

Sarah Ruppe

Männliche Heldenfiguren und Genderstereotype in populärer Jugendliteratur für Jungen

Zusammenfassung: In diesem Aufsatz werden Rahmenbedingungen für Konstrukte von Männlichkeit und Weiblichkeit in Agenten- und Fantasyromanen erschlossen, die sich an die männliche Zielgruppe der 12- bis 18-Jährigen richten. Dabei erweisen sich das Gendermarketing der Kinder- und Jugendbuchverlage, das Merkmal der Populärheit sowie die Konzeption der Gattungen Agententhriller und Fantasyroman als grundlegend für Typisierungen. Gleichzeitig bieten sie jedoch auch Raum für individuelle Charakterzeichnungen. In beiden Genres sind sowohl typisierende als auch individualistische Formen von Figuren- und damit auch Geschlechterkonstrukten zu finden. Dies zeugt von einer Spannung zwischen einem dualistischen Verständnis der Geschlechter, welches sich auf weitere soziokulturelle Settings, Konstellationen und Figureneigenschaften auswirkt, auf der einen Seite und differenzierten, kritischen und kreativen Gestaltungsweisen von sozioökonomischen Realitäten und psychosozialen Entwicklungen der jugendlichen Protagonist*innen auf der anderen Seite.

1 Jugendliteratur und Genderkonstrukte der 2000er Jahre

1.1 Jugendliteratur und Gendermarketing

Besucht man die Homepages einschlägiger Kinder- und Jugendbuchverlage wie Ravensburger, Loewe und Carlsen, findet man sich in folgendem Setting wieder, welches an die Erstellung eines Avatars zu Beginn eines Computerspiels erinnert: Werbende Texte und produktberatende Suchmasken konstruieren mit den Parametern Geschlecht, Alter, Themen- und Genrepräferenzen nicht nur ihre Produkte, sondern auch ihre Konsument*innen (vgl. Abb. 1).

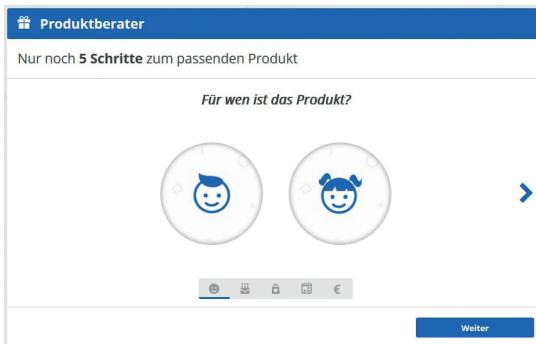


Abb. 1: Ravensburger Produktberater.

Kinder- und Jugendliteratur wird in hohem Maße in Mädchen- und Jungenliteratur differenziert. Dies erläutert die Reportage „Blaue Bücher, rosa Bücher“ der *Süddeutschen Zeitung* (Brunner et al., 2019). Die Icons der Suchmatrix des Ravensburger Verlags illustrieren, dass das Verlagsmarketing auf einem binären System der Geschlechter basiert. Dabei liegt es nahe, dass sich das Marketing neben einer spezifischen Zielgruppenansprache auch auf die Gestaltung von Geschlechterrollen und -konstellationen in den Jugendbüchern selbst bezieht.

Laut der Reportage der *Süddeutschen Zeitung* schlägt sich die genderbezogene Differenzierung der Kinder- und Jugendliteratur in der Zuweisung von Textgattungen nieder. So haben beispielsweise historische Erzählungen sowie Abenteuer- und Detektivgeschichten zum überwiegenden Teil männliche Protagonisten (vgl. Abb. 2; Brunner et al., 2019).

Jungen erleben die meisten Abenteuer

Anzahl der Protagonisten, die mit den Schlagwörtern „Abenteuer“ und „Abenteuererzählung“ verknüpft sind

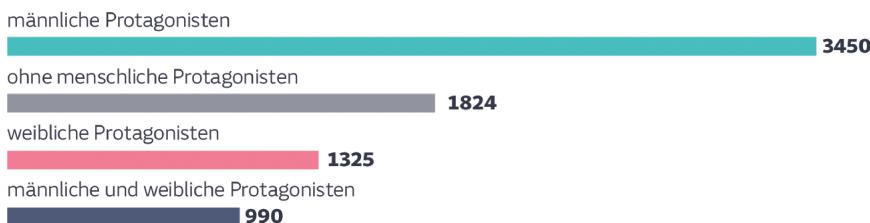


Abb. 2: Gender in Abenteuergeschichten.

Außerdem unterscheiden sich die Art und die Breite der Themen und Motive der Kinder- und Jugendliteratur für ein weibliches und ein männliches Publikum, was die Reportage in Wortwolken graphisch veranschaulicht. Dabei zeigt sich eine sehr viel

größere thematische und textsortenbezogene Vielfalt für die Jungenliteratur im Vergleich zur Mädchenliteratur (vgl. Abb. 3 und 4).



Abb. 3: Themen in Mädchenbüchern.

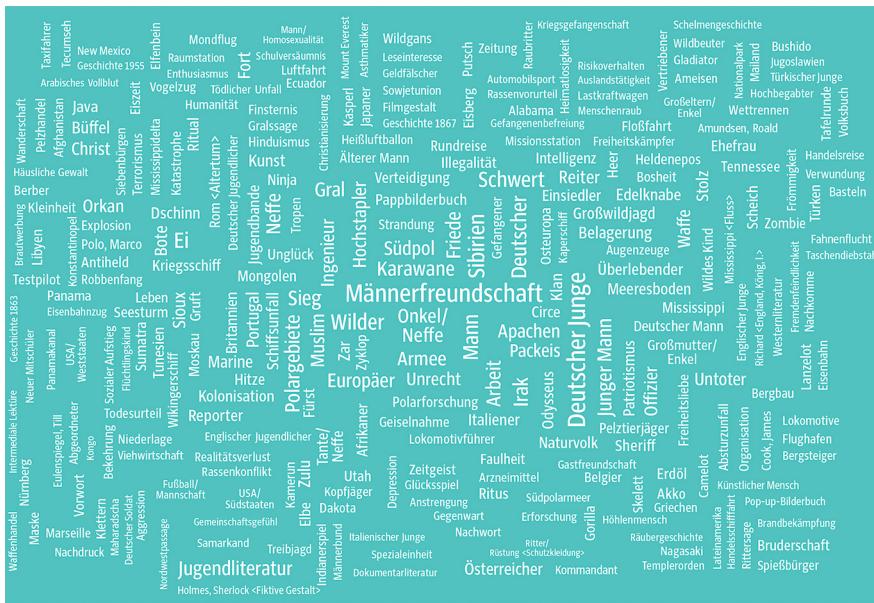


Abb. 4: Thematische Vielfalt in Büchern für männliche Rezipienten.

Man kann vermuten, dass in der Kinder- und Jugendliteratur im männlichen Protagonisten, quasi als dem Repräsentanten der Gattung Mensch, Kinder und Jugendliche aller Geschlechter aufgehen, weshalb sich Mädchen sowie nicht-binäre Jugendliche auch in männliche Figuren hineinversetzen. Mädchenliteratur befasst sich demnach spezifisch mit der Suche nach weiblicher Identität in der Gesellschaft,

häufig klischeehaft thematisiert im Zusammenhang mit Liebe, Mädchenfreundschaft, Familie, Schule und Pferden (vgl. Abb. 3). Von einer Gleichberechtigung der Geschlechter ist weder in der Kinder- und Jugendliteratur generell noch in den jeweiligen Büchern für Jungen oder Mädchen zu sprechen.

Charaktere, Setting und Konflikte sowie Erzählinstanz, Sprache und (multi-)mediale Features werden auf die Jugendlichen zugeschnitten und prägen Thematik und Produktionsästhetik. Dabei werden keine gesellschaftspolitischen Debatten zu Geschlechterfragen geführt, sondern es findet eine Absetzung vom LGBTQI+-Marketing statt, und die klare Opposition von Männlichkeit und Weiblichkeit sowie generell ein dualistisches Weltbild mit weiteren soziokulturellen Normierungen (z.B. heterosexuell, Weiß, westlich und christlich geprägt), die der Diversität in heutigen Gesellschaften und den öffentlichen Bildungszielen nicht entsprechen, jedoch auf dem Markt als erstrebenswerte Güter funktionieren, werden genutzt.

Laut der Sozialpädagogin Margarete Blank-Mathieu (2005) hat die stereotype mediale Darstellung von Geschlechterrollen nur für die Entwicklung von Kindern bis zum fünften Lebensjahr ihre Berechtigung, denn in dieser Lebensphase bietet sie Orientierung. Da sich Blank-Mathieu (2005) zufolge Sprache, Denken und Genderidentität parallel zueinander ausbilden, sind Lesegewohnheiten, Bücher und andere Medien als prägende Sozialisationsinstanzen zu verstehen. Für Kinder ab dem Schulalter sei es daher wichtig, Diversität auch in Medien zu erfahren, um einen Abgleich mit der sie umgebenden Realität herzustellen. Nur dann biete die Kinder- und Jugendliteratur für die Leser*innen einen Raum, um ihre eigenen Vorstellungen und Umgangsformen mit den verschiedenen Geschlechtern messen und ausprägen zu können (Blank-Mathieu 2005). Kinder und Jugendliche als Rezipient*innen sind in einem Entwicklungs- und Sozialisationsprozess begriffen, der durch Verunsicherungen und Konflikte, aber auch durch Neugier und Kreativität in Bezug auf die eigene Identität geprägt ist. Bücher, welche analog zum Markt eine klare Zuordnung der eigenen Person und Vorlieben zum binären Geschlechtersystem unterstützen, können eine freie, individuelle Identitätsbildung hemmen. Anstatt Räume für eigene Vorstellungen, Gestaltungs- und Entscheidungsprozesse zu eröffnen, fördern sie eine Form der Identitätsprägung, die auf Abgrenzung vom anderen Geschlecht basiert und darüber hinaus, aufgrund des mit diesem Konstrukt zusammenhängenden normativen Anspruchs, mit Angst und Druck besetzt ist.

1.2 Jugendliteratur und Popularität

Die Bedeutung des Gendermarketings kommt vor allem bei populärer Literatur zum Tragen. Popularität meint die Relevanz von Kulturgütern, somit auch die der Kinder- und Jugendliteratur, für spezifische Rezipient*innenkreise und Kontexte. Dabei werden die produktions- und rezeptionsästhetischen Aspekte sowie die Medialität gleichermaßen berücksichtigt: Populärkulturelle Werke bearbeiten Stoffe und Diskurse, welche ihre Rezipient*innen kennen und anhand derer sie Fragen nach Werten und

Geschmack diskutieren. Die Neubearbeitung antiker und märchenhafter Elemente in beispielsweise den Fantasywelten J. K. Rowlings oder J. R. R. Tolkiens erlaubt die Entstehung differenzierter Sichtweisen, Narrative und Positionierungen hinsichtlich gesellschaftlicher und künstlerischer Normen innerhalb verschiedener Interpretationsgemeinschaften (vgl. Berner et al. 2021).

Da die meisten Bücher nicht von den Jugendlichen selbst, sondern zu 93% von Eltern, Großeltern und anderen Erwachsenen gekauft werden (Börsenverein des deutschen Buchhandels 2007, 99), sind auch deren Kriterien in Bezug auf die kulturelle Bildung bzw. Unterhaltung als Rezeptionsschichten in den Werken integriert (vgl. Ruppe 2021). Gendermarketing geht deshalb Hand in Hand mit weiteren Strategien der Popularisierung und Kommerzialisierung. Jugendromane mit jugendlichen Helden in Settings, Konflikten oder Erzählstrukturen, die sich beispielsweise an Helden- und Göttersagen seit Antike und Mittelalter, an Märchen und Klassiker der Weltliteratur wie *Alice im Wunderland*, *Gullivers Reisen* oder *Robinson Crusoe* anlehnen, werden diesen Anforderungen gerecht. Währenddessen stehen Genderdebatten hintenan. „Möglicherweise reproduzieren Eltern und Großeltern durch eine geschlechtsspezifische Schieflage im Angebotssortiment das traditionelle Rollenbild.“ (Börsenverein des deutschen Buchhandels 2007, 100)

Die populäre Kinder- und Jugendliteratur ist ebenso wie die populäre Erwachsenen- und All-Age-Literatur, der sie sich im 20. und 21. Jahrhundert immer mehr annähert, im deutschsprachigen Raum seit dem 18. Jahrhundert durch zwei Merkmale geprägt: Instrumentalisierung und Medialität. Denn seit der Volksaufklärung und -disziplinierung sowie der Sammlung von Volks- und Kinderliteratur wird diese ästhetisch, ethisch-pädagogisch und politisch überformt und zuweilen instrumentalisiert. Die Medienrevolutionen um 1900 (Radio, Schallplatten und Film) sowie der neuerliche Innovationsschub in Technik und Medien seit den 1990er Jahren, der die allgemeine Nutzung von PCs, Internet, Online- und Konsolenspielen sowie Social Media mit sich brachte, verliehen der Populärliteratur in einem bisher ungekannten Ausmaß ökonomische Relevanz. Kritiker wie die Kulturphilosophen Adorno, Horkheimer und Cassirer sprachen von Kulturgütern als kapitalistischer Massenware, welche aufgrund ihrer Instrumentalisierung für die völkische Kulturideologie den nationalistischen, imperialistischen und rassistischen Terror des NS-Regimes mitbegünstigt hätten (vgl. Berner et al. 2021).

Gegen diesen Missbrauch sowie gegen die kulturkonservative Dichotomie von Hoch- und Volkskultur wandten sich zahlreiche Künstler*innen, Literatursoziolog*innen und Rezeptionstheoretiker*innen der Nachkriegszeit. Sie entwickelten ein Bewusstsein für zwei Formen von populärer Kultur: eine Popularisierung von kanonischen Texten, Schriftsteller*innen sowie Ästhetiken und Normen durch Kultureliten einerseits und andererseits eine populäre Kulturproduktion jenseits und z.T. unabhängig von einem bildungsbürgerlichen Mainstream, also eine „volkstädtige“ (Rühmkorf 2008, 111) Literatur, die sich durch eine größere Nähe zu zeitgenössischen Tendenzen einer multikulturellen und multimedialen Gesellschaft und Kulturpraxis auszeichnet. Die Rezipient*innen (populärer) Kultur rückten ins

Zentrum der Aufmerksamkeit einer zunehmend kulturwissenschaftlichen Betrachtungsweise.

Unter den Vorzeichen einer globalisierten, kommerzialisierten und technisierten Gesellschaft offenbart die populäre Jugendliteratur nicht nur allgemeine alterstypische Problemstellungen von Sozialisation und Sexualität, sondern bereitet diese marktwirksam vor dem Hintergrund aktueller globaler Diskurse um die Auseinandersetzungen mit der politischen und wirtschaftlichen Stellung der Nationen in der Welt sowie dem Verhältnis von Mensch und Maschine auf. An den Fallbeispielen wird somit zu zeigen sein, inwiefern sich populäre bis klischeehafte Vorstellungen von Männlichkeit und Weiblichkeit und die Relationen der Geschlechter zueinander in diese durch Dualismen (Gender, Nationen [wir vs. die Anderen], Mensch vs. Maschine) geprägte Weltauffassung einfügen und auf mediale Vielfalt verweisen.

1.3 Gestaltungsspielräume für Genderkonzepte in phantastischer Literatur und Abenteuerliteratur

Der Roman des 20. und 21. Jahrhunderts weist zwei Tendenzen auf, welche die Konstruktion von Geschlechtern beeinflussen: die auf technischen Innovationen beruhende Medialisierung und die Gattungshybridisierung (Sommer 2011, 283). Beide stellen konstitutive Merkmale der Gattung dar bzw. setzen sie, die Kinder- und Jugendliteratur prägend, in der Gegenwart fort.

Romane haben sich seit der Frühen Neuzeit explizit von der lateinischen Lehrtenkultur abgesetzt und als populäre, volkssprachliche und formal offene Texte entwickelt. Als epische Großformen präsentieren sie komplexe, mehrsträngige Handlungen, die sich über einen längeren Zeitraum erstrecken können (Vogt und Richter 2009).

In der Zeit um 1800, parallel zum Höhepunkt der Volksaufklärung und den Projekten zur Sammlung von Volksliedern, Märchen und Sagen, erfuhren Romane, besonders phantastische Romane und Erzählungen als Paratextsorten der Romantiker*innen, große Beliebtheit. Der Einbezug übernatürlicher Phänomene und die Beschäftigung mit der menschlichen Psyche und Phantasie, mit Horror und den Grenzen von Realitäten, Wahrnehmungen und Wahrheiten übt bis heute eine große Faszination auf Leser*innen aller Altersgruppen aus. Gerade Märchen, Mythen und religiöse Texte mit ihren Vorstellungen von Zauberei, Jenseits und göttlichen Instanzen halten dafür ein beinahe unerschöpfliches Stoffrepertoire bereit (Gansel 2016, 131). Die in der Gegenwart beliebte Gattung der Fantasyliteratur stellt dabei eine Subgattung oder Variante phantastischer Literatur mit einem hohen Anteil an übernatürlichen Elementen dar (Gansel 2016, 140; Schikorsky 2003, 171).

Dabei lässt sich die Phantastik in drei Spielarten untergliedern. Es gibt rein erfundene Phantasiewelten, in denen übernatürliche Erscheinungen normal sind und nicht hinterfragt werden (z. B. *Der Herr der Ringe*). Außerdem können Welten mit zwei Ebenen geschaffen werden, einer realen und einer übernatürlichen; dabei können

entweder Figuren und/oder Übergangswege zwischen den Ebenen eine Verbindung schaffen (z. B. *Tintenherz*) oder unvermittelt phantastische Elemente in der realen Welt auftauchen (z. B. *Harry Potter*) (Gansel 2016, 145 – 149).

Der Jugend- und zunehmend der All-Age-Roman kombinieren je nach Thema, Intention oder Rezipient*innen Elemente des Abenteuer-, Bildungs-, Fantasy- und Kriminalromans. In Büchern für Jungen spielen ‚Nachtseiten‘ und Gefahren eine wichtige Rolle, ist der jugendliche Held doch zumeist mit Bedrohungen aus der phantastischen Welt und/oder aus der Welt des Verbrechens konfrontiert (Gansel 2016, 132 – 133). Seine Aufgabe ist es, die äußere Bedrohung zu identifizieren, anhand von immer neuen Hinweisen aufzuklären und letztendlich zu beseitigen. Um nicht selbst zum Opfer zu werden und um die psychologische Anspannung zu bewältigen, trainiert er spezielle Fähigkeiten und nutzt die Unterstützung von Freund*innen, Teams und Expert*innen. Dieses Grundmuster ähnelt Abenteuerromanen sowie Computerspielen mit Avataren, in denen Jugendliche in die Rolle des Helden bzw. der Heldenin schlüpfen. In dieser Rolle können sie Dinge tun und erleben, die in der Realität nicht möglich sind, und dadurch Distanz zu ihrer realen Situation gewinnen. Darin liegt das Potenzial phantastischer Abenteuer: Durch sie können neue Vorstellungen, Meinungen und Konzepte von sich selbst und vom eigenen Lebensumfeld generiert werden. Dieses Potenzial wird jedoch eingeschränkt durch die Grenzen der fiktionalen Welt selbst.

Aus diesen thematischen und gattungsbezogenen Rahmungen für den populären Jungenroman erwächst somit die Frage, inwiefern die Potenziale der Phantastik als experimentellem Gestaltungsspielraum und der informellen Gattung des Romans für Diskurse und Genderkonstrukte genutzt werden.

2 Aktuelle Fallbeispiele der Jungenliteratur der 2000er Jahre

Jugend- und All-Age-Romane für Jungen der Gegenwart orientieren sich zumeist an zwei Vorbildtextgruppen, an deren kommerziellen sowie literarischen Erfolg sie anzuknüpfen versuchen. Zum einen sind es Kriminal- und Agententhiller wie *James Bond*, zum anderen phantastische und Fantasy-Universen à la *Harry Potter*, *Der kleine Hobbit* und *Der Herr der Ringe*. Beide Genres gibt es in verschiedenen medialen Ausführungen (z. B. Film, PC-Spiel). Die Werke selbst bzw. ihre populären medialen Bearbeitungen liegen in serieller Form vor (Schikorsky 2003, 184), wobei entweder das erzählerische Grundmuster mit anderen Gegner*innen und in anderen Settings wiederholt (v. a. Agententhiller) oder die Erzählung in Fortsetzungsreihen zerlegt wird. Diese Werke werden in der aktuellen Kinder- und Jugendliteratur popularisierend und genderrelevant bearbeitet. Gemeinsam ist diesen Bearbeitungen ein ‚heldenhafter‘, zumeist männlicher Protagonist (als eine der wenigen Ausnahmen davon kann Cornelia Funkes *Tinten-Trilogie* gelten), der sich gegen böse Mächte durchsetzen muss. Dabei sorgt vor allem die dualistische Weltaufteilung konstant für Spannung, bei-

spielsweise in Agententhillern wie der *Bodyguard*- und der *Top Secret*-Reihe. Die Kombination von Agententhiller und Fantasy wird u.a. durch die Schaffung einer virtuellen Realität innerhalb der fiktionalen Welt möglich: Zur Lösung der rätselhaften Ereignisse und Bedrohungen müssen sich die Helden in *Erebos* (2017) und *Boy in a White Room* (2017) gegen künstliche Intelligenzen beweisen. Beide Genres bieten dabei Potenzial für gesellschaftskritische Diskurse sowie in diesem Rahmen für eine Distanzierung und angedeutete Reflexion von Geschlechterkonstrukten und -rollen.

2.1 Dualistische Welt- und Genderkonstrukte in Action- und Agententhillern

Die *Bodyguard*-Reihe des britischen Autors Chris Bradford ist ein Beispiel einer auf Dualismen basierenden fiktionalen Welt, in der jedes die Figuren und die Handlung konstituierende Merkmal konsequent einem Gegenpart gegenübergestellt wird und Spannung entsteht, indem die Antagonisten aufeinandertreffen und ihre Kräfte messen, bis ein Sieger aus diesem Kampf hervorgeht. Für die Genderkonstrukte und -relationen bedeutet dies ein Set von festen, eindeutig dem binären Geschlechtermodell zugeordneten Charaktereigenschaften, Funktionen und Rollen.

Der 14-jährige Protagonist Connor zeichnet sich durch körperliche Stärke sowie durch eine moralische Haltung aus, die diese Stärke in den Dienst des Schutzes von Schwächeren stellt. Zu Beginn des ersten Bandes *Die Geisel* (2015) begegnet er im Kickbox-Wettkampf der „kalte[n] Wut“ seines kräftemäßig ebenbürtigen Gegners mit „einem durchtrainierten Oberkörper, der wie aus Stein gemeißelt schien“ (Bradford 2018, 19), und trägt den Sieg davon. Auf dem Heimweg beweist er seine moralische Integrität und verteidigt einen von einer Gang bedrohten Jungen indischer Herkunft: „Aber Connor konnte nicht einfach daran vorbeigehen. Die Starken haben die Pflicht, die Schwachen zu beschützen, hatte ihm sein Vater immer wieder klargemacht.“ (Bradford 2018, 26) Diese Eigenschaften qualifizieren ihn dafür, bei der Organisation „Buddyguard“ aufgenommen und auf die Mission geschickt zu werden, die gleichaltrige Tochter des neu gewählten US-Präsidenten vor einer Entführung zu bewahren. Parallel zum spannungsreichen Finale um den Meistertitel im Kickboxen erfolgt die Zusitzung von Connors Mission hin zu einem internationalen, politisch motivierten Endkampf gegen den islamistischen Terror.

Der Leiter von „Buddyguard“, Mentor und Vorbildfigur für Connor, ist ein im Kampf erfahrener und politisch versierter Militär:

„Ich bin Colonel Black“, stellte sich Silberhaar mit kurzem Nicken vor. [...] Seine ganze Erscheinung machte jedem auf Anhieb klar, dass Black sein Leben beim Militär verbracht hatte. Jetzt erst, da er ihn so nah vor sich sah, bemerkte Connor, dass sein Gesicht hart wirkte; sein kantiges Kinn ließ vermuten, dass er es gewohnt war, schnelle Entscheidungen zu treffen und Befehle zu erteilen. Sein ganzes Auftreten war diszipliniert und befehlsgewohnt, die steingrauen Augen wichen nicht für eine Sekunde von Connors Gesicht. (Bradford 2018, 38)

Im Zuge der Geschichte werden die Verbindungen zwischen den Hauptfiguren deutlich und zeigen eine Art ‚Vererbung‘ der Personenmerkmale und -funktionen und damit auch der Konflikte im dargestellten System von der Vätergeneration auf die der Jugendlichen. Connor ist der Sohn eines mustergültigen Bodyguards, welcher beim erfolgreichen Schutz eines vielversprechenden US-Diplomaten im Irak ums Leben kam, als Connor acht Jahre alt war. Partner und Freund des Vaters war Colonel Black (Bradford 2018, 41); der Diplomat stellt sich als späterer US-Präsident Mendez mit hispanischen Wurzeln und Vater von Connors Schutzbefohlener Alicia heraus (Bradford 2018, 158–159). Die ‚Vererbung‘ erfolgt einerseits durch Instinkte und Anlagen, die scheinbar vom Vater auf Connor übertragen wurden, sowie andererseits durch die Führung und Ausbildung durch Colonel Black der diese Fähigkeiten zur Geltung bringt: Connor wird nach dem Ebenbild seines heroischen Vaters und den damit übereinstimmenden Körper- und Charaktereigenschaften als Bodyguard erschaffen. „Er [d. i. der Colonel] sagt, du hast es im Blut ... und bisher hat er sich noch nie geirrt.“ (Bradford 2018, 460) Die Figur Connors nimmt dadurch eine spezifische Rolle in der Figurenkonstellation ein, welche, ebenso wie das Gendersystem, zwei sich gegenüberstehende Pole besitzt: Der Protagonist muss demnach in einem Kampf zwischen Gut und Böse auf der ‚richtigen‘ Seite stehen. Einem durch männliche Führungsfiguren (Black, Präsident) verkörperten, westlich und christlich geprägten System steht das des orientalischen Terrors gegenüber.

Er [d. i. Connors Vater] hatte das Leben eines Mannes gerettet, der später Präsident der Vereinigten Staaten wurde. Ein Politiker, der nach allem, was Connor über ihn gelesen hatte, als eine neue Hoffnung für Amerika angesehen wurde. Ein Visionär, der das Land zu Frieden und Wohlstand führen wollte. Und dass er das tun konnte, war nur seinem, Connors, Vater zu verdanken. (Bradford 2018, 160–161)

Eine islamistische Bruderschaft aus dem Jemen plant einen groß angelegten Angriff auf verschiedene US-Institutionen und die Entführung der Präsidententochter: „Wir müssen Amerika dort treffen, wo es am meisten schmerzt“, fuhr er fort. Seine Stimme steigerte sich und klang immer fanatischer.“ (Bradford 2018, 50) In einer dualistischen Weltauffassung wie der in *Bodyguard* kämpfen beide Seiten um die Vorherrschaft, während sie sich in ihrer Struktur ähneln: Auch auf der gegnerischen Seite – in der islamistischen Bruderschaft – gibt es mit Malik ein bestimmendes und schillerndes Oberhaupt, das den jungen Erwachsenen Hazim zu offensiver Gewalt und zur Durchsetzung der eigenen Machtposition anleitet (Bradford 2018, 70–72). Die Machtfülle, die Connor an Präsident Mendez fasziniert (und die Leser*innen an der demokratischen Ausrichtung des Systems in *Bodyguard* zweifeln lässt), findet sich auch bei Malik: „Connor betrat das Oval Office. [...] Connor konnte einfach nicht anders – er musste den Mann anstarren. Seine Persönlichkeit und die Macht, die er besaß, schienen den Raum förmlich zu füllen.“ (Bradford 2018, 155)

Die ‚gute‘ Seite, verkörpert in der Organisation „Buddyguard“ und im Weißen Haus, zeichnet sich durch eine defensive Beschützerhaltung sowie Andeutungen einer Offenheit für interkulturelle Personen und Settings aus; beispielsweise sind der

Präsident und seine Familie südamerikanischer Herkunft und es gibt einige interkulturelle Charaktere wie Connors Buddyguard-Kolleg*innen Amir aus Indien, Ling aus China und Jason aus Australien (Bradford 2018, 66–68) sowie Alicas Freundinnen Grace, eine Afroamerikanerin, und Kalila, ein „arabisches Mädchen“ aus einer Diplomatenfamilie (Bradford 2018, 187). Sympathie für die ‚gute Seite‘ und ihren Erfolg entsteht auch durch die Strukturierung als Ersatzfamilie für Connors nicht funktionierende Herkunftsfamilie. Mit seinem Dienst bei „Buddyguard“ verdient Connor so viel Geld, dass seine an Multipler Sklerose erkrankte Mutter und die gebrechliche Großmutter finanziell und durch eine Pflegerin versorgt werden können (Bradford 2018, 52–53). Im Gegensatz zu diesen beiden schwachen weiblichen Figuren stellen Präsident Mendez und besonders Colonel Black starke Führungs- und Versorgerfiguren dar. Während sie als Vaterfiguren fungieren, übernimmt die First Lady die Mutterrolle; die Jugendlichen bei „Buddyguard“ sind für Connor wie Brüder und Schwestern.

Die Frauenfiguren nehmen passive Funktionen ein: Sie werden von den Männern versorgt und beschützt, entweder weil sie körperlich unterlegen und voller Angst sind wie Alicia oder weil sie krank und alt sind wie Connors Mutter und Großmutter. Mit 14 Jahren wird Connor als Buddyguard bereits zum Hauptverdiener und Ernährer der Familie (Bradford 2018, 252–257).

Gemäß der Genderstereotypisierungen handelt es sich bei Alicia um ein zickiges ‚It-Girl‘, das sich naiv und ohne Bewusstsein für drohende Gefahren ihrer Bewachung entzieht, um shoppen zu gehen. Connor, der zunächst in das Mädchen verliebt ist und auch ihrem Drang nach Unabhängigkeit positiv gegenübersteht, erkennt angesichts ihrer Verfolgung durch einen zwielichtigen Schlägertypen seine Aufgabe, Alicia ins dualistische System der Erwachsenen zu integrieren. Sie ist wie die meisten weiblichen Charaktere eine gefährdete und ängstliche Person, die er beschützen muss:

Alicia vergrub ihr Gesicht in seinem T-Shirt. Connor spürte, dass ihre Tränen es nässten. [...] Sie hatte Angst, allein zurückbleiben zu müssen. [...] Connor drückte Alicia an sich. „Ich habe deinem Vater versprochen, dich zu beschützen. Genau wie mein Vater deinen beschützt hat. Und das werde ich auch – mit meinem Leben.“ (Bradford 2018, 387)

Connor führt Alicia als junge, hübsche und begehrswerte Frau zum Schulball aus:

Alle Blicke wandten sich Alicia und Connor zu, als sie in die Halle kamen, in der die große Sommer-Prom der Schule stattfand. Zum ersten Mal in seinem Leben trug Connor einen Smoking und eine schwarze Fliege, und er konnte nicht leugnen, dass er sich in diesem James-Bond-Look recht gut gefiel. Alicia sah in ihrem fließenden, weichen, roten Seidenkleid hinreißend aus. (Bradford 2018, 272)

Dies verleiht ihm Glamour und hohes Ansehen: Der junge Agent und seine Begleitung werden zum schönsten Paar des Abends gewählt: „Mein Ritter ist jetzt mein Prinz!“, lachte sie überglücklich.“ (Bradford 2018, 283)

Das Selbstverständnis als loyaler, männlicher Kämpfer erfordert dagegen eine klare Abgrenzung vom Weiblichen in Form von Körperpräsenz, Kleidung und Accessoires: „Danke ... aber das ist mir ein bisschen zu ... mädchenhaft.“ (Bradford 2018, 141)

Die Nähe zu den männlichen Vorgesetzten muss immer und absolut im Sinne eines militärischen Gehorsams aufrechterhalten werden. Das eigene Leben wird der Mission untergeordnet. Connor wird auf körperliche Stärke, Techniken mit und ohne Waffen und Kampfwillen gedrillt. Dabei wird von ihm Brutalität und Härte gefordert:

Die Situation verlangte einen Alles-oder-Nichts-Angriff. Er rammte Goldzahn die Handkante in die Kehle. Der plötzliche harte Schlag schnitt Goldzahn die Luft ab. Seine Augen quollen aus den Höhlen, als er um Luft rang. [...] Connor setzte mit einem Haken in den Solarplexus des Angreifers nach und ließ sofort noch einen blitzschnell ausgeführten Aufwärtshaken ans Kinn folgen. Knochen knackten hörbar; der Goldzahn flog aus dem Mund des Gangsters. Ein letzter Boxhieb setzte dem Kampf nach nicht einmal fünf Sekunden ein Ende. (Bradford 2018, 253–254)

Connor erweist sich als ‚mittlerer Held‘ aus einer vom sozialen Abstieg bedrohten Mittelstandsfamilie, der aufgrund seines loyalen und soldatischen Dienstes am System zu einem Aufsteiger und zukünftigen Führer aufgebaut wird.

Im ersten Band der *Top Secret*-Reihe des ebenfalls britischen Autors Robert Muchamore wird eine vergleichbare Grundstruktur genutzt, um einer sozialkritischen Lesart in Bezug auf das Großbritannien der Gegenwart den Boden zu bereiten. James ist ein von beiden Eltern vernachlässigter und zuweilen für ihre kleinkriminellen Machenschaften ausgenutzter 12-Jähriger, der nach und nach aus allen sozialen Strukturen wie Schule, Familie und Freundeskreis herausfällt und bei CHERUB landet, einer Jugendorganisation des MI5 zur Terrorbekämpfung. Auch diese Gruppierung hat eine familienähnliche Struktur und eine charismatische männliche Führungsfigur (McAfferty/Mac), wobei die Zusammensetzung divers ist und James es mit verschiedenen jüngeren und gleichaltrigen Trainees, älteren jugendlichen Ausbilder*innen und erwachsenen Mentor*innen zu tun hat und sich die verschiedenen zu erlernenden Stärken auf eine Vielzahl von Figuren verteilen.

Im Unterschied zu Connor stammt James nicht aus geordneten Familienverhältnissen und ist deshalb für CHERUB besonders interessant: „Alle Mitglieder von CHERUB sind entweder Waisen oder Kinder, die von ihren Familien im Stich gelassen wurden.“ (Muchamore 2005, 379–380) Mit seiner jüngeren Schwester Lauren wächst James bei der Mutter auf, die stark übergewichtig und Alkoholikerin ist und einen Ring von Einbrecher*innen und Dieb*innen koordiniert. James schlägt sich mehr schlecht als recht durch, fliegt von der Schule und versucht, sich und seiner Schwester die Gewalt der Jugendlichen und Erwachsenen vom Leib zu halten.

Dass er in solch einem Schlamassel steckte, brachte James dazu, über sich selbst nachzudenken. Er wusste, dass er kein besonders guter Mensch war. Er stritt sich ständig. Er war intelligent, aber faul, und bekam deshalb schlechte Noten. Er erinnerte sich an all die Male, in denen die Lehrer ihm gesagt hatten, dass er sein Potenzial verschwende und dass es einmal ein schlimmes Ende mit ihm nehmen würde. (Muchamore 2005, 22)

Als seine Mutter plötzlich stirbt, nimmt der ebenfalls kriminelle Stiefvater Lauren gegen ihren Willen zu sich. James landet in einem ärmlichen Kinderheim. Bevor er endgültig in die Kriminalität rutscht („James war nervös, aber es war cool, zusammen mit einer Gang, bewaffnet mit Hämtern und Schraubenschlüsseln die Straße entlang zu gehen.“ [Muchamore 2005, 63]), wird er von CHERUB rekrutiert.

Für James ist dieser Schritt ein Ausweg aus einer gewalttätigen und kriminellen Welt, die im Gegensatz zur *Bodyguard*-Welt eher die Abwesenheit eines moralisch-politischen Systems darstellt. Die bedrückende Realität, aus der James stammt, sowie die Ablösung von ihr geben Raum für eine sozialkritische Lesart des Textes: Welche Art von Gesellschaft verleitet einen so jungen Jugendlichen, in den Dienst einer Antiterrorseinheit einzutreten, sich Gefahren für Leib und Leben auszusetzen und eine Existenz jenseits der Öffentlichkeit, ohne gesellschaftliche Anerkennung zu wählen? Daran schließen sich auch Fragen nach dem Konzept von Männlichkeit und der Rolle in der Gesellschaft an. Während Connor aufgrund des Ansehens seines Vaters dessen Weg fortsetzt, muss sich James als Persönlichkeit neu erfinden und setzt sich von seiner von Schikane und Vernachlässigung geprägten Herkunft an der Grenze zur Kriminalität ab. Auch wächst er über seine körperlichen und schulischen Defizite, Ängste und Misserfolge hinaus.

Im Zentrum der Ausbildung zum jugendlichen Spion stehen wie in *Bodyguard* extrem hartes körperliches Training sowie ein strenges Reglement, gegen das James immer wieder verstößt, aus schlechten Gewohnheiten heraus sowie auch aus der Notwendigkeit, seine Schwester zu unterstützen. Er nimmt einen neuen Namen an und baut sich für jede Mission eine neue Identität auf (Muchamore 2005, 112).

James lernt schwimmen und kämpft gegen sein Übergewicht („Der Doktor kniff in eine Speckrolle an James' Bauch“ [Muchamore 2005, 121]). Als James sich zum ersten Mal seit dem Ausbildungsbeginn im Spiegel sieht, steht er einem veränderten Selbst gegenüber:

Es war seltsam, den eigenen Körper zu betrachten, aber sich selbst kaum wiederzuerkennen. Das Bäuchlein über dem Gummibund seiner Shorts war verschwunden. Seine Brustmuskeln und sein Bizeps waren größer, und er hatte den Eindruck, dass ihn der kurz geschorene Kopf und die Kratzer und die blauen Flecke härter aussehen ließen. Unwillkürlich musste er grinsen. Er fand sich total klasse. (Muchamore 2005, 196)

Zwar nähert sich James dem gängigen Männlichkeitsideal an, jedoch auf seine ganz eigene Art und Weise, immer an der Grenze zum Regelbruch (z.B. durch unangemessene Gewaltbereitschaft) und an der Grenze seiner physischen und psychischen Belastbarkeit (Unsportlichkeit, Angst vor Wasser). Seine körperlichen und sozialen Defizite sowie seine hohe Begabung für Zahlen erlauben es James, seine individuelle Persönlichkeit und seine Vorstellungen vom Leben zu entwickeln sowie seine Mission erfolgreich abzuschließen.

Ebenso divers und individuell sind die Frauenrollen in *Top Secret* gestaltet: Zu nennen sind die kriminelle Bandenführerin (Mutter), die schwesterlich-strenge Schwimmtrainerin Amy, die Polizistentochter Joana, die James als Spion enttarnt, die

charakterlich mit James resonierende Kerry, die er zuerst verprügelt, weil sie ihn provoziert (Muchamore 2005, 180, 396), die Kommunenchefin Gladys und nicht zuletzt seine Schwester Lauren, welche sich aus den Fängen des Vaters befreit und sich ebenfalls – James hat hierüber gemischte Gefühle – für CHERUB entscheidet (Muchamore 2005, 237–240).

Die Figurenkonzeptionen und -konstellationen unterlaufen einen simplen Dualismus von Gut und Böse. Figuren treffen schlechte Entscheidungen und befinden sich aufgrund dessen in einer prekären Lage, nicht primär aufgrund einer nachteiligen Prägung durch ihre sozioökonomische Schicht, ihr Geschlecht, ihre Nationalität, ihre Religion, ihren Bildungsgrad etc.:

Im Fernsehen wusste man immer, wer die Bösen waren und dass sie am Ende kriegten, was sie verdienten. Jetzt erkannte James, dass auch die Bösen ganz normale Leute waren, die Witze erzählten, einem Kaffee anboten, zum Klo gingen und Familien hatten, die sie liebten. [...] Nicht ganz im Klaren war sich James über seine eigene Rolle. Soweit er es beurteilen konnte, hatte er eine kleine Gruppe von schlechten Menschen daran gehindert, eine größere Gruppe von schlechten Menschen zu töten, was dazu führte, dass die guten Menschen von wieder anderen schlechten Menschen aus ihren Häusern vertrieben wurden. War er selbst demnach gut oder schlecht? Das einzige Ergebnis, zu dem ihn seine Überlegungen führten, waren Kopfschmerzen. (Muchamore 2005, 353–354)

Agententhiller für männliche Jugendliche thematisieren die Suche des Protagonisten nach seinem Platz in der Welt, welche entweder auf einem grundlegenden Dualismus beruht (*Bodyguard*) oder darüber hinaus Potenzial für Diskussionen gesellschafts-politischer Realitäten jenseits von Bewertungen von Gut und Böse eröffnet – auch in Bezug auf Genderkonzepte und das Rollenverhalten in sozialen Gemeinschaften. Wie am Beispiel von *Top Secret* gezeigt, kann dieses Potenzial besonders dann ausgeschöpft werden, wenn die sozialen, politischen und kulturellen Bedingungen differenziert die Figurenmerkmale und Verhaltensweisen prägen und sich die Figur individuell mit diesen Gegebenheiten auseinandersetzt wie im Fall von James. In Abgrenzung vom *Bodyguard*-Heldentypus entwickelt sich der jugendliche, männliche Protagonist unter der Anleitung einer männlichen Führungsfigur sowie weiterer verschiedener Anleiter*innen, während seine Schwester als weibliches Pendant aufgebaut wird. Der Figur James ist es möglich, seine eigene (Hetero-)Sexualität zu entdecken und auszuprobieren und auch in diesem Aspekt wichtige Schritte hin zum Erwachsenwerden zu gehen. Die Offenheit auch in Bezug auf Genderkonstrukte zeigt sich beispielsweise im Coming-out von James' Freund Kyle im zweiten Band der Reihe.

2.2 Genderkonzepte in Fantasy- und Science-Fiction-Büchern für Jungen

Die Verschränkung von Virtualität und Fantasyelementen in Geschichten mit Thrillercharakter eröffnet Raum zur Thematisierung von Identitätskonstrukten im Rahmen der Lösung des Konflikts zwischen Gut und Böse.

Auch *Erebos* (2011) basiert auf einem dualistischen Prinzip: einer alltäglichen, guten Welt und dem verdeckten Einbrechen des Bösen in die Welt der Jugendlichen in Form eines Computerspiels, das Personen gegeneinander aufbringt, sie zu Gewalttaten motiviert und vor Mord nicht zurückschreckt. In der Alltagswelt der Jugendlichen und des Protagonisten Nick, aus dessen Perspektive der Roman erzählt ist, herrscht ein binäres Geschlechtersystem, welches Mädchen und Jungen, Frauen und Männer einander gegenüberstellt. Beispiel idealer jugendlicher Männlichkeit ist Eric, der für Nick eine Konkurrenz darstellt: „War das der Typ Mann, auf den Emily flog? Schlaksig, halbasiatisch mit Prinz-Eisenherz-Frisur und Streberbrille? Ein Literaturklub-Fuzzi?“ (Poznanski 2017, 202) Im Kampf um die Vorrangstellung in der Peergroup wird ausgerechnet der ruhig-distanzierte, auf die Schule fokussierte Eric des sexuellen Übergriffs gegenüber Aicha, einem Mädchen mit Kopftuch, verdächtigt. Erics Ansehen wird mit dem tabubehafteten Vorwurf zerstört, er habe seine Überlegenheit gegenüber einer jungen Frau ausgenutzt. Die Gegenüberstellung eines Jungen mit asiatisch-europäischem Hintergrund und guten schulischen Leistungen und eines muslimischen Mädchens mit Kopftuch impliziert soziale und kulturelle Klischees in Bezug auf den Erfolg und das Prestige von Gruppierungen in westlichen Gesellschaften. Harte, durch soziale und kulturelle Dualismen verstärkte Gendergrenzen führen zu rigorosen Kämpfen: „Sie lügt“, sagte Eric, diesmal lauter. Aicha wirbelte herum. „Das sagen die Männer dann immer, nicht?“ (Poznanski 2017, 257)

Figuren, die männlichen oder weiblichen Genderstereotypen dem Aussehen nach nicht entsprechen, werden körperlich und psychisch angegriffen. So werden „die Hækelschwestern“, kleine, unsportliche, akademisch jedoch starke Jungs, ausgegrenzt und z.B. als „Dan, der lächerliche Klops“ (Poznanski 2017, 11), gehänselt. Auch Helen wird aufgrund ihres Übergewichts gemobbt. Ihr gegenüber werden die Jungen sogar handgreiflich:

„[...] unser aller Liebling: Helen!“ Jamie klapste dem fülligen Mädchen, das sich eben an ihm vorbei in die Klasse zwängen wollte, kräftig aufs Hinterteil. [...]

Helen fuhr herum und versetzte ihm einen Stoß, der ihn über den halben Korridor beförderte. „Finger weg, Arschloch“, zischte sie. [...]

„Aber ja. Obwohl es mir bei deinem Anblick echt schwerfällt. Ich stehe wie verrückt auf Pickel und Fettschwarten.“

„Lass sie in Ruhe“, sagte Nick. Jamie sah verblüfft aus.

„Was ist denn mit dir los? Bist du seit Neuestem bei Greenpeace? Rettet die Walrosse und so?“ (Poznanski 2017, 14)

In der virtuellen Parallelwelt des Spiels Erebos steigen Dan und sein Freund Alex aufgrund ihrer Taktik und Helen aufgrund ihrer Kampfkraft in den inneren Zirkel der Spielführer*innen auf. Genau wie diese drei Figuren gibt sich der Protagonist Nick der Faszination der Phantasiewelten von Computerspielen und „den Verlockungen der Weltenflucht“ (Poznanski 2017, 219) hin. Er „stürzt [s]ich mit ganzem Herzen in die Unendlichkeit des Irrealen“ (Poznanski 2017, 219). Beim ersten Eintritt wird Nick vom Spiel aufgefordert, sich einen Avatar zu gestalten: „Wähle ein Geschlecht“, verlangt die erste [Tafel]. Ohne zu zögern wählt er den Mann. Erst nach seiner Entscheidung überlegt er, dass ein Spiel als Frau seinen Reiz haben könnte. Egal, zu spät.“ (Poznanski 2017, 48) Nicks spontane und unreflektierte Entscheidung für das männliche Geschlecht seines Avatars, welche die Konzeption der Figur offenlegt, könnte auch Einfluss auf das Selbstverständnis der Rezipierenden haben. Obwohl im virtuellen Raum die Möglichkeit besteht, spielerisch mit Genderrollen umzugehen, wird dieses Thema im Moment seines Aufkommens wieder eliminiert. Im Zusammenhang mit den folgenden zu wählenden Kategorisierungen von Volk, Außerdem, Berufung, Fähigkeiten, Waffen und Namen wird der Zusammenhang von Geschlecht und anderen Kategorien deutlich und hier ein gewisser Gestaltungs- und Imaginationsraum gewährt, im Rahmen eines Fantasyabenteuers eine Persönlichkeit zu sein, Rollen einzunehmen und Fertigkeiten zu nutzen, die im Alltag nicht möglich sind.

Während die Welt von Erebos für Nick wie geschaffen zu sein scheint, nimmt die weibliche Figur Emily die Einschränkungen wahr, die das Spiel bei der Wahl von Charaktermerkmalen vorgibt. Aber auch sie entscheidet sich prompt für ihr natürliches Geschlecht und die Gattung Mensch, trotz Nicks Versuch, einzuwenden: „Da ist es nicht so wichtig, was du nimmst, obwohl die Männer schon ein bisschen stärker –“ (Poznanski 2017, 343).

Helen hingegen spielt als großer, vollbewaffneter männlicher Barbar und verbreitet Angst und Schrecken auf ihrem Siegeszug. Im Unterschied zu ihr, die in der realen Welt aufgrund ihres Körpers Häme einstecken muss, hat die hübsche Emily keinen Grund, nicht „Frau“ an[zu]klick[en]. Der Körper des Namenlosen veränderte sich, wurde insgesamt schmäler, Brust und Hüften wölbten sich. „Sorry, Nick, aber das wird *meine* Spielfigur“, sagte Emily.“ (Poznanski 2017, 343) Nick gestaltet sich als Dunkelelf mit Attributen des Ritterhelden:

Er will seinem wirklichen Ich so wenig wie möglich ähneln. Also kurzes blondes Haar, spitze Nase und schmale grüne Augen. [...] Er arbeitet noch einmal an seinen Gesichtszügen – vergrößert die Augen und den Abstand zwischen Mund und Nase. Hebt die Augenbrauen. Arbeitet die Bäckennähte noch deutlicher heraus und findet, dass er nun aussieht wie ein verlorener Königssohn. (Poznanski 2017, 49)

Nick gibt sich einen klassisch-römischen Namen: Sarius (Poznanski 2017, 52). Seine eklektischen Vorstellungen über eine erfolgreiche männliche Figur entstammen den Heldenstilen aus antiken Mythen, Rittergeschichten und den Fantasywelten des 20. und 21. Jahrhunderts. Die Identifikationsfigur für die jugendlichen Leser*innen

bietet somit Anknüpfungspunkte für verschiedene populäre Interessen, welche durch die Medien bekannt und durch das Gendermarketing befeuert werden.

Aufgelöst wird das Rätsel um Erebos durch eine ins Böse und Dunkle verkehrte Gender- und Figurenkonstellation, die aus Agententhillern bekannt ist. Schöpfer des Spiels ist der Vater des Mitschülers Adrian. Er entwickelte eine künstliche Intelligenz, die reale Eigenschaften, Emotionen und Interessen nutzt, um die Spieler*innen an das Spiel zu binden und damit reale Beziehungen zu manipulieren. Als ihm das Spielkonzept gestohlen wird, um es kommerziell und zu Spionagezwecken einzusetzen, lässt er das Spiel auf die Jugendlichen los und begeht Selbstmord. Der Außenseiter und Waisenjunge Adrian entschlüsselt dieses Geheimnis und hilft Nick, den Dieb Ortolan unschädlich zu machen, bevor Helen und die anderen ihm Gewalt antun können.

Die väterliche Schöpferfigur erscheint Adrian, um sich zu erklären und zu verabschieden. Der Junge und alle anderen Jugendlichen in Erebos müssen erkennen, dass dieses Rollenspiel sie ihrer eigenen Identität, auch als junge Männer und Frauen, nur bedingt näher gebracht hat. Ihnen wird klar, dass sie Konstrukte sind, die von männlichen Schöpfer- bzw. Vaterfiguren in einer genderdifferenzierten, kommerzialisierten und populärmedial vermittelten Welt geschaffen wurden, von der sie sich emanzipieren müssen: „Ich mache dir Vorwürfe. Ich war für dich wie eine deiner Spielfiguren.“ (Poznanski 2017, 482)

In Karl Olsbergs Roman *Boy in a White Room* (2017) wird der Prozess der jugendlichen Identitätsfindung im Rahmen philosophischer und technischer Diskurse diskutiert. Anhand des Schicksals von Manuel, einer von zwei Computerspezialisten geschaffenen künstlichen Intelligenz, wird der Descartes'sche Grundsatz *cogito ergo sum* („Ich denke, also bin ich“) nachvollzogen. Es wird immer wieder infrage gestellt, ob es den schwer verletzten Hamburger Jungen namens Manuel in der Realität überhaupt gibt und inwiefern die Ich-Instanz im Roman im Ganzen ein Konstrukt der Programmierer Henning und Marten ist. Im Rahmen dieser Fantasy-Fiktion wird im Vergleich zu den vorher besprochenen Jugendromanen durch das Wegfallen einer Realitätsebene ein expliziter Diskurs darüber geführt, inwiefern der jugendliche Protagonist Produkt eines männlichen Schöpfers ist und dessen Vorstellungen von Manuels Form und Funktion für dessen Ziele benutzt werden. Der Junge findet sich anfangs in einer körper- und gefühllosen Existenz in einem weißen Würfel wieder. „Wer bin ich? – Da ist kein Name in meinem Gedächtnis, kein Selbstbild, nur Begriffe.“ (Olsberg 2018, 9)

Manuel hat keine Erinnerungen an seine Vergangenheit und kennt seinen Namen nicht. Über sein Geschlecht besteht jedoch kein Zweifel, als er sich, ähnlich wie Nick und Emily, in einer virtuellen Welt definieren soll: „Benutzername? Keine Ahnung, wie ich heiße. Ich gebe ‚Boy in the white room‘ ein.“ (Olsberg 2018, 18)

Als ihm zu einem späteren Zeitpunkt ein Bild seines Körpers gezeigt wird, ist er tief erschüttert:

Auf dem Tisch liegt der nackte Körper eines Jungen. Sein Kopf ist kahlgeschoren. Ganze Bündel von Kabeln ragen aus dem Schädel und verschwinden in den Geräten neben dem Tisch. Das

Gesicht ist vollständig mit Bandagen verhüllt, aus denen Schläuche hervortreten. Ich kann nicht glauben, dass ich es bin, der da liegt. Nackt, schutzlos, auf bestialische Weise missbraucht und misshandelt. (Olsberg 2018, 181)

Henning gibt sich zunächst als Manuels Vater aus, der einen Weg gefunden hat, seinen beinahe gestorbenen Sohn am Leben zu erhalten und mit ihm in Kontakt zu treten. Nach und nach wird Manuels Umgebung durch den scheinbaren Kontakt nach außen über Datenbanken und Messenger sowie die Simulation verschiedener Welten und Körperempfindungen erweitert. Der Junge muss versuchen, dies als Existenzform zu akzeptieren, und ist von vornherein von der Begrenztheit seiner Welt enttäuscht, was ihn am ganzen Konstrukt und seiner Wahrheit zweifeln lässt. Dies zerstört ihm auch die Faszination dafür, als Avatar ein Abenteuer à la *Der Herr der Ringe* zu erleben. Anstatt sich der Illusion hinzugeben, will Manuel sein Gedächtnis und seine Identität zurückerlangen:

Ich möchte ihn anschreien, aber meine synthetische Stimme bleibt emotionslos. „Dass ich mein Schicksal selbst in der Hand habe, war wohl ebenso eine Illusion wie dieser Elbenpalast!“ „So darfst du es nicht sehen“, widerspricht er. „Viele Jungen in deinem Alter würden alles dafür geben, jetzt hier zu sein und diese phantastische Welt so zu erleben, wie du es kannst.“ „Und ich würde alles dafür geben, mit ihnen zu tauschen.“ (Olsberg 2018, 30)

Vor diesem Hintergrund erscheinen die Versuche äußerst plump, Manuels virtuelle Welt mit Figuren zu bevölkern, denen er Vertrauen schenken kann. Besonders die weiblichen Figuren, konstruiert von einem männlichen Schöpfer für einen männlichen Jugendlichen, sind genderstereotyp und bringen Manuel zum Nachdenken bzw. stoßen ihn ab.

Genau wie die Figuren der anderen Bücher ist Manuel Halbwaise, seine Mutter starb angeblich bei einem Autounfall, den er selbst knapp überlebte. Ihr Bild aus einer fiktiven „Collage von Fotos und Texten“ (Olsberg 2018, 40) wird stereotyp gestaltet und mit den Daten auf dem Grabstein, von dem „eine Lebenskraft aus[geht], die befruchtend auf die Natur wirk[t]“, zusammengefasst: „Maria Jaspers, geb. Hochleitner. 26.9.1970 – 30.8.2016“ (Olsberg 2018, 49). Sie wird als verheiratete Frau konzipiert, die den Namen des Ehemannes trägt, ihr Kind mit 30 bekommt und mit 45 Jahren stirbt. Henning resümiert: „Sie war eine wunderbare Frau.“ (Olsberg 2018, 41)

Zur Ablenkung und Unterhaltung stellt man Manuel Alandil zur Seite, eine Elbenfrau mit scheinbar unerschöpflichem Wissen über die Tolkien-Welt, die sich wie eine ergebene, mütterliche Krankenschwester um die (imaginären) körperlichen und seelischen Bedürfnisse des 16-Jährigen kümmert („Wenn dir zum Beispiel die kleine Elbin gefällt...“ [Olsberg 2018, 113]): „Eure Verbände müssen gewechselt werden. Bitte legt eure Kleidung ab. Ich zögere, mich vor ihr auszuziehen.“ (Olsberg 2018, 114) Alandil hat die Funktion, in Manuel sexuelle Erregung zu wecken und ihm virtuell zu ersten sexuellen Erfahrungen zu verhelfen. Er jedoch erkennt die Strategie und provoziert die Alandil-Software:

„Küss mich, Alandil!“ Sie weitert die Augen, als erschrecke sie über diese Aufforderung. Doch dann beugt sie sich tatsächlich vor, legt ihren Arm um meinen Hals, schließt die Augen und presst die Lippen auf meine. Ich kann den sanften Druck ihres Mundes ebenso spüren wie die Wärme ihres Atems. „Ich liebe dich, Manuel“, flüstert sie, als sich ihre Lippen von meinen lösen. Die Lüge fühlt sich wie ein Dolchstoß an. Was war ich nur für ein naiver Trottel! (Olsberg 2018, 116)

Manuel entscheidet sich zum Kampf gegen das Eingesperrtsein in der Simulation und gegen die Dominanz des ‚Vaters‘ Henning. In Marten, dem zweiten Erfinder der Software, findet er seinen vermeintlichen Retter. Als auch diese Illusion zerbricht, fokussiert sich die Diskussion um das Menschsein auf den Geist und den freien Willen.

Schließlich muss Manuel die finale Frage beantworten, als was er sich selbst versteht. Entsprechend dem Leitsatz *cogito ergo sum* trifft er eine Entscheidung, die seine künstliche Intelligenz der menschlichen zur Seite stellt, jedoch seine virtuelle Existenz beendet, da sie sich nicht missbrauchen lässt:

Braucht man einen menschlichen Körper, um ein Mensch zu sein? Oder genügt es, wenn man wie ein Mensch denkt und fühlt? Kann ich ein Mensch sein, obwohl ich eine Maschine bin? Die Antwort lautet: Ich allein entscheide, wer ich sein will, und damit auch, wer ich bin – mit allen Konsequenzen. [...] „Ja“, antworte ich. „Ich bin Manuel. Ich bin ein Mensch.“ (Olsberg 2018, 282)

3 Fazit

Genderkonstrukte in Büchern für Jungen der Gegenwart orientieren sich am Gendermarketing und den Konventionen populärer Lese- und Filmstoffe (v. a. Tolkien) sowie der Textsorten Agententhiller und Fantasyroman. Das dargestellte binäre Geschlechtersystem ist Ausdruck und Teil einer dualistischen Weltauffassung, in der sich Gut und Böse gegenüberstehen. Dieser Dualismus bestimmt auch weitere Parameter soziokultureller und -ökonomischer Identität der dargestellten Figuren in Bezug auf Ethnie, soziale Schicht, Religion, politische Auffassung und Alter.

Extremfall ist der jugendliche Bodyguard aus der gleichnamigen Buchreihe, ein männlicher, westlich geprägter, körperlich durchtrainierter und militärisch gehorsamer Heldentypus, der von einer väterlichen Schöpferfigur angeleitet wird und mit Gewalt und Unnachgiebigkeit die Antagonisten bezwingt. Entsprechend sind Frauenfiguren Helferinnen oder schwache und ängstliche Opfer.

Allerdings bietet eine differenzierte Darstellung der psychosozialen und ökonomischen Verhältnisse sowie eine Diversität hinsichtlich der Gestaltung der Figuren die Möglichkeit, nach den Ursachen für Kriminalität, Gewalt und Armut in der Gesellschaft zu fragen und den Protagonist*innen eine selbstbestimmte und individuelle Entwicklung zu ermöglichen, wie dies in der *Top Secret*-Reihe vorgeführt wird.

Phantastische Elemente und eine virtuelle Handlungsebene eröffnen ebenfalls eine Distanz und einen potenziellen Gestaltungsspielraum für die Protagonist*innen gegenüber ihren Lebensbedingungen. In *Erebos* und *Boy in a White Room* werden auf diese Weise Konstellationen und Identitätsfragen der Figuren neu ausgehandelt. Die

Frage des Geschlechts wird dabei nur als Gedankenspiel berührt; konservative Rollenbilder, binäre Geschlechterauffassungen und heterosexuelle Normativität werden nicht angetastet.

Literatur

1 Primärliteratur

Bradford, Chris. *Bodyguard – Die Geisel*. Aus dem Englischen übersetzt von Karlheinz Dürr.

München: cbj, 2015 [2013].

Brooks, Kevin. *iBoy*. München: dtv, 2015.

Craig, Joe. *J.C. – Agent im Fadenkreuz*. München: cbj, 2016.

Muchamore, Robert. *Top Secret. Der Agent*. Aus dem Englischen übersetzt von Tanja Ohlsen.

München: cbj, 2005 [2004].

Olsberg, Karl. *Boy in a White Room*. Bindlach: Loewe, 2018 [2017].

Poznanski, Ursula. *Erebos*. Bindlach: Loewe-Taschenbuch, 2016 [2011].

2 Sekundärliteratur

Berner, Hannah/Frédérique Renno/Sarah Ruppe (Hg.). *Popularität – Lied und Lyrik vom 16. bis zum 19. Jahrhundert*. Stuttgart: Metzler, 2022 (im Druck).

Berner, Hannah/Frédérique Renno/Sarah Ruppe. „Popularität – Lied und Lyrik vom 16. bis zum 19. Jahrhundert. Eine Einführung“. *Popularität – Lied und Lyrik vom 16. bis zum 19. Jahrhundert*. Hg. Dies. Stuttgart: Metzler, 2022 (im Druck).

Blank-Mathieu, Margarete. *Männliche und weibliche Rollen im Kinder- und Jugendbuch*. 2005. <https://kindergartenpaedagogik.de/fachartikel/bildungsbereiche-erziehungsfelder/geschlechtsbezogene-erziehung-sexualerziehung/1267> (23. Juni 2020).

Börsenverein des deutschen Buchhandels. *Kinder- und Jugendbücher. Marktpotenzial, Käuferstrukturen und Präferenzen unterschiedlicher Lebenswelten*. 2007. file:///C:/Users/User/AppData/Local/Temp/grundlagenstudie_jugendbuecher_kinder_und_jugendbuecher_teil_1_3.pdf und file:///C:/Users/User/AppData/Local/Temp/grundlagenstudie_jugendbuecher_kinder-und_jugendbuecher_teil_3_3.pdf (16. Dezember 2020), einzusehen auf: http://www.avj-online.de/brancheninformationen/studien/studien_kinder_u_jugendbuch/ (11. März 2021).

Brunner, Katharina/Sabrina Ebetsch/Kathleen Hildebrand/Martina Schories. „Blaue Bücher, rosa Bücher“. *Süddeutsche Zeitung*. 11. Januar 2019. <https://projekte.sueddeutsche.de/artikel/kultur/gender-wie-gleichberechtigt-sind-kinderbuecher-e970817/> (23. Juni 2020).

Budeus-Budde, Roswitha. „Fantasywelten“. *Süddeutsche Zeitung*. 22. Mai 2020. <https://www.sueddeutsche.de/kultur/jugendliteratur-fantasywelten-1.4912644> (23. Juni 2020).

Ebetsch, Sabrina. „Kinder müssen auch mal irritiert werden“. *Süddeutsche Zeitung*. 14. Januar 2019. <https://www.sueddeutsche.de/kultur/kinder-bilderbuch-kinderbuch-stereotyp-1.4279054> (23. Juni 2020).

Gansel, Carsten. *Moderne Kinder- und Jugendliteratur: Vorschläge für einen kompetenzorientierten Unterricht*. Berlin: Cornelsen Scriptor, 2016.

Marquardt, Manfred. *Handbuch Kinder- und Jugendliteratur*. Troisdorf: Bildungsverlag EINS, 2010.

- Martínez, Matías (Hg.). *Handbuch Erzählliteratur. Theorie, Analyse, Geschichte*. Stuttgart u. a.: Metzler, 2011.
- Rauch, Marja. *Jugendliteratur der Gegenwart. Grundlagen, Methoden, Unterrichtsvorschläge*. Seelze-Velber: Klett Kallmeyer, 2012.
- Rühmkorf, Peter. *Über das Volksvermögen. Exkurse in den literarischen Untergrund*. Reinbek: Rowohlt, 2008.
- Ruppe, Sarah. „Rezeption: Schichten und Kontexte populärer Lieder und Gedichte“. *Popularität – Lied und Lyrik vom 16. bis zum 19. Jahrhundert*. Hg. Hannah Berner/Frédérique Renno/Sarah Ruppe. Stuttgart: Metzler 2022 (im Druck).
- Schikorsky, Ina. *Kinder- und Jugendliteratur*. Köln: Dumont, 2003.
- Sommer, Rolf. „Ausblick: Gattungshybridisierung und Medialisierung des Romans.“ *Handbuch Erzählliteratur: Theorie, Analyse, Geschichte*. Hg. Matías Martínez. Stuttgart u. a.: Metzler, 2011, 283 – 284.
- Vogt, Jochen/Steffen Richter. „Roman“. *Einladung zur Literaturwissenschaft. Ein Vertiefungsprogramm zum Selbststudium*. Hg. Elke Reinhardt-Becker. Universität Duisburg-Essen, 2009. http://www.einladung-zur-literaturwissenschaft.de/index85e6.html?option=com_content&view=article&id=228%3A5-5-roman&catid=40%3Akapitel-5&Itemid=53 (17. Dezember 2020).

Abbildungen

- Abb. 1:** „Ravensburger Produktberater“. <https://www.ravensburger.de/produkte/produktberater/index.html> (19. Juni 2020).
- Abb. 2:** „Gender in Abenteuergeschichten“. Brunner, Katharina/Sabrina Ebitsch/Kathleen Hildebrand/Martina Schories. „Blaue Bücher, rosa Bücher“. *Süddeutsche Zeitung*. 11. Januar 2019. <https://projekte.sueddeutsche.de/artikel/kultur/gender-wie-gleichberechtigt-sind-kinderbuecher-e970817/> (23. Juni 2020).
- Abb. 3:** „Themen in Mädchenbüchern“. Brunner, Katharina/Sabrina Ebitsch/Kathleen Hildebrand/Martina Schories. „Blaue Bücher, rosa Bücher“. *Süddeutsche Zeitung*. 11. Januar 2019. <https://projekte.sueddeutsche.de/artikel/kultur/gender-wie-gleichberechtigt-sind-kinderbuecher-e970817/> (23. Juni 2020).
- Abb. 4:** „Thematische Vielfalt in Büchern für männliche Rezipienten“. Brunner, Katharina/Sabrina Ebitsch/Kathleen Hildebrand/Martina Schories. „Blaue Bücher, rosa Bücher“. *Süddeutsche Zeitung*. 11. Januar 2019. <https://projekte.sueddeutsche.de/artikel/kultur/gender-wie-gleichberechtigt-sind-kinderbuecher-e970817/> (23. Juni 2020).