

Das Promotionsprojekt untersucht multimodale narrative Virtual-Reality-(VR)-Welten als Gegenstand literarisch-medialer Bildung im Deutschunterricht und fragt nach deren spezifischen Erlebens- und Verstehensweisen sowie didaktischen Implikationen. Ausgangspunkt ist die Annahme, dass VR als verkörpert, interaktives und räumlich organisiertes Medium neue Formen der Bedeutungsproduktion ermöglicht, die über traditionelle, textbasierte Rezeptionsweisen hinausgehen (Mills & Brown, 2022; Minogue & Jones, 2006). Narrative VR-Anwendungen werden als 360°-Storyworlds verstanden, in denen Nutzer*innen als verkörperte Subjekte positioniert sind und Narration prozessual durch Interaktion und Exploration entsteht (Dooley, 2024; Aylett & Louchart, 2003). Theoretisch knüpft das Projekt an transmediale Narrationskonzepte (Ryan, 2004; Thon, 2015) und Ansätze der Interactive Digital Narratives (IDN) an und versteht Narration als dynamischen Aushandlungsprozess zwischen System, Nutzer*innen und Storyworld (Koenitz, 2023; Murray, 2001). Empirisch wird das Erleben und Verstehen in narrativen VR-Welten anhand mehrerer Fallstudien mit unterschiedlichen kontrastiven Samples untersucht. Die Auswertung erfolgt nach der Grounded-Theory-Methodologie in der reflexiven Ausprägung nach Breuer (Breuer et al., 2019). Die Samples umfassen Schüler*innen (Sekundarstufe II), Lehrkräfte sowie Expert*innen aus der Bildungspraxis. Die Datengrundlage bilden u. a. Beobachtungsprotokolle, audiografierte Gruppengespräche und VR-Journale. Ziel des Promotionsprojekts ist es, theoretische und empirische Grundlagen für eine Erweiterung literaturdidaktischer Konzepte sowie von Literacy-Modellen um sensorische und verkörperte Dimensionen zu entwickeln.

- Aylett, R., & Louchart, S. (2003). Towards a narrative theory of virtual reality. *Virtual Reality*, 7(1), 2–9. <https://doi.org/10.1007/s10055-003-0114-9>
- Breuer, F., Muckel, P., & Dieris, B. (2019). *Reflexive Grounded Theory: Eine Einführung für die Forschungspraxis* (4. Aufl.). Springer VS. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-22219-2>
- Dooley, K. (2024). *Virtual Reality Narratives: Embodied Encounters in Space*. Springer.
- Koenitz, H. (2023). *Understanding Interactive Digital Narrative: Immersive Expressions for a Complex Time*. Routledge.
- Mills, K. A., & Brown, A. (2022). Immersive virtual reality (VR) for digital media making: Transmediation is key. *Learning, Media and Technology*, 47(2), 179–200. <https://doi.org/10.1080/17439884.2021.1952428>
- Minogue, J., & Jones, M. G. (2006). Haptics in education: Exploring an untapped sensory modality. *Review of Educational Research*, 76(3), 317–348. <https://doi.org/10.3102/00346543076003317>
- Murray, J. H. (2001). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. MIT Press.
- Ryan, M.-L. (2004). *Narrative across media: The languages of storytelling*. University of Nebraska Press.
- Thon, J.-N. (2015). *Narratives across Media and the Outline of a Media-conscious Narratology. Handbook of Intermediality: Literature - Image - Sound - Music*, edited by Gabriele Rippl, Berlin, München, Boston: De Gruyter, 2015, 439–456. <https://doi.org/10.1515/9783110311075-025>