

II.A.2.26

Erzählende Literatur

Tonio Schachinger: „Echtzeitalter“ – Einen modernen Bildungsroman erschließen

Martina Bernhardt und Moritz Kienast



© RAABE 2025

© mochisu/Adobe Stock

Was entsteht, wenn man versucht, ein Computerspiel in Literatur zu verwandeln? Im Falle des österreichischen Autors Tonio Schachinger ist es der mit dem Deutschen Buchpreis ausgezeichnete Roman „Echtzeitalter“: Als Schul-, Coming-of-Age- und Entwicklungsroman kann er gleichzeitig als Beispiel moderner Gegenwartsprosais und in einer Traditionslinie seines Genres gelesen werden. Diesen beiden Tendenzen nachzuspüren, aber auch ganz grundsätzliche Techniken der Narration und Erzählgestaltung zu erschließen ist zentrales Ziel dieser Reihe.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe: ab Klasse 10

Dauer: 12 Unterrichtsstunden + LEK

Kompetenzen: 1. Lesen: Einen Roman erschließen und verstehen; 2. Analysieren und Interpretieren: Methoden und Fachbegriffe zur Analyse und Interpretation epischer Texte anwenden; 3. Medienkompetenz: unterschiedliche Medien zur Recherche, Präsentation und produktiven Interpretation nutzen

Thematische Bereiche: moderner Bildungsroman, Gegenwartsliteratur, Jugendliteratur

Zusätzlich benötigt: Roman „Echtzeitalter“, ISBN: 978-3-499-01011-8

Auf einen Blick

1.–3. Stunde

Thema: Zugänge zum Roman finden

M 1 **Das Marianum – Hogwarts oder Hölle?** / Zugänge zum zentralen Oraman gewinnen und dessen Funktion beschreiben (GA, UG)

M 2 **Wien als Schauplatz – „Gott sei Dank erzählen Orte keine Geschichten“?** / Wien als landschaftliche und soziale Kulisse erkunden (GA, UG)

Benötigt:

- Digitales, der Lerngruppe gemeinsames Dokument oder digitale Pinnwand für Dokumentation und Glossar
- Internetzugang und digitale Endgeräte

4.–6. Stunde

Thema: Die Figuren des Romans

M 3 **Figurenkonzeption und -konstellation I – Ist Till (k)ein Außenseiter?** / Die Figur Till und seine Position im Marianum erschließen (GA, PA)

M 4 **Figurenkonzeption und -konstellation II – Till und seine Beziehung zu anderen Figuren** / Tills Verhältnis zu seiner Familien- und Freundeskreis untersuchen (GA)

M 5 **Schwarze Pädagogik: Der Dolinar und seine Erziehungspraxis – Heiligt der Zweck die Mittel?** / Tills Bildungserfahrung diskutieren (PA)

Hausaufgabe: Ggf. Wiederholung und Transfer von Grundbegriffe der Erzählgestaltung

Benötigt:

- Die Tabelle in ZM 1 für die Bearbeitung von M 5
- Internetzugang und digitale Endgeräte
- Digitale Pinnwand (je nach Kurs individuell für einzelne Gruppen)

7.–9. Stunde

Thema: Erzähltechniken und das Genre des Romans

M 6 **Das Erzählverhalten in „Echtzeitalter“ untersuchen – Ein moderner Bildungsroman** / Die Erzählgestaltung des Romans analysieren (PA, GA)

M 7 **Die Zeitgestaltung im Roman untersuchen – ECHT – ZEIT – ALTER** / Die Zeitgestaltung des Romans analysieren (GA)

M 8 **Seitenhiebe und Komik – Gesellschaftskritik mit Schmäh** / Gesellschaftskritische Aspekte des Romans untersuchen (PA, GA)

Hausaufgabe: M 9, Aufgabe 1 und 2

Benötigt:

- Digitale Endgeräte und Internetzugang
- Ggf. das Basistraining in ZM 3 und ZM 4



10. Stunde

Thema: Die Sprache in „Echtzeitalter“

M 9 Österreichisches Deutsch / Dialekt / Teutonismen / Jugend- und Computersprache – Das Ringen um die Sprache / Merkmale des österreichischen Deutschs ermitteln; die Verwendung und Bewertung anderer Sprachformen im Roman untersuchen (PA)

Hausaufgabe: Den Podcast anhören und erschließen in Vorbereitung auf M 11

11./12. Stunde

Thema: Das Thema „Gaming“ im Roman

M 10 Computerspiel vs. Buch – „Entweder man liest gerne oder man spielt gerne Games. So oder so verpasst man nichts.“ / Die Computerspiel- vs. Buchkultur im Roman untersuchen (GA, UB)

M 11 Ein in Literatur verwandeltes Computerspiel? / Aspekte von Computerspielästhetik im Roman beleuchten (PA)

Benötigt:

- Digitale Endgeräte und Internetzugang

LEK

Thema: Die Vater-Sohn-Beziehung – Ein harmonisches Verhältnis? / Einen Textauszug aus dem Roman interpretieren

Minimalplan

Bei geringerem Zeitkontingent kann die Reihe um **M 2**, **M 9** und **M 11** verkürzt werden. Auch ist es möglich, innerhalb der Materialien einzelne Aufträge zu überspringen. Dazu zählen etwa Aufgaben zu kreativen Schreiben bzw. solche, die Zwischenschritte darstellen. Die konkreten Möglichkeiten sind in den jeweiligen didaktischen Anmerkungen zu den einzelnen Materialien ausgewiesen.

Zusätzlich im Online-Archiv bzw. in der ZIP-Datei

ZM1_M5_Tabelle

Raster zur Erarbeitung der Fragestellung „Der Dolinar und seine Erziehungspraxis – Heiligt der Zweck die Mittel?“

ZM2_Erwartungshorizont_M4

Mögliche Erwartungshorizonte zum Material M 4 (Mindmaps)

ZM3_M6_Basistraining

Basistraining zur Auffrischung der Analyse des Erzählverhaltens

ZM4_M7_Basistraining

Basistraining zur Auffrischung der Analyse der Zeitgestaltung



Das Marianum – Hogwarts oder Hölle?



Das Theresianum, ein Traditionsgymnasium in Wien, dem das Marianum nachempfunden ist. Wikipedia, gemeinfrei

Aufgaben

1. Laut einer internationalen Architektenvereinigung gilt insbesondere mit Blick auf Gebäude von Bildungseinrichtungen:

„Die gebaute Umwelt ist der Rahmen für alles menschliche Handeln und alle Interaktion, sie durchdringt alles, wir geben ihr Form und sie prägt uns.“

Quelle: <https://bak.de/qualitaet-und-baukultur/veranstaltungen-und-projekte/architektur-moent-schule/> [letzter Abruf: 11.06.2025].

Was macht Ihre Schule als Ort für Sie aus? Benennen Sie die Orte oder Räume Ihrer Schule, die Sie mit mindestens vier der folgenden Begriffe assoziieren (ergänzen Sie ggf. Begriffe, die Ihnen hier fehlen):

Lernen – Spaß – Geheimnis – Angst – Spiel – Rückzugsort – Regeln – Regelbruch

2. Untersuchen Sie das erste Kapitel unter Einbeziehung der gefundenen Schlagworte.
 - a) Arbeiten Sie heraus, welche Erwartungen an die Schule bei den „zukünftigen Marianisten“ beim Besuch geäußert werden, und überprüfen Sie, inwieweit diese eingehalten werden.
 - b) Beschreiben Sie, welche Erwartungen beim Leser aufgrund dieser Beschreibung des Marianums für die folgende Handlung entstehen.

Erwartung	Tatsache

3. Der typische Marianist: Lesen Sie Kapitel 2, S. 10 und Kapitel 22, S. 145/146. Verfassen Sie auf Grundlage dieser Auszüge und gegebenenfalls weiterer Anhaltspunkte einen Steckbrief für den typischen Marianisten.



2. Wahlaufgabe/Gruppe B: Wiener Köpfe und Lebensart

Beschreiben Sie die Darstellung der Wiener (Charakter, Gewohnheiten usw.) sowie die Wirkung ihrer detaillierten Beschreibung.

- Lesen Sie dafür zunächst Kapitel 3. Unterscheiden Sie grob in eigenen Worten die dort aufgeführten Personen und Personengruppen.
- Diskutieren Sie, in welchem Verhältnis Till zu den beschriebenen „Sonderling“ steht und ob bzw. inwieweit auch er ihnen zugeordnet werden kann.

3. Erörtern Sie, ob bzw. inwieweit der Roman auf Wien als Ort angewiesen ist.

- Überlegen Sie dafür, zunächst, wie er an einen anderen Ort versetzt aussehen könnte.
- Ergänzen Sie Aspekte von Wien, die abgesehen von Ortsbenennungen und den Wienern noch zu berücksichtigen wären.



© iStock/Adobe Stock

M 3



Figurenkonzeption und -konstellation I – Ist Till (k)ein Außenseiter?

Till Kokorda wird als unauffälliger, aber markanter Sonderling dargestellt. Die Figur changiert zwischen dem „klassischen“ Außenseiter und dem selbst gewählten Individualisten. Im elitären und repressiven Umfeld seiner Schule bleibt Till der Sonderling und Außenseiter, während er in seinem digitalen Leben als Aufsteiger in „den Spielplan of Empires II“ gilt.

Aufgaben

- Lesen Sie die Definition des Begriffs „Außenseiter“ sowie folgende Auszüge aus dem Roman:
 - S. 21/22, ab „Till ist niemand.“ bis „[...] das Interesse des Mathematiklehrers Gruber.“
 - S. 134/135, ab „Im August fährt Till [...]“ bis „[...] so gut gefunden zu werden.“
 - S. 138/139, ab „Till erwartet sich [...]“ bis „[...] kaum einen Meter von ihm entfernt.“
- Arbeiten Sie zwei Pro- und drei Kontra-Argumente zu der Frage heraus, ob es sich bei Till um einen Außenseiter handelt. Belegen Sie Ihre Argumente mit Zitaten aus den vorgegebenen Textauszügen.
- Tauschen Sie sich in Partnerarbeit über Ihre Argumente aus und wählen Sie gemeinsam eine Position (pro oder kontra), für die Sie bei einer Fishbowl-Diskussion argumentieren wollen.

Ein **Außenseiter** ist jemand, der in einer Gruppe am Rand steht und für den keine engen freundschaftlichen Beziehungen zu anderen Gruppenmitgliedern bestehen. Dieser Person fehlt Einfluss und Anerkennung in der Gruppe, was dazu führt, dass sie ignoriert oder abgelehnt wird. In manchen Fällen wird der Außenseiter sogar als Sündenbock oder Prügelknabe benutzt – also als jemand, an dem die Gruppe ihren Frust oder ihre Spannungen auslässt, um ihre eigenen Konflikte zu vermeiden. Es kann vorkommen, dass Außenseiter durch ihre eigene Art zum Rand stehen beitragen, zum Beispiel, wenn sie bewusst distanziert auftreten oder Werte und Einstellungen haben, die nicht zu denen der Gruppe passen.

Autorentext

M 11



Ein in Literatur verwandeltes Computerspiel?

Tonio Schachinger gab in einem Interview an, „Echtzeitalter“ mit dem Ziel verfasst zu haben, „dieses Computerspiel [Age of Empires II] irgendwie in Literatur zu verwandeln“. Das Urteil der Rezensenten zu der Frage, inwieweit ihm diese Verwandlung gelungen ist, fällt unterschiedlich aus.



Zitat aus: Zita Bereuter: *Gaming und Literatur: Tonio Schachingers Coming-Of-Age Roman in einer Eliteschule*. Radio FM4 Stories. 17.10.2023. <https://fm4.orf.at/stories/3031906/> [letzter Abruf: 11.06.2025]; Bild: © DragonImages/Adobe Stock

Aufgaben

- Zum Verhältnis von Literatur und Computerspiel:
 - Hören Sie den Podcast an und erschließen Sie Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen Computerspiel und Literatur sowie Möglichkeiten und Tendenzen in ihrem Verhältnis: <https://raabe.click/Podcast-Deutschland>.
 - Bestimmen und visualisieren Sie zunächst auf Grundlage Ihrer Vorkenntnisse und der in Aufgabe a) erschlossenen Informationen Unterschiede und Schnittmengen von Computerspiel und Literatur.
Tipp: Nutzen Sie treffende Begriffe und eine veranschaulichende Anordnung (Gemeinsamkeiten mittig, Unterschiede seitlich positioniert).
 - Leiten Sie ab, welche Spielräume und Möglichkeiten sich für Literatur ergeben, sich dem Computerspiel zu nähern.
- Die Auszüge aus Rezensionen zum „Echtzeitalter“ befassen sich jeweils mit der Frage, ob bzw. inwiefern das Computerspiel exzessiv, strukturell oder inhaltlich für den Roman zentral einbezogen ist.
 - Lesen Sie die Textauszüge und arbeiten Sie die jeweiligen Positionen und angesprochenen Aspekte heraus.
 - Bewerten Sie deren Stichhaltigkeit. Begründen Sie mittels konkreter Textbezüge zum Roman.

Tipp: Für einen kurzen Einblick in die Optik und Funktionsweise des Spiels sehen Sie sich dieses Video an: <https://raabe.click/Age-of-Empires>.
- Diskutieren Sie, ob bzw. inwieweit Tonio Schachingers Vorhaben, „dieses Computerspiel [Age of Empires] irgendwie in Literatur zu verwandeln“, geglückt ist.
 - Finden Sie dafür zunächst Ihre Position zu der Frage.
 - Halten Sie Argumente dafür und dagegen fest und gewichten und strukturieren Sie diese. Ergänzen Sie voll. Nutzen und ergänzen Sie dafür die in Aufgabe 2 bewerteten Aspekte.



Mehr Materialien für Ihren Unterricht mit RAAbits Online

Unterricht abwechslungsreicher, aktueller sowie nach Lehrplan gestalten – und dabei Zeit sparen.
Fertig ausgearbeitet für über 20 verschiedene Fächer, von der Grundschule bis zum Abitur: Mit RAAbits Online stehen redaktionell geprüfte, hochwertige Materialien zur Verfügung, die sofort einsetz- und editierbar sind.

- ✓ Zugriff auf bis zu **400 Unterrichtseinheiten** pro Fach
- ✓ Didaktisch-methodisch und **fachlich geprüfte Unterrichtseinheiten**
- ✓ Materialien als **PDF oder Word** herunterladen und individuell anpassen
- ✓ Interaktive und multimediale Lerneinheiten
- ✓ Fortlaufend **neues Material** zu aktuellen Themen



Testen Sie RAAbits Online
14 Tage lang kostenlos!

www.raabits.de

