

Abstract: "The Empowered Child: Discourses of Childhood in Time Travel Stories for Children and Young Adults"

Ein Text ist nicht nur *von* dieser Welt, sondern eine Welt *für sich* mit eigenen Absichten, Erfindungen und Bedeutungen. Sie versucht, unserer Realität Sinn zu geben und unsere Erfahrungen zu erklären, insbesondere jene, die mit Handlungsfähigkeit, Problemlösung, Macht und zwischenmenschlichen Beziehungen in Zusammenhang stehen. Gleichzeitig prägt jeder Text unsere Wahrnehmung des sozio-politischen und kulturellen Konstrukts „Realität“ und bewegt uns, unser Wissen zu erweitern und unsere Welt neu zu bewerten. Ausgehend von diesen beiden Annahmen wird in dem vorliegenden interdisziplinären Dissertationsprojekt untersucht, wie in Erzählungen für Kinder und Jugendliche aus den Bereichen Literatur, Film und Videospiele eine bestimmte Erfahrung konstruiert und dem jungen Publikum vermittelt wird, nämlich die des erstarkten und befähigten Kindes („the empowered child“).

Bis jetzt ist es in der Realität noch niemandem gelungen, durch die Zeit zu reisen. In Geschichten jedoch unternehmen Kinder außergewöhnliche Reisen in vergangene, zukünftige und parallele Welten und werden „strong, brave, rich, powerful, and independent“ (Nikolajeva 2010: 10). Somit wird aus einer Metapher der Macht ein Instrument der Bemächtigung, das den jungen Zeitreisenden ermöglicht, stark und erwachsen zu werden und gleichzeitig auch Macht auszuüben, indem sie die Kontrolle über die Zeit, die Welt und die Erwachsenen übernehmen. Diese Geschichten handeln also nicht nur von Abenteuern und dem Erwachsenwerden, sondern sind auch politisch. Texte für Kinder und Jugendliche sind immer Ausdruck von Ideen der Erwachsenen über die Stellung und Identität von Kindern, die hier „Diskurse des Kindseins“ („discourses of childhood“) genannt werden. Die vorliegende Arbeit beschäftigt sich mit der Frage, wie genau es Kinder durch die Zeitreise schaffen, ihren sozio-politischen Status zu verändern und wie dies in beiden Erzählungen *Crusade in Jeans* und *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban* und deren jeweils drei medialen Versionen dargestellt wird. Weiters wird untersucht, welche längerfristigen Auswirkungen diese Erfahrung auf die Lebenswelt der Kinder in den Geschichten wie auch auf die der jungen LeserInnen, ZuseherInnen und SpielerInnen hat.

Die Dissertation greift eine Vielzahl von Theorien und Ansätzen auf, vor allem dekonstruktive und poststrukturalistische Perspektiven der Kulturwissenschaften und erzähltheoretische und strukturalistische Methoden aus den Literatur- und Filmwissenschaften sowie der Game Studies. Es wird auch Marie-Laure Ryans Konzeptualisierung der „möglichen Welten“ (1991) herangezogen und auf Theorien aus den Bereichen der Science Fiction und Fantasy zurückgegriffen. Generell ist dieses Projekt in der Kinder- und Jugendliteratur anzusiedeln, die

als interdisziplinäres Fach verschiedene Forschungsfelder wie Literaturwissenschaften, Psychologie und Gender Studies umfasst. Die Dissertation geht darauf ein, dass das Motiv der Zeitreise aus Sicht der Kulturwissenschaften und Game Studies noch nicht ausreichend erforscht wurde. Die vorliegende Arbeit soll daher einen wertvollen Beitrag zur Konzeptualisierung von Zeitreise als bedeutsames diskursives Phänomen leisten und ein besseres Verständnis der sinngebenden und identitätsstiftenden Praktiken („signifying practices“) von Texten für Kinder und Jugendliche schaffen.