
TIGERBOOKS, SUPERBUCH UND CO. QUALITÄTEN UND LITERATURDIDAKTISCHE POTENTI- ALE INTERAKTIV AUFBEREITETER BILDERBÜCHER IN DIGITALEN MEDIENANGEBOTEN

Stefan Emmersberger
Universität Augsburg | stefan.emmersberger@philhist.uni-augsburg.de

ABSTRACT (DEUTSCH)

Am Beispiel des abobasierten Online-Angebots *TigerBooks* lotet der Beitrag das spezifische literatur- und mediendidaktische Potential von multimodalem Erzählen in digitalen Medien aus. In digitaler Form erfährt multimodales Erzählen nachhaltige Erweiterungen und Veränderungen. So sprechen digitale Medienangebote nicht nur die visuelle und auditive Wahrnehmung an und kombinieren verschiedene semiotische Systeme, sondern sind häufig auch interaktiv angelegt.

Im Folgenden wird Interaktivität als das spezifische Merkmal von digitalen Medien identifiziert. Anschließend wird vor dem Hintergrund literarischen Lernens das Modell von Müller-Brauers et al. (2020) zur Analyse von Bilderbuch-Apps vorgestellt. Auf dieser theoretischen Grundlage zeigt der Beitrag an ausgewählten Beispielen, was *TigerBooks* und *SuperBücher* ausmacht und wie sie funktionieren. In einem nächsten Schritt werden dann die besonderen Qualitäten und literaturdidaktischen Potentiale herausgearbeitet, die dabei insbesondere für die Primarstufe bestehen. Abschließend werden adäquate Möglichkeiten der unterrichtsmethodischen Inszenierung diskutiert.

Wichtiger Hinweis: Dieser Artikel beinhaltet Filmbeispiele, die nur nach einem Download in bzw. mit bestimmten Readern (wir empfehlen den [Acrobat Reader](#), kombiniert mit dem [Adobe Flash Player](#)) aktiviert bzw. angeschaut werden können.

SCHLAGWÖRTER

— BILDERBUCH — DIGITALISIERUNG — LITERARISCHES LERNEN — TIGERBOOK
— SUPERBUCH

ABSTRACT (ENGLISH)

The picture-book app *TigerBooks*: Didactic benefits of interactive picture books as presented in digital media

This paper takes a closer look at the picture book app *TigerBooks* as an example for multimodal storytelling in digital media. The objective is to identify its specific potential for literature and media learning. In general, digital media offer new possibilities for multimodal storytelling: They do not only enable users to work with various semiotic systems and to combine visual and audio codes but also to incite generate the experience of interactivity.

In the following, interactivity is identified as the outstanding characteristic of digital media. On this basis, the model according to Müller-Brauers et al. (2020) is described in detail to analyze the quality of the app *TigerBooks* and to discuss its use for teaching literature and media – with a special focus on primary school.

KEYWORDS

— PICTUREBOOK — DIGITALIZATION — LITERARY LEARNING — TIGERBOOK
— SUPERBUCH

1 — DIGITALISIERUNG UND INTERAKTIVITÄT

Im Zuge des „medialen Hypes“ (Anselm / Götzinger / Rödel 2018, 222) um digitale Medien werden vielfältige Forderungen an den Deutschunterricht gestellt (vgl. etwa Gailberger 2018, 32-55). In der Literatur- und Mediendidaktik erfährt die „Gattung“ (Kepser / Abraham 2016, 54) des interaktiven Erzählens aktuell große Aufmerksamkeit. Die Simulation von „Dramatic Agency“ (Murray 2017, 189) gilt als die spezifische erzählerische Stärke von digitalen Medien, insbesondere von Computerspiel-Narrationen. Entscheidend ist dabei, dass die Handlungsmöglichkeiten der Spieler*innen in die erzählte Geschichte integriert sind. Das heißt, dass diese durch die Geschichte motiviert sind oder deren Verlauf in sinniger Art und Weise beeinflussen:

„When the action is motivated by something in the story, by an anticipation of some story event or action or revelation, and when the response rewards that anticipation in some appropriate way, then the interactor experiences dramatic agency. Dramatic agency should be the goal of design for interactive narrative in any form.“ (ebd., 189)

Aber nicht nur für Computerspiel-Narrationen auch für Bilderbücher und deren Adaptionen eröffnen Digitalisierung und Interaktivität vielversprechende Möglichkeiten. Die Verlage reagieren auf die aktuellen Entwicklungen mit verschiedenen Angeboten. Einen Überblick über dessen Vielfalt geben beispielweise Abraham und Knopf (2014a, IX-X), Frederking, Krommer und Maiwald (2018, 247-256) oder Weinkauff und von Glasenapp (2018, 207-216). Dieser Beitrag konzentriert sich auf die App *TigerBooks*. In ihrem Zentrum stehen digitale Bilderbücher mit und ohne Printvorlage.

Aus narratologischer Perspektive bedeutet die Digitalisierung eine grundsätzliche Erweiterung der Multimodalität, die Bilderbüchern per se innewohnt. Diese sind als Bildgeschichten durch das Zusammenspiel der beiden semiotischen Systeme Text und Bild definiert (vgl. Frederking / Krommer / Maiwald 2018; 158-161 und Weinkauff / von Glasenapp 2018, 162-169). Wie Abraham und Knopf (2014a und 2014b) mit dem großen Binnen-B in „Bilderbüchern“ betonen, handelt es sich bei diesen um eine eigene Gattung multimodalen Erzählens, die neben unterschiedlichen Genres und den beiden Modi realistischen und fantastischen Erzählens verschiedene mediale Formate umspannt.¹

Zu der charakteristischen Text-Bild-Kombination tritt mit der Digitalisierung nun eine Dimension von Multimodalität hinzu, die sich mit Sachs-Hombach et al. (2018, 18f.) als ‚partizipatorische Dimension‘ beschreiben lässt. In Abgrenzung zur perzeptuellen, semiotischen und referenziellen Modalität blicken die Autor*innen mit dieser Dimension auf das „soziohistorische, politische, technologische und ästhetisch unterschiedliche Werden multimodaler Ensembles“ (ebd., 18). Hier zeigen sich Parallelen zu Stöckl (2016, 6-9), der in ähnlicher Weise die mehrdimensionale Natur des Konzepts Zeichenmodalität hervorhebt. Die von ihm angeführten Aspekte ‚sinnliche Wahrnehmbarkeit von Zeichen (psychologisch) und ihre strukturierte Kodiertheit (semiotisch)‘ sind mit der perzeptuellen und semiotischen Dimension von Sachs-Hombach et al. (2018, 12-15) deckungsgleich. Die referenzielle Modalität findet sich bei Stöckl (2016) als Teil des semiotischen Aspekts. Mit Bezug auf das Zeichenmodell von Morris (1971) versteht er Semantik als eine Kategorie, die Zeichen neben Syntax und Pragmatik inhärent ist. Die partizipatorische Dimension lässt sich bei Stöckl (2016) am ehesten unter Pragmatik oder ‚materiell-technische Realisierung‘ (medial) verorten. Konkret auf Bilderbücher bezogen sind damit alle Möglichkeiten angesprochen, die die jeweilige digitale Aufbereitung zur Interaktion bietet.

¹ Die Begriffe Medienformat und Medienangebot werden im Verständnis von Schmidt (2003, 354f.) synonym verstanden (vgl. auch Frederking / Krommer / Maiwald 2018, 21-23).

2 — LITERARISCHES LERNEN MIT DIGITALEN BILDERBÜCHERN

Im Anschluss an Spinner (2006) versteht Maiwald (2015, 92f.) literarisches Lernen als „Persönlichkeitsbildung an literarischen (Wirklichkeits-)Modellen“. In dieser Bedeutung hat literarisches Lernen das Potential, als umfassender didaktischer Integrationsbegriff für die gegenstands- und subjektbezogenen Zielsetzungen im Literaturunterricht zu fungieren. Vor dem Hintergrund dieser Definition wird auch deutlich, dass sich Modellierungen von literarästhetischer Rezeptionskompetenz in aller Regel auf die Gegenstandsseite konzentrieren (vgl. etwa Leubner / Saupe 2011; Schilcher / Pissarek 2018 oder im Überblick Boelmann 2018).² Dabei wird üblicherweise auf Kategorien der strukturalistischen Erzähltheorie zurückgegriffen, für die die Unterscheidung zwischen einer Inhaltsebene (Was wird erzählt?) und einer Darstellungsebene (Wie wird erzählt?) zentral ist (vgl. etwa Martínez / Scheffel 2016, 22-28).³ Da die ästhetischen Strukturen auf der Darstellungsebene aber zum Großteil medienspezifisch sind (vgl. z. B. Emmersberger 2019a, 93-96), trennt Kruse (2011, 203-206) zwischen einer literarischen und einer medienspezifischen Rezeptionskompetenz. Davon grenzt sie dann noch einmal die intermediale Rezeptionskompetenz ab, die sie als die Fähigkeit versteht, die ästhetische Diversität verschiedener Medienangebote wahrzunehmen. Für Bilderbücher in digitalen Medienangeboten bedeutet dies vor allem, die interaktive Aufbereitung der erzählten Geschichte in den Blick zu nehmen.

An dieser Stelle soll deshalb auf das Modell zurückgegriffen werden, das Müller-Brauer et al. (2020, 6-16) zur Analyse von Bilderbuch-Apps vorgelegt haben. Die Autoren orientieren sich an Staigers (2014) fünf Dimensionen der Bilderbuchanalyse und an Boelmanns (2019) Überlegungen zu Hörspielen, ergänzen diese aber um den zentralen Punkt der Interaktivität. Abbildung 1 gibt einen Überblick über das Analysemodell.

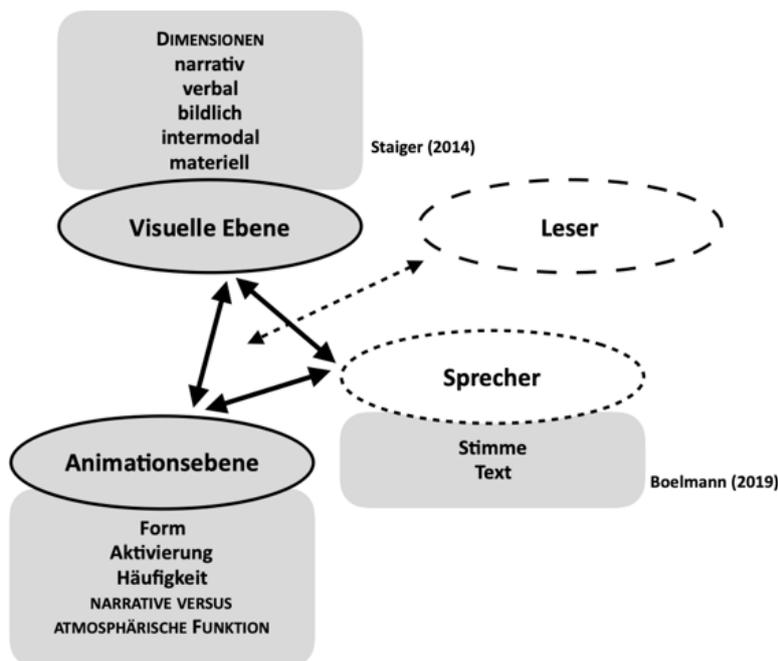


Abb. 1: Das ViSAR-Modell von Müller-Brauers et al. (2020) zur Analyse von Bilderbuch-Apps und Bilderbuch-App-Interaktionen (eigene Darstellung)

² Spinner (2017, 144) spricht beispielsweise vom Lernen durch Literatur und grenzt dieses von kompetenzorientierten Ansätzen ab. Er nennt dafür Ziele wie Identitätsbildung, moralische Urteilskraft, Erweiterung des Weltwissens und ästhetische Wahrnehmungsfähigkeit.

³ Meister (2016, 18f.) bzw. Meister und Lahn (2016, 71f.) setzen mit dem Erzähler bzw. der Vermittlungsinstanz (Wer erzählt?) eine dritte Ebene an und erweitern damit die Dichotomie Geschichte versus Diskurs zu einer Trias.

Die *visuelle Ebene* gliedert sich in die fünf Dimensionen, die Staiger (2014, 13-21) ausführlich beschreibt. Dabei nimmt die narrative Dimension gewissermaßen eine übergeordnete Stellung ein und umfasst allgemeine Aspekte der Inhalts- und Darstellungsebene. Dazu zählen unter anderem die Figuren, die Handlung, die Erzählperspektive und die Zeitdarstellung. Mit der verbalen und der bildlichen Dimension sind die beiden semiotischen Systeme des Bilderbuchs angesprochen, deren Verhältnis mit der intermodalen Dimension in den Blick genommen wird. Die paratextuelle bzw. materielle Dimension bezieht sich bei Bilderbuch-Apps vor allem auf den technischen Zugang (z. B. Online-Abo) und das jeweilige Gerät, auf dem das Programm verwendet wird (z. B. Tablet).

Die *Animationsebene* betrifft nun den zentralen Punkt der Interaktivität. Im Kern geht es um zwei Fragen: Welche Arten von Effekten werden verwendet? Und in welchem Verhältnis stehen diese zur narrativen Dimension? Zur Beantwortung der ersten Frage werden drei Parameter unterschieden: die Form der Effekte (audio und/oder visuell), die Art ihrer Aktivierung (automatisch oder manuell) und ihre Häufigkeit. Hinsichtlich der zweiten Frage lassen sich Effekte, die eine erkennbare Funktion für den Fortgang der Narration haben, von solchen unterscheiden, die rein illustrativen bzw. atmosphärischen Zwecken dienen.

Die Kategorie *Sprecher* trägt der Tatsache Rechnung, dass man sich den Text in Bilderbuch-Apps oft nicht nur anzeigen, sondern auch vorlesen lassen kann. Beide Aspekte können unterschiedlich gestaltet sein (vgl. Boelmann 2019). Die Kategorie *Leser* verweist darauf, dass die Situation, in der das Programm rezipiert wird, eine wichtige Rolle dafür spielt, wie zum Beispiel die Möglichkeiten zur Interaktion genutzt werden. So kann etwa durch entsprechendes Scaffolding die Aufmerksamkeit auf sogenannte Hot Spots gelenkt werden, bei denen die Interaktionen ein besonders narratives Potential haben.

3 — LITERARISCHES LERNEN MIT DER APP TIGERBOOKS

Die sogenannten *TigerBooks* und *SuperBücher* sind Teil des Online-Medienangebots der *Tiger Media GmbH*. Bei dieser handelt es sich um einen unabhängigen Digitalabnehmer der Verlagsgruppe Oetinger. Im Mittelpunkt des Unternehmens steht die mobile App *TigerBooks*, die sämtliche digitale Inhalte für Kinder zwischen zwei bis zwölf Jahren auf einer Plattform bündelt. Dazu kooperiert *Tiger Media* mit mehr als 20 renommierten Verlagen und Medienhäusern, um ein möglichst umfassendes Angebot an E-Books für Kinder bereitstellen zu können.⁴

Das digitale Medienangebot wird auf der Homepage (vgl. <https://tiger.media/tiger-books/>) mit folgenden Vorteilen für Kinder beworben: „Bekannte Geschichten und Kinderhelden“, „Integrierte Vorlesefunktion“, „Sounds & Animationen“ sowie „Spiele, Puzzles und vieles mehr“. Zur visuellen Unterstützung sind gleich auf der Startseite die Figuren aus Kinderbuch-Klassikern wie das Sams, Bibi und Tina, die Olchis oder kleiner Bär und kleiner Tiger abgebildet. Aus Elternsicht werden folgende Vorteile genannt: „Inhalte von Kindermedien-Experten ausgewählt“, „Individuelle Kinderprofile anlegen“, „Werbefrei und kindersicher“ sowie „Auf bis zu 3 Geräten gleichzeitig nutzbar“. Damit positioniert sich *Tiger Media* klar gegen die vielen Medienangebote,

⁴ Neben der App *TigerBooks* bietet *Tiger Media* auch noch sogenannte *TigerTones* und die *TigerBox* in Verbindung mit einem *TigerTicket* oder *TigerCards* an. Bei *TigerTones* handelt es sich wie bei *TigerBooks* um eine App. Allerdings werden hierüber keine E-Books, sondern Hörbücher bzw. Hörspiele angeboten. Bei der *TigerBox* geht es ebenfalls um Hörbücher bzw. Hörspiele, bei ihr ist jedoch kein Smartphone nötig. Man steckt in die Box entweder ein *TigerTicket* oder eine *TigerCard* und kann darüber das jeweilige Medienangebot anhören.

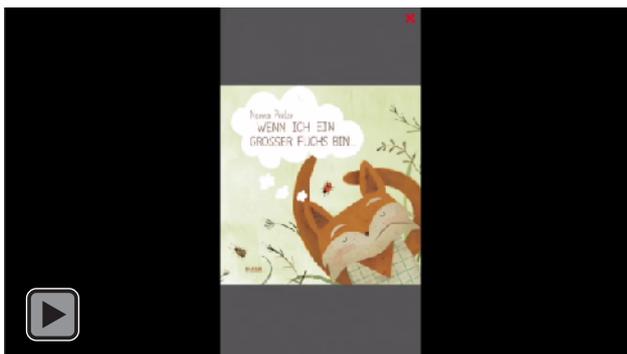
die im Internet zwar kostenlos, aber eben auch unkontrolliert zugänglich und kaum zu überblicken sind. In komprimierter Form finden sich die genannten Punkte noch einmal in einem kurzen Werbevideo:



Auf die naive Frage ihres Vaters „Können Bücher jetzt sprechen?“ erklärt ein von der App begeistertes Mädchen: „Bei *TigerBooks* können die das. Die können Geräusche machen, die können mir was vorlesen, ich kann die Figuren bewegen. Die App ist richtig cool und total kindersicher, sagt Mama.“ Unterstützt wird die Werbebotschaft noch einmal mit dem selbstbewussten Slogan „So lesen kleine Leute heute“. Man sieht, dass mit dem digitalen Medienangebot *TigerBooks* ein umfangreiches und ambitioniertes Produkt vorliegt.⁵ Wie die beworbenen Vorzüge allerdings aus literaturdidaktischer Sicht zu bewerten sind, wird im Folgenden genauer diskutiert.

Öffnet man die App *TigerBooks*, gelangt man auf ein Interface, das einem die Wahl zwischen sogenannten *TigerBooks*, ‚einfachen‘ E-Books, Hörbüchern, und *SuperBüchern* ermöglicht. *TigerBooks* und *SuperBücher* unterscheiden sich von ‚einfachen‘ E-Books noch einmal durch spezielle Features, auf die sich der oben genannte Werbe-Punkt „Sounds & Animationen“ bzw. „Figuren bewegen“ bezieht.⁶ Im Folgenden wird genauer auf die medien-spezifischen Qualitäten und Potentiale geblickt, die *TigerBooks* und *SuperBücher* für literarisches Lernen bieten. Dazu werden ausgewählte Beispiele hinsichtlich der einzelnen Kategorien analysiert, die Müller-Brauer et al. (2020, 6-8 und 15) zur Analyse von Bilderbuch-Apps vorschlagen. Der Schwerpunkt liegt dabei auf der Animationsebene, da die Interaktivität das Spezifikum digitaler Medienangebote darstellt.

Ein Beispiel für ein ‚normales‘ E-Book in der App *TigerBooks* ist Nanna Prielers *Wenn ich ein großer Fuchs bin ...* (2014 / 2014):



⁵ Entsprechend hoch ist die monatliche Abo-Gebühr. Sie liegt mit 9,99 Euro sogar über dem Basisabo des bekannten amerikanischen Streamingdienstes Netflix (7,99 Euro, vgl. <https://www.netflix.com/de/>).

⁶ Die Hörbücher sind in gewisser Weise nur eine Ergänzung der App. Hier besteht eine Überschneidung in der Angebotspalette mit *TigerTones* und der *TigerBox*.

Das Video zeigt die ersten ‚Seiten‘ des Buchs bzw. der App. Dabei wird deutlich, dass es sich bei ‚einfachen‘ E-Books um originalgetreue Umsetzungen einer Printvorlage handelt. So verfügt die App zu *Wenn ich ein großer Fuchs bin ...* über keinen Vorleser, keine Soundeffekte und keinerlei interaktive Elemente. Wie beim klassischen Bilderbuch liegt ‚nur‘ eine Kombination der beiden semiotischen Systeme Text und Bild vor. Eine Animationsebene ist nicht existent. Der einzige Unterschied zur Rezeption der Printvorlage ist, dass man statt des Buchs ein Smartphone oder Tablet in der Hand hält und man die Seiten nicht umblättert, sondern weiterwischt. Dadurch ändert sich natürlich die haptische Wahrnehmung und das ästhetische Erlebnis. Aber wenn es sich dabei um den einzigen Unterschied handelt, ist es offensichtlich, dass viel medienpezifisches Potential ungenutzt bleibt.

Darüber gehen *TigerBooks* nun hinaus. Im Gegensatz zu den ‚einfachen‘ E-Books lösen sich diese vom Original und erweitern es um auditive und interaktive Elemente. Exemplarisch für einen Klassiker, der als *TigerBook* aufbereitet wurde, kann Sven Nordqvists *Pettersson und Findus. Findus zieht um* (2013 / 2016) stehen:

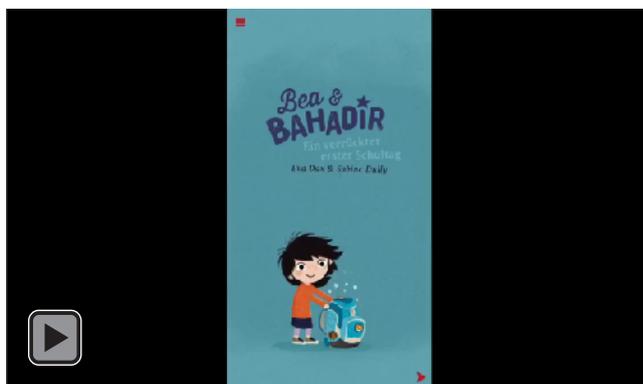


Der Kern der Geschichte ist, dass Findus ein eigenes Haus bekommen soll, damit Pettersson in Ruhe ausschlafen kann. Dazu wird das alte Plumpsklo-Häuschen umgebaut. Im Printoriginal sieht die Szene wie folgt aus: Man sieht links oben zunächst das Plumpsklo und dann zwei Bilder, auf denen dieses umgebaut wird. In der Umsetzung als *TigerBook* wird diese Szene grafisch unverändert übernommen. Der entscheidende Unterschied zum Printoriginal entsteht – neben der Erzählstimme (Sprecher) – durch die Animation der Bilder und die damit verbundene interaktive Komponente. Den Text kann man wahlweise aus- oder einblenden und so begleitend mitlesen oder auch nicht.

In dem Video wurden alle verfügbaren Elemente angeklickt. Die Interaktivität wird in den verschiedenen *TigerBooks* zum Teil unterschiedlich realisiert. Was man in der kurzen Sequenz sieht, ist aber schon typisch. Man kann die Figuren oder Elemente, die als Hot Spot markiert sind, anklicken und diese zeigen dann Emotionen, machen Geräusche oder man aktiviert bestimmte Aktionen. Ergänzt werden diese durch Animationen, die automatisch und teilweise wiederholt im Hintergrund ablaufen. Aber für das Verständnis der Geschichte hat diese Form der Interaktivität so gut wie keine Bedeutung.

Stattdessen bleibt auch in *Pettersson und Findus. Findus zieht um* der geschriebene und/oder gesprochene Text zentral – unterstützt und bereichert durch die nicht-interaktiven visuellen Strukturen. Das Arrangement von Text und Bild wird dabei mehr oder weniger vom Printoriginal übernommen. Dabei zeigen die Bilder in der Regel den Raum, in dem das Geschehen stattfindet, und die Figuren, wie sie gerade eine bestimmte Aktion ausführen. So sieht man beispielsweise zu Beginn, wie Pettersson und Findus einen Blick in das alte Plumpsklo werfen. Parallel dazu sprechen die Figuren und die Erzählerstimme beschreibt die Handlungen. Mit Staiger (2014, 20) bzw. Müller-Brauer et al. (2020, 6f.) lässt sich das Verhältnis von Bild und Text damit als komplementär beschreiben. Aber wie gesagt, bereichern die interaktiven Elemente dieses Zusammenspiel, das man ja schon aus dem Printoriginal kennt, kaum.

Zu einem vergleichbaren Befund kommt man auch bei einer vertieften Analyse von Eva Dax' und Sabine Dullys *Bea & Bahadir. Ein verrückter erster Schultag* (2017):



Das *TigerBook* ist eigens für das Online-Angebot konzipiert worden. Es gibt weder eine Printvorlage noch eine Printausgabe. Nachdem die Titelseite mit vielen automatischen Animationen und Soundeffekten gestartet ist, folgt man der Erzählerstimme und/oder dem gehighlighteten Text. Die Bilder zeigen die Figuren und die erzählte Welt und unterstützen dadurch die Immersion. So sieht man beispielsweise zu Beginn, wie Bea in ihrem Bett liegt und vor Aufregung nicht schlafen kann. Ähnlich wie bei *Pettersson und Findus. Findus zieht um* liegt bei den Animationen eine Kombination von automatisch ablaufenden und zu aktivierenden Animationen vor. Bea schaltet etwa das Licht automatisch an, wenn dies im Text beschrieben wird. Weitere Aktivitäten können zusätzlich über Hot Spots ausgelöst werden. Exemplarisch kann hierfür das Wegreiben eines Flecks auf ihrem Schulranzen angeführt werden. Es führt dazu, dass der Flaschengeist Bahadir erscheint. Dadurch, dass die interaktiven Elemente das im Text beschriebene Geschehen illustrieren, wirken diese besser auf die Geschichte abgestimmt als bei *Pettersson und Findus*.

Trotzdem muss man für beide *TigerBooks* festhalten, dass die ästhetische Wirkung der Interaktionsmöglichkeiten alles in allem gering ist. Zwar ist der Großteil der Animationen im weiteren Sinne „directly linked to the story line“ (Müller-Brauer et al. 2020, 12) und kann damit formal der narrativen Funktion zugeordnet werden. Aber der Gewinn für oder gar der Einfluss auf die Geschichte ist nicht annähernd so ausgeprägt wie zum Beispiel bei Computerspielen (vgl. etwa Rauscher 2018). Ein gutes Kontrastbeispiel zu dieser mangelnden Inszenierung von *Dramatic Agency* in den *Ti-*

gerBooks ist die Computerspiel-Reihe *Life Is Strange* (2015-2019). Dort haben die Handlungen und Entscheidungen der Spieler*innen komplexe Folgen für den Verlauf der Geschichte (vgl. Emmersberger 2019a). Quasi wie im echten Leben erfährt man sich als Agens dessen, was man erlebt. Auch wenn die interaktiven Elemente in den *TigerBooks* oft keine rein illustrative bzw. atmosphärische Funktion haben und auf die Geschichte Bezug nehmen, fordern sie im besten Fall ‚nur‘ zu einem genauen Blick auf die grafischen Elemente heraus. Natürlich trägt diese detailgetreue Betrachtung an sich schon zu einer Vertiefung der präsentierten Inhalte bei. Dennoch ist es offensichtlich, dass medienspezifisches Potential verschenkt wird.

Diese Beobachtung deckt sich mit der Einschätzung von Frederking, Krommer und Maiwald (2018, 251f.), die sogenannte *enhanced* E-books im Bereich der Kinder- und Jugendliteratur ähnlich kritisch sehen. Die Autoren kommen zu dem Fazit, „dass das (enhanced) E-Book noch nicht als eine ausgereifte und autonome Kunstform gelten kann, sondern sich zu sehr (und skeuomorphistisch) am gedruckten Buch orientiert und multimediale Elemente jenseits des statischen Textes bestenfalls unverbunden (statt symmedial) integriert“ (ebd., 252). Mit Bezug auf Kuhn und Hagenhoff (2015) sprechen sie sogar von „eher disruptive[n] Effekte[n]“ für den Leseprozess. Die Lektüre werde eher gestört als gefördert. Aus ähnlichen Gründen empfehlen Müller-Brauer et al. (2020, 16) am Ende ihrer Diskussion zu Qualitätskriterien für Bilderbuch-Apps unter anderem folgende zwei zentrale Kriterien: einen hohen Anteil an Animationen mit narrativer und nicht illustrativer bzw. atmosphärischer Funktion sowie einen kritischen Umgang mit Hot Spots, die von der Geschichte eher ablenken, als deren Verständnis fördern.

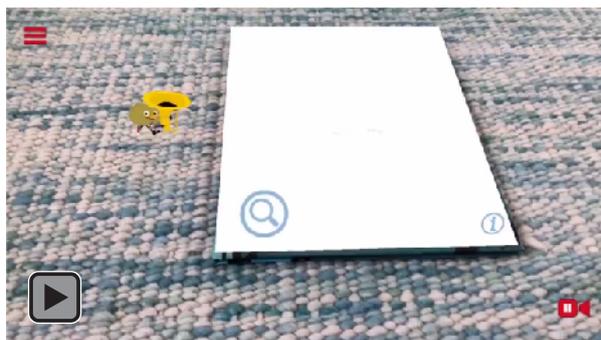
Ein schon etwas älteres *TigerBook*, bei dem die Möglichkeiten zur Interaktion ästhetisch ansprechender und atmosphärisch dichter gestaltet sind, ist Torben Kuhlmanns *Lindbergh. Die abenteuerliche Geschichte einer fliegenden Maus* (2014 / 2015). In dem Buch überquert eine Maus noch vor dem Luftfahrtpionier Charles Lindbergh den Atlantik und inspiriert ihn dann später zu seinem waghalsigen Flug von New York nach Paris. In der E-Book-Umsetzung lassen sich beispielsweise Konstruktionszeichnungen entdecken oder es kommt zu horizontöffnenden Perspektivverschiebungen:





Bei Ersterem wird das Verständnis dafür vertieft, wie die Flugmaschine physikalisch und technisch funktioniert. Bei Zweiterem ändert sich mit dem Blickwinkel die Erzählperspektive und es wird der Blick auf neue inhaltliche Elemente, nämlich den Hafen und in einem metaphorischen Sinne die Freiheit, ermöglicht. Interaktive Elemente dieser Art stechen heraus und stellen tatsächlich eine medienspezifische Qualität dar. Diese gehen über die aus Bilderbüchern bekannte Kombination aus Text und Bild hinaus und sind dann tatsächlich mehr als nur motivierende Ergänzungen. Sie haben dann tatsächlich Einfluss auf das Erleben und Verstehen der erzählten Geschichte.

SuperBücher heben sich hinsichtlich des Rezeptionserlebnisses noch einmal von *TigerBooks* ab. Sie versprechen einen weiteren, ästhetisch interessanten Schritt in Richtung Interaktivität. Dazu lohnt beispielsweise ein Blick in Eva Dax' und Sabine Dullys *Fräulein Hicks und die kleine Pupswolke. Eine verrückte Reise durch den Körper* (2016 / 2016):



Auch hier leitet eine Erzählstimme durch die Geschichte und der Text ist optional einblendbar. Aber *SuperBücher* benötigen – anders als ‚einfache‘ E-Books und *TigerBooks* – neben einem Smartphone oder Tablet zusätzlich die Printausgabe. Durch die Kamera des Smartphones bzw. Tablets erwacht das Buch mithilfe von *Augmented Reality* zum Leben. Die zweidimensionale Oberfläche des Buchs wird zu einem scheinbar dreidimensionalen Raum, in dem sich die Objekte über die Touchoberfläche anfassen lassen. Da man das Smartphone bzw. Tablet frei mit der Hand bewegen kann, ist es möglich, in diesen ‚dreidimensionalen‘ Raum hineinzuzoomen bzw. ihn virtuell zu betreten. Dort kann man sich mehr oder weniger frei bewegen und diesen begleitend zur Erzählung erkunden. So kann man sich bestimmte Dinge genauer ansehen, dann wieder zurückgehen und alles zusammen in den Blick

nehmen. Besonders eindrucksvoll geschieht dies bei *Fräulein Hicks und die kleine Pupswolke. Eine verrückte Reise durch den Körper* bei der Übersicht über den Körper. Mit ihrer Hilfe bekommt man eine plastische Vorstellung von verschiedenen Körperfunktionen wie Gähnen oder Pupsen. Und es wird sofort deutlich, an welcher Stelle in unserem Körper die verschiedenen biologischen Abläufe zu verorten sind. Das ist für den weiteren Verlauf der Geschichte zentral. Die Figuren werden sich nun durch den Körper bewegen und das ‚Zuhause‘ der einzelnen Körperfunktionen besuchen. Dort erklärt dann jede Figur, was sie besonders macht und warum sie die wichtigste Funktion im Körper ist.

Gleichzeitig liegt das Bilderbuch aber immer noch in analoger Form vor einem. In dem Video kann man erkennen, wie die Kamera des verwendeten Smartphones stellenweise Schwierigkeiten hat, die Vorlage korrekt zu erfassen und die Simulation mithilfe von *Augmented Reality* richtig darzustellen. Dadurch kommt es (ungewollt) zu einem interessanten Effekt: Die digitale Animation kontrastiert mit dem analogen Bild und es kommt zu einer Unterbrechung der Illusion. Das macht deutlich, dass die virtuelle Animation auf dem analogen Bild beruht. Wenn im Bilderbuch zum Beispiel zu Beginn gezeigt wird, wie die „unaufhaltsamen Fünf“ in einem Bus ihr Unwesen treiben, sieht man auf dem Smartphone im Prinzip dieselbe Szene – nur dass der Bus jetzt eben animiert ist. Das heißt, er bewegt sich, wirkt wie in einem Aufklapp-Bilderbuch oder Pop-up-Buch dreidimensional und die Bewegung wird durch Soundeffekte unterstützt.

Die Animationen laufen wie bei den *TigerBooks* zum Teil automatisch ab, zum Teil müssen sie über Anklicken aktiviert werden. Dabei ist auffällig, dass man auch hier nur bedingt sagen kann, dass die Interaktionsmöglichkeiten die Narration vertiefen. So bekommt Frau Hicks beispielsweise einen Schluckauf, wenn man sie anklickt, oder sie springt auf einem Trampolin, das das Zwerchfell symbolisiert. Wirklich anders ist neben dem dreidimensionalen Pop-up-Effekt eigentlich nur die Möglichkeit, die Kamera frei im Raum zu bewegen und so in die Szene hineinzugehen.

Ergänzt werden diese Interaktionsmöglichkeiten durch kleine Spiele und Quizfragen. Sie sind durch Symbole wie eine Glühbirne mit Fragezeichen markiert und können über diese aktiviert werden: so zum Beispiel beim Gähn-Män, der seine Hängematte im Rachenraum aufgespannt hat und für das Gähnen verantwortlich ist:



Die Spiele und Quizfragen dienen jedoch weniger zur Vertiefung der Geschichte, sondern stellen mehr eine spielerische Überprüfung der erwähnten Informationen über den Körper dar. In dieser Szene wird dementsprechend gefragt, wo der Gähn-Män seine Hängematte aufgespannt hat. Man merkt sich also, dass der Gähn-Reflex im

Hals entsteht. Spiele und Quizfragen dieser Art erinnern an analoge Spiel- und Quizbücher oder an paratextuelle Suchaufträge in Printbilderbüchern wie etwa in Wimmelbilderbüchern. So technisch beeindruckend *SuperBücher* mit *Augmented Reality* auch sind, für die Animationsebene und insbesondere für die Möglichkeiten zur Einflussnahme auf die Geschichte muss man festhalten, dass die *Dramatic Agency* im Sinne von Murray (2017) überschaubar bleibt. Das gilt insbesondere dann, wenn man narrative Computerspiele als Kontrastfolie heranzieht.

Wie lässt sich vor diesem Hintergrund das Potential einschätzen, das interaktiv aufbereitete Bilderbücher in digitalen Medienangeboten wie *TigerBooks* für literarisches Lernen haben? Auf der Ebene einer literarischen Rezeptionskompetenz im Sinne von Kruse (2011) geht es zunächst einmal um die Inhaltsebene, also die Geschichte mit der erzählten Welt, ihren Figuren und den darin ablaufenden Handlungen. Für das Online-Angebot *TigerBooks* fällt dabei auf, dass die digitale Aufbereitung, insbesondere die medienspezifische Möglichkeit, *Dramatic Agency* zu inszenieren, die erzählten Geschichten kaum verändert. Augenfällig ist dies, wenn Klassiker wie *Peterson und Findus* digital aufbereitet werden. Die Geschichte bleibt dieselbe inklusive erzählter Welt, Figuren, Handlung, Raum und zeitlicher Situierung. Grundlegende Innovationen wie „Branching Storylines“ (Rauscher 2018, 73), wie sie etwa bei Computerspielen üblich sind, sucht man vergeblich. Es gibt auch keine ergänzenden narrativen Elemente, die durchaus denkbar wären, beispielsweise in Form von kleinen, vertiefenden Nebenerzählungen. Innovationen dieser Art würden neue Herausforderungen an das Verstehen der Handlungslogik oder die Übernahme von Figurenperspektiven stellen.

Hinsichtlich einer medienspezifischen Rezeptionskompetenz im Sinne von Kruse (2011) sind die ‚einfachen‘ E-Books wenig interessant. Die *TigerBooks* setzen sich vor allem durch die Erzählstimme und automatisch ablaufenden Animationen ab. Erstere macht aus dem *TigerBook* im Prinzip ein Hörbuch mit Bildern und ersetzt gerade bei jüngeren Kindern, die noch nicht oder nicht gut genug lesen können, das Vorlesen. Letztere sind zwar mit der Geschichte verbunden, haben aber vor allem eine atmosphärische Funktion. So gesehen werden die statischen Bilder im Printbilderbuch zu Animationen mit Soundeffekten. Die Interaktionsmöglichkeiten sind begrenzt. Hinsichtlich eines medienspezifischen Erzählens der Geschichte leisten sie wenig. Dasselbe gilt grundsätzlich auch für die *SuperBücher*. Ein besonderes medienspezifisches Rezeptionserlebnis bietet allerdings die Kombination aus Bilderbuch und Smartphone. Der Effekt, der durch die frei bewegliche Kamera entsteht, ist bemerkenswert. Die Vermutung liegt nahe, dass er die Immersion spürbar verstärkt. Die erzählte Welt wird im virtuellen Raum dreidimensional und wirkt durch die frei bewegliche Kamera, als könnte man sie frei erkunden. Mit der vermuteten medienspezifischen Stärke digitaler Medien beim Erzählen von Geschichten, mit *Dramatic Agency*, hat dies aber nur bedingt etwas zu tun.

Hinsichtlich der intermedialen Rezeptionskompetenz im Sinne von Kruse (2011) kommt man folglich zu dem Schluss, dass vor allem *SuperBücher* einen besonderen Reiz bieten. Das liegt nicht zuletzt daran, dass bei der Rezeption analoge Vorlage und digitale Adaption buchstäblich nebeneinanderliegen und aufeinander angewiesen sind. Die ästhetische Diversität besteht aber dann vor allem auf der Darstellungs- und weniger auf der Inhaltsebene. Die erzählten Geschichten ändern sich, anders als bei Computerspielen, so gut wie nicht.

Insgesamt gewinnt man den Eindruck, dass die Verlage gerade dabei sind, die Möglichkeiten des Markts auszuloten und dabei eher vorsichtig agieren. Das gilt vor allem für interaktive Elemente, die noch einen deutlich stärkeren Beitrag zur Immersion in die erzählte Geschichte leisten könnten. Allerdings darf man dabei nicht vergessen, dass neue Medienangebote, insbesondere die *SuperBücher*, medienpezifische Anforderungen mit sich bringen, mit denen man die Rezipient*innen erst vertraut machen muss.

4 — ANREGUNGEN ZUR METHODISCHEN INSZENIERUNG VON DIGITALEM LITERATURUNTERRICHT

Die Digitalisierung ändert nicht nur die Gegenstände, sondern auch die Möglichkeiten der methodischen Inszenierung von Unterricht. Von Brand (2019, 10) kommt in seinem Basisartikel in *Praxis Deutsch* zu dem Schluss, dass „[d]ie neuen Medien [...] neue und zum Teil effizientere Möglichkeiten [bieten], handlungs- und produktionsorientiert zu arbeiten“. Das gilt besonders dann, wenn es sich bei dem Unterrichtsgegenstand – wie bei *TigerBooks* oder *SuperBüchern* – um ein neues Medium handelt. So lassen sich beide Aspekte kombinieren: Die methodische Nutzung digitaler Medien intensiviert nicht nur den Lernprozess, sie schafft auch gleichzeitig ein vertieftes Verständnis für das neue Medium. Medienspezifische Rezeptionskompetenz und literarästhetische Produktionskompetenz im Sinne von Kepser und Abraham (2016, 77ff.) greifen ineinander. So sind Schüler*innen etwa beim Entwerfen einer eigenen digitalen Bilderbuch-Geschichte mit der Herausforderung konfrontiert, sich zu überlegen, welche Arten von interaktiven Elementen möglich sind und wie man diese sinnvoll für das Erzählen nutzen kann (vgl. etwa Emmersberger 2019b).

Dazu bietet sich beispielsweise das Programm *TigerCreate* an, das in der aktuellen Version *TigerCreate 2.0* in der Basisversion frei zugänglich ist. Es handelt sich dabei um die Software, die hinter der digitalen Umsetzung von *TigerBooks* und *SuperBüchern* steht und von *TigerMedia* extra für die Gestaltung digitaler Bilderbücher entwickelt wurde. Mit der Software lassen sich einfache Animationen schon nach kurzer Einarbeitungszeit entwerfen.

Aus unterrichtsmethodischer Sicht ist dabei das Verhältnis zwischen den Schüler*innen und der medialen Vorlage ähnlich gelagert wie bei kreativem, literarischem und produktivem Schreiben (vgl. von Brand 2019, 8). Steht die Rezeptionskompetenz im Vordergrund und geht es in erster Linie darum, die mediale Vorlage zu erschließen und vertieft zu verstehen, machen Arbeitsaufträge Sinn, die eng an der Vorlage bleiben und zum Beispiel bestimmte medienpezifische Aspekte wie Animationen in den Blick nehmen. Wichtig ist, dass der Arbeitsprozess und die entstandenen Produkte in der Anschlusskommunikation auf die mediale Vorlage zurückbezogen werden. So wäre es beispielsweise möglich, eine Printbilderbuchvorlage in das Programm zu übernehmen und verschiedene Möglichkeiten der Erweiterung um interaktive Elemente auszuprobieren. Es könnte dann etwa um die Frage gehen, wie Interface, Soundeffekte und musikalische Untermalung die Atmosphäre und eventuell auch die gesamte Geschichte der Vorlage verändern.

Liegt der Schwerpunkt auf der Produktionskompetenz und sollen die Schüler*innen eigene Geschichten erzählen, kann man ebenfalls von einer medialen Vorlage ausgehen. Dies ist aber nicht notwendig. Es geht dann um die Geschichte, die die Schüler*innen erzählen wollen. Sollte eine Vorlage verwendet worden sein, ist der Rückbezug zu ihr nachrangig bzw. er kann ganz wegfallen.

Besonders reizvoll ist in diesem Zusammenhang, die Möglichkeiten von *Dramatic Agency* für digital aufbereitete Bilderbücher experimenteller auszuloten als die Verlage dies aktuell tun. So könnte man zusammen mit den Schüler*innen überlegen, wie man eine Geschichte erzählen kann, sodass die Interaktionsmöglichkeiten der Rezipient*innen tatsächlich zu deren medienspezifischen Erweiterung beitragen. Interessanterweise bieten sich hier Elemente an, die auch Arbeitsergebnisse von handlungs- und produktionsorientierten Verfahren sein könnten: beispielsweise fiktive Dialoge mit den Figuren, innere Monologe, Interviews oder zum Beispiel szenisch inszenierte Nebenhandlungen. Der Unterschied zu Printbilderbüchern besteht darin, dass sich bei digitalen Bilderbüchern diese Elemente interaktiv einbinden lassen und damit die Rezeption der Geschichte medienspezifisch erweitern. So könnte zum Beispiel ein innerer Monolog dann erscheinen, wenn man sich als Spieler*in für einen bestimmten Handlungsverlauf entscheidet.

Sollte der Arbeitsaufwand für größere Projekte die Stundentafel des Fachs Deutsch sprengen, bietet es sich an, über den Tellerrand des Fachs hinauszudenken. So wäre es zum Beispiel in fächerübergreifenden Projekten mit Informatik und/oder Kunst möglich, sich auch bei digitalen Medien einmal von der Konsumenten- auf die Produzentenseite zu wagen.

5 — ZUSAMMENFASSUNG

In diesem Beitrag wurde am Beispiel des abobasierten Online-Angebots *TigerBooks* nach den Qualitäten und literaturdidaktischen Potentialen interaktiv aufbereiteter Bilderbücher in digitalen Medienangeboten gefragt. Dazu lässt sich festhalten, dass die sogenannten *TigerBooks* im Vergleich zu ‚einfachen‘ E-Books tatsächlich interessante zusätzliche Features bieten: Der Text kann gehighlightet werden, wird durch eine Erzählstimme präsentiert und die Geschichte neben Bildern über Animationen mit Soundeffekten gestützt. Technisch besonders eindrucksvoll sind dabei die sogenannten *SuperBücher*, die über *Augmented Reality* und die Kombination aus Bilderbuchvorlage und Smartphone oder Tablet ein neues, innovatives Rezeptionserlebnis bieten. Besonders interessant ist die Möglichkeit, sich mit der Kamera in der Hand in den scheinbar dreidimensionalen Raum zu bewegen und diesen Eindruck direkt mit der Vorlage vergleichen zu können.

Enttäuschend ist allerdings sowohl bei den *TigerBooks* als auch bei den *SuperBüchern* die Simulation von *Dramatic Agency*. Die Möglichkeiten zur Interaktion wirken oft nur wie motivierende Zusatz-Gadgets, die aber kaum eine Intensivierung der Geschichte oder gar Einflussnahme auf diese bieten. Anders als bei Computerspielen mit *Branching Storylines* ändert sich das Geschichtenerzählen in dieser Hinsicht nur geringfügig. Die Verlage orientieren sich noch zu sehr an den analogen Buchvorlagen. Dafür mag es gute (kommerzielle) Gründe geben, ästhetisch ist das Potential digitaler Medienangebote jedoch noch nicht ausgeschöpft.

Erfahrbar machen kann man dies für die Schüler*innen, indem man ihnen selbst die Möglichkeit zur Gestaltung von Geschichten in digitalen Medien gibt. Je nach Zielsetzung machen experimentelle Ansätze durchaus Sinn, in denen zum Beispiel Rezeptionserfahrungen aus Computerspielen einfließen können. Besonders vielversprechend sind dabei Geschichten mit alternativen Handlungsverläufen, bei denen die Spieler*innen zumindest zu einem gewissen Grad auf das Geschehen Einfluss nehmen können. Insofern bleibt es weiter spannend, wie sich der Bilderbuch-Markt entwickelt. Es wäre wünschenswert, dass aus sogenannten *enhanced* E-Books tatsächlich eine ausgereifte und autonome Kunstform wird (vgl. Frederking, Krommer und Maiwald 2018, 252). Das technische Potential dazu wäre da.

QUELLENVERZEICHNIS

PRIMÄRQUELLEN

BILDERBÜCHER

— **Dax, Eva / Dully, Sabine (2016)**: Fräulein Hicks und die kleine Pupswolke. Eine verrückte Reise durch den Körper. Hamburg: Oetinger. — **Kuhlmann, Torben (2014)**: Lindbergh. Die abenteuerliche Geschichte einer fliegenden Maus. Zürich: NordSüd. — **Prieler, Nanna (2014)**: Wenn ich ein großer Fuchs bin ... St. Pölten u.a.: Residenz. — **Nordqvist, Sven (2013)**: Pettersson und Findus. Findus zieht um. Hamburg: Oetinger.

BILDERBUCH-APPS

— **Dax, Eva / Dully, Sabine (2017)**: Bea & Bahadir. Ein verrückter erster Schultag. Hamburg: Oetinger. — **Dax, Eva / Dully, Sabine (2016)**: Fräulein Hicks und die kleine Pupswolke. Eine verrückte Reise durch den Körper. Hamburg: Oetinger. — **Kuhlmann, Torben (2015)**: Lindbergh. Die abenteuerliche Geschichte einer fliegenden Maus. Hamburg: Oetinger. — **Nordqvist, Sven (2016)**: Pettersson und Findus. Findus zieht um. Hamburg: Oetinger. — **Prieler, Nanna (2014)**: Wenn ich ein großer Fuchs bin ... St. Pölten u.a.: Residenz.

SOFTWARE

— **Life Is Strange**. 2015 (Dontnod Entertainment). — **Life Is Strange: Before the Storm**. 2017 (Deck Nine). — **Life Is Strange 2**. 2018/19 (Dontnod Entertainment). — **TigerCreate 2**. 2017 (Tiger Media).

SEKUNDÄRQUELLEN

— **Abraham, Ulf / Knopf, Julia (2014a)**: Vorwort. Bilderbücher zwischen Tradition und neuer Medienwelt. In: Abraham, Ulf / Knopf, Julia (Hg.): Bilderbücher. Band 1: Theorie. Baltmannsweiler: Schneider, S. IX-X. — **Abraham, Ulf / Knopf, Julia (2014b)**: Vorwort. Bilderbücher zwischen Tradition und neuer Medienwelt. In: Abraham, Ulf / Knopf, Julia (Hg.): Bilderbücher. Band 1: Theorie. Baltmannsweiler: Schneider, S. 3-11. — **Anselm, Sabine / Götzinger, Benjamin / Rödel, Michael (2018)**: Medienkompetenzen und Medienbildung: Was kann das Schulfach Deutsch in einer digitalen Welt leisten? In: Mitteilungen des deutschen Germanistenverbandes, H. 4 (2018), S. 222-246. — **Boelmann, Jan M. (2018)**: Literarisches Verstehen. Spuren einer Suchbewegung. In: Boelmann, Jan M. (Hg.): Empirische Forschung in der Deutschdidaktik. Band 3: Forschungsfelder. Baltmannsweiler: Schneider, S. 203-220. — **Boelmann, Jan M. (2019)**: Hörspiele. In: von Brand, Tillman / Radvan, Florian (Hg.): Handbuch Lehr- und Lernmittel für den Deutschunterricht. Bestandsaufnahmen, Analysen und didaktische Reflexionen. Hannover: Klett Kallmeyer, S. 249-261. — **von Brand, Tillman (2019)**: Handlungs- und Produktionsorientierung im Literaturunterricht. In: Praxis Deutsch, H. 276, S. 4-11. — **Emmersberger, Stefan (2019a)**: Storytelling in virtuellen Welten – Potential und Grenzen eines intermedialen Literaturunterrichts am Beispiel des interaktiven Films Life Is Strange. In: Maiwald, Klaus (Hg.): Intermedialität. Formen – Diskurse – Didaktik. Baltmannsweiler: Schneider, S. 91-109. — **Emmersberger, Stefan (2019b)**: Der Sandmann interaktiv erzählen. Zum literaturdidaktischen Potential des Story-Editors *Inky*. In: Praxis Deutsch, H. 276, S. 27-33. — **Frederking, Volker / Krommer, Axel / Maiwald, Klaus (2018)**: Mediendidaktik Deutsch. Eine Einführung. 3., völlig Neubearb. u. erw. Aufl. Berlin: Schmidt. — **Gailberger, Steffen (2018)**: Deutschunterricht in einer digitalisierten Gesellschaft. Auslotung zwischen Hysterie und Empirie, Didaktik und Methodik – Einleitung in den Band. In: Gailberger, Steffen / Wietzke, Frauke (Hg.): Deutschunterricht in einer digitalisierten Gesellschaft. Unterrichtsanregungen für die Sekundarstufen. Weinheim u.a.: Beltz Juventa, S. 7-60. — **Kepser, Matthias / Abraham, Ulf (2016)**: Literaturdidaktik Deutsch. Eine Einführung. 4., völlig neu bearb. u. erw. Aufl. Berlin: Schmidt. — **Kruse, Iris (2011)**: Kinder- und Jugendliteratur intermedial erfahren, erleben, lesen.: Intermediale Lektüren und ihr Potential für einen medienintegrativen Literaturunterricht. In: Marci-Boehncke, Gudrun / Rath, Matthias (Hg.): Medienkonvergenz im Deutschunterricht. München: Kopaed, S. 200-210. — **Kuhn, Axel / Hagenhoff, Svenja (2015)**: Digitale Lesemedien. In: Rautenberg, Ursula / Schneider, Ute (Hg.): Lesen. Ein interdisziplinäres Handbuch. Berlin: de Gruyter, S. 361-380. — **Leubner, Martin / Saupe, Anja (2011)**: Erzählungen in Literatur und Medien und ihre Didaktik. 3. Aufl. Baltmannsweiler: Schneider. — **Maiwald, Klaus (2015)**: Literarisches Lernen als didaktischer Integrationsbegriff – Spinners „Elf Aspekte“ als Struktur- und Denkraum für weiterführende Modellierung(en). In: Lese-räume – Zeitschrift für Literalität in Schule und Forschung, H. 2 (2015), S. 85-95. — **Martínez, Matías / Scheffel, Michael (2016)**: Einführung in die Erzähltheorie. 10., überarb. u. aktual. Aufl. München: Beck. — **Meister, Jan Christoph (2016)**: Was ist Erzählen? (Kap. I) In: Meister, Jan Christoph / Lahn, Silke (Hg.): Einführung in die Erzähltextanalyse. 3., aktual. u. erw. Aufl. Stuttgart: Metzler, S. 1-21. — **Meister, Jan Chris-**

topf / Lahn, Silke (2016): Die drei Dimensionen des Erzähltextes. Einleitung (Kap. IV). In: Meister, Jan Christoph / Lahn, Silke (Hg.): Einführung in die Erzähltextanalyse. 3., aktual. u. erw. Aufl. Stuttgart: Metzler, S. 69-72.

— **Morris, Charles (1971):** Writings on the General Theory of Signs. The Hague / Paris: Mouton.

— **Müller-Brauers et al. (2020; im Druck):** Digital Children's Literatur in the Interplay of Visuality and Animation – A Model to Analyze Picture Books Apps and their Potential for Children's Story Comprehension. In: Rohlfing, Katharina J. / Müller-Brauers, Claudia (Hg.): International perspectives on digital media and early literacy: The impact of digital devices on learning, language acquisition and social interaction. London: Routledge.

— **Murray, Janet H. (2017):** Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace. 2., aktual. Aufl. Cambridge / London: MIT Press.

— **Rauscher, Andreas (2018):** Story. In: Beil, Benjamin / Hensel, Thomas / Rauscher, Andreas (Hg.): Game Studies. Wiesbaden: Springer VS, S. 63-85.

— **Sachs-Hombach, Klaus u.a. (2018):** Medienwissenschaftliche Multimodalitätsforschung. In: MEDIENwissenschaft, H. 1 (2018), S. 8-26.

— **Schilcher, Anita / Pissarek, Markus (Hg.) (2018):** Auf dem Weg zur literarischen Kompetenz. Ein Modell literarischen Lernens auf semiotischer Grundlage. 4., überarb. Aufl. Baltmannsweiler: Schneider.

— **Schmidt, Siegfried J. (2003):** Medienkulturwissenschaft. In: Nünning, Ansgar / Nünning, Vera (Hg.): Konzepte der Kulturwissenschaften. Theoretische Grundlagen – Ansätze – Perspektiven. Stuttgart: Metzler, S. 351-369.

— **Spinner, Kaspar H. (2006):** Literarisches Lernen. In: Praxis Deutsch, H. 200, 6-16.

— **Spinner, Kaspar H. (2017):** Literarisches Lernen in Verbindung mit literarischen Kompetenzen. In: Baurmann, Jürgen / Kammler, Clemens / Müller, Astrid (Hg.): Handbuch Deutschunterricht. Theorie und Praxis des Lehrens und Lernens. Seelze: Kallmeyer in Verbindung mit Klett, S. 143-146.

— **Staiger, Michael (2014):** Erzählen mit Bild-Schrifttext-Kombinationen. Ein fünfdimensionales Modell der Bilderbuchanalyse. In: Abraham, Ulf / Knopf, Julia (Hg.): Bilderbücher. Band 1: Theorie. Baltmannsweiler: Schneider, S. 12-23.

— **Stöckl, Hartmut (2016):** Multimodalität – Semiotische und textlinguistische Grundlagen. In: Klug, Nina-Maria / Stöckl, Hartmut (Hg.): Handbuch Sprache im multimodalen Kontext. Berlin: de Gruyter, S. 3-35.

— **Weinkauff, Gina / von Glasenapp, Gabriele (2018):** Kinder- und Jugendliteratur. 3., aktual. u. erw. Aufl. Paderborn: Schöningh.

ÜBER DEN AUTOR

Stefan Emmersberger examinierte 2008 für das Lehramt an Gymnasien in den Fächern Deutsch und Sport. Von 2008 bis 2010 absolvierte er das Referendariat und unterrichtete bis 2015 am Gymnasium. Seit 2015 ist er als Akademischer Rat a. Z. am Lehrstuhl für Didaktik der deutschen Sprache und Literatur an der Universität Augsburg tätig. In seiner Dissertation hat er sich aus schreibdidaktischer Perspektive mit der Veränderung der Abituraufgabenformate auseinandergesetzt. Ein weiterer Forschungsschwerpunkt liegt im Bereich digitaler Kinder- und Jugendmedien.