<sup>351</sup> kann. Damit ist er in doppelter Hinsicht eingeschlossen: physisch in einem Krankenhauszimmer und in einem medial vermittelten Wahrnehmungssystem. Dieses in topologischer Dimension „Drinnen“ ist für ihn mit Enge und Ausgeliefertsein verbunden, eine Erfahrung, die sich in einer späteren räumlichen Situation, im Haus der Raffays, wiederholt. Demgegenüber erscheint die Außenwelt als Gegenraum von Freiheit und Handlungsmöglichkeiten, bleibt jedoch zunächst nur medial zugänglich. Gerade diese Erwartung wird im weiteren Verlauf unterlaufen. Mit dem vermeintlichen Übergang in die Primärwelt erfüllt sich die erhoffte semantische Verschiebung nicht. Die Befreiung führt nicht zur Freiheit, sondern in eine neue Form der Abhängigkeit. Die Überschreitung der Grenze bleibt topographisch, ohne eine entsprechende Bedeutungsverschiebung zu erzeugen.

Parallel dazu eröffnet der Roman mehrere binäre Ordnungen, die jedoch instabil bleiben. Manuel konstatiert: „Ich bin nicht wirklich hier, wo auch immer hier ist“<sup>352</sup>, und verweist damit auf eine grundlegende Unsicherheit seiner eigenen Verortung zwischen körperlicher Existenz und mentaler Präsenz. Auch mit dem Begriff „virtuell“, den er auffällig häufig verwendet – für Räume, Gegenstände oder sogar Personen –, transportiert er weniger klare Bewertungen denn wiederkehrender Marker einer fragilen Wirklichkeitsgewissheit. Die Opposition von „echt“ und „virtuell“ wird im Roman nicht als feste Differenz eingeführt, sondern als Deutungsangebot sichtbar gemacht. So wird Manuel vor die Wahl gestellt, entweder in einer angenehmen Simulationswelt zu verbleiben oder sich einer als kalt beschriebenen Realität auszusetzen. Seine Entscheidung, „der Realität so nah wie möglich sein“<sup>353</sup> zu wollen, bringt ein Bedürfnis nach Unmittelbarkeit zum Ausdruck, selbst um den Preis von Schmerz und Unsicherheit.

Gerade hier offenbart sich jedoch ein zentrales Paradox: Was als unmittelbare Realität erscheint, ist selbst hochgradig vermittelt. In Anschluss an Ingolf U. Dalferth lässt sich festhalten, dass Selbst- und Weltverhältnisse grundsätzlich durch Vermittlungsprozesse geprägt sind. Eine unvermittelte Erfahrung bleibt letztlich unerreichbar. Die ver-

---

<sup>351</sup> Olsberg 2024, S. 20.

<sup>352</sup> Ebd., S. 24.

<sup>353</sup> Ebd., S. 38.



meintliche Realität unterscheidet sich daher weniger durch ihre „Echtheit“ als durch die Art ihrer medialen Organisation.<sup>354</sup> Die virtuelle Konstruktion zwingt Manuel dazu, sich unter extremen Bedingungen mit sich selbst auseinanderzusetzen. Identität entsteht hier nicht trotz, sondern gerade durch radikale Vermittlung. Diese Unsicherheit der Verortung verschärft sich weiter auf der Ebene des Körpers, der im Roman selbst zum zentralen Problem der Identitätsbildung wird.

### 6.3.2 Körperverlust und Selbstentwurf im medialen Raum

Während körperliche Erfahrung in „Full Dive“ und „Cryptos“ Teil des Wahrnehmungsrepertoires beider Realitätsebenen ist und eine stabilisierende Wirkung entfaltet hat, ist sie in „Boy in a White Room“ radikal fragmentiert. Im weißen Raum existiert Manuel zunächst ohne jede Empfindung. Körperlichkeit erscheint hier als entkoppelt oder aufgehoben. Erst mit der Rückkehr in den physischen Körper setzt eine überaus intensive, schmerzhaft Wahrnehmung ein, die den Körper nicht als Ressource, sondern als Belastung erfahrbar macht. Der künstliche Körper tritt zurück, während der biologische Körper als geschwächt, fremdbestimmt und auf technische Unterstützung angewiesen in Erscheinung tritt. Diese Konstellation lässt sich auch im Kontext adoleszenter Entwicklungsprozesse deuten. In der Adoleszenz wird die Ablösung von der Kindheit – vom kindlichen Körper, von vertrauten Beziehungen und bisherigen Welterfahrungen – häufig als qualvoller, bisweilen auch von Wut begleiteter Verlust erlebt.<sup>355</sup> Handlungsmacht entsteht unter diesen Bedingungen kaum aus dem Körper selbst, sondern aus medial vermittelten Systemen.

Eine Ausnahme bildet die simulierte Welt Mittel Erde. Dort erlebt Manuel eine Verbindung aus Wahrnehmung, Beweglichkeit und Wirksamkeit. Solche symbolischen Welten können – wie in der Forschung betont wird – das Bedürfnis nach Selbstwirksamkeit erfüllen.<sup>356</sup> Bei deren Erschaffung wird auf bereits vorhandene Erfahrungsbestände. Dies ermöglicht es den Nutzer\*innen, die Welt sowohl über körpernahes Erleben als auch über narrative und kulturelle Wissensbestände zu konstruieren, wie dies in ähnlicher Weise in der Primärwelt vonstattengeht.<sup>357</sup> Dass Manuel bereit ist, sich auf diese Welt einzulassen, macht die Attraktivität solcher nachvollziehbarer Erfahrungs-

---

<sup>354</sup> Vgl. Dalferth, Ingolf U.: Illusionen der Unmittelbarkeit. Über einen missverstandenen Modus der Lebenswelt. Tübingen: Mohr Siebeck 2022, S. 77.

<sup>355</sup> Vgl. King 2013, S. 198.

<sup>356</sup> Vgl. Baumgartner 2020, S. 43.

<sup>357</sup> Ebd., S. 355.

räume deutlich. Erst eine erkennbare Inkonsistenz – die als künstlich erkennbare Liebesbekundung einer Figur – führt zum Bruch. In diesem Moment kippt der allgemeine Zweifel in einen konkreten Zweifel am gesamten Realitätssystem, wodurch die Welt ihre Glaubwürdigkeit verliert.<sup>358</sup>

Besonders deutlich wird die Problematik der Körperbindung in der Spiegel-Szene: „Als ich in den Spiegel schaue, erschrecke ich. Das Gesicht, das mir entgegenblickt, kommt mir fremd vor.“<sup>359</sup> Trotz physischer Präsenz stellt sich kein Gefühl von Identität ein. Körper und Selbst fallen auseinander. Diese Entkopplung kulminiert in der späteren Existenz als technisches Wesen, als Manuel sich fragt, ob man denn einen Körper benötige, um ein Mensch zu sein. Die Antwort „Ich allein entscheide, wer ich sein will, und damit auch, wer ich bin – mit allen Konsequenzen“ verlagert Identität vollständig in den Bereich des Denkens und Entscheidens. Damit nähert sich der Roman einer Position an, die das Mentale gegenüber dem Körperlichen priorisiert. In posthumanistischen Perspektiven wird genau diese Verschiebung sichtbar: Kognition kann von ihrer biologischen Grundlage gelöst und in technische Systeme überführt werden.<sup>360</sup>

Gleichzeitig bleibt diese Entwicklung ambivalent. Der Körper verschwindet zwar als stabile Grundlage von Identität, doch an seine Stelle tritt keine neue Gewissheit. Vielmehr zeigt sich, dass auch ein rein geistig bestimmtes Selbst auf Vermittlung angewiesen bleibt. Die extreme Medialisierung macht sichtbar, was für moderne Identitätsprozesse generell gilt: Selbstverhältnisse entstehen immer weniger aus unmittelbarer Erfahrung, komplexe, technisch und kulturell vermittelte Strukturen treten dafür mehr in den Vordergrund.<sup>361</sup> Manuels Entwicklung führt daher nicht zu einer stabilen Identität, sondern legt offen, wie prekär Selbstgewissheit unter Bedingungen radikaler Vermittlung geworden ist.

#### **6.4 Zwischenfazit zu Wechselwirkungen zwischen primärer und sekundärer Realität**

Die vergleichende Analyse zeigt, dass die Bedeutung digitaler virtueller Räume für adoleszente Identitätsprozesse vor allem aus ihrem Zusammenspiel mit der jeweiligen Primärrealität hervorgeht. Beide Ebenen sind dabei nicht isoliert zu betrachten, sondern stehen in einem wechselseitigen Verhältnis, in dem Erfahrungen, Handlungsoptionen

---

<sup>358</sup> Ebd., S. 290.

<sup>359</sup> Olsberg 2024, S. 220f.

<sup>360</sup> Vgl. Rötzer 1998, S. 162.

<sup>361</sup> Vgl. Dalferth 2022, S. 23, 58.

und Deutungsmuster zirkulieren und transformiert werden. Die einzelnen Räume entfalten jeweils eigene Bedeutungspotenziale; besonders prägnant wird Identitätsbildung jedoch dort, wo Übergänge zwischen ihnen vollzogen und reflektiert werden.

In „Full Dive“ stabilisiert gerade die klare Differenz zwischen Spielwelt und Alltagsrealität diesen Austausch. Die virtuelle Umgebung fungiert als strukturierter Erfahrungsraum, dessen Regeln Orientierung bieten, während die Rückbindung an die Primärrealität eine Übertragung und Modifikation der gemachten Erfahrungen ermöglicht. Identitätsbildung vollzieht sich hier im wiederholten Wechsel zwischen beiden Ebenen. Demgegenüber verschiebt „Cryptos“ die Beziehung der Realitätsebenen grundlegend. Die Vielzahl alternativer Welten unterläuft eindeutige Grenzziehungen und erzeugt ein Nebeneinander unterschiedlicher Wirklichkeitsentwürfe, die nicht mehr hierarchisch geordnet sind. In diesem Kontext wird deutlich, dass „nicht einfach für ausgemacht gelten [darf], daß Virtualität immer Wirklichkeitsabklatsch bedeuten müsse“<sup>362</sup>. Die digitalen Räume sind nicht bloß abgeleitet, sondern wirken eigenständig an der Hervorbringung von Wirklichkeit mit. Die in den Welten auftretenden Störungen fungieren dabei als kommunikative Signale, die sowohl auf Brüche innerhalb der virtuellen Konstruktionen als auch auf gesellschaftliche Krisen verweisen. Identitätsbildung entsteht folglich aus einem reflexiven Umgang mit konkurrierenden Wirklichkeitsangeboten. In „Boy in a White Room“ wird das Verhältnis der Ebenen schließlich radikal problematisiert. Die fehlende Verlässlichkeit von Unterscheidungen führt dazu, dass die Orientierung zwischen den Realitäten selbst unsicher wird. Damit entfällt eine zentrale Voraussetzung für den Austausch zwischen den Ebenen. Wo Differenzen nicht mehr eindeutig erfahrbare sind, geraten auch Prozesse der Selbstverortung ins Wanken. Identitätsbildung erfolgt hier unter Bedingungen epistemischer Instabilität.

Übergreifend lässt sich festhalten, dass Identität in allen drei Romanen aus der Verschränkung von Erfahrungen hervorgeht, die an unterschiedliche Realitätsebenen gebunden sind. Diese Verschränkung bleibt jedoch auf körperlich fundierte Wahrnehmungsstrukturen angewiesen, denn Raum wird, wie Krüger betont, als „soziale Erfahrung von Grenzen und Bewegungen unseres Körpers“ konstituiert, die „für menschliche Identität“<sup>363</sup> grundlegend ist. Auch digitale Räume greifen auf diese Strukturen zurück, indem sie sie simulieren, variieren oder gezielt irritieren.

---

<sup>362</sup> Welsch 1998, S. 200.

<sup>363</sup> Krüger 2019, S. 41.

Digitale virtuelle Welten erscheinen damit weder als bloße Gegenräume noch als einfache Erweiterungen der Alltagsrealität. Ihre spezifische Funktion liegt vielmehr darin, Differenzen zwischen verschiedenen Wirklichkeitsordnungen erfahrbar zu machen und deren Wechselwirkungen zu organisieren. Identitätsbildung vollzieht sich folglich im Spannungsfeld dieser Ebenen, vorausgesetzt, dass ihre Unterscheidbarkeit zumindest partiell erhalten bleibt und Übergänge zwischen ihnen möglich sind.

## 7 Conclusio

Die vorliegende Arbeit ging von der These aus, dass digitale virtuelle Räume in Adoleszenzromanen spezifische Möglichkeiten der Identitätssuche eröffnen, indem sie ein authentisches Erleben jenseits physischer Grenzen ermöglichen und – abhängig von ihrer narrativen Gestaltung – als produktive Entwicklungsräume fungieren können. Die durchgeführte Analyse der drei Romane bestätigt diese Annahme, differenziert sie jedoch zugleich in entscheidender Weise aus.

Im Zentrum stand zunächst die Frage, wodurch sich digitale virtuelle Räume gegenüber nicht-virtuellen Räumen im Kontext der Identitätssuche auszeichnen. Dabei zeigt sich, dass ihr spezifisches Potenzial vor allem in der Verschränkung von gesteigerter Erfahrungsintensität, erhöhter Handlungsmacht und struktureller Offenheit liegt. Die technisch erzeugte Immersion ermöglicht eine sinnlich dichte Erfahrung, die der Primärwelt nahekommt oder diese sogar übersteigt, während zugleich Handlungsräume entstehen, die die über physische Begrenzungen hinausgehen.

Ein zentraler Aspekt ist dabei ihr ludischer Charakter, der nicht auf klassische Computerspielwelten beschränkt bleibt, sondern sich auch in spielähnlichen Strukturen wie Rätseln, Aufgaben oder questartigen Abläufen manifestiert, wie sie ebenso in „Cryptos“ und „Boy in a White Room“ angelegt sind. In diesem Sinne bestätigen die untersuchten Texte die Annahme, dass insbesondere spielerische Modi der Weltaneignung es ermöglichen, im Modus des „Ich kann“ handelnd tätig zu werden und Kontingenz aktiv zu strukturieren.<sup>364</sup> Digitale Räume erweisen sich damit als Erfahrungsräume, in denen Unsicherheit nicht nur reflektiert, sondern praktisch bearbeitet werden kann.

Diese Potenziale entfalten sich jedoch nicht unabhängig von bestimmten Bedingungen. Als zentral erweist sich der Grad der Selbstsozialisation der Figuren. In allen drei

---

<sup>364</sup> Vgl. Baumgartner 2020, S

Romanen verliert „Alleinvertretungsanspruch der älteren Generationen“<sup>365</sup>, die jüngere anzuleiten und zu prägen, deutlich an Verbindlichkeit und Reichweite, nicht zuletzt im Zuge medialer und kultureller Dynamiken. Die Protagonistinnen und Protagonisten sind daher in hohem Maße auf eigene Deutungs- und Entscheidungsleistungen angewiesen. Während Jess diese Selbststeuerung weitgehend freiwillig und explorativ vollzieht, wird sie bei Jana durch äußere Krisen angestoßen und bei Manuel unter Bedingungen gezielter Manipulation erzwungen.

Ein weiterer entscheidender Faktor liegt in der Transparenz bzw. Intransparenz der Realitätsebenen. Je klarer das Verhältnis von primärer und sekundärer Realität erkannt wird, desto produktiver lassen sich virtuelle Räume nutzen. Jess' bewusstes Eintreten in die Spielwelt ermöglicht eine reflektierte Nutzung als Erfahrungsraum, während Janas zunehmende Verunsicherung und Manuels radikale Täuschung zu Desorientierung und existenzieller Verunsicherung führen. Damit wird deutlich, dass nicht allein die Existenz virtueller Räume, sondern vor allem ihre epistemische Durchdringung über ihr Entwicklungspotenzial entscheidet.

Darüber hinaus ermöglichen digitale Räume spezifische Formen existenzieller Grenzerfahrung. In allen drei Romanen werden die Figuren mit Situationen konfrontiert, die Erfahrungen von Risiko, Verlust und Transformation verdichten. Identitätsbildung erscheint dabei, im Anschluss an Freese, als Prozess, der die Aufgabe bisheriger Selbstentwürfe voraussetzt, um neue Formen von Selbstverhältnis hervorzubringen.<sup>366</sup> Digitale Räume intensivieren diese Dynamik, indem sie Gefährdungsszenarien erzeugen, die zwischen Simulation und realer Konsequenz oszillieren.

Hinzu kommt, dass sie Räume der Erprobung von Verantwortung und Entscheidungsfähigkeit eröffnen. Die Figuren werden in Situationen geführt, in denen sie unter verdichteten Bedingungen handeln müssen und ihre Entscheidungen unmittelbare Konsequenzen tragen. In diesem Zusammenhang lässt sich mit Mead betonen, dass insbesondere regelgeleitete Spielformen zur Internalisierung sozialer Strukturen beitragen, während – wie Baumgartner hervorhebt – der „Eindruck von Handlungsmacht [...] durch die konkret-sinnliche Erfahrung eigener Erfolge und Misserfolge“<sup>367</sup> geprägt wird. Digitale Räume werden so zu verdichteten Handlungsräumen sozialer und ethischer Bewährung.

---

<sup>365</sup> Ferchhoff 2011, S. 65.

<sup>366</sup> Vgl. Freese 1971, S. 145.

<sup>367</sup> Baumgartner 2020, S. 46.

Der häufig betonte Aspekt des Eskapismus relativiert sich vor diesem Hintergrund. Zwar erfüllen digitale Medien, gerade in der Adoleszenz, ein Bedürfnis nach bewusstem „Abtauchen“<sup>368</sup>, doch zeigt die Analyse, dass dieser Rückzug keineswegs ausschließlich kompensatorisch wirkt. Vielmehr kann er, im Sinne einer „Lust an einer Realitätserweiterung“<sup>369</sup>, produktive Entwicklungsprozesse anstoßen. Digitale virtuelle Räume erscheinen damit weniger als Gegenwelt denn als Erweiterung von Erfahrungs- und Möglichkeitsdimensionen.

Damit rückt schließlich das Zusammenspiel von primärer und sekundärer Realität in den Fokus. Dieses erweist sich in allen drei Romanen als konstitutiv für die Identitätsbildung. Immersive Technologien „öffnen eine Tür“<sup>370</sup>, durch die nicht nur ein anderer Raum betreten, sondern auch auf die Primärwelt zurückgewirkt werden kann. Die in virtuellen Kontexten gemachten Erfahrungen bleiben nicht isoliert, sondern werden – je nach Konstellation – in die Alltagswelt übertragen, spiegeln diese kritisch oder problematisieren ihre Wahrheitsansprüche. Besonders deutlich wird dies an der engen Koppelung von virtueller und physischer Verkörperung, die den Transfer von Erfahrungen erleichtert.

Darüber hinaus wird sichtbar, dass die dargestellten Transformationsprozesse nicht allein individuelle Entwicklungsverläufe betreffen, sondern zugleich in größere gesellschaftliche Dynamiken eingebettet sind. Der virtuelle Raum erscheint nicht mehr als bloß vorgegebene Struktur, sondern als Möglichkeitsraum, der, im Anschluss an Krüger und Flusser, eine Vielzahl alternativer Weltentwürfe eröffnet, die potenziell ins Wirkliche übergehen können.<sup>371</sup> In diesen Räumen werden nicht nur individuelle Rollen erprobt, sondern auch solche, die mit gesellschaftlicher Veränderung verknüpft sind. Identitätsbildung steht damit in engem Zusammenhang mit der Übernahme neuer Verantwortlichkeiten, die aus wachsender Einsicht und Reife hervorgehen.

Die krisenhafte Phase der Adoleszenz erweist sich dabei als notwendige Voraussetzung, um den Übergang von Unmittelbarkeit zu reflektierter Selbst- und Weltbeziehung zu vollziehen. In diesem Sinne spiegeln die analysierten Romane, nicht zuletzt als dystopische Near-Future-Erzählungen, zentrale Gegenwartsfragen und greifen gesellschaftliche Transformationsprozesse auf, wodurch sie an die Tradition jugendkultureller Gegenbewegungen anschließen.

---

<sup>368</sup> Hackenbruch 2005, S. 95.

<sup>369</sup> Ebd., S. 125.

<sup>370</sup> Ammann 2002, S. 27.

<sup>371</sup> Vgl. Krüger 2019, S. 58.

Digitale virtuelle Räume sind somit weder bloße Fluchträume noch vollständig autonome Gegenwelten. Ihre Bedeutung entfaltet sich vielmehr im relationalen Gefüge beider Realitätsebenen. Sie bilden experimentelle Handlungsräume, Reflexionsräume und Transformationsräume zugleich, in denen Identität unter spezifisch medialen Bedingungen ausgehandelt wird.

Abschließend lässt sich festhalten, dass digitale virtuelle Räume als zentrale Schauplätze adoleszenter Selbstvergewisserung inszeniert werden, deren produktives Potenzial jedoch an bestimmte Voraussetzungen gebunden ist: an den Grad der Selbstsozialisation, die Transparenz der Realitätsebenen, die Form der Verkörperung, die narrative Ausgestaltung der Räume sowie die Möglichkeit zur aktiven Teilhabe. In dieser Perspektive erscheinen sie als Ausdruck einer Gegenwart, in der Identitätsbildung zunehmend in medial vermittelten Kontexten stattfindet.

Für die Forschung ergibt sich daraus die Notwendigkeit, digitale Räume nicht länger nur als thematisches Motiv, sondern als strukturierende Kategorie literarischer Adoleszenzdarstellungen zu begreifen. Weiterführende Untersuchungen könnten insbesondere die Rolle von Körperkonzepten, Fragen epistemischer Verunsicherung sowie die Wechselwirkungen zwischen medialen und gesellschaftlichen Transformationsprozessen vertiefen. Ebenso erscheint eine stärkere interdisziplinäre Verknüpfung mit medien-, kultur- und sozialwissenschaftlichen Ansätzen vielversprechend.

## 8 Literaturverzeichnis

### 8.1 Primärtexte

Olsberg, Karl: *Boy in a White Room*. Bindlach: Loewe-Taschenbuch <sup>5</sup>2024.

Poznanski, Ursula. *Cryptos*: Loewe-Taschenbuch, 2024.

Scheweling, Nina: *Full Dive*. Glaubst du wirklich, es ist nur ein Spiel? Frankfurt am Main: Fischer Sauerländer 2024.

### 8.2 Sekundärliteratur

Ammann, Daniel: Virtuelle Erlebnisräume. Eintauchen in die Anderswelt. In: *Infos und Akzente* 9 (2002), H. 2, S. 23–27.

Baumgartner, Robert: *Sinn(es)-Welten. Die Wirkungsästhetik von Computerspielwelten*. München: Springer VS 2020.

Bieker, Nadine: *Erzählanfänge und Erzählschlüsse im Adoleszenzroman*. Berlin: Peter Lang 2019.

Bittner, Christian: *Literarizität und Komplexität der Jugendliteratur zur Jahrtausendwende*. Frankfurt am Main: Peter Lang 2012.

Bock, Karin et al. (Hgg.): *Pädagogische Institutionen des Jugendalters in der Krise*. Wiesbaden: Springer VS 2024.

Böder, Tim et al. (Hgg.): *Stilbildungen und Zugehörigkeit. Materialität und Medialität in Jugendszenen*. Wiesbaden: Springer VS 2019.

Conrad, Maren: *The Quantified Child*. Zur Darstellung von Adoleszenz unter den Bedingungen der Digitalisierung in der aktuellen Kinder- und Jugendliteratur. In: Hauptmann, Kilian, Martin Hennig und Hans Krah (Hgg.): *Narrative der Überwachung: Typen, mediale Formen und Entwicklungen*. Berlin: Peter Lang 2020, S. 87-114.

Conrad, Maren: *Gamification, Workification, Technification*. Zum Verhältnis von Spiel, Technik und Arbeit als Angstfigur in dystopischen Adoleszenznarrativen der Kinder- und Jugendliteratur. In: Caroline Roeder und Christine Lötscher (Hgg.): *Das ganze Leben—Repräsentationen von Arbeit in Texten über Kindheit und Jugend*. Berlin/Heidelberg: Springer 2022, S. 319-332.

Dalferth, Ingolf U.: *Illusionen der Unmittelbarkeit. Über einen missverstandenen Modus der Lebenswelt*. Tübingen: Mohr Siebeck 2022.

Dünne, Jörg, Stephan Günzel: *Raumtheorie. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften*. Frankfurt am Main: Suhrkamp <sup>7</sup>2012.

Ette, Ottmar: *TransArea: Eine literarische Globalisierungsgeschichte*. Berlin/Boston: De Gruyter 2012.

Ferchhoff, Wilfried: *Jugend und Jugendkulturen im 21. Jahrhundert. Lebensformen und Lebensstile*. 2., aktual. und überarb. Aufl. Wiesbaden: Springer VS 2011.



- Freese, Peter: Die Initiationsreise: Studien zum jugendlichen Helden im modernen amerikanischen Roman. Neumünster: Karl Wachholtz 1971.
- Gansel, Carsten: Adoleszenz und Adoleszenzroman als Gegenstand literaturwissenschaftlicher Forschung. In: Zeitschrift für Germanistik 14 (2004) H. 1, S. 130-149.
- Gansel, Carsten: Zwischenzeit, Grenzüberschreitung, Störung – Adoleszenz und Literatur. In: Gansel, Carsten, Pawel Zimniak: Zwischenzeit, Grenzüberschreitung, Aufstörung. Heidelberg: Universitätsverlag Winter 2011, S. 15-48.
- Gansel, Carsten: Adoleszenzkrisen und Aspekte von Störung in der deutschen Literatur um 1900 und um 2000. In: Gansel, Carsten, Pawel Zimniak: Zwischenzeit, Grenzüberschreitung, Aufstörung. Heidelberg: Universitätsverlag Winter 2011, S. 261-288.
- Göppel, Rolf: Das Jugendalter. Entwicklungsaufgaben. Entwicklungskrisen. Bewältigungsformen. Stuttgart: Kohlhammer 2005.
- Gropp, Petra: Szenen einer Schrift. Medienästhetische Reflexionen in der literarischen Avantgarde nach 1945. Bielefeld: transcript 2006.
- Günzel, Stephan. Raum: eine kulturwissenschaftliche Einführung. 3. aktual. Aufl. Bielefeld: transcript 2020.
- Haar, Rebecca: Simulation und virtuelle Welten. Theorie, Technik und mediale Darstellung von Virtualität in der Postmoderne. Bielefeld: transcript 2019.
- Hackenbruch, Tanja. Menschen im medialen Wirklichkeitstransfer: Eine theoretische Betrachtung der Versetzung der Rezipienten in die durch die Medien geschaffene Wirklichkeit. Diss., Philosophisch-historische Fakultät der Universität Bern 2005.
- Hallet, Wolfgang, Birgit Neumann (Hgg.): Raum und Bewegung in der Literatur. Die Literaturwissenschaften und der Spatial Turn. Bielefeld: transcript 2009.
- Hendryk, Ewa: Zum Thema des Technologiemißbrauchs in den Romanen von Ursula Poznanski. In: Gansel, Carsten, Anna Kaufmann, Monika Hernik u.a. (Hgg.): Kinder- und Jugendliteratur heute. Göttingen : V&R unipress 2022, S. 227-236.
- Hipfl, Brigitte, Elisabeth Klaus, Uta Scheer (Hgg.): Identitätsräume. Nation, Körper und Geschlecht in den Medien. Eine Topografie. Bielefeld: transcript 2004.
- Hoffmann, Gerhard: Raum, Situation, erzählte Wirklichkeit: Poetologische und historische Studien zum englischen und amerikanischen Roman. Stuttgart: JB Metzler 1978.
- Hollerweger Elisabeth, Anna Stemmann: Digitale Räume als Realitätsupgrade. Zur Raumsemantik in Poznanskis „Cryptos“ (2020) In: Der Deutschunterricht. - Hannover: Friedrich 75: 2023, H. 2, S. 44-53.
- Jakobi, Stefanie: Von bösen Computern und virtuellen Welten – Inszenierungen digitaler Medien in zeitgenössischer Jugendliteratur. In: Meyer, Anne-Rose (Hg.): Internet – Literatur – Twitteratur. Erzählen und Lesen im Medienzeitalter. Perspektiven für Forschung und Unterricht. Berlin: Peter Lang 2019, S. 107-124.
- Kalteis, Nicole: Strich Punkt. Bewegung und Geschwindigkeit im Adoleszenzroman, unv. Diss. Universität Wien 2017.
- King, Vera: Die Entstehung des Neuen in der Adoleszenz. Wiesbaden: Springer VS 2013.

Krämer, Sybille: Was haben die Medien, der Computer und die Realität miteinander zu tun? In: Sybille Krämer (Hg.): Medien, Computer, Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1998, S. 9-26.

Krause, Johannes: „(A)m liebsten würde ich selbst dort leben“. Die virtuell erschaffene Idylle und ihre Funktionen in jugend-medialen Endzeitszenarien am Beispiel von Ursula Poznanskis Roman „Cryptos“ (2020) sowie des Videospiels „The Talos Principle“ (Croteam 2014). In: Idyllen und Sehnsuchtsorte in der Kinder- und Jugendliteratur und in Kinder- und Jugendmedien. Fachwissenschaftliche Analysen und fachdidaktische Modellierungen. Weinheim: Beltz Juventa 2024, S. 293-308.

Krüger, Oliver: Virtualität und Unsterblichkeit. Gott, Evolution und die Singularität im Post- und Transhumanismus. Rombach: Freiburg im Breisgau 2019.

Lackner, Thomas: Computerspiel und Lebenswelt. Kulturanthropologische Perspektiven. Bielefeld: transcript 2014.

Lexe, Heidi: Türe zu. Fenster auf. Das Kinderzimmer als kinder- und jugendliterarischer Raum. In: Roder, Caroline (Hg.): Topographien der Kindheit. Literarische, mediale und interdisziplinäre Perspektiven auf Orts- und Raumkonstruktionen. Bielefeld: transcript 2014, S. 160-166.

Lotman, Jurij M.: Die Struktur literarischer Texte. Übersetzt von Rolf-Dietrich Keil. Wilhelm Fink: München <sup>4</sup>1993.

Martínez, Matías; Michael Scheffel: Einführung in die Erzähltheorie. 11., überarb. und aktual. Aufl. München: Beck 2019.

Michel, Hannah, Lisa Rettinger, Raffaella Rettinger (Hgg.): Auf den Kopf gestellt. Interdisziplinäre Betrachtungen der Trickster-Figur. Baden-Baden: Rombach Wissenschaft 2024.

Pfennig, Daniela: Parallelwelten. Raumkonzepte in der fantastischen Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart. Baden-Baden: Tectum 2013.

Rössel, Julia: Unterwegs zum guten Leben? Raumproduktionen durch Zugezogene in der Uckermark. Bielefeld: transcript 2014.

Rötzer, Florian: Vom zweiten und dritten Körper oder: Wie es wäre, eine Fledermaus zu sein oder einen Fernling zu bewohnen? In: Sybille Krämer (Hg.): Medien, Computer, Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1998, S. 152-168.

Schmidt, Christian: Stadt, Raum und Gesellschaft: Henri Lefebvre und die Theorie der Produktion des Raumes. 2. Aufl. Stuttgart: Franz Steiner 2010.

Schniz, Genre und Videospiel. Einführung in eine unmögliche Taxonomie. Wiesbaden: Springer VS 2020.

Schreier, Margrit: Realität, Fiktion, Virtualität. Über die Unterscheidung zwischen realen und virtuellen Welten. In: Bente, Gary, Nicole C. Krämer, Anita Peterson (Hgg.): Virtuelle Realitäten. Göttingen: Hogrefe 2002.

Stemmann, Anna: Räume der Adoleszenz. Deutschsprachige Jugendliteratur der Gegenwart in topographischer Perspektive. Berlin: JB Metzler 2019.

Ströker, Elisabeth: Philosophische Untersuchungen zum Raum. Habilitationsschrift, Philosophische Fakultät der Universität Hamburg: 1965.

Ströhl, Andreas: Medientheorien. Grundwissen und Geschichte. 2., aktual. und erw. Aufl. München: UVK 2024.

Vattimo, Gianni, Wolfgang Iser (Hgg.): Medien-Welten. Wirklichkeiten. München: Wilhelm Fink 1998.

Iser, Wolfgang: „Wirklich“. Bedeutungsvarianten – Modelle – Wirklichkeit und Virtualität. In: Sybille Krämer (Hg.): Medien, Computer, Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1998, S. 169-212.

Wiesing, Lambert: Virtuelle Realität. Die Angleichung des Bildes an die Imagination. In: Höfler, Carolin, Philipp Reinfeld (Hgg.): Mit weit geschlossenen Augen. Virtuelle Realitäten entwerfen. Paderborn: Brill Fink 2022, S. 13-29.

Wurzer, Jörg: Realität und virtuelle Welten. Philosophie für eine High-Tech-Gesellschaft. Essen: Die Blaue Eule 1997.

### **8.3 Internetquellen**

Schmidt, Diana: Dystopien – eine Alternative zur Fantasy? In: KinderundJugendmedien.de. Wissenschaftliches Portal für Kindermedien und Jugendmedien. Erstveröffentlichung: 09.12.2021, <https://www.kinderundjugendmedien.de/?view=article&id=6007:dystopien-eine-alternative-zur-fantasy&catid=104:literaturgeschichte> (Zugriff: 05.04.2026)

Schmitt, Wolfgang M.: Kritik & Analyse zu: Bin ich ein NPC? Free Guy. In: Die Filmanalyse, <https://www.youtube.com/watch?v=JP52fvTBtjY> (Zugriff: 05.04.2026)