

Inhalt

1.	Das Spielbuch – ein medial vielgestaltiges Hybridmedium	13
1.1	Die definitorische Unschärfe des Spielbuchs	16
1.2	Spielbucherzählungen als Zeichen- und Bedeutungsträger	17
1.3	Spielbucherzählungen als populärkulturelles Phänomen	21
1.4	Spielbucherzählungen machen nicht an Ländergrenzen halt	26
1.5	Spielbucherzählungen und ihre Gebrauchszusammenhänge	32
2.	Forschungsperspektiven auf das Spielbuch	35
2.1	Anders als konventionelle Bücher – materielle Dimensionen	36
2.2	Ambivalente Erfahrungsräume – ludologische Dimensionen	44
2.3	Indikatoren für kulturelle Prozesse – kulturhistorische Dimensionen	47
2.4	Geschichten aus verzweigten Erzählpfaden – narratologische Dimensionen	57
3.	Selbsterprobungen auf ‚richtigen‘ und ‚falschen‘ Pfaden	65
3.1	Die heldenhafte Abenteuerreise	66
3.2	Rechte Pfade und Irrwege	69
3.3	Spielbucherzählungen als Träger kultureller Wertvorstellungen	76
3.4	„Du entscheidest selbst!“ – der charakteristische Spielbuchappell	81
4.	Quellen und Methoden	86
4.1	Ausführungen zur Materialerhebung	86
4.2	Die Kulturanalyse populärer Medientexte	93
4.3	Die Visualisierung der Erzählstruktur	98
5.	Moralerzieherische Spielbuch- und Brettspielvorläufer und das Prinzip der rechten Lebensführung	103
5.1	Per Zufall zum Schicksal – Los- und Orakelbücher	105
5.2	Aufgedeckte Tugenden und Laster – Falt-, Klapp- und Verwandlungsbücher	111
5.3	Unterhaltsames Improvisieren – Erzählungsspiele	118
5.4	Über Wege und Irrwege zur Erlösung – Brettspiele mit Lebenspfaden	124
5.5	Die Welt des Spiels wird vielfältiger und uneindeutiger	132
6.	Spielerische Lebensplanungen in den Partyspielbüchern von Doris Webster und Mary Alden Hopkins (1927–1937)	133
6.1	<i>Consider the Consequences</i> (1930) – „a choose-your-own ending novel“	136
6.1.1	Soziale Auf- und Abstiege	141

6.1.2	Liebesheirat und Vernunftfehe	143
6.1.3	Lustgewinn versus Erfolg in der Karriere	149
6.1.4	Tugenden für ein erfülltes Leben	155
6.2	Doris Webster und Mary Alden Hopkins – zwei Autorinnen aus der New Yorker Boheme	159
6.3	Psychoanalyse goes Pop – Bekanntheitsgrad im Bereich der Partyspielbücher und Ratgeberliteratur	166
6.3.1	<i>I've Got Your Number!</i> (1927)	169
6.3.2	<i>Mrs. Grundy is Dead</i> (1930)	176
6.4	Zeitgenössische Rezeption	179
6.4.1	Presseberichterstattung	180
6.4.2	Partyspielbücher	184
6.4.3	Rätsel- und Krimispiele	187
6.4.4	Charakterologische Spiele	193
6.5	Spielbucherzählungen als Anleitungen zur Selbstergründung im Zuge zunehmender Orientierungslosigkeit	195
7.	Programmierte Lern- und Konfliktsimulationsspiele für die Jackentasche von Dennis Guerrier (1969–1970)	210
7.1	<i>State of Emergency</i> (1969) – „a programmed entertainment“	211
7.1.1	Die realpolitische Ausgestaltung einer exotisch anmutenden Spielwelt	214
7.1.2	Verordnungsgewalt und Konfliktmanagement	220
7.1.3	Die Entscheidung zum Kompromiss	232
7.2	Dennis Guerrier und Joan Richards – die Zusammenarbeit zweier Staatsbediensteter	234
7.3	Programmierte Unterhaltung im Taschenbuchformat	238
7.3.1	<i>Solo Noughts and Crosses</i> (1969)	239
7.3.2	<i>Discovering with the scientists</i> (1970)	242
7.3.3	<i>Sleep, and the City Trembles</i> (1969)	246
7.4	Zeitgenössische Rezeption	250
7.4.1	Presseberichterstattung	250
7.4.2	<i>Regieren SIE mal!</i> (1970)	255
7.4.3	Experimentelle Romane und Hypertexte	259
7.4.4	Konfliktsimulationsspiele und Amateurtheater	266
7.5	Spielbucherzählungen als Selbsttests im Spannungsverhältnis zwischen Aufbruchsstimmung und Gegenwarts kritik	272
8.	Abenteuerliche Bewährungsproben in den <i>Choose Your Own Adventures</i> von Edward Packard und Raymond Almiran Montgomery (1976–1998)	280
8.1	<i>Sugarcane Island</i> (1976) – „The Adventures of YOU“	282
8.1.1	Die personalisierte Abenteuergeschichte	283
8.1.2	Die Insel als isolierter Spielraum jenseits der Welt	292
8.1.3	Tödliche Wildnis und rettende Zivilisation	298

8.2	Der Rechtsanwalt und der Verleger – biografische Hintergründe zu Edward Packard und Raymond Almiran Montgomery	309
8.3	<i>Choose Your Own Adventure</i> – die Erschaffung einer globalen Marke	314
8.4	Zeitgenössische Rezeption	319
8.4.1	Presseberichterstattung	319
8.4.2	<i>1000 Gefahren – Du entscheidest selbst!</i> (seit 1979)	325
8.4.3	Pen-and-Paper-Rollenspiele	332
8.4.4	Textadventures und Grafikabenteuer	335
8.5	Spielbucherzählungen als genre- und medienübergreifende Erlebniswelten jenseits des Vertrauten	341
9.	Erkenntnislese und Ausblick	352
9.1	Von der Selbstermächtigung zur Selbstentfaltung – Spielbucherzählungen als Indikatoren kulturellen Wertewandels	353
9.2	Spielbucherzählungen eröffnen Erfahrungsräume	364
9.3	Geliebt, verklärt, vergessen? – Das Spielbuch lebt weiter	366
10.	Verzeichnisse	372
10.1	Spielbuchverzeichnis	372
10.2	Pressespiegel	376
10.3	Internetquellen	380
10.4	Weitere Primärquellen	387
10.5	Abbildungsnachweise	390
10.6	Sekundärliteratur	395