

# **Innovative Grenzgänge oder oberflächliche Effektheiserei? Tendenzen der Transformation literarischer Welten in Kinderbuch-Apps**

**Michael Ritter**

Universität Bielefeld  
michael.ritter@uni-bielefeld.de

Mit der rasant zunehmenden Verbreitung von multifunktionalen Smartphones und Tablet-Computern wächst auch der im Tableau der digitalen Medien noch junge Markt der Anwendungssoftware für Mobilgeräte. Für nahezu jeden Lebensbereich liegen mittlerweile zahlreiche Apps vor, die kostenlos oder für wenig Geld erworben werden können und einfache bis hochkomplexe Anwendungen bieten. Auch der Literaturmarkt – ohnehin gerade im Zeichen der Digitalisierung – bleibt hier nicht ausgeschlossen. So finden sich in gängigen App-Stores auch zahlreiche Angebote, die als digitale Kinderbücher ausgewiesen werden. Diese sind teils Adaptionen herkömmlicher Werke, teils aber auch Neuerscheinungen. Die ästhetische Spannbreite reicht von anerkannten Klassikern der Kinder- und Jugendliteratur wie ‚Pippi Langstrumpf‘ (Astrid Lindgren) und ‚Komm, wir finden einen Schatz‘ (Janosch) bis hin zu trivialen Produktionen im ‚Warenhausstil‘ (Künemann).<sup>1</sup> Zudem gehen die digitalen Produktionen sehr unterschiedlich mit den technologischen Potenzialen der digitalen Mobilgeräte um. Die Spannbreite reicht von der einfachen digitalen Transformation des Werkes bis hin zur aufwendigen Animation und Kombination narrativer und ludischer Elemente im Sinne interaktiver Spielgeschichten oder – mehr oder weniger – manipulierbarer Gestaltungsspielräume; ggf. sogar für die Inszenierung eigener fiktionaler Bedeutungskomplexe.

Dass solche Angebote für Kinder in Online-Shops in der Regel unter dem Stichwort ‚Bildung‘ zu finden sind zeigt, dass sie nicht nur Unterhaltungswert haben sollen, sondern dass sich mit ihnen auch die Hoffnung auf die positive Beeinflussung kindlicher Entwicklungsprozesse verbindet. Jenseits der oberflächlichen Verweise auf die hohe Gegenwartsbedeutung und auf den Aufforderungscharakter digitaler Medienangebote für Kinder gilt es hier einen differenzierten Blick auf dieses neue Angebot zu richten. Bei der Analyse des literarischen Materials geraten sowohl die literarischen Phänomene als auch deren Wirkung auf potenzielle Rezeptionssituationen in den Blick. Fragen wie die folgenden können aufgeworfen werden: Wie verändern sich literarische Welten für Kinder unter dem Einfluss der spezifischen Digitalisierungstendenzen? Welche Rolle übernehmen dabei ludische Elemente? Wie werden narrative Strukturen reinszeniert? Wie gehen die Apps mit dynamischen Spannungsfeldern der literarischen Gattungen um, zum Beispiel beim Bild-Text-Verhältnis im Bilderbuch? Entwickeln sich Kinderbuch-Apps als hybride Formen oder neue Gattung? Wie verändern sich die klassischen Beziehungsverhältnisse Autor-Leser-Vorleser-Text? Eröffnet die veränderte Interaktivität neue Räume für Partizipation? Inwiefern sind damit einhergehende Lernprozesse als ästhetische Bildung zu beschreiben? Wie verändert sich das produktive Wechselspiel von Kontemplation, Spiel und Fantasie? Solchen Fragen möchte dieser Beitrag

---

<sup>1</sup> Experimentelle Arbeiten der Gegenwart finden bislang kaum Zugang zu diesem Feld.

nachgehen. Exemplarisch werden Kinderbuch-Apps vorgestellt und bezüglich ihrer literarischen Charakteristika und aus der Perspektive literarästhetischer Bildungsvorstellungen analysiert. Dabei eröffnen sich Perspektiven für die vorsichtige Einschätzung des Potenzials dieser aktuellen Entwicklung.