

Lena Möller M.A.: “The Adventures of YOU”. Spielbucherzählungen als interaktive Erlebniswelten und Erfahrungsräume

Kaum etwas ist so charakteristisch für die Spielbucherzählung wie der werbewirksame Slogan “YOU decide!” (dt. „Du entscheidest selbst!“). Dabei handelt es sich um einen populärkulturellen Spielbuchtypus des 20. Jahrhunderts, der die Leserinnen und Leser zur partizipativen Teilhabe an der Erzählung auffordert (Vgl. Aarseth: *Multi-Path Narrative*, 2010², 323). In populären Spielbuchreihen wie den US-amerikanischen *Choose Your Own Adventures* von Edward Packard und Raymond A. Montgomery (1976-1993) oder den *Fighting Fantasy*-Bücher der britischen Autoren Ian Livingstone und Steve Jackson (1982-1995) verläuft die Suche nach dem bestmöglichen Ausgang der sich entfaltenden Geschichte über verzweigte (Lebens-)Pfade, die in der Erzähltradition eng mit dem Wunsch des Menschen verknüpft sind, im großen Spiel des Lebens selbst zum Gestalter zu werden und das Schicksal eigenmächtig in die Hand zu nehmen (Vgl. Dippel: *Spielmaschinen*, 2022, 9).

Nach einem kurzen Überblick über prägende kulturhistorische Etappen der Spielbucherzählungen rückt der Vortrag die bis dato berühmteste und kommerziell erfolgreichste Spielbuchreihe *Choose Your Own Adventures* in den Mittelpunkt, die seit Mitte der 1970er Jahre durch vielfältige wechselseitige Befruchtungen mit anderen Medien Populärkulturgeschichte geschrieben hat. An ihnen lässt sich anschaulich nachvollziehen, auf welche Weise spielbare Erzählungen übersichtliche Erlebnisräume bereitstellen, in denen eine vorübergehende Rollenübernahme möglich ist und Entscheidungen ausprobiert werden können, die im Alltag vielleicht nur mühevoll oder gar nicht verwirklicht werden können. Gleichzeitig werfen sie Fragen danach auf, welche ästhetisch-spielerischen Erfahrungen die Leserinnen und Leser während der spielerischen Selbsterprobungen machen und welche Rolle diese Erfahrungen im Alltag spielen. Dabei erzählen die Spielbücher immer auch etwas über die Zeit, in der sie entworfen, vermarktet und rezipiert worden sind.