

INHALTSVERZEICHNIS

Teil I – Zur Theorie und Poetik der Science Fiction für junge Leser

9

1. Einleitung: Zielsetzung und allgemeine Übersicht	10
1.1 Fragestellung und Erkenntnisinteresse	10
1.2 Methodische Vorüberlegungen	17
1.3 Lesarten der Science Fiction als Literatur der erkenntnisbezogenen Verfremdung	22
1.4 Forschungsergebnisse und -desiderate – Perspektiven der Science-Fiction-Forschung	34
1.5 Kriterien für die Zusammenstellung des Textkorpus	38
2. Science Fiction als spezifische Kinder- und Jugendliteratur	44
2.1 Paratextuelle, sprachliche und stilistische Ebene	46
2.2 Stoffliche, inhaltliche und thematische Ebene	54
2.3 Funktionen	70
2.4 Exkurs zum Wissenschaftsaspekt	80
2.5 Die Perspektive der Vermittlung	86
2.6 Kindheit und Jugend als Themen der Science Fiction für junge Leser	96
3. Typologie der Science Fiction für junge Leser	106
3.1 Abenteuerliche Science-Fiction-Texte	107
3.2 Science-Fiction-Robinsonaden	114
3.3 Detektivische Science-Fiction-Texte	122
3.4 Utopische, dystopische und kritisch-utopische Science-Fiction-Texte	126
4. Motivfelder	136
4.1 Reisen durch den Weltraum, die Zeit, Parallelwelten und den Cyberspace	139
4.2 Roboter, Cyborgs und Computer	157
4.3 Supermensen	165
4.4 Begegnung mit Außerirdischen	171
4.5 Technische Katastrophen	180
5. Traditionslinien der Science Fiction für junge Leser von Verne bis Heinlein	188
5.1 Jules Verne und H. G. Wells	189
5.2 Kurd Laßwitz	198
5.3 Das <i>Neue Universum</i> und andere Familien- und Knabenbücher	201
5.4 Hans Dominik	205
5.5 Robert A. Heinlein	209

Teil II – Analysen: Figurationen von Kindheit und Jugend in der Science Fiction für junge Leser seit den 1980er-Jahren

218

6. Störfall ‚Kindheit‘: Aufwachsen in risikoreichen Gesellschaften	220
6.1 „ <i>Janna-Bertas Phantasie verweigerte sich</i> “ – Gudrun Pausewang: Die Wolke (1987)	220

(1) Inhalt und Handlungsstruktur	220
(2) Erzählweise und sprachliche Gestaltung	222
(3) Der GAU und die Gesellschaft	224
(4) Die beschädigte Kindheit zwischen Autonomie und der Utopie einer besseren Welt	228
(5) Zusammenfassung	233
6.2 „ <i>Maret Jansen, V 27-7, positiv...</i> “ – Isolde Heyne: Wenn die Nachtigall verstummt (1991)	235
(1) Inhalt und Handlungsstruktur	235
(2) Erzählweise und sprachliche Gestaltung	236
(3) Verschmutzte Zukunft	239
(4) Vergiftete Jugend	244
(5) Zusammenfassung	251
6.3 „ <i>Es gab ein Gesetz gegen Luke</i> “ – Margaret Peterson Haddix: Schattenkinder (1998)	253
(1) Inhalt und Handlungsstruktur	253
(2) Erzählweise und sprachliche Gestaltung	254
(3) Totale Herrschaft und Widerstand	256
(4) „ <i>Es gab ein Gesetz gegen Luke</i> “ – Kind-Sein ohne Existenzberechtigung	262
(5) Zusammenfassung	266

7. Wovon träumen geklonte Kinder? Kindheit und Jugend im Zeichen der Lebenswissenschaften und der Gentechnologie 268

7.1 „ <i>als werfe er einen Blick in einen technischen Himmel</i> “ – Andreas Eschbach: Perfect Copy (2002)	268
(1) Inhalt und Handlungsstruktur	268
(2) Erzählweise und sprachliche Gestaltung	269
(3) Das Bild der Gentechnologie	274
(4) Die Verwirrungen eines Klonjungen	277
(5) Zusammenfassung	283
7.2 „ <i>Nach uns bleibt ein genetisches Hiroshima zurück...</i> “ – Charlotte Kerner: Blueprint – Blaupause (2001)	285
(1) Inhalt und Handlungsstruktur	285
(2) Erzählweise und sprachliche Gestaltung	287
(3) Vom Dilettantismus der Schöpfer	291
(4) Das programmierte Kind	297
(5) Zusammenfassung	302
7.3 „ <i>Genosan ist Mutter und Vater für mich</i> “ – Bettina Obrecht: Designer-Baby (2003)	304
(1) Inhalt und Handlungsstruktur	304
(2) Erzählweise und sprachliche Gestaltung	305
(3) Von den Schattenseiten der gentechnischen Weltverbesserung	310
(4) „ <i>Und dann habe ich noch von meinem Vater geträumt</i> “ – Kindheit zwischen ‚naturalem‘ und ‚sozialem Design‘	317
(5) Zusammenfassung	327

8. Quellcode ‚Kindheit‘: Kinder, Jugendliche und die Medien	329
8.1 „ <i>Es war eine armselige Welt voller Pappdeckelgestalten...</i> “ –	
Gillian Cross: Auf Wiedersehen Cyberspace (1994)	329
(1) Inhalt und Handlungsstruktur	329
(2) Erzählweise und sprachliche Gestaltung	330
(3) „Die Tests zeigen die Wahrheit!“ – Vom Computerspieltest zum Menschenversuch	334
(4) „Hinter der leeren Maske ihres Gesichts“ – Kindheit zwischen Virtualität und Verführung	338
(5) Zusammenfassung	344
8.2 „ <i>Wir sind die lebendigen Spielfiguren</i> “ –	
Andreas Schlüter: Level 4 – Die Stadt der Kinder (1994)	346
(1) Inhalt und Handlungsstruktur	346
(2) Erzählweise und sprachliche Gestaltung	348
(3) Eine Kindheit ohne Erwachsene	353
(4) Computerspielkindheit	357
(5) Zusammenfassung	363
8.3 „ <i>Manchmal kann man das Spiel verändern</i> “ –	
Terry Pratchett: Nur Du kannst die Menschheit retten (1992)	364
(1) Inhalt und Handlungsstruktur	364
(2) Erzählweise und sprachliche Gestaltung	366
(3) Krieg oder Kriegsspiel?	371
(4) Kind-Sein in ‚schweren Zeiten‘	376
(5) Zusammenfassung	384
 9. Schluss	 387
 Literatur	 408
Primärliteratur: Kinder- und Jugendliteratur	408
Primärliteratur: Weitere Quellenliteratur	419
Sekundärliteratur	421
Danksagung	450
Über den Verfasser	452