



Stiftung Universität Hildesheim

Fachbereich II: Kulturwissenschaften und Ästhetische Kommunikation
Diplomarbeit im Studiengang Kulturwissenschaften und ästhetische Praxis

**Die Kinderhörspielserie *Die drei ???* als
integrativer Bestandteil des Medienalltags
junger Erwachsener.**

Eine qualitative Untersuchung.

Eingereicht bei:

Erstgutachter: Dr. Mathias Mertens

Zweitgutachter: Dr. Volker Wortmann

Vorgelegt von:

Anne Lotte Vaupel

Goschenstraße 68

31134 Hildesheim

Tel.: 05121-204647

E-Mail: Anne.Vaupel@freenet.de

Matrikelnummer: 194346, im 11. Fachsemester

Hildesheim, 01. März 2010

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	5
1. Vorüberlegungen und Einführung in die Methodik	7
1.1 Zum gegenwärtigen Forschungsstand	8
1.1.1 Die Hörspielforschung und der Kindermediendiskurs	9
1.1.2 Die <i>Drei ???</i> -Hörerschaft als Generationen-Phänomen	11
1.1.3 Universitäre Forschungen	12
1.2 Der Metadiskurs der Populären Kultur	15
1.2.1 Der Prozess der kulturellen Bedeutungsproduktion	17
1.3 Strukturen, Methoden und Zielbestimmung	19
2. Die Kinderhörspielserie <i>Die drei ???</i>	22
2.1 Vom Buch zum Hörspiel: Die Geschichte der <i>Drei ???</i>	23
2.1.1 Die Geschichte der seriell produzierten Kinderkassetten	27
2.1.2 Die Entdeckung der erwachsenen Hörerschaft	30
2.1.3 Zwischen den Stühlen: Die <i>Drei ???</i> -Autoren	31
2.1.4 Vom Rezipienten zum Konsumenten: Der <i>Drei ???</i> -Kosmos entsteht	34
2.2 Merkmale und Qualitäten: Kriterien der Hörspielästhetik	37
2.2.1 Der Aufbau der <i>Drei ???</i> -Hörspiele	40
2.2.2 Das Cover der <i>Drei ???</i> -Medien	42
2.2.3 Ein Kultregisseur verspricht Spannung: Hitchcock als Marke	43
2.2.4 Kalifornien und Hollywood als „filmreife“ Hörspiel-Kulisse	45
2.2.5 Das personelle Inventar der Serie	47
2.2.6 Die drei Protagonisten der Serie	49
2.2.7 Die Fälle der <i>Drei ???</i>	54
2.2.8 Über die Sprache in den <i>Drei ???</i> -Hörspielen	57
2.2.9 Über die Akustik in den <i>Drei ???</i> -Hörspielen	60
2.2.10 Vom Telefon zum Internet: Die Entwicklung der Serie	64
2.3 <i>Die Drei ???</i> : Eine Hörspielserie ohne Altersbeschränkung	69

3. Die erwachsene <i>Drei ???</i>-Hörspielhörerschaft	72
3.1 Die quantitative Rezipientenforschung	73
3.1.1 Wer oder was ist ein erwachsener <i>Drei ???</i> -Hörspielhörer?	74
3.2 Die erwachsene <i>Drei ???</i> -Hörerschaft als historisches Phänomen.....	77
3.2.1 Das Prinzip der „Kassettenkinder“	78
3.2.2 Das gemeinsame Erleben medialer Entwicklungen	80
3.3 Kinderkulturen im Medienalltag von Erwachsenen.....	81
3.3.1 Identität und Medienbiographie	82
3.3.2 Medienbiographische Kontinuität und Diskontinuität	85
3.3.3 Die Macht der Erinnerungen.....	86
3.4 Die erwachsene <i>Drei ???</i> -Hörerschaft aus soziologischer Sicht	89
3.4.1 Nostalgische Verklärung als gemeinsames Merkmal	89
3.4.2 Das Problem mit den Generationen	91
3.4.3 Eine kulturelle Nutzergemeinschaft mit verwandter Medienbiographie...	94
4. Das Rezeptionsverhalten der erwachsenen <i>Drei ???</i>-Hörerschaft	96
4.1 Die quantitative Rezeptionsforschung	97
4.2 Die qualitative Rezeptionsforschung	99
4.2.1 Das narrative Interview als qualitative Methode.....	100
4.3 Die fünf Kriterien des Rezeptionsverhaltens	102
4.4 Die Nutzertypologie der erwachsenen <i>Drei ???</i> -Hörerschaft.....	105
4.4.1 Proband 1: M. Eichmann.....	108
4.4.2 Der Nutzertyp 1	111
4.4.3 Proband 2: Sven Baumann	112
4.4.4 Der Nutzertyp 2.....	114
4.4.5 Proband 3: Jan Stender.....	115
4.4.6 Der Nutzertyp 3.....	118
4.4.7 Proband 4: Markus Klein	119
4.4.8 Der Nutzertyp 4.....	122
4.4.9 Proband 5: Antje Kieckbusch.....	124
4.4.10 Der Nutzertyp 5.....	127
4.4.11 Proband 6: Grete Heiser	129
4.4.12 Der Nutzertyp 6.....	132
4.5 Gemeinsamkeiten und Differenzen des Nutzerverhaltens	134

5. Zusammenführung der Forschungsergebnisse	138
5.1 Mediale Ästhetik	139
5.2 Medienbiographie und Emotionalität.....	142
5.3 Funktionen und Routine.....	144
5.4 Kommunikation und Aktivität	146
6. Schlussbetrachtung	151
6.1 Ein Phänomen wird erklärt.....	153

Anhang:

Literaturverzeichnis

Eidesstattliche Erklärung der Autorin

Anmerkung: Die vorliegende Diplomarbeit verfügt über einen weiteren Anhang, der die Materialien zu den empirischen Forschungen beinhaltet. Dieser zweite Anhang wurde auf Grund seines Umfangs separat gebunden und gemeinsam mit der vorliegenden Diplomarbeit eingereicht.

Vorwort

Ihr Spezialgebiet sind übernatürliche Phänomene, Geistererscheinungen, mysteriöse Diebstähle und unerklärliche Rätsel. Stets im Glauben an das rational Erklärbare lüften sie mit Hilfe ihrer beeindruckenden Geistesstärke jedes scheinbar noch so unerklärliche Geheimnis und das seit über dreißig Jahren. „Wir übernehmen jeden Fall“ so lautet das Motto der drei Juniordetektive Justus Jonas, Peter Shaw und Bob Andrews aus Rocky Beach.

Den Siegzug durch die deutschen Kinder- und Jugendzimmer startete das Trio 1968 als importierte Jugendbuchreihe aus den USA. Ihren Durchbruch schafften sie jedoch vorwiegend über die beim Label *EUROPA* produzierten Hörspiele. Ob auf Schallplatte, Kassette oder später auch auf CD, die *Drei ???*¹ eroberten die Herzen der Kinder über die Ohren. Schon bald gehörte die *Drei ???*-Serie zum Hörspiel-Standardrepertoire in der Altersklasse der Acht- bis Vierzehnjährigen und gesellte sich damit zu den Hörspielen der *Fünf Freunde* und der *TKKG*-Bande. Gemeinsam mit *Bibi Blocksberg* und *Benjamin Blümchen* machten diese Serien schließlich die 80er Jahre zum Hörspieljahrzehnt und setzten den Grundstein für eine langjährige Karriere.

So ist es heute nicht vermessen zu behaupten, dass jedes zwischen 1970 und 1985 in Westdeutschland² geborene Kind mit dem Markennamen *Die drei ???* etwas anfangen kann. Immerhin gehört die Hörspielserie „ins ewige Kinderzimmer der Generation Golf wie Captain Future, Playmobil und der ZDF-Ferienfilm“ (Riesbeck 2001).

Wie aber lässt es sich erklären, dass sowohl *Captain Future* als auch das *Playmobil*-Spielzeug den Umzug vom Kinder- ins Jugendzimmer nicht

¹ In dieser Arbeit werden sowohl die Schreibweisen *Die drei ???* als auch *Drei ???* verwendet. Das Weglassen des Artikels erleichtert an einigen Stellen den Lesefluss. Die Gleichwertigkeit der beiden Schreibweisen findet sich auch dem Buch „Die drei ??? – 30 Jahre Hörspielkult“, welches von *EUROPA* offiziell verifiziert und autorisiert wurde (vgl. Bärmann/ Radtke/ Tölle, 2009).

² In der DDR unterstand die Hörspielproduktion dem Ministerium für Kultur und war somit eng an die sozialistische Kulturpropaganda geknüpft. Hörspielserien wie *Fünf Freunde*, *TKKG* und *Die drei ???* galten in dieser Hinsicht als Produkte der imperialistischen und kapitalistischen Staatenwelt und wurden dem entsprechend aus propagandistischen Gründen abgelehnt.

überstanden haben, die *Drei ???*-Hörspiele jedoch sogar den Weg in die Zwei-Zimmer-Wohnungen junger Erwachsener finden konnten?

Laut Aussage von *EUROPA*³ sind heute etwa 60 % der *Drei ???*-Hörspielhörer⁴ älter als 20 Jahre. Zieht man in Betracht, dass jede neue Hörspielfolge im Durchschnitt etwa 100.000 Mal über den Ladentisch wandert, ergibt sich daraus eine erstaunliche Anzahl an jungen Erwachsenen, die sich offensichtlich auch heute noch von den spannenden Geschichten der *Drei ???* unterhalten lassen und dabei keine Folge verpassen wollen.

Die Hörspielserie *Die drei ???* ist demnach längst nicht mehr nur ein Relikt vergangener Kindertage. Sie ist ein lebendiger und integrativer Bestandteil einer erwachsenen Medienkultur und sollte als solcher anerkannt, betrachtet und untersucht werden.

Die vorliegende Diplomarbeit setzt genau an dieser Stelle an und stellt die Frage in den Mittelpunkt, wie die Kinderhörspielserie *Die drei ???* zum integrativen Bestandteil des Medienalltags junger Erwachsener werden konnte. Über eine mehrdimensionale Betrachtung von Artefakt, Rezipienten und Rezeptionsprozess sollen somit neue Wege gefunden werden, um das Phänomen der erwachsenen *Drei ???*-Hörerschaft transparent zu machen und erklären zu können.

Die Autorin bemüht sich dabei stets um eine objektive wissenschaftliche Argumentation, deutet aber darauf hin, dass ohne ihr subjektives Interesse an der Materie diese Arbeit mit diesem Titel und diesem Inhalt nicht zustande gekommen wäre.

³ Sämtliche Daten in diesem Abschnitt wurden von Corinna Wodrich, der Produktmanagerin der *Drei ???*-Hörspielserie bei *EUROPA*, per Mail bestätigt und sind somit offiziell verifiziert.

⁴ In der vorliegenden Arbeit wird zur Unterstützung des Leseflusses teilweise auf die Nennung der weiblichen Form verzichtet. Ist im Folgenden die Rede von dem Rezipienten oder dem Hörer, so sind damit also auch die weiblichen Vertreter dieser Gruppe gemeint.

1. Vorüberlegungen und Einführung in die Methodik

Die drei Fragezeichen sind ein Symbol für das Unbekannte, für ungelöste Rätsel und Geheimnisse aller Art und das Firmen- oder besser Markenzeichen der drei Juniordetektive Justus Jonas, Peter Shaw und Bob Andrews aus Rocky Beach. Die drei Fragezeichen sind aber auch ein allgemeines Symbol für spannende Unterhaltungskultur und wirtschaftlichen Erfolg, denn hinter dem Namen *Die drei ???* stecken eine der bestverkauften Kinder- und Jugendbuchreihen in Deutschland und die erfolgreichste Hörspielserie der Welt mit rund 40 Millionen verkauften Tonträgern⁵.

Heute umfasst die *Drei ???*-Serie 134 Hörspielfolgen, von denen 30 Folgen Platin-Status und 55 Folgen Gold-Status erreichen konnten. Zu den weiteren Auszeichnungen gehören zwei Audio Kids Awards in Gold für die Folgen 121 und 122, die in kürzester Zeit jeweils 100.000 mal über den Ladentisch wanderten. Der Erfolg neuerer Hörspielfolgen lässt sich mittlerweile auch an den monatlichen Hörspiel-Charts⁶ ablesen. Hier sind die *Drei ???*-Hörspiele stets im oberen Feld vertreten und belegen nicht selten sogar durchgehend die Plätze eins bis drei.

Lange Zeit wurde der wirtschaftliche Erfolg der *Drei ???*-Hörspielserie auf die große Beliebtheit bei Kindern und Jugendlichen zurückgeführt. Seit 1997 steht jedoch fest, dass die Serie hauptsächlich von Erwachsenen gehört wird.

Schuld an dieser Enttarnung war eine Telefonumfrage, die das Hörspiellabel *EUROPA* damals ohne große Hintergedanken gestartet hatte und die zum Vorschein brachte, dass der durchschnittliche Hörspielhörer mittlerweile über 20 Jahre als ist.

⁵ Sämtliche wirtschaftlichen Daten in diesem Abschnitt wurden von Corinna Wodrich, der Produktmanagerin der *Drei ???*-Hörspielserie bei *EUROPA*, per Mail bestätigt und sind somit offiziell verifiziert.

⁶ Die Hörspiel-Charts werden seit Juni 2008 monatlich vom IMH-Service (Internationale Medienhilfe) ermittelt (vgl. <http://www.imh-service.de>). Veröffentlicht werden die Charts unter anderem über die Homepage des deutschen Musiksenders MTV (vgl. <http://www.mtv.de/charts/hoerspiel>).

1.1 Zum gegenwärtigen Forschungsstand

Die Enttarnung der erwachsenen *Drei* ???-Hörerschaft markierte die Geburtsstunde eines Phänomens und forderte Erklärungen. So wurde die neu entdeckte Hörerschaft bald auch in Artikeln, Aufsätzen und Büchern erwähnt. Allerdings gibt es bis heute nur wenige Texte, die einen ernsthaften wissenschaftlichen Versuch unternehmen, um Licht ins Dunkel der Hörspielserie und ihrer Rezipienten zu bringen. Die meisten Autoren belassen es bei der bloßen Benennung des Phänomens. Wer mehr Informationen als das Durchschnittsalter der Hörerschaft erwartet, wird dabei oft enttäuscht.

Nur einige wenige Autoren trauen sich tatsächlich ein Urteil zu. Sie verzichten allerdings häufig auf eine genaue Analyse der Hörerschaft und greifen voreilig zu Begriffen wie „Nostalgie“, „80er-Jahre-Revival“ oder „Kult“⁷. Vor solchen spontanen Diagnosen muss jedoch gewarnt werden, denn hier wird die Komplexität von kulturellen Phänomenen verkannt und das formulierte Urteil entpuppt sich als bloßes Vorurteil. Wer ernsthaft nach Erklärungen für die erwachsene *Drei* ???-Hörspielhörerschaft sucht, darf demnach nicht nur an der Oberfläche kratzen.

Auch die Autorin der vorliegenden Arbeit möchte vermeiden, dass bei der Suche nach Erklärungen vorschnelle Urteile gegenüber der erwachsenen Hörerschaft oder der Hörspielserie gefällt werden. Zu aller erst soll darum der wissenschaftliche Rahmen beschrieben werden, innerhalb dessen sich die Autorin im Folgenden bewegen wird. Dabei muss beachtet werden, dass sich das Phänomen der erwachsenen *Drei* ???-Hörerschaft an der Schnittstelle von erwachsener Medienkultur und Kinderkultur bewegt. Es stellt sich die Frage, welcher Diskurs geeignet ist, um diesen Brückenschlag zu vollziehen. Ein Blick auf die bestehende Literatur soll in diesem Fall für Antworten sorgen und gleichzeitig Aufschluss über mögliche Ansätze und Forschungsmethoden geben.

⁷ Die Begriffe „Nostalgie“ und „Kult“ sind u. a. in den Aufsätzen des Kindermedienforschers Horst Heidtmann zur finden (vgl. Heidtmann 2002, 117). Der Begriff „80er-Jahre-Revival“ entstammt einem Online-Artikel von Sebastian Brück auf www.netzeitung.de und trägt den Titel: „Drei Fragezeichen'-Kult im Internet“ (Brück 2001).

1.1.1 Die Hörspielforschung und der Kindermediendiskurs

Gute Literatur über die erwachsene *Drei ???*-Hörerschaft ist zunächst schwer zu finden. Bereits die Suche nach Artikeln, Aufsätzen und Büchern, in denen die *Drei ???*-Hörspiele zur Sprache kommen, gestaltet sich als schwierig.

Im deutschen Hörspieldiskurs finden Kinderhörspiele kaum Beachtung. So stellt auch Hans-Jürgen Krug in seinem Buch „Kleine Geschichte des Hörspieles“ fest: „Die Geschichte des Verhältnisses von Kinderhörspiel und Hörspiel ist noch unaufgearbeitet“ (Krug 2008, 139). In der deutschen Hörspielforschung finden entsprechende Hörspielserien für Kinder fast ausschließlich als unliebsame Randnotiz Erwähnung:

„Soweit ich sehe, ist Hörspiel in den letzten Jahren dank tätiger Mithilfe der Medien – und nicht zuletzt auch des Rundfunks selbst – fast völlig aus dem öffentlichen Bewusstsein verschwunden. Bestenfalls führt es noch eine exotische Randexistenz in rudimentären Restbeständen – grellbunten Billigkassetten etwa, mit denen Kinder auf langen Auto- oder Eisenbahnfahrten temporär ruhiggestellt werden sollen. Aber erwachsene Menschen, die sich freiwillig Hörspiele anhören? – Kenne ich nicht“ (Sparschuh 2001, 219).

Innerhalb dieses wissenschaftlichen Diskurses scheint es demnach keinen Platz für die *Drei ???* oder gar eine erwachsene Kinderhörspiel-Hörerschaft zu geben.

Erwähnung findet die Serie dagegen in Aufsätzen und Sammelbänden im Rahmen des Kinderliteratur- und Kindermediendiskurses. Kein Kompendium, welches Anspruch auf eine realistische Abbildung der Deutschen Kinder- und Jugendliteraturlandschaft erhebt, kann auf die *Drei ???*-Serie verzichten. Innerhalb der marktführenden Sparte Kinder- und Jugendkrimis haben Justus Jonas, Peter Shaw und Bob Andrews längst einen festen Platz. Im Zentrum der wissenschaftlichen Betrachtung steht allerdings vorrangig die Buchreihe. Im Diskursfeld der Kinderliteratur werden zudem – vermutlich auf Grund der Masse an zu verhandelnden Werken – nicht selten auch unzureichende oder gar falsche

Aussagen getätigt. So findet sich im zweibändigen „Taschenbuch der Kinder- und Jugendkultur“ zwar eine relativ ausführliche Beschreibung der *Drei ???*-Serie als Jugendbuchreihe, doch die Quantität des Textmaterials ersetzt bei weitem nicht die fehlende inhaltliche Qualität. Aussagen wie: „Seit kurzem sind die drei auch verliebt, denn Lys, Kelly und Elizabeth helfen als die ‚drei !!!‘ bei manchen schwierigen Fällen mit“ (Lange 2005, 533) sind schlicht falsch und zeugen von unzureichender Recherchearbeit.

Zu den wenigen Autoren innerhalb des Kindermediendiskurses, die nicht nur den Wert der Bücher, sondern auch den Wert der *Drei ???*-Hörspiele erkennen, gehört der 2005 verstorbene Kindermedienforscher Horst Heidtmann. Als Professor lehrte er an der Hochschule der Meiden in Stuttgart am Institut für angewandte Kindermedienforschung und schrieb zahlreiche Aufsätze und Arbeiten zu den Themen: Kinder- und Jugendliteratur im Medienverbund, Kindertonträgermarkt und Kinderhörspielserien.

Heidtmann ist einer der ersten Autoren, die vorrangig über die *Drei ???* als Hörspielserie geschrieben haben. Darüber hinaus ist er der erste Autor, der sich der erwachsenen Hörschaft annahm und dabei versuchte, das Phänomen nicht nur zu beschreiben, sondern auch zu erklären:

„Für die Generation der heute 20- bis 35-Jährigen waren Hörspielserien ein Medium, das ihre Bedürfnisse nach spannender Unterhaltung effektvoller und aufwendiger befriedigte als die sonstigen, damals für sie disponiblen Medien. Hörspiele ließen sich sowohl zur Abgrenzung von der Erwachsenenwelt nutzen [...] wie auch zum Rückzug in eigene Phantasiewelten. Mit dem Hören der klassischen Krimiserien verbinden sich Situationen und Empfindungen, die als angenehm empfunden werden: individueller Rückzug, Abschalten, Entspannung am Abend vor dem Einschlafen u. a.“ (Heidtmann 2002, 116f).

Leider verzichtet auch Heidtmann auf eine fundierte Analyse und formuliert in seinen Texten daher etwas zu pauschale Schlussfolgerungen:

„Träumen von der Rückkehr in eine problemfreie, überschaubare Welt. Als Vehikel für dieses Nostalgieren, das nicht immer frei von regressiven Tendenzen ist, dienen heute populäre Hörspielserien“ (Heidtmann 2002, 117).

Auch hier findet sich also keine wirklich geeignete Lösung für die angeregte Diskursfrage.

1.1.2 Die *Drei ???*-Hörerschaft als Generationen-Phänomen

Einen eher journalistisch motivierten, dafür aber durchaus erkenntnisreichen Ansatz verfolgt Anette Bastian in ihrem Buch „Das Erbe der Kassettenkinder“ (Bastian 2003). Angereichert mit Interviews, Anekdoten und charmannten Hörspielserienanalysen schildert die Autorin aus autobiographischer Sicht den Lebenslauf der Generation „Kassettenkinder“ und geht dabei auf die drei großen Serienproduktionen der 70er und 80er Jahre ein: *Fünf Freunde*, *Drei ???* und *TKKG*.

Im Schlussteil des Buches unternimmt Bastian den Versuch, das Phänomen der erwachsenen Hörspielhörerschaft unter wissenschaftlichen Gesichtspunkten zu erklären. Dabei geht sie auf die historischen Produktionsbedingungen und Marketingstrategien ein, beschreibt die funktionale Bedeutung des Hörens in der Kindheit an und beleuchtet die emotionalen Aspekte des Wiederhörens als Erwachsener:

„Erstaunlich ist, dass sich das Gefühl der heilen Welt, dass die Hörspiele in der Kindheit transportiert haben, konservieren lässt. Spielt man die Kassetten seiner Kindheit viele Jahre später noch einmal ab, kommt nicht nur die Erinnerung an die Stimmen, die Dialoge, die Geräusche und die Musik zurück, sondern auch dieses Gefühl der Geborgenheit stellt sich wieder ein“ (Bastian 2003, 147).

Insgesamt liefert „Das Erbe der Kassettenkinder“ einen fundierten medienhistorischen Überblick zur Hörspiellandschaft der 70er/ 80er Jahre und

vermittelt neben charmanten medienästhetischen Beschreibungen auch einen Eindruck vom emotionalen Haushalt der sogenannten Kassettenkinder-Generation. Für die Autorin der vorliegenden Arbeit ist dabei vor allem die Mehrdimensionalität der Argumentation interessant. Bastian mischt gekonnt medien-, markt- und rezeptionsanalytische Erkenntnisse und verortet Hörspielserien wie die *Drei ???* und ihre erwachsene Hörerschaft innerhalb eines Diskurs-Mix an der Schnittstelle von Soziologie, Psychologie, Medien-, Literatur- und Kulturwissenschaft.

1.1.3 Universitäre Forschungen

Wissenschaftliche Arbeiten, in denen sowohl die *Drei ???*-Hörspielserie als auch die erwachsene Hörerschaft im Mittelpunkt stehen, sind rar aber durchaus vorhanden. Einige gut recherchierte und ergiebige Arbeiten finden sich im „Forschungsinstitut“ auf www.Rocky-Beach.com⁸. Es sind in erster Linie Studienabschlussarbeiten, die bedauernswerter Weise ein Nischendasein im Internet fristen, obwohl sie sowohl inhaltlich als auch methodisch zum Teil bemerkenswerte Leistungen darstellen.

Exemplarisch für diese Werke sollen hier im Folgenden zwei Forschungen näher erläutert werden. Es handelt sich um die Magisterarbeit im Fachbereich Sprach- und Kulturwissenschaften von Stefanie Scholl sowie um die Magisterarbeit von Saskia von der Burg mit dem Titel „Von ‚Super-Papageien‘ und ‚Hexenhandys‘: Zur Konzeption und zur Erfolgsgeschichte der Kinderhörspielserie *Die drei Fragezeichen*“. Letztere konnte ebenfalls bis vor einigen Jahren im Forschungsinstitut auf www.Rocky-Beach.com eingesehen werden, liegt mittlerweile aber als broschiierte Ausgabe vor.

⁸ Die Webseite www.Rocky-Beach.com besteht seit 1997. Sie wurde von den *Drei ???*-Fans Detlev Beiderbeck und Jörg Beker ins Leben gerufen und gilt heute als das größte Online-Portal rund um das Thema *Drei ???*. Seit Januar 1998 wurden über 7 Millionen Besucher auf der Seite registriert. Im sogenannten „Forschungsinstitut“ können zur Zeit fünfzehn wissenschaftliche Arbeiten eingesehen werden (vgl. <http://www.rocky-beach.com/misc/forschung/institut.html>; Stand: Februar 2010).

a) Stefanie Scholl, „Faszination Kinderhörspiel.“

Stefanie Scholl stellt in ihrer Arbeit „Faszination Kinderhörspiel. Beliebtheit, Vermarktung und Erfolg am Beispiel der ‚Drei ???‘ und ‚TKKG‘“ Überlegungen zu möglichen Zusammenhängen von bestehenden Nostalgietrends, kulturellen Produktionsmechanismen und ökonomischen Marktstrategien an. Unter Bezugnahme auf Markt- und Trendforscher Matthias Horx beschreibt die Autorin, wie „zunehmende Komplexität und (..) Individualisierung“ in den letzten Jahren zur Entwicklung eines Begehrens „nach kindlicher Unschuld“ führen konnte (vgl. Scholl 2005, 13). Diese Flucht vor dem Erwachsensein wird dabei einerseits von den Rezipienten vor- und ausgelebt, andererseits aber auch von den Medien unterstützt. Letztere greifen die nostalgischen Stimmungen auf und intensivieren sie durch Formate wie „Wunderbare Jahre“, „Ally McBeal“ oder „Friends“ (vgl. Scholl 2005, 15).

Die teils soziologischen, teils marktpsychologischen Vorüberlegungen überträgt Scholl schließlich auf die erwachsene Hörerschaft der Kinderhörspielserien *Drei ???* und *TKKG*. Ihrer Argumentation folgend, wurden die Hörspiele im Rahmen der „Nostalgiewelle“ Ende der 90er Jahre von den mittlerweile jungen Erwachsenen wieder entdeckt und als geeignet empfunden, die „Sehnsüchte nach der einfacheren, sorgenfreien Welt der Kindheit“ zu stillen (Scholl 2005, 32). Für dieses Verhalten werden nicht nur emotionale, inhaltliche und formalen Aspekte verantwortlich gemacht, sondern vor allem auch die Vermarktung der Serien innerhalb gut funktionierender Medienverbundsysteme. Scholl geht dabei intensiv auf die Serienstruktur, das Merchandising und Veranstaltungsmanagement, sowie auf die gezielte Produktwerbung und die inoffizielle Werbung durch Zeitungen, Fanprojekte und Fanartikel ein (vgl. Scholl 2005, 51ff).

Insgesamt stellt die Magisterarbeit von Stefanie Scholl, die sich auch auf eine eigene Stichproben-Umfrage bezieht, eine gute Beschreibung der am Erfolg beteiligten Faktoren Emotionalität, Vermarktung und Fandom dar. Nach Ansicht der Autorin sind es aber vor allem die soziokulturellen und medienpsychologischen Überlegungen, die für die bevorstehenden Untersuchungen von besonderer Bedeutung sind.

B) Saskia von der Burg, „Von ‚Super-Papageien‘ und ‚Hexenhandys‘.“

Die Magisterarbeit von Saskia von der Burg trägt den Titel „Von ‚Super-Papageien‘ und ‚Hexenhandys‘: Zur Konzeption und zur Erfolgsgeschichte der Kinderhörspielserie *Die drei Fragezeichen*.“. Die Autorin liefert darin sowohl marktökonomische und medienästhetische als auch soziologische und rezeptionsästhetische Argumente für den hohen Stellenwert der Hörspielserie bei jungen Erwachsenen.

Nach einer Einordnung der Kinderhörspielserie innerhalb des historischen Produktionsrahmens sowie innerhalb der Typologie Kinder- und Jugendkrimis beschreibt Saskia von der Burg die Editionsgeschichte und den Aufbau der *Drei ???*-Serie. Dabei stellt sie nicht nur einen guten Vergleich zwischen Buchreihe und Hörspielen an, sondern geht auch eingehend auf die Aspekte Serienstruktur, Personal und Folgenentwicklung ein. Der ästhetische Gehalt der Serie wird zudem durch eine internationale Vergleichsanalyse sowie durch eine Betrachtung der Sonderformen Live-Hörspiel, Vollplaybacktheater und Fanhörspiele herausgestellt. In einem zweiten Schritt geht die Autorin auf die erwachsene Hörerschaft ein. Sie beschreibt den rezeptiven Umgang mit der Hörspielserie und untersucht das Phänomen unter Bezugnahme der Begriffe „Kult“ und „Nostalgie“ (vgl. v. d. Burg 2003, 102ff).

Im Rahmen der Schlussbetrachtung werden schließlich die wichtigsten Kriterien des Serienerfolges noch einmal benannt. Beachtung finden dabei zum einen die besondere Zeichnung der Charaktere, die außergewöhnliche Szenerie und die unverwechselbaren Rätsel, aber auch die Mitarbeit unterschiedlicher Autoren, die Sprecherbesetzung und deren Kontinuität (vgl. v. d. Burg 2003, 112 f.). Ebenso wird die Rolle der kreativ tätigen *Drei ???*-Fans erwähnt. Deren „Begeisterung für die drei Juniordetektive aus Rocky Beach“ wird am Ende als Beleg dafür angebracht, dass es sich bei der Kinderkrimiserie „nicht nur um ein geschicktes Marketingkonzept von Seiten der Produktionsfirma handelt“, sondern

„dass zwar ein am Kommerz orientiertes, medienübergreifendes Konzept hinter der Serie existiert, dieses aber so exakt auf die Bedürfnisse der

Hörerschaft abgestimmt ist, dass eine Übersättigung des Marktes über Jahrzehnte hinweg vermieden werden konnte“ (v. d. Burg 2003, 114).

Insgesamt stellt die Arbeit von Saskia von der Burg eine gute Betrachtung vieler am Erfolg der Serie beteiligten Faktoren dar. Auch wenn die Autorin am Ende der Magisterarbeit eingesteht, nicht alle Fragen bezüglich der erwachsenen Hörerschaft beantworten zu können, so beweist sie, dass eine Beurteilung des Phänomens unter Einbezug verschiedener Diskurse und Ansätze dem Thema gerecht werden kann und zu fundierten Ergebnissen führt.

1.2 Der Metadiskurs der Populären Kultur

Der Blick auf die bestehende Forschungsliteratur zeigt, dass das Phänomen der erwachsenen *Drei ???*-Hörerschaft als komplexes Gebilde verstanden werden muss. Ebenso wird deutlich, dass nicht jeder Diskurs geeignet ist, um den hier gewählten Forschungsgegenstand angemessen zu behandeln. Sowohl der Hörspiel- als auch der Kinderliteratur- bzw. Kindermediendiskurs erweisen sich auf Grund ihrer engen, vorgefertigten Analyse- und Bewertungsstrukturen als ungeeignet, um den Brückenschlag von einer für Kinder produzierten Hörspielserie zu einer erwachsenen Medien- und Rezeptionskultur zu vollziehen.

Die Autorin der vorliegenden Arbeit schließt sich darum der Argumentation von Hans-Otto Hügel an. Der Professor für Populäre Kultur fordert für die Untersuchung massenmedialer Produkte die wissenschaftliche Gleichbehandlung von ästhetischen und sozialen Aspekten:

„Kulturelle Analyse wie kulturelle Teilhabe verlangt heute die Fähigkeit, das Ästhetische und das Soziale gleichermaßen zu berücksichtigen und nicht zuletzt gerade bei Populärer Kultur auch Spannungen zwischen dem sozialen Außen und dem ästhetischen Innen auszuhalten“ (Hügel 2003, 13).

Hügel vertritt damit eine interessante und viel versprechende Position. Als Vertreter einer neuen populärkulturellen Theorie zwischen den Polen der Frankfurter Schule und den Cultural Studies schafft er ein wissenschaftliches Fundament für die mehrdimensionale Analyse von kulturellen Prozessen.

Bezogen auf die vorliegende Arbeit kann die Populäre Kultur als Metadiskurs verstanden werden. Sie erlaubt eine getrennte Betrachtung aller für das Phänomen relevanten Aspekte und fokussiert trotz der Trennung immer auch die Zusammenhänge dieser Aspekte. Durch die mehrdimensionale Perspektive des populärkulturellen Diskurses wird also ein Rahmen, in dem sowohl die *Drei ???* als Kinderhörspielserie als auch die erwachsene Hörerschaft ihren jeweils eigenen Untersuchungsraum erhalten und unter Bezugnahme weiterer Diskurse unter idealen Voraussetzungen vorurteilsfrei beschrieben werden können.

Auch die studentischen Abschlussarbeiten haben diesbezüglich unter Beweis gestellt, dass eine angemessene Bewertung von Hörspielserie und erwachsener Hörerschaft unter Einbezug verschiedener Diskurse und unter Verwendung unterschiedlicher Methoden gelingen kann.

Kritiker, die einwenden, der populärkulturelle Diskurs könne ein Kindermedium nicht angemessen behandeln, seien an dieser Stelle auf die zahlreichen Schnittstellen zwischen Kinder-, Jugend- und Populärkultur hingewiesen. Denn in Zeiten von *Harry Potter*, den *Simpsons*, *Hello Kitty* und *Pixar*-Animationsfilmen lassen sich diese Kinder- und Jugendkulturen ohnehin kaum noch von einer popkulturellen Erwachsenenkultur unterscheiden.

Diesen Trend bestätigt nicht zuletzt auch Horst Heidtmann, der bereits 1993 erkannte, dass durch Medienverbundsysteme innerhalb der Kinder- und Jugendkultur eine „kulturelle Nivellierung“ (Heidtmann 1993, 2) in Gang gesetzt wurde und selbst das Kinder- und Jugendbuch bald nur noch als „ein spezifisches Segment einer multimedial strukturierten Kinderkultur“ zu begreifen sei. „Diese Kinderkultur verzahnt sich [...] immer enger mit der gesamten Populärkultur“ (Heidtmann 1993, 3).

Dieser Argumentation folgend, soll das Phänomen der *Drei ???*-Hörspielserie und ihrer erwachsenen Hörerschaft im Folgenden also im Rahmen des Metadiskurses der Populären Kultur verhandelt werden.

1.2.1 Der Prozess der kulturellen Bedeutungsproduktion

Mediennutzung ist immer auch Kommunikation. Kommunikation ist immer auch Bedeutungsproduktion. Diese Annahme ist in der Forschung nicht neu. Sie findet sich in Ansätzen sowohl bei Vertretern der Kommunikationswissenschaften als auch in den Medien-, Kultur- und Sozialwissenschaften. Strittig ist dabei allerdings die Frage, von welcher Seite der Kommunikationsprozess dominiert wird, wer also als Souverän dieser Bedeutungsproduktion verstanden wird.

In den Cultural Studies wird der Akt der Kommunikation allein von Seiten des Rezipienten geführt. Demnach besitzen Artefakte der Populären Kultur keinerlei eigene Bedeutung sondern erhalten diese erst durch die Rezipienten, die ihnen damit bestimmte Funktionen zuweisen:

„Popular texts are inadequate in themselves [...] they are completed only when taken up by people and inserted into their everyday culture” (Fiske 1989, 6).

Widerspruch erhält diese Theorie in den Texten der Frankfurter Schule. Vertreter wie Adorno sehen in dem Rezipienten massenmedialer Produkte weder einen Souverän noch eine eigenständig handelnde Person. Der Rezipient wird entmündigt und gilt vielmehr als Spielball der Kulturindustrie:

„Während die Kulturindustrie (..) unleugbar auf den Bewusstseins- und Unbewusstseinsstand der Millionen spekuliert, denen sie sich zuwendet, sind die Massen nicht das Primäre, sondern ein Sekundäres, Einkalkuliertes; Anhängsel der Maschinerie. Der Kunde ist nicht, wie die Kulturindustrie glauben machen möchte, König, nicht ihr Subjekt, sondern ihr Objekt“ (Adorno 1967, 60).

Nach Ansicht der Autorin radikalisieren beide Ansätze den populärkulturellen Bedeutungsprozess und degradiert damit populärkulturelle Produktion und Rezeption zum Kampfplatz für wissenschaftlichen Kontroversen. Der Spaß bei der Teilhabe an Populärer Kultur, die Ästhetik der populärkulturellen Artefakte sowie ihrer Rezeption erfahren dadurch einen großen Bedeutungsverlust.

Durch die Bezugnahme auf Hügel wird eine solche Vernachlässigung in dieser Arbeit vermieden. Die Gleichstellung von Artefakt und Rezipient als gleichermaßen am Prozess der kulturellen Bedeutungsproduktion beteiligte Instanzen führt zu einer Neudefinition dieses Prozesses. Ästhetische als auch funktionale Zuschreibungen erfolgen demnach nicht mehr einseitig und absolut, sondern entstehen erst in der gemeinsamen Interaktion. Hügel schlägt dementsprechend vor, den Prozess der kulturellen Bedeutungsproduktion als „Unterhaltung“ zwischen Artefakt und Rezipient zu definieren. Als Begründung gibt er an:

„Die Erforschung Populärer Kultur, verstanden als eine Kultur der Unterhaltung, [...] ist eine Kulturwissenschaft in dem Sinn, dass sie gleichermaßen die Bedeutung des Unterhaltungsangebots und der Unterhaltungsrezeption in ihrem Aufeinander-bezogen-Sein wahrnimmt, das die medialen und sozialen Kontexte, in denen beide stehen, einschließt; wodurch nicht nur die intendierte, sondern auch die Rezeption des realen Nutzers ins Blickfeld kommt“ (Hügel 2003, 18).

Unterhaltung wird hier also als Akt der Verhandlung zwischen medialen Angeboten und sozialen Bedürfnissen bzw. Erwartungen verstanden. Diesem Verständnis von kultureller Bedeutungsproduktion schließt sich die Autorin an, denn das Phänomen der erwachsenen *Drei ???*-Hörerschaft lässt sich eher durch die besondere Qualität eines zweiseitigen Unterhaltungsprozesses erklären, als durch die alleinige Souveränität von Produkt oder Rezeption.

Neben der Gleichstellung von Artefakt und Rezipient sowie der Annahme, dass der Prozess der kulturellen Bedeutungsproduktion als Unterhaltung beider Instanzen verstanden werden sollte, bezieht sich diese Arbeit zudem auch

methodisch auf eine Überlegung von Hülge. Als logische Konsequenz seines multiperspektivischen Ansatzes zur Analyse kultureller Prozesse formuliert Hülge auch an die Forschungsmethoden den Anspruch auf Offenheit und Toleranz:

„Mit der Konstituierung von Populärer Kultur als Kultur der Unterhaltung treten bei der Untersuchung neben die empirischen gleichberechtigt die hermeneutischen Verfahren“ (Hülge 2003, 18).

Diesem Anspruch der Gleichwertigkeit auf analytischer und methodischer Ebene will die vorliegende Diplomarbeit gerecht werden.

1.3 Strukturen, Methoden und Zielbestimmung

Diese Arbeit versucht das Phänomen der erwachsenen *Drei* ???-Hörspielhörerschaft zu erklären bzw. zu klären. Im Zentrum aller Forschung steht dabei die Frage, wie die Kinderhörspielserie zum integrativen Bestandteil des Medienalltags junger Erwachsener werden konnte. Wie bereits ausführlich erläutert, ist dieses Ziel jedoch nicht ohne Umwege und ohne eine ausführliche Betrachtung der einzelnen für das Phänomen bedeutsamen Indikatoren zu erreichen. Somit ergeben sich bezüglich der eben benannten Forschungsfrage eine Reihe von Unterfragen, deren Beantwortung ein wichtiger Schritt zur Klärung des Phänomens darstellt. Diese Unterfragen lassen sich wie folgt formulieren:

- a) Wer oder was sind die *Drei* ????
- b) Wer oder was ist die *Drei* ???-Hörerschaft?
- c) Wie nutzt und rezipiert diese Hörerschaft die Kinderhörspielserie?
- d) Wie lässt sich die Beziehung zwischen Kinderhörspielserie und Hörerschaft beschreiben?
- e) Wie lässt sich das Phänomen der erwachsenen *Drei* ???-Hörerschaft erklären?

Die vorliegende Arbeit erhält ihre argumentative Struktur über diese Fragen, die in eben dieser Reihenfolge behandelt und beantwortet werden sollen. Dabei

stellen die ersten drei Fragen den analytischen Teil der Arbeit dar, Frage d) versteht sich als Zusammenführung der Analyseergebnisse und die letzte Frage stellt schließlich das Fazit dar.

Die Analyse des kulturellen Artefaktes, der Kinderhörspielserie *Die drei ???*, erfolgt in Kapitel 2 unter Berücksichtigung hermeneutischer und hörspielanalytischer Verfahren. Dabei wird der Blick auf den historischen Kontext gelenkt, die Editions-geschichte und Entwicklung der Serie dargestellt, Struktur, Inhalt und Ästhetik beschrieben und eine genrespezifische Einordnung vorgenommen. Peripheres Ziel dieses Abschnittes ist eine medienhistorische und medienästhetische Bewertung der *Drei ???*-Hörspielserie. Es soll unter anderem herausgestellt werden unter welchen Bedingungen die Hörspiele in die deutschen Kinderzimmer gelangen konnten und was die *Drei ???*-Serie von anderen Kinder- und Erwachsenenhörspielen unterscheidet.

Erst wenn alle Fragen rund um das kulturelle Artefakt geklärt wurden, erfolgt die Untersuchung der Rezipienten. Um die erwachsene Hörerschaft als besondere Nutzergruppe greifbar zu machen, wird sie in Kapitel 3 zunächst unter Berücksichtigung ihrer spezifischen Medienbiographie sowie weiterer Daten empirisch und soziokulturell untersucht. Die Analyse stützt sich dabei auf eine eigene Forschung. Es handelt sich um eine quantitative Online-Umfrage mit 817 Probanden, die in Kapitel 3.1 ausführlicher vorgestellt wird. In einem weiteren Schritt werden medienpsychologische Überlegungen angestellt, die den Stellenwert der Serie in der Kindheit beschreiben sollen und den späteren Wiedereinstieg in die Serienrezeption begründen.

In Kapitel 4 wird die erwachsene *Drei ???*-Hörerschaft dann in Bezug auf ihr Nutzer-, Konsum- und Rezeptionsverhalten hin untersucht. Auch hier stützt sich die Arbeit auf die Ergebnisse der quantitativen Online-Umfrage. Zudem wird eine weitere empirische Forschung vorgestellt und ausgewertet. Dabei handelt es sich um 12 qualitative Interviews, die im Rahmen dieser Arbeit geführt wurden. Die zuvor als bestimmte kulturelle Nutzergruppe dargestellte Hörerschaft wird hier ausdifferenziert und soll anschließend typologisiert werden. Dabei wird unter anderem die Frage nach den Funktionen, nach der Ästhetik und der Wertigkeit der

Drei ??? –Hörspielserie im Rahmen rezeptionsästhetischer Zuschreibungen geklärt.

Die Zusammenführung der analytischen Ergebnisse erfolgt in Kapitel 5. Zur Sprache kommen die Aspekte Medienästhetik, Medien- und Marktentwicklung, Medienbiographie, Medienaneignung, Rezeptions- und Nutzerverhalten, sowie Rezeptionsästhetik. Diese Aspekte werden – als maßgeblich am kulturellen Bedeutungsprozess beteiligte Faktoren – aufeinander bezogen und zu einer wissenschaftlichen Erklärung zusammengeführt.

In Kapitel 6 erfolgt schließlich die Beantwortung der zentralen Forschungsfrage und die Erklärung des Phänomens der erwachsenen *Drei ???*-Hörerschaft.

Insgesamt erklärt die vorliegende Arbeit also nicht nur den Erfolg der Serie, deren Stellenwert im heutigen Medienalltag und das Rezeptions- und Nutzerverhalten der erwachsenen Hörerschaft, sondern liefert ebenso eine ausführliche und angemessene Beschreibung des Phänomens und aller daran beteiligten Faktoren.

2. Die Kinderhörspielserie *Die drei ???*

Die Erfolgsgeschichten von populärkulturellen Artefakten sind immer Geschichten von Produktion und Rezeption, von medialem Angebot auf der einen und subjektiver Aneignung auf der anderen Seite:

„Der Rezipient produziert nicht beliebig aus seiner sozialen oder gar aus seiner psychischen Befindlichkeit heraus die Bedeutung des Textes, sondern realisiert etwas, das Text und Kontext strukturiert anbieten“ (Hügel 2003, 16).

Hinter kulturellen Erfolgsgeschichten stecken demnach bewusste Entscheidungen einer Gruppe von Rezipienten für ein bestimmtes Artefakt. Die Auswahl dieses bestimmten Artefaktes erfolgt dabei auf Grund bestimmter funktionaler, emotionaler oder ästhetischer Qualitäten, die als solche vom Rezipienten subjektiv erkannt und geschätzt werden.

Die *Drei ???*-Hörspielserie als Bestandteil eines kulturellen Phänomens zu analysieren bedeutet, sie auf solche möglichen Angebote hin zu überprüfen. Dabei muss bedacht werden, dass die Erfolgsgeschichte der Hörspielserie eine doppelte ist. Die Qualitäten, die die Serie in den 80er Jahren zu einer der beliebtesten Kinderhörspielserien werden ließ, müssen demnach nicht zwangsläufig für den heutigen Erfolg und die Beliebtheit der Serie bei jungen Erwachsenen verantwortlich sein. So soll die Analyse der *Drei ???*-Hörspielserie nun unter Berücksichtigung beider Aspekte erfolgen: im Hinblick auf die Erfolgsgeschichte als beliebtes Kindermedium in den 80er Jahren und mit Blick auf qualitative Angebote an eine mittlerweile erwachsen gewordene Hörerschaft.

Die folgende Medienanalyse beschreibt nicht nur den medienhistorischen Kontext der deutschen Hörspielproduktion, sondern geht auf die Editions- und Konzeptionsgeschichte der *Drei ???*-Hörspiele ein und stellt inhaltliche Besonderheiten unter anderem durch einen Vergleich mit anderen Hörspielserien der 80er Jahre heraus. So wird deutlich gemacht, unter welchen Bedingungen die *Drei ???*-Hörspiele in die deutschen Kinderzimmer gelangen konnten, welche Lesarten und

Rezeptionshaltungen die Serie bevorzugt anbietet und was die Serie an qualitativen Angeboten sowohl für Kinder als auch für Erwachsene bereithält.

Zudem soll im Folgenden herausgestellt werden, dass es sich bei dem Phänomen der erwachsenen Hörerschaft der *Drei ???*-Hörspiele um ein historisch gewachsenes Phänomen handelt, welches durch die Erfolgsgeschichte der 80er Jahre ermöglicht wurde und daran anknüpft, sich aber dennoch durch eigene Formen, Ästhetiken und Qualitäten auszeichnet. Dafür wird unter anderem auch auf die Qualitäten des *Drei ???*-Medienverbundes verwiesen und neuere Formate wie die Live-Hörspiel-Tour als Teil dieser historisch gewachsenen Hörspielkultur vorgestellt.

2.1 Vom Buch zum Hörspiel: Die Geschichte der *Drei ???*

Die Erfolgsgeschichte der *Drei ???*-Medien begann einst in den USA, genauer in Hollywood. Hier trafen Ende der 50er, Anfang der 60er Jahre ein noch wenig bekannter Autor und ein großer Filmregisseur zusammen. Robert Arthur, Schöpfer der Serie, und Alfred Hitchcock lernten sich in der Filmmetropole bei den Arbeiten für die TV-Show „Alfred Hitchcock Presents“ kennen. Die Bekanntschaft mit dem „Meister der Spannung“ war für Robert Arthurs Werdegang von großer Bedeutung. So erhielt er 1962 nach seinem Umzug an die Ostküste der USA vom Großverlag *Random House* den Auftrag, eine neue Buchserie mit dem Titel „Alfred Hitchcock Presents“ zu verfassen. Die Serie stellte eine Sammlung unterschiedlicher Kriminalgeschichten dar, die mit einem erfundenen Hitchcock-Vorwort versehen wurden. Neben diesem Projekt beschäftigte sich der mittlerweile 53-jährige Arthur auch mit Erzählungen für eine jüngere Leserschaft, die mit Erfolg verlegt und verkauft wurden. So entstand schließlich die Idee zu einer eigenen Jugendbuchserie, die mit dem Namen Hitchcock in Verbindung stehen sollte. Der amerikanische Verlag *Random House* stimmte dem Konzept zu und 1964 veröffentlichte Robert Arthur den ersten Serienband, „Alfred Hitchcock and *The Three Investigators* in The Secret of

Terror Castle“ („Die drei ??? und das Gespensterschloss“ [11]⁹). Bis zu seinem Tode im Jahr 1969 schrieb Arthur zehn weitere Bände und fand in dem Autoren Dennis Lynds noch einen geeigneten Nachfolger für seine Jugendbuchreihe.

Nach Arthurs Tod versammelte Lynds, der unter dem Pseudonym William Arden schrieb, mehrere Autoren um sich herum und führte die Serie im gewohnten Stil bis 1979 weiter. Insgesamt 30 Bände erschienen unter dem Titel „Alfred Hitchcock and *The Three Investigators* in ...“. Allerdings erfolgte bedingt durch den Tod des Namenpatrons Hitchcock im April 1980 eine Umbenennung der Serie. Der berühmte Regisseur, der in den Büchern als Vorwortschreiber und Freund der drei Detektive auftrat, wurde fortan durch die fiktive Figur Hector Sebastian ersetzt und fand auch im Buchtitel keine Erwähnung mehr. Von 1981 bis 1987 erschienen somit weitere 13 Bände der Serie, die nun nur noch mit „*The Three Investigators* in ...“ überschrieben wurden.

Ende der 80er Jahre wurde die Serie noch einmal umbenannt und inhaltlich deutlich verändert. Unter dem Obertitel „*The 3 Investigators – Crimebusters*“ wurden bis 1990 elf neue Geschichten geschrieben, in denen die drei Detektive plötzlich älter waren, Führerscheine besaßen und Freundinnen hatten. Scheinbar sollten so neue Zielgruppen angesprochen und der Absatzmarkt vergrößert werden. Doch der Erfolg stellte sich nicht ein. Mit „*The 3 Investigators – Crimebusters: Fatal Error*“ („Angriff der Computer-Viren“ [56]) erschien 1990 schließlich die letzte Folge. 26 Jahre nach der Veröffentlichung des ersten Buches wurde die amerikanische Original-Serie, die insgesamt 54 Bände und vier interaktive „Find Your Fate“-Bücher umfasst, schließlich eingestellt.

Auf deutscher Seite beginnt die Geschichte der *Drei ???*-Medien 1968. Die *Franck'sche Verlagshandlung* (heute *Franckh-Kosmos Verlag*) importierte die Buchreihe damals nach Deutschland. Der deutsche Buchverlag und die Übersetzerin Leonore Puschert nahmen dabei einige Veränderungen vor:

⁹ Anmerkung: In der vorliegenden Arbeit werden die *Drei ???*-Folgen unter den offiziellen Hörspieltiteln in Anführungszeichen aufgeführt und als zusätzliche Anmerkung der Autorin mit der entsprechenden Folgennummer in eckigen Klammern gekennzeichnet. Die *Drei ???*-Bücher werden unnummeriert veröffentlicht und stimmen mit der Reihenfolge der Hörspiele nicht immer überein.

„So entschieden sie sich unter anderem dafür, dass aus ‚*The Three Investigators*‘ [...] ‚*Die drei ???*‘ werden sollen. Das klang (...) prägnanter und unverwechselbarer. [...] Sie hatten auch den Einfall, die Namen Jupiter Jones und Pete Crenshaw aus der US-Originalversion in Justus Jonas und Peter Shaw umzuwandeln“ (Akstinat 2008, 113).

Einer der heutigen Autoren der Serie, André Marx, kommentierte diese Neuerungen rückblickend mit den Worten:

„Frau Puschert hat sich ziemlich viele Freiheiten bei der Übersetzung herausgenommen und damit die deutsche Version meiner Meinung nach sogar besser gemacht, als es die amerikanische je war“ (Akstinat 2008, 113).

Neben inhaltlichen Veränderungen wurde auch das Cover neu gestaltet. Der dunkle Einband, die großen Lettern und vor allem die eindrucksvollen Bilder der kürzlich verstorbenen Zeichnerin Aiga Rasch steigerten nach Ansicht der Autorin den optischen Wiedererkennungswert der *Drei ???*-Medien und forcierten damit den langjährigen Erfolg der Serie.

Als man die Buchproduktion in den USA einstellte, hatte man in Deutschland bereits alle 54 erschienenen Bücher übersetzt und sogar zwei der vier „Find Your Fate“-Folgen als zusammenhängende Geschichten veröffentlicht. Die erfolgreiche Serie bescherte dem Verlag offenbar konstantere Umsätze und so wurde der Entschluss gefasst, die Serie ab 1990 unter deutscher Autorenschaft weiter zu führen. Bis 1996 arbeitete die Schriftstellerin Brigitte-Johanna Henkel-Waidhofer an der Reihe weiter und schrieb in dieser Zeit 16 neue *Drei ???*-Folgen. Ab 1997 sorgte dann ein mehrköpfiges Team für den Fortbestand der Serie. Zu den derzeitigen Buchautoren gehören André Marx, André Minninger, Ben Nevis (Pseudonym), Marco Sonnleitner, Astrid Volenbruch und Kari Erlhoff.

Eine weitere Episode der Seriengeschichte begann Ende der 70er Jahre. Zu dieser Zeit erlebte die Hörspiellandschaft in Deutschland gerade einen wahren Boom und die Hörspielproduzenten suchten händeringend nach neuen Serien und abenteuerlichen Geschichten, die für den wachsenden Kindertonträgermarkt

vertont werden konnten¹⁰. Auch Hörspielregisseurin Heikedine Körting beteiligte sich damals an dieser Suche. Durch einen Zufall entdeckte sie die *Drei ???*-Buchreihe über einen Freund ihres Neffen und zeigte sich sofort begeistert:

„Als ich das las, dachte ich: ‚Oh, das ist das Beste an Kinderkriminalliteratur, was mir je in die Finger gekommen ist‘“ (Interview mit Heikedine Körting in: Akstinat 2008, 85).

Nachdem in den USA die Rechte für eine deutsche Hörspielproduktion erteilt worden waren, konnten die ersten Folgen unter der Vertriebsmarke *EUROPA* bei der *Miller International Schallplatten GmbH* produziert werden. So erschien 1979 die erste Hörspielfolge „*Die drei ???* und der Super-Papagei“ [1].

Anfangs war man sich bei *EUROPA* allerdings noch nicht wirklich sicher, ob daraus gleich eine ganze Hörspielserie entstehen sollte. Dieser Umstand erklärt, warum es sich bei der ersten Hörspielfolge nicht um die Umsetzung des ersten Buchbandes „*Die drei ???* und das Gespensterschloss“ [11] handelte. Erst nach und nach konnten die Hörspiel-Rechte für weitere Folgen erworben werden und die *Drei ???*-Hörspiele gingen in Serienproduktion (vgl. Akstinat 2008, 85f).

Bis 2005 wurden insgesamt 120 Hörspiele der *Drei ???*-Serie fertig gestellt. Nach leichten Umsatzeinbußen in den 90er Jahren hatte sich die Lage auf dem Kindertonträgermarkt bereits wieder entspannt¹¹. Dennoch geriet die Produktion in diesem Jahr ins Stocken. Grund war ein bereits seit längerem laufender Rechtsstreit zwischen den amerikanischen Erben von Robert Arthur, dem *Franckh-Kosmos Verlag* und der Produktionsfirma *SONY/ BMG*, zu der das Hörspiellabel *EUROPA* mittlerweile gehörte. Während die Buchreihe weiter erscheinen konnte, musste die *Drei ???*-Hörspielproduktion wegen der unklaren Rechtslage mehrere Jahre pausieren.

¹⁰ Bereits in den 70er Jahren etablierten sich zahlreiche „neue Anbieter mit Kinderkassetten zum Niedrigpreis“ (Heidtmann 1999, 254) auf dem Kindertonträgermarkt. Laut Kindermedienforscher Horst Heidtmann boomte das Geschäft „bis in die 80er Jahre, erreicht zeitweise Marktanteile von 10 Prozent am gesamten Tonträgerabsatz“. So entwickelte sich ein „Massenmarkt, der fast vollständig von den Niedrigpreislabele und Serienproduktionen“ dominiert wurde (vgl. Heidtmann 1999, 254f).

¹¹ Durch den Einzug neuer Medienformate für Kinder (TV, Computer, Videospiele), musste das Label *EUROPA* in den frühen 90er Jahren „fast drei Viertel seines Umsatzes einbüßen“ (Heidtmann 1999, 255). Das mediale Angebot wurde daraufhin überarbeitet, so dass jüngere Zielgruppen bedient werden konnten. Erst nach und nach „hat sich dieses Marktsegment mit einem jährlichen Umsatzwachstum zwischen 10 und 20 Prozent (ab 1995) wieder konsolidiert“ (vgl. Heidtmann 1999, 255).

Zwischen Ende 2006 und Anfang 2008 erschienen neun neue Hörspiele unter dem Titel *Die Dr3i*. Die Geschichten orientierten sich zwar an dem Konzept der *Drei ???*-Serie, basierten jedoch nicht auf den Buchvorlagen vom *Franckh-Kosmos Verlag*. Zudem mussten auf Grund der Rechtslage die Namen der Protagonisten geändert werden. Entsprechend des amerikanischen Originals hießen die beiden Detektive Justus Jonas und Peter Shaw nun wieder Jupiter Jones und Pete Crenshaw. Die makellose Hörspiel-Serienstruktur erlebte dadurch einen gravierender Einschnitt.

Erst im Frühjahr 2008 konnte der Rechtsstreit beigelegt und die Produktion neuer Hörspielfolgen unter altem Namen und nach altem Stil fortgesetzt werden. Seit 2008 sind nunmehr 14 neue Hörspielfolgen produziert und veröffentlicht worden. Im Herbst 2009 feierte die *Drei ???*-Hörspielserie schließlich gebührend ihren 30-jährigen Geburtstag. Dabei präsentierten die drei Hauptsprecher der Serie im Rahmen einer großen Live-Hörspiel-Tour den 12. Hörspiel-Fall der drei Junordetektive, den Fall „Seltsamer Wecker“, vor einem großen Publikum. Heute umfasst die Serie 134 Hörspielfolgen und gilt mit etwa 40 Millionen verkauften Exemplaren als die erfolgreichste Hörspielserienproduktion der Welt¹².

2.1.1 Die Geschichte der seriell produzierten Kinderkassetten

Die soeben beschriebene Erfolgsgeschichte der *Drei ???*-Hörspiele ist eng mit den produktionsästhetischen Veränderungen auf dem deutschen Kindertonträgermarkt verbunden, welche sich im Laufe der 70er Jahre ereigneten. In diesem Jahrzehnt vollzog sich der technische Wandel von der Platte zur Kassette bzw. vom Plattenspieler zum Kassettenrecorder.

Mit dem Ende der Platte ging auch die Ära der Einzelhörspiele zu Ende. Die bis dato erfolgreichen Märchenplatten und Kinderliteraturvertonungen erhielten

¹² Die Anzahl der bisher verkauften Tonträger wurde von Corinna Wodrich, der Produktmanagerin der *Drei ???*-Hörspielserie bei *EUROPA*, per Mail bestätigt und ist somit offiziell verifiziert.

starke Konkurrenz durch neue Themen, Genres und Serienproduktionen. An der Spitze des Tonträgermarktes stand dabei hauptsächlich ein Name: *EUROPA*.

Das Label wurde 1965 als Teil der *Miller International Schallplatten GmbH* gegründet. Die Geschichte der Vertriebsmarke *EUROPA*, die heute zu dem Konzern *Sony Music Entertainment GmbH* gehört, ist geprägt von Schlagworten wie Massenproduktion, Niedrigpreise, Krimiserien und der Entdeckung des Kindermarktes im Segment Hörspiel¹³. Erste große Erfolge verbuchte das Label bereits Ende der 60er Jahre mit der Produktion von Karl-May-Platten und Märchenhörspielen. Dann folgten die ersten Serien *Hui Buh das Schlossgespenst* und *Hanni und Nanni*. Beide Serien wurden von Anfang an parallel auf LP und MC herausgebracht, größere Beachtung fanden sie damals allerdings noch in Form von Schallplatten.

Im Zuge der steigenden Absätze bei Kassettenrecordern entschloss man sich bei *EUROPA* ab Mitte der 70er Jahre zu einer neuen Preispolitik, um das neue mediale Format zu forcieren¹⁴.

Durch Niedrigpreispolitik und Serienproduktionen wurde im Laufe weniger Jahre aus den Hörspielgeschichten für Kinder ein „erschwingliches Massenprodukt“ (Bastian 2003, S. 141) gemacht. Das Label *EUROPA* leistete somit große Pionierarbeit für einen wachstumsstarken Kassettenmarkt und etablierte sich selbst als marktführendes Unternehmen im Kinderhörspielbereich.

Die erste Serie von *EUROPA*, die hauptsächlich als Kassettenserie Erfolg hatte, trug den Titel *Fünf Freunde*. Die Geschichten der britischen Autorin Enid Blyton zählten damals zu den ersten wirklich spannenden Krimihörspielen für Kinder und werden heute dementsprechend als Meilensteine der Kinderhörspiel-Geschichte betrachtet:

¹³ Einen guten Überblick zur historischen Entwicklung der *EUROPA*-Produktionen liefert Annette Bastian in ihrem Buch „Das Erbe der Kassettenkinder“ (vgl. Bastian 2003, 37-40).

¹⁴ *Miller International* startete die Kassettenproduktion im Jahre 1970. Zunächst kostete die MC auf dem Markt doppelt so viel wie die LP. Erst 1975 konnte die MC auch preislich mit der LP konkurrieren. 1982 überstiegen dann die Kassettenumsätze erstmalig die Umsätze der Langspielplatten. 1983 folgte die Einstellung der LP-Produktion für Hörspiele bei *EUROPA* (vgl. Bastian 2003, 38f; 140f).

„Es ist also festzuhalten, dass die gesamte Generation der Kassettenkinder vor den Engländern ehrfürchtig auf die Knie fallen muss, denn ohne England kein Krimi, ohne Krimi keine Krimiserie, ohne Krimiserie keine Jugendkrimiserie und ohne Jugendkrimiserie keine Jugendhörspielkrimiserie. So einfach ist das“ (Bastian 2003, 47).

Bei *EUROPA* entwickelte sich ein zunehmendes Interesse an diesem Genre, so dass neben den Geschichten der *Fünf Freunde* (ab 1987) bald auch die Fälle der *Drei ???* (ab 1979) und schließlich die Bücher um die *TKKG*-Bande (ab 1981) vertont wurden:

„Diese drei Serien waren es, die in der Hörspielwelt ein neues Zeitalter einläuteten: Das Zeitalter der Jugendkrimiserien, der Abenteuer- und Detektivgeschichten. Mit dem Start dieser drei Serien begann auch das Zeitalter der Kassettenkinder“ (Bastian 2003, 40).

Tatsächlich wäre der Erfolg dieser Hörspielserien vermutlich wesentlich geringer ausgefallen, wenn man in der Produktionsabteilung von *EUROPA* weiterhin auf das mediale Format Schallplatte gesetzt hätte. Im Gegensatz zu den empfindlichen LP-Scheiben und den dazugehörigen noch empfindlicheren Plattenspielern überzeugten die Hörspielkassetten auf ganzer Linie. Endlich war ein Medium gefunden, das sich bestens für die Nutzung durch Kinderhände eignete. Selbst die Jüngsten lernten schnell, wie die Apparaturen bedient werden mussten. Die Erfindung der Kassette machte es möglich, dass Kinder nun endlich hören konnten was sie wollten und vor allem auch wann und wie oft sie wollten. So wurden die 80er Jahre zum Jahrzehnt des Hörens und die seriell produzierten Kinder-Krimihörspiele erlebten ihre erste Blütezeit.

Um den Erfolg der *Drei ???*-Hörspielserie nachvollziehen zu können sind die technischen Entwicklungen der 70er Jahre also in jedem Fall zu beachten. Auch heute noch gilt das Medium Kassette als qualitatives Merkmale der deutschen Hörspielkultur und ist somit eng mit den *Drei ???*-Hörspielen verbunden.

„Wir, deren Kindheit und Jugend in den 80er Jahren lag, haben ein ganz spezielles Verhältnis zum Kassettenrekorder. In den 80ern war der typische

Hörspieltonträger nun einmal die Kassette. Selbst heute, im CD-Zeitalter, ist die Kassette bei Kinderhörspielen immer noch der führende Tonträger“ (Bastian 2003, 40f).

2.1.2 Die Entdeckung der erwachsenen Hörerschaft

Kinderhörspiele werden von Kindern gehört. Diese Annahme wurde lange Zeit von niemandem angezweifelt. So dachten selbst die Produzenten der *Drei ???*-Hörspiele, dass der Erfolg der Serie ausschließlich auf die Beliebtheit der Geschichten bei Kindern und Jugendlichen zurückzuführen sei.

Dies änderte sich im Jahr 1997. Damals startete man beim Hörspiellabel *EUROPA* eine spontane Telefonumfrage, die eigentlich als kleine Marktforschung gedacht war. Man wollte Personen kontaktierten, die mittels des in den Kassettenhüllen beigelegten Bestellscheines *Drei ???*-Hörspiele angefordert hatten, um sie nach ihrem Kaufverhalten, Alter und Geschlecht zu befragen. Das Ergebnis brachte jedoch weit mehr zum Vorschein als man zunächst vermuten konnte. Die kleine Umfrage machte bewusst, dass der durchschnittliche *Drei ???*-Hörspielhörer weder ein Grundschulkind, noch ein pubertierender Teenie war. Der durchschnittliche *Drei ???*-Hörspielhörer war etwa 24 Jahre alt und hatte die Kassetten nicht etwa für seine kleineren Geschwister bestellt, sondern hörte sie selbst (vgl. u. a. Bastian 2003, 14).

Die Reaktion bei *EUROPA* wird wohl tatsächlich so gewesen sein, wie sie Annette Bastian in ihrem Buch „Das Erbe der Kassettenkinder“ beschreibt:

„Was um Himmels Willen war da los? Dass es unter den *Drei ???*-Fans auch ein paar Erwachsene gab, wusste man zwar schon vorher, dass sie jedoch die Hauptabnehmer der Hörspiele waren – diese Erkenntnis war neu und mehr als verblüffend. Die statistische Erhebung von *EUROPA* war ein erster Schritt zur Enttarnung eines Phänomens, das bisher unsichtbar gewesen war“ (Bastian 2003, 14).

Ohne die Telefonumfrage von *EUROPA* wäre das Phänomen der erwachsenen Hörschaft vielleicht auch später nicht ans Tageslicht befördert worden. Die Vorliebe für Kinderhörspielkassetten war Ende der 90er Jahre schließlich kein Umstand, den man öffentlich bekannt gab.

Dies bestätigt auch Annette Bastian in einem persönlichen Rückblick:

„Ich hätte schon zu diesem Zeitpunkt darauf kommen können, [...] dass die Dunkelziffer erwachsener Jugendhörspiel-Konsumenten gigantisch sein müsste. Doch solange ich nichts von all denen da draußen wusste, habe ich mich schrecklich für meine vermeintliche Hörspielsucht geschämt“ (Bastian 2003, 9).

Auch für viele der mittlerweile erwachsen gewordenen Hörerinnen und Hörer stellte die Aufdeckung des Phänomens also eine Überraschung dar.

Nachdem bekannt wurde, dass der Konsum von *Drei ???*-Hörspielen weit verbreitet war, konnte die erwachsene Hörschaft den Schritt in die Öffentlichkeit wagen. Aus der Masse an jungen Erwachsenen mit einer stillen Vorliebe für die Geschichten der drei Juniordetektive bildete sich allmählich eine richtige Hörspielöffentlichkeit heraus.

So entstanden vorrangig im Internet nach und nach zahlreiche lebendige Informations- und Kommunikationsplattformen, auf denen sich die erwachsenen Kinderhörspielhörer heute öffentlich treffen und selbstbewusst austauschen.

2.1.3 Zwischen den Stühlen: Die *Drei ???*-Autoren

Die Entdeckung des Durchschnittsalters der *Drei ???*-Hörspielhörerschaft stellte für die erwachsene Hörschaft den Beginn einer positiven Wende dar. Mit der Entstehung zahlreicher neuer Hörspiel-Communities im Internet begann eine neue Ära in der Geschichte der Hörspielserie und ihrer Rezeption.

Während allerdings die Hörschaft zunehmend auflebte, mussten sich die an der Produktion beteiligten Akteure kritisch mit der neuen Situation auseinandersetzen.

Schließlich hatte man es fortan mit zwei unterschiedlichen Zielgruppen zu tun. Zudem vermutete man, dass die jungen Erwachsenen, die die Serie in den 80er Jahren lieben und schätzen gelernt hatten, andere Erwartungen an die Geschichten stellen würden, als die Kinder, die in der technisierten Welt der 90er Jahre aufgewachsen waren.

Vor allem für die Autoren beim *Franckh-Kosmos Verlag* wurde dieser Umstand zum Konflikt. Dies bestätigt auch Kari Erlhoff im Interview mit der Verfasserin dieser Arbeit¹⁵. Die 30-jährige Autorin schreibt seit 2008 zwei *Drei ???*-Bände pro Jahr und kennt mittlerweile die unterschiedlichen Anforderungen und Erwartungen, die an ihre Arbeit gestellt werden.

Rückmeldungen zu ihren Büchern erhält Kari Erlhoff vor allem bei Lesungen und über spezielle Internetforen. Da die Lesungen überwiegend von Kindern besucht werden und im Internet vorwiegend die älteren Nutzer anzutreffen sind, lassen sich die Ansprüche beider Zielgruppen deutlich voneinander unterscheiden:

„Das Feedback ist zu hundert Prozent anders. Szenen, die von Erwachsenen als lächerlich empfunden werden oder als unspannend, werden von Kindern als sehr, teilweise zu spannend empfunden. Kinder lachen an anderen Stellen, Kinder finden ganz andere Themen interessant als die Erwachsenen“ (Kari Erlhoff im Interview).

Auch die Gesamtserie wird von beiden Zielgruppen unterschiedlich wahrgenommen. Viele der heutigen Kinder steigen laut Kari Erlhoff nicht mehr direkt mit den klassischen *Drei ???*-Medien ein, sondern werden über die Filme oder die Hörspielserie *Die drei ???-Kids* an die eigentliche Serie herangeführt. Dementsprechend hat diese jüngere Zielgruppe also „ein komplett anderes Bild von Rocky Beach in den Köpfen“ (Kari Erlhoff im Interview).

Die Geschichten müssen auch nach der Entdeckung der erwachsenen Hörerschaft in erster Linie kindgerecht gestaltet werden. Doch die Bedürfnisse beider Zielgruppen lassen sich kaum miteinander vereinbaren:

¹⁵ Eine Abschrift des Interviews befindet sich in Auszügen im Anhang dieser Arbeit (vgl. Anhang, Kapitel 2.10)

„Es ist sehr schwierig, weil Kinder natürlich Anspielungen auf alte Folgen nicht verstehen oder eben auch moderne Technik erwünscht ist wie zum Beispiel Handys, Internet und das wiederum kommt bei den älteren Fans gar nicht gut an“ (Kari Erlhoff im Interview).

Die meisten Autoren haben sich aus diesem Grund mittlerweile auf eine der beiden unterschiedlichen Zielgruppen spezialisiert:

„So wie ich das Autorenteam jetzt beurteilen würde, ist für jede Zielgruppe etwas dabei. Es ist schon so, dass einige eher dazu neigen kindgerechte Geschichten zu schreiben und die anderen blicken schon eher auf die erwachsenen Leser“ (Kari Erlhoff im Interview).

Kari Erlhoff wählt für sich selbst den Mittelweg. In ihren Geschichten orientiert sie sich gerne an den älteren Bänden, baut gerne Rätsel und alte Stimmungen ein. Als erfahrene Kinder- und Jugendbuchautorin beweist sie aber vor allem auch ein Händchen für die Themen und Interessen der jüngeren Leserschaft. Grundsätzlich versucht sie also „beide Zielgruppen im Auge zu behalten“:

„Da das nicht so einfach ist, mache ich es häufig so, dass ich zwei Bände pro Jahr raus bringe und mich in einem eher an die Jüngeren wende und mit dem anderen eher an die Älteren“ (Kari Erlhoff im Interview).

Fest steht, dass die Entdeckung der erwachsenen *Drei ???*-Hörschaft zu einer Umstellung des Serienkonzeptes führte. Dabei liegt die Vermutung nahe, dass sich der Spagat und die ständig wechselnde Ansprache der Leserschaften negativ auf die Qualität der Gesamtserie auswirkt. Dieser Aspekt soll darum an späterer Stelle noch einmal genauer untersucht werden.

2.1.4 Vom Rezipienten zum Konsumenten: Der *Drei ???*-Kosmos entsteht

EUROPA verzichtete von Anfang an bei der Vermarktung von Hörspielserien auf kostspielige Werbung. Im Gegensatz zu anderen Produkten in der Welt der Kinder- und Jugendmedien mussten die Kassetten ohnehin gar nicht erst nicht aufdringlich angepriesen werden:

„Sonst wurde doch ganz viel Merchandising gemacht – um jeden Schietkram. Bei Fragezeichen eigentlich nicht. Das ist immer so schön zurückhaltend gewesen“ (Interview mit Heikedine Körting in: „*Die drei ???* und das Museum“ 2002).

Auch heute noch, nach über 30 Jahren, erzielen der *Franckh-Kosmos Verlag* und *EUROPA* beeindruckende Gewinne mit den *Drei ???*-Medien, ohne dass dafür große Werbekampagnen nötig wären. Allerdings hat sich die Produktpalette seit der Entdeckung der erwachsenen Hörerschaft deutlich vergrößert.

Mittlerweile gibt es mehrere *Drei ???*-PC-Spiele, zwei Kinofilme und zahlreiche Spielboxen zur Serie, mit denen man Fingerabdrücke abnehmen kann oder Geheimschriften lernt. Auch die Serie *Die drei ???-Kids* gehört mittlerweile zum *Drei ???*-Kosmos. Sie wird als Buchreihe und Hörspielserie produziert und stellt einen altersgerechten Vorläufer zu den spannenden Abenteuern der drei Juniordetektive dar (vgl. www.dreifragezeichen.de/www/produkte).

Die PC-Spiele, Filme und Spielboxen sowie die neue *Kids*-Serie richten sich in erster Linie an das jüngere Publikum. Aber auch für die Zielgruppe der Erwachsenen wurden in den letzten Jahren neue, speziell auf das Hörspiel bezogene Formate entwickelt. Die Life-Hörspiel-Tourneen aus den Jahren 2002/ 2003 und 2009 sowie die große Jubiläumsshow zum 25-jährigen Bestehen der Hörspielserie im Jahr 2004 sind hier in erster Linie zu nennen.

Die Idee, die Hörspielfolgen der *Drei ???* auf die Bühne zu bringen, wurde von den drei Hauptsprechern der Serie selbst entwickelt und zum größten Teil auch nach ihren Vorstellungen umgesetzt. Für die erste Tournee im Jahr 2002 wurde

dafür extra ein neues Hörspiel mit dem Titel: „Die drei ??? Master Of Chess“ geschrieben.

Die Bühnenatmosphäre bei den Shows sollte der Aufnahmesituation im Studio möglichst nahe kommen: Während die drei Hauptsprecher, der Erzähler und zwei weitere Schauspieler also ihren Hörspieltext vom Blatt ablesen konnten, hatten der Geräuschemacher und der Musiker für eine beeindruckende akustische Kulisse zu sorgen.

Bei der Auswahl der Aufführungsorte dachten die verantwortlichen Sprecher anfangs „an Auftritte im Buchladen um die Ecke“ (Jens Wawrczeck alias Peter Shaw in: Bärmann, Radtke, Tölle 2009, 13). Erst nach und nach wurde die Größe der Begeisterungswelle deutlich, die durch dieses Veranstaltungsformat in Gang gesetzt worden war. So wurden die Auftritte schließlich in große Hallen verlagert und die Tour um mehrere Aufführungstermine erweitert. Die 60 Vorstellungen waren allesamt ausverkauft und wurden insgesamt von rund 60.000 Besuchern gesehen.

Der Erfolg der Live-Hörspiele setzte sich auch 2004 fort. Zur 25-Jahr-Feier wurde die erste Hörspielfolge „Die drei ??? und der Super-Papagei“ in der Hamburger *Color Line Arena* vor 12.500 Leuten inszeniert. Fünf Jahre später wurde dann das 30-jährige Bestehen der Hörspielserie mit einer weiteren Tournee gefeiert. Laut Aussage der Produktmanagerin Corinna Wodrich wurden die 19 Shows im Rahmen der Tour „Der seltsame Wecker 2009“ von insgesamt 90.000 Besuchern gesehen¹⁶.

Diese Zahlen machen bewusst, welche Ausmaße der „Hype“ um die Geschichten der drei Junordetektive aus Rocky Beach mittlerweile angenommen hat. Durch die neuen Veranstaltungsformate entwickelte sich die Serie zum Überflieger:

„Eigentlich ein bisschen wie ‚Bro’Sis‘ oder ‚No Angels‘: Über Nacht vom ‚No Name zum ‚Superstar‘. Aber im Gegensatz zu solchen Retorten-Bands gibt es hier bei den *Drei ???* einen (Story-) Kern, der beileibe nicht künstlich

¹⁶ Die Besucherzahlen der Live-Hörspiel-Veranstaltungen wurden von Corinna Wodrich, der Produktmanagerin der *Drei ???*-Hörspielserie bei *EUROPA*, per Mail bestätigt und sind somit offiziell verifiziert.

geschaffen ist und dazu noch ein seit Jahren gut eingespieltes Team“ (Corinna Wodrich in: „*Die drei ???* Tour-Tagebuch 2002/2003“ 2008, 18).

Mit der Entdeckung der erwachsenen Hörerinnen und Hörer wurden allerdings nicht nur neue Rezipienten für neue Formate und Produkte entdeckt, sondern in erster Linie auch neue Konsumenten¹⁷. Besonders bei *EUROPA* erkannte man schnell die Kaufkraft der erwachsenen Hörschaft und begann mit der Entwicklung neuer und zielgerichteter Marketingstrategien. Dabei hatte man nach der „Master Of Chess“-Tour noch öffentlich beteuert:

„Wenn wir jetzt anfangen würden, eine riesen Merchandise-Kollektion herauszubringen, mit Pudelmützen und Schirmmützen und Stiften und Aschenbechern und Tassen und so was, irgendwann ist es langweilig und irgendwann ist es auch uncool“ (Corinna Wodrich im Interview auf der DVD: „*Die drei ???* LIVE. Master Of Chess“ 2008).

Im Laufe der letzten Jahre wurde die Produktpalette der Serie allerdings um genau solche Merchandising-Artikel aufgestockt. Auf der offiziellen *Drei ???*-Homepage von *EUROPA*, www.dreifragezeichen.de, findet man unter dem Link „Produkte“ mittlerweile nicht nur Becher, Schlüsselanhänger, T-Shirts, Buttons und Taschen, sondern ebenfalls sogenannte Picture-Vinyls und alte Hörspielfolgen, die als „Collector’s Edition“ neu aufgelegt wurden (vgl. www.dreifragezeichen.de/www/produkte).

Die meisten der eben aufgeführten „Specials“ richten sich dabei eindeutig an die finanziell potentere Zielgruppe der jungen Erwachsenen. Somit gilt: wer Spaß an den *Drei ???*-Medien hat und sich für derartige Zusatz-Produkte interessiert, kann im *EUROPA*-Shop jede Menge Geld lassen. Das offizielle *Drei ???*-Shirt erhält man hier für 17,90 Euro. Dazu gibt es dann noch den Schlüsselanhänger für 7,90 Euro, die Picture-Vinyl vom Fall „Seltsamer Wecker“ für 9,90 Euro und die schwarze Umhängetasche mit den drei bunten Fragezeichen darauf für 16,90 Euro.

¹⁷ Von der *Drei ???*-Produktmanagerin Corinna Wodrich wurde per Mail offiziell bestätigt, dass *EUROPA* heute zwei Hörer-Zielgruppen unterscheidet: Die ca. 6- bis 12-Jährigen und die 20- bis 38-Jährigen.

Auch bei den Live-Hörspiel-Touren ist die anfängliche Zurückhaltung beim Merchandising längst durch eine aufwändige Produktoffensive ersetzt worden. Im Rahmen der Tour „Der Seltsame Wecker 2009“ (Eintrittspreis je nach Veranstaltungsort um die 30 Euro) wurden digitalisierte Live-Mitschnitte, T-Shirts, Bücher, DVDs, Kalender, spezielle Wecker, Plakate und vieles mehr zum Verkauf angeboten, wobei die Preise zwischen 5 und 35,00 Euro schwankten. Beobachtungen während der Veranstaltung in der Braunschweiger Volkswagen Halle ergaben, dass Einkäufe im Wert von über 100 Euro pro Person keine Seltenheit waren¹⁸.

Diese Entwicklungen zeigen, dass die *Drei ???*-Hörspiele mittlerweile in einen großen kommerziellen Serien-Kosmos eingebettet sind, an dem sowohl der *Franckh-Kosmos Verlag*, als auch das Hörspiel-Label *EUROPA* gut verdienen. Bei aller möglichen Kritik muss aber auch festgestellt werden, dass durch die Entstehung neuer Produkte, Formate und Veranstaltungskonzepte eine neue Ära in der Geschichte der Hörspielserie begründet werden konnte. Vor allem die Live-Hörspiel-Veranstaltungen ziehen heute tausende erwachsene Hörer an und sorgen dafür, dass das Hörspiel mittlerweile nicht mehr nur als privates, sondern zunehmend auch als kollektives Medium genutzt und betrachtet wird. Einen größeren Schritt in Richtung Öffentlichkeit hätte man in diesem Markt-Segment nicht machen können.

2.2 Merkmale und Qualitäten: Kriterien der Hörspielästhetik

Im Folgenden sollen die *Drei ???*-Hörspiele hinsichtlich ihrer ästhetischen Merkmale und Qualitäten untersucht werden. Zu diesem Zweck müssen objektivierbare Untersuchungskriterien gefunden werden, die auch über das einzelne Medium

¹⁸ Beobachterin war die Autorin selbst. Die Eindrücke wurden im Rahmen der Tour-Veranstaltung „Der Seltsame Wecker 2009“ in der Braunschweiger Volkswagen Halle gesammelt.

hinaus Geltung haben und somit eine wissenschaftliche Vergleichbarkeit mit anderen Medien gewährleisten.

In der Wissenschaft gibt es bis heute keinen einheitlichen Konsens über hörspielästhetische Untersuchungskriterien. So urteilt der Hörspieltheoretiker Karl Landler in seinem Buch „Hörspielforschung – Schnittpunkt zwischen Literatur, Medien und Ästhetik“ über die derzeitige Forschungslage:

„Hörspielästhetische Konzepte sind Einstellungen und Bewertungen, die einzelne Handelnde im Zusammenhang mit dem Hörspiel im Laufe ihrer persönlichen Entwicklung im Geflecht von Kommunikation, Kultur, Medien und Kognition generieren“ (Landler 2001, 195).

Zum Zwecke der Vergleichbarkeit hat sich die Autorin der vorliegenden Arbeit mit einigen hörspielästhetischen Konzepten auseinandergesetzt, um sich an ihnen orientieren zu können.

Den interessantesten und vielversprechendsten Ansatz verfolgt ohne Frage Elke Huwiler. Die Literaturwissenschaftlerin forscht seit mehreren Jahren zum Thema Hörspiele und beschreibt in ihrem Buch „Erzähl-Ströme im Hörspiel“ zahlreiche produktionstechnische und narrative Aspekte, die zur Beurteilung der Ästhetik eines Hörspiels herangezogen werden können.

Im Vergleich zu den anderen untersuchten Konzepten, die das Hörspiel häufig als genuine Kunstform des Radios betrachten¹⁹, ist der Ansatz von Huwiler durch eine ungewöhnlich große Offenheit gekennzeichnet. Diese zeigt sich unter anderem an ihrem Entschluss, das Hörspiel als „elektroakustisch erzeugte und an das Medium Rundfunk beziehungsweise an Tonträger gebundene Kunstform“ zu

¹⁹ In seinem Buch „Hörspielforschung. Schnittpunkt zwischen Literatur, Medien und Ästhetik“ untersucht der Hörspielforscher Karl Landler zahlreiche hörspielästhetische Ansätze von mehr als 15 Theoretikern, darunter auch Brecht, Benjamin und Weil. Die Unzulänglichkeit der meisten Konzepte hinsichtlich der vorliegenden Arbeit zeigt sich bereits in der starken Affinität zum Radio, die häufig ausschließt, dass kommerziell vermarktete Hörspiele bzw. Hörspielserien als ästhetische Produkte wahrgenommen werden. Darüber hinaus beziehen sich die meisten Konzepte ausschließlich auf Originalhörspiele, also solche Hörspielwerke, die explizit für den Rundfunk produziert wurden. Landler selbst entwickelt durch den Bezug auf diese Theorien schließlich ein hörspielästhetisches Kategoriekonzept, welches sich ebenfalls durch einen starken Bezug zu radioästhetischen Produktionskonzepten auszeichnet. Für eine adäquate Beschreibung der ästhetischen Qualitäten von kommerziell vertriebenen Kinderhörspielserien eignen sich solche Überlegungen somit nicht (vgl. Landler 2001, 116f; 123; 193-201).

definieren (Huwiler 2005, 25). Der in den meisten ästhetischen Konzepten vorherrschende Bezug zum Radio wird somit gelockert. Dadurch erhalten nicht nur kommerziell vertriebene Produktionen gebührende Anerkennung, sondern ebenso Hörspiel-Adaptionen, die in der Theorie häufig nicht als künstlerische Produkte anerkannt werden:

„Original-Hörspiele, also eigens für eine Sendung geschriebene Texte, und Hörspiel-Adaptionen sind in dieser Definition gleichermaßen ästhetische Produkte der Kunstform Hörspiel und als solche gleichwertig zu behandeln“ (Huwiler 2005, 26).

Für die Analyse von Hörspielen und ihrer Ästhetik schlägt Elke Huwiler eine dreigliedrige Untersuchung von „Zeichensystemen“, „Narratologie“ und „Adaptionsprozess“ vor.

Zu den Zeichensystemen gehören bei Huwiler die Aspekte Sprache, Stimme, Geräusch, Musik, Stille, Blende, Schnitt, Mischung, Stereophonie, elektroakustische Manipulation und Originalton (vgl. Huwiler 2005, 57). Zu den narrativen Komponenten zählen unter anderem die unterschiedlichen erzählenden Instanzen (Figuren, Erzähler), die Zeitebenen, die Figurengestaltung und – Charakterisierung, die Raumgestaltung sowie die inhaltlichen Elemente der Handlung. Unter dem Aspekt der Adaption versteht sie schließlich den Prozess der Übertragung und Bearbeitung des vorhandenen literarischen Stoffes. Dabei wird der künstlerische Wert eines Hörspiels durch den „Grad der künstlerischen Gestaltung bei der spezifischen Neu-Formung des Materials“ messbar (vgl. Huwiler 2005, 27). Das Hörspiel verfügt demnach über spezifische mediale Ausdrucksmöglichkeiten, die bei der Umsetzung der literarischen Vorlage zum Vorschein kommen und dann bewertet werden können. Die Hörspielanalyse nach Huwiler stellt somit einen sehr gründlichen und objektivierbaren Ansatz zur Feststellung ästhetischer Qualitäten im Hörspiel dar.

Um den Rahmen dieser Arbeit nicht zu sprengen, muss die Komplexität des Analyseverfahrens nach Huwiler jedoch verringert werden.

Zunächst sollen das Serienkonzept und das Cover bzw. die äußere Ästhetik der Hörspiele beschrieben werden. Beide Aspekte finden bei Huwiler leider nur wenig Beachtung, sind jedoch nach Ansicht der Autorin für den Erfolg der *Drei ???*-Hörspiele von großer Bedeutung. Anschließend werden die von Huwiler vorgeschlagenen narrativen Komponenten Handlungsort (Rocky Beach), Figurengestaltung (Charaktere und Interaktion), sowie handlungsbildende Ereignisse und Strukturmerkmale (Fälle) untersucht. Aus dem Repertoire der im Hörspiel auftretenden Zeichensysteme, werden die Aspekte Sprache bzw. Stimme, Geräusche und Musik behandelt. Den Abschluss bildet die Beschreibung der inhaltlichen Entwicklung der Hörspielserie, wobei noch einmal auf die bereits erwähnte konfliktreiche Beziehung zwischen den beiden unterschiedlichen Zielgruppen Kinder und Erwachsene eingegangen werden soll.

2.2.1 Der Aufbau der *Drei ???*-Hörspiele

In diesem Abschnitt wird eine kurze inhaltliche Beschreibung der Serie erfolgen. Dabei gilt es die strukturellen Merkmale hervorheben und eine genrespezifische Einordnung vorzunehmen.

Im Mittelpunkt der *Drei ???*-Hörspiele stehen die drei Protagonisten Justus Jonas, Peter Shaw und Bob Andrews. Die drei Freunde sind in den ersten Folgen etwa 14 oder 15 Jahre alt und treffen sich regelmäßig auf dem Schrottplatz (später: Gebrauchtwarencenter) von Justus' Onkel Titus. Dort steht ein alter, ausrangierter und umfunktionierter Wohnwagen, der nicht nur den Jungen als ausgezeichnetes Versteck, sondern auch ihrem Unternehmen als „Zentrale“ dient.

Justus, Peter und Bob sind „Die drei Detektive“ und ihr Motto lautet: „Wir übernehmen jeden Fall“. So steht es zumindest auf ihrer Visitenkarte, die sie gerne an potentielle Kunden weitergeben. Die drei Fragezeichen auf diesem Dokument sorgen bei den Auftraggebern immer wieder für Irritationen:

Mann: „Und was bedeuten die drei Fragezeichen? Bezweifelt ihr etwa eure eigenen Fähigkeiten?“

Justus: „Das Fragezeichen ist ein Symbol für das Unbekannte, für unbeantwortete Fragen, ungelöste Rätsel. Unsere Aufgabe ist es, Fragen zu beantworten, Rätsel zu lösen und Geheimnisse jeglicher Art zu lüften. Daher sind die drei Fragezeichen das Markenzeichen unserer Detektivfirma.“

(Ausschnitt aus: „Die drei ??? und der Super-Papagei“[1])

Besser lässt sich das Detektivunternehmen von Justus, Peter und Bob wohl kaum beschreiben.

Bis heute haben die *Drei ???* noch jedes Rätsel gelöst und blicken mittlerweile auf über 134 Fälle zurück. Diese lassen sich nicht in einem Satz beschreiben, denn natürlich jeder Fall hat seine speziellen Tücken und Besonderheiten. Dennoch kann stellvertretend für das Vorgehen und den Ablauf der Geschichten folgendes Muster festgestellt werden:

1. Die drei Detektive geraten durch Zufall bzw. durch einen Auftrag an ein Verbrechen oder werden mit mysteriösen Vorkommnissen konfrontiert.
2. Bald darauf präsentieren Justus, Peter und Bob ihre Visitenkarte und erklären den Vorfall damit zum „Fall für die drei Detektive“.
3. Die Phase der Detektion beginnt. Es wird gerätselt, entschlüsselt, verdächtigt, verfolgt und verhört.
4. Gemeinsam werden letztlich alle Fakten einer abschließenden Untersuchung unterzogen, wobei zumeist Justus die entscheidende Eingebung hat („Ich hab’s!“)
5. Der Fall ist aufgeklärt. Die Verbrecher erhalten ihre gerechte Strafe und werden von der rechtzeitig eingeschalteten Polizei abgeführt.

Dieser Ablauf ist zwar sehr verkürzt dargestellt, vermittelt aber dennoch einen ausreichenden ersten Eindruck von der inhaltlichen Struktur der einzelnen Hörspielfolgen.

Die strukturellen Merkmale helfen zudem bei der genrespezifischen Einordnung der Serie. So handelt es sich bei den *Drei ???*-Hörspielen eindeutig um Kriminalgeschichten, die vom Anspruch her auf Kinder und jugendliche Nutzer abgestimmt sind. Die literarische Gattung „Krimis“ lässt sich allerdings noch

weiter differenzierten. Grundsätzlich werden in der Literaturwissenschaft die zwei Genres Detektiv- und Verbrechen Geschichten unterschieden. Beide Geschichten verfügen über unterschiedliche Blickwinkel. So erzählt der Verbrechenroman „die Geschichte eines Verbrechens, der Detektivroman die Geschichte der Aufklärung eines Verbrechens“ (vgl. Lange 2005, 525).

Entsprechend der strukturellen Merkmale kann die *Drei ???*-Serie demnach als Detektivserie im Rahmen der Gattung Kinderkrimis definiert werden.

2.2.2 Das Cover der *Drei ???*-Medien

Drin ist, was drauf steht. Diese Erwartungshaltung ist mittlerweile fester Bestandteil unseres Konsumverhaltens. Die Aufmachung eines Produktes ist daher von großer Bedeutung und muss bei einer ästhetischen Untersuchung ebenso beachtet werden wie der tatsächliche Inhalt.

Die *Drei ???*-Medien bestechen äußerlich durch einen hohen Grad an Plakativität und Einfachheit. Bereits der tiefschwarze Hintergrund sprengt die im Jugend- und Kindermedienbereich vorherrschenden Konventionen. Durch die düstere und dunkle Farbe wirken Schrift und Bilder wie leuchtende Aushängeschilder. Die großen und dicken Lettern in den Farben rot, blau und weiß lenken die Aufmerksamkeit auf sich, wie man das sonst nur von den Top-Schlagzeilen einer Tageszeitung kennt. Den wohl größten Eindruck hinterlassen jedoch die farbtintensiven und ausdrucksstarken Bilder von Aiga Rasch.

Von 1969 bis 1999 war die Künstlerin Aiga Rasch für die Covergestaltung der *Drei ???*-Buchreihe verantwortlich. Ab 1979 zierten ihre Werke auch die Cover der Hörspiel-Produktionen. Aiga Raschs unverwechselbarer Malstil äußert sich zum einen in der typischen Kombination von intensiven und dunklen Farben, zum anderen in der Semiotik der ausgewählten Motive:

„Die Idee ist so genial einfach, dass sie einfach genial ist. Der Titel einer jeden Folge wird in seinem buchstäblichen Sinne in ein Bild übersetzt und unter Umständen noch mit einer visuellen Anspielung auf den Inhalt der

Geschichte angereichert. ‚Die drei ??? und die schwarze Katze‘ zeigt eine schwarze Katze, ‚Die drei ??? und die singende Schlange‘ eine Schlange“ (Bärmann/ Radtke/ Tölle 2009, 126).

Die Bilder stellen selten abgeschlossene Szenen dar und besitzen häufig keinen eindeutigen Kontext. Die zusammengestellten Objekte und Figuren erhalten dadurch eine geheimnisvolle Aura. So werden die Zeichnungen von Aiga Rasch zu Vorboten. Sie vermitteln Werte, Atmosphären und Eindrücke, die mit der inhaltlichen Charakteristik der Serie in hohem Maße übereinstimmen.

In Verbindung mit der bereits erwähnten Schrift- und Farbauswahl machen die Bilder das Cover zu einer perfekten ästhetischen Einheit. Diese harmoniert optimal mit dem inhaltlichen Format der *Drei ???*-Geschichten und vermittelt genrespezifische Eigenarten wie Spannung oder Mystik.

Seit 1999 werden die *Drei ???*-Cover nicht mehr von Aiga Rasch, sondern von der Illustratorin Silvia Christoph entworfen. Diese bleibt dem unverwechselbaren Gestaltungskonzept ihrer Vorgängerin jedoch bis heute treu.

Aiga Rasch verstarb am 24. Dezember 2009.

2.2.3 Ein Kultregisseur verspricht Spannung: Hitchcock als Marke

Bei den Erstauflagen älterer Folgen ist auf den Covern der *Drei ???*-Medien auch der Name „Alfred Hitchcock“ sowie ein schwarz-weiß gezeichnetes Konterfei des großen Filmregisseurs zu finden.

Wie viel der Name Alfred Hitchcock tatsächlich zum Erfolg der *Drei ???*-Serie beigetragen hat, lässt sich leider nur erahnen. Sein Name auf den Covern wird vermutlich eher das Kaufverhalten der Eltern beeinflusst haben, denn als Garant für kriminalistische Qualität war der Kultregisseur vornehmlich in erwachsenen Kreisen bekannt. Bei den Kindern war Hitchcock weniger als Marke ein Begriff. Der Regisseur überzeugte die jungen Leser und Hörer vielmehr durch seine inhaltliche Funktion als Erzähler, als gelegentlicher Auftraggeber der *Drei ???* und als Lieferant von Denkanstößen.

Im ersten Buchband, „*Die drei ???* und das Gespensterschloss“ [11] wird Hitchcock als feste Instanz der Serie etabliert. Justus, Peter und Bob versuchen in dieser Folge den Filmregisseur als Schirmherren für ihr Detektiv-Unternehmen zu gewinnen, was ihnen schließlich auch gelingt. Diese Geschichte wird allerdings nur dem Leser offenbart, da die Hörspielserie wie bereits angesprochen mit der Folge „*Die drei ???* und der Super-Papagei“ [1] beginnt. Für die Hörspielhörer tritt Alfred Hitchcock somit ganz selbstverständlich von Anfang an als gelegentlicher Auftraggeber und Schirmherr der drei Detektive in Erscheinung.

Die ersten Bücher beginnen alle mit einem Vorwort des Regisseurs und enden mit einem Treffen in Hitchcocks Büro, wo Justus, Peter und Bob dem Schirmherren über den abgeschlossenen Fall Bericht erstatten. Im Unterschied zu den amerikanischen Buchvorlagen tritt Hitchcock in den deutschen Bänden zudem auch zwischen den einzelnen Kapiteln auf. Er liefert Erklärungen zu bestimmten Sachverhalten und gibt dem Leser immer wieder neue Denkanstöße, die zum Miträtseln einladen.

In den frühen Hörspielproduktionen hat Hitchcock als Figur lediglich einige Kurzauftritte. Seine Hauptfunktion besteht in der Rolle des Erzählers. Er überbrückt größere Zeitsprünge und greift – wie in den Büchern – immer wieder auch komplexe Sachverhalte auf, um sie zu erklären oder gekonnt und unauffällig hervorzuheben. So meldet sich der Regisseur im Fall „Super-Papagei“ immer dann zu Wort, wenn der Hörer Gefahr läuft, durch die Wortakrobatik und die Rätselsprüche der sieben sprechenden Papageien überfordert zu werden. Nachdem der Papagei „Schneewittchen“ zitiert: „Weiß wie Schnee, rot wie Blut und braun wie Zedernholz, ist Sherlock Holmes zu Hause?“, meldet sich Hitchcock gleich zu Wort und merkt an:

„Die Märchen der Brüder Grimm scheinen in Kalifornien nicht besonders gut bekannt zu sein. Wie steht’s denn mit Euch?“
(Ausschnitt aus: „*Die drei ???* und der Super-Papagei“ [1])

Nach dem Tod von Alfred Hitchcock 1980 wurde es zunehmend schwieriger, die Rechte für die Verwendung des werbewirksamen Namens zu erhalten. Somit wurde Hitchcock allmählich vom Cover der *Drei ???*-Bücher und -Hörspiele

verbannt. Mit dem Tod Peter Passetis, der seit Beginn der Hörspielproduktion die Rolle des erzählenden Spielfilmregisseurs gesprochen hatte, fand die Figur Hitchcock ab 1995 dann auch inhaltlich keine Erwähnung mehr in den Hörspielen. Dennoch blieb für viele der langjährigen *Drei ???*-Hörerinnen und Hörer die Verbindung zum ‚Meister der Spannung‘ im Gedächtnis. Hitchcock fungierte immerhin 16 Jahre lang als Erzähler und Freund der drei Detektive und prägte die Serie nicht nur als Teil des personellen Inventars, sondern eben auch durch seine Präsenz auf den Covern der Bücher und Hörspiele.

Hitchcock als Markenname und die Bilder von Aiga Rasch sind wesentliche Merkmale des eindrucksvollen äußeren Erscheinungsbildes der *Drei ???*-Medien. Im Vergleich zu den anderen Covern, auf die man im Kinder- und Jugendmedienbereich stößt, besitzen die Cover der *Drei ???*-Serie einen deutlich höheren Wiedererkennungswert.

Folgt man also dem Motto: „Was drauf steht, sollte auch drin sein“, so kann man sich entsprechend des äußeren Erscheinungsbildes der *Drei ???*-Medien auf mystische, einzigartige und dennoch zeitlose Geschichten freuen.

2.2.4 Kalifornien und Hollywood als „filmreife“ Hörspiel-Kulisse

Detektive können nur dann in spannenden Fällen ermitteln, wenn es in ihrem Umfeld spannende Verbrechen oder Vorkommnisse gibt. Für eine Detektiv-Serie ist es daher unerlässlich, dass sie an einem Ort spielt, der reich an verrückten, skurrilen oder hintertriebenen Leuten ist und möglichst viele unterschiedliche, historische, mystische oder einfach ungewöhnliche Schauplätze bereit hält.

Rocky Beach ist so ein Ort. Die fiktive Kleinstadt liegt etwa 15 Kilometer nördlich von Los Angeles an der Pazifik-Küste Kaliforniens und bietet trotz ihrer angeblich geringen Größe zahlreiche Attraktionen und Einrichtungen, die man normalerweise nur aus Großstädten kennt:

„Da gibt es Folgen, in denen es heißt, dass die Stadt so klein ist, dass sich die Einwohner mehr oder weniger persönlich kennen (‚Flammende Spur‘),

gleichzeitig ist die Stadt aber auch so groß, dass es dort alles gibt, was das Herz begehrt: Eisdielen, Pizzaläden, mehrere Banken, Schulen und Hochschulen, Buslinien und einen Bahnhof, eine Stadtbücherei, ein Stadttheater und vor allem auch etliche bedeutende Museen“ (Corinna Wodrich unter: www.dreifragezeichen.de/www/wie-gross-ist-rocky-beach-eigentlich).

In einer so lebhaften Stadt, in der sowohl Museen als auch Villen- und Vergnügungsviertel zum Stadtbild gehören, ist es nicht verwunderlich, wenn sich unter den Besuchern und Einwohnern durchaus einige Gangster und Gauner, Diebe, Erbschleicher und Betrüger befinden.

Das kriminelle Potential einer solchen Kleinstadt darf, auch wenn sie fiktiv ist, nicht überstrapaziert werden. Kunstdiebstähle, Erpressungen und Entführungen sind selbst in einer Großstadt nicht alltäglich. Ein Glück für die drei Detektive, dass es in der Umgebung zahlreiche andere kleine Küstenorte gibt, die sich als Unterschlupf für Verbrecher und Gesindel eignen. Und nicht zuletzt liegt ja noch Los Angeles in unmittelbarer Nähe.

Auch in der Stadt der Reichen und Prominenten jagen die drei Junordetektive immer mal wieder mysteriösen Fällen hinterher. Über den Regisseur Alfred Hitchcock lernen die *Drei* ??? zahlreiche Filmstars und die exotische Welt der Filmproduktionen kennen. So ermitteln Justus, Peter und Bob unter anderem am Set von „Atemberaubend II“ („*Die drei* ??? und der verschwundene Filmstar“ [50]), retten die Memoiren der alten Filmdiva Madeline Bainbridge („*Die drei* ??? und der magische Kreis“ [27]) und helfen der ehemaligen Schauspielerin Amanda Black bei der Rettung ihres Hotels („Spuk im Hotel“ [62]). Auch wenn es sich bei diesen Stars aus dem Filmgeschäft ausschließlich um fiktive Figuren handelt, vermittelt die Serie dennoch ein eindrucksvolles Bild von der Traumfabrik Hollywood. Die Zeit der großen Filme wird hier wieder zum Leben erweckt und die großen Träume der 50er und 60er Jahre erstrahlen in neuem Glanz.

Der Schauplatz der *Drei ???*-Hörspiele ist somit ohne Frage für Kinder wie auch für Erwachsene reizvoll. Die kalifornische Sonne, die Pazifik-Küste und die Rocky Mountains, eine Stadt mit öffentlichem Leben und Kulturangeboten sowie eine Umgebung, die den Charme vergangener Tage aufleben lässt, schaffen eine phantastische Atmosphäre. Der Hörer kann sich zurücklehnen und ins Träumen geraten, empfindet die dargestellte Welt dennoch realitätsnah und akzeptiert sie als den existenten Lebensraum der drei Junior-Detektive.

2.2.5 Das personelle Inventar der Serie

In den Hörspielen der *Drei ???*-Serie treffen die unterschiedlichsten Charaktere aufeinander. Das personelle Inventar lässt sich dabei grob in vier Kategorien unterteilen. Es beinhaltet bestimmte ständige Figuren, gewisse Bezugspersonen sowie Gegenspieler und Nebenfiguren.

Als erstes sind die ständigen Figuren zu nennen. Sie treten in jeder Folge auf und sind für den Ablauf des Hörspiels bzw. der Geschichte von größter Bedeutung. Zu dieser Kategorie gehören die drei Detektive, Justus Jonas, Peter Shaw und Bob Andrews sowie die Rolle des Erzählers, der in den frühen Folgen mit der Person Alfred Hitchcock gleichgesetzt wurde.

Eine zweite Kategorie stellen die regelmäßig bis gelegentlich auftretenden Bezugspersonen des Detektiv-Trios dar. Dabei handelt es sich um Figuren, die dem familiären Umfeld oder Freundeskreis der drei Jungen zuzurechnen sind oder als Helfer im Rahmen ihrer kriminalistischen Aktivitäten in Erscheinung treten. Namentlich sind hier in erster Linie Onkel Titus, Tante Mathilda, der Chauffeur Morton, Kommissar Reynolds und später Inspektor Cotta zu nennen. Aber auch Alfred Hitchcock, außerhalb seiner Erzählerrolle, die Hilfsarbeiter Kenneth und Patrick O’Ryan (im amerikanischen Original: Hans und Konrad Schmid), die Freundinnen Lys, Kelly und Elizabeth, Bobs und Peters Eltern sowie die in den

neueren Folgen in Erscheinung tretende gute Bekannte Jelena und der Obdachlose Rubish George gehören zu den Vertretern dieser Figurenkategorie.

Als drittes folgen die Bösewichte und Widersacher der drei Detektive. Ohne sie gäbe es keine Verbrechen und somit auch keine Fälle für die *Drei ???*. Zu den eindrucksvollsten Gegnern der drei Detektive zählen ohne Frage der „Meisterdieb-Gentleman“ Victor Hugenay, der „Erzfeind“ Skinny Norris, die durchtriebene Schwindlerin Brittany sowie der in den neueren Folgen auftretende überhebliche Privatdetektiv Dick Perry, der den *Drei ???* immer wieder unangenehm in die Quere kommt.

Eine letzte Kategorie umfasst schließlich die zahlreichen anderen Figuren, die eher selten oder auch nur einmal in der Serie auftauchen. Auch unter ihnen gibt es zahlreiche nennenswerte Vertreter, die durch ihre Abgedrehtheit, Skurrilität, Tollpatschigkeit oder große Charakterstärke lange im Gedächtnis verweilen und somit ihren eigenen Teil zum Serienerfolg beigetragen haben. Dazu zählen unter anderem die selbstbewusste Allie Jamisson, die angeblich transsexuelle Monique Carrera, die schrullige Miss Boogle und Ian Carew, der Doppelgänger von Justus Jonas.

Der Umfang und die Breite des personellen Inventars unterscheidet die *Drei ???*-Hörspiele deutlich von anderen vergleichbaren Serien wie den *Fünf Freunden* oder *TKKG*. Aber auch die Art und Weise der Figurenzeichnung bzw. der Charakterdarstellung sowie das Verhältnis der Figuren untereinander zeichnen die Hörspielserie aus.

Eine Vorstellung aller Figuren ist im Rahmen dieser Arbeit leider nicht möglich. Zumindest sollen aber die drei Hauptcharaktere der Serie einer genaueren Betrachtung unterzogen werden. Justus, Peter und Bob werden im Folgenden vorgestellt und als Beispiele für die soeben genannten Aspekte Figurenzeichnung und Figurenkonstellation benannt.

2.2.6 Die drei Protagonisten der Serie

Die Charaktere in den *Drei ???*-Geschichten sind sehr viel sensibler und facettenreicher gestaltet als die Figuren in anderen Kinderhörspielserien. So zeichnen sich die Hauptfiguren in den Serien *Fünf Freunde* und *TKKG* zumeist nur durch eine oder zwei prägnante Charaktereigenschaften aus. Diese Plakativität zeigt sich besonders deutlich bei den Mitgliedern der *TKKG*-Bande. Im Titelsong der Hörspielserie werden die vier Hauptfiguren mit folgenden Worten vorgestellt:

„Tarzan ist der Kopf des Ganzen, Karl lässt schnell die Fakten tanzen,
Klößchen ist ein guter Typ, Gaby hat den Tarzan lieb“ (vgl. u. a. „*TKKG* Die Jagd nach den Millionendieben“ [1])

Beim längeren Hören der Serie stellt sich zwar heraus, dass Tarzan auch sportlichen Ehrgeiz und einen großen Gerechtigkeitssinn besitzt, Gabi ein großes Herz für Tiere hat und Klößchen nicht nur ein guter, sondern auch ein hungriger, tollpatschiger und durchaus lustiger Typ ist, dennoch werden die im Titelsong zum Ausdruck gebrachten Rollenmuster beibehalten. Die Figuren wirken dadurch statisch und kaum entwicklungsfähig.

Auch Justus, Peter und Bob können als Vertreter bestimmter idealisierter Typen definiert werden. Dennoch stellen sie Figuren dar, die neben auffällig starken Eigenschaften auch über individuelle Schwächen verfügen. Sie sind damit ganzheitlicher und realistischer gezeichnet als die Mitglieder der *TKKG*-Bande und verfügen über ein deutlich höheres Entwicklungspotential.

Die stärksten Charaktereigenschaften von Justus Jonas sind seine Intelligenz und seine körperliche Statur. Er ist der dickste der drei Jungen und dennoch unbestrittener Anführer des Detektivunternehmens. Zu seinen Fähigkeiten zählen das Kombinieren, das Planen und sein sprachliches Ausdrucksvermögen. Er ist leidenschaftlicher Leser und verfügt über ein fast schon unglaublich großes Wissen. „Justus irrt sich nie!“, (Peter in: „*Die drei ???* und die schwarze Katze“ [4]) das steht auch für seine beiden Detektivkollegen fest, obwohl sie den Gedankengängen des ersten Detektivs nicht immer folgen können:

Justus: „Morgen müssen wir jedenfalls damit beginnen, die Fakten einer neuerlichen Prüfung zu unterziehen. Offen gestanden, Kollegen, dieser Fall weist mittlerweile Aspekte auf, denen ich ziemlich ratlos gegenüberstehe.“

Peter: „Ziemlich ratlos ist gut, ich bin total durcheinander. Aber, kannst du dich nicht mal normal ausdrücken, nur so zur Abwechslung?“

(Ausschnitt aus: „Die drei ??? und der Super-Papagei“ [1])

Der dominante Anführer besitzt allerdings auch Schwächen, die er nur schwerlich akzeptieren kann. So fehlt es ihm beispielsweise an Disziplin und Selbstbeherrschung wenn es um das Thema Essen geht. Auch seine Schüchternheit Mädchen gegenüber stört den ersten Detektiv. Durch seinen fülligen Körper fehlt es ihm in dieser Hinsicht an Selbstbewusstsein.

Justus Schwachstelle ist ohne Frage sein Herz. Seit dem frühen Tod seiner Eltern schreckt er vor allzu starken emotionalen Bindungen zurück. Als die junge und hübsche Brittany Justus' Gefühle nicht nur auf den Kopf stellt, sondern auch noch seine Gutmütigkeit schamlos ausnutzt, ist der erste Detektiv tief getroffen und zeigt sich ausnahmsweise einmal nicht von seiner starken, rationalen und dominanten Seite (vgl. „Das Erbe des Meisterdiebs“ [103]). Da große Gefühle bei Justus immer wieder zu einem Ausfall seines sonst so klaren Verstandes führen, ist der Anführer der *Drei ???* ein Meister im Unterdrücken seines emotionalen Haushaltes. Selbst Mitgefühl zeigt Justus mittlerweile nur noch selten. Darunter leiden immer wieder auch seine Kollegen:

Justus: „Er ist abgestürzt. PETER!“

Bob: „PETER!“

Justus: „Er ist in den Swimmingpool gefallen. In voller Kleidung – das gibt Ärger.“

Bob: „Wegen der Kleidung?“

Justus: „Ja. Es steht doch extra dran, dass man nur in Badezeug schwimmen darf.“

Bob: „Man Justus, du hast Nerven. Ein Glück, dass Peter im Pool gelandet ist und nicht daneben.“

(Ausschnitt aus: „Die drei ??? und die Comic-Diebe“ [49])

Insgesamt ist die Figur des Justus Jonas mit einer fast unglaublichen Intelligenz und Auffassungsgabe ausgestattet. Ohne seine Schwächen wäre er damit allerdings ähnlich plakativ wie Tarzan oder Karl von *TKKG*. Doch seine körperlichen und emotionalen Schwachstellen relativieren den Eindruck und lassen Justus äußerst menschlich und realistisch erscheinen.

Peter Shaw ist der zweite Detektiv und in vielen Dingen das genaue Gegenteil von Justus Jonas. Sein Interesse gilt in erster Linie dem Sport. Als Fußballer, Tennisspieler und Läufer ist er seinen Detektivkollegen körperlich haushoch überlegen. Geschicklichkeit beweist er darüber hinaus auch im Umgang mit seiner Dietrich-Sammlung, die er immer bei sich trägt und in zahlreichen Fällen erfolgreich zum Einsatz bringt (vgl. u. a. „Die drei ??? und das Geheimnis der Särge“ [67]). Hat Peter erst einmal Feuer gefangen, ist er kaum zu bremsen und jagt dann auch schon mal einem Auto mit dem Fahrrad hinterher (vgl. „Die drei ??? und die rätselhaften Bilder“ [9]). Genau so schnell lässt er sich aber auch entmutigen, wenn die Lösung eines Falles allzu lange auf sich warten lässt. Peters Schwächen sind seine Ungeduld, sein Hang zum Pessimismus und seine im Vergleich zu Justus deutlich geringere Aufnahmefähigkeit:

Justus: „Wir trennen uns! Bob, du übernimmst diese Seite des Waldes. [...] Und du Peter, gehst auf die andere. Ich nehme mir die Mitte vor. Alles klar?“

Peter: „Mh, ja, alles klar. Aber eins möchte ich noch von dir wissen, Justus. [...] Was suchen wir?“

Justus: „Fußspuren. Die Fußspuren des Mannes, der die Vögel getötet hat.“

Peter: „Ja, großartig. Und wie sehen die aus?“

Justus: (seufzend) „Peter! Ich denke zum Beispiel an Blinky. Sind dir seine Schuhe nicht aufgefallen? [...] Sie waren ziemlich groß und vorne spitz, sehr spitz. Kapiert du jetzt?“

Peter: (genervt) „Ja, alles klar. Also, wenn Blinky hiergewesen sein sollte, werde ich seine Spur erkennen. Und wenn wir eine Spur finden und die passt nicht zu Blinky, wissen wir, dass er es nicht war, der die Vögel umgebracht hat, oder?“

(Ausschnitt aus: „Die drei ??? und die Perlenvögel“ [39])

Eine weitere Schwäche von Peter ist seine Angst vor möglichen Gefahren. Während Justus mit kühlem Verstand und Eifer an einen neuen Fall herangeht, hält sich Peter eher zurück und drückt deutlich aus, was er von dem neuen Abenteuer hält:

Peter: „Also ich bin nicht unbedingt auf panische Angst aus, dahin fehlt ohnehin nicht mehr viel.“

Justus: „Mit geht es genau so.“

Peter: „Dann kehren wir doch um!“

Justus: „Nein, wir müssen das Gespensterschloss betreten.“

Peter: „Also, wenn ich gewusst hätte wie das ist, wäre ich nie Detektiv geworden.“

(Ausschnitt aus: „Die drei ??? und das Gespensterschloss“ [11])

Die Figur des Peter Shaw ist also ebenfalls mit attraktiven Stärken und nachvollziehbaren Schwächen ausgestattet. Dadurch, dass die starken Charaktereigenschaften von Justus Jonas bei Peter eher schwach ausgeprägt sind, wirkt der zweite Detektiv manchmal dümmlischer als er eigentlich ist. Es muss jedoch bedacht werden, dass auch der *Drei ???*-Hörspielhörer den komplizierten sprachlichen Ergüssen des ersten Detektivs nicht immer folgen kann. In diesen Fällen entpuppt sich der ständig nachfragende und zweifelnde Charakter des Peter Shaw als hilfreiche Verständnisstütze.

Bob Andrews ist laut der offiziellen Visitenkarte eigentlich gar kein richtiger Detektiv, sondern lediglich verantwortlich für „Recherchen und Archiv“. Diesen Zuständigkeitsbereich bekam er während der Unternehmensgründung zugewiesen, da er durch einen Beinbruch in seiner Mobilität eingeschränkt war und an den Ermittlungen nicht teilnehmen konnte. Sein Aushilfsjob in der Bibliothek von Rocky Beach qualifizierte ihn mehr für die Suche nach Hintergrundinformationen und das Sammeln von Daten.

Neben den gegensätzlichen Charakteren Justus und Peter glänzt Bob vor allem durch seine ruhige und bedachte Art. Er sorgt für einen Ausgleich zwischen den beiden extremen Figuren und vermittelt häufig bei Missverständnissen und Streitigkeiten. Neben diesem Vermittlungsgeschick und seinem Händchen für gründliche und schnelle Recherchen, besitzt der dritte Detektiv laut Aussage seiner Kollegen aber noch eine weitere Stärke. Es handelt sich dabei um seine unschlagbar positive Wirkung auf das weibliche Geschlecht:

MacTavish: „Bob? Telefon für dich.[...] Eine junge Dame.“

Bob: „Ich komme.“

Peter: „Unter anderen Umständen würde ich ja darüber lästern, dass Bob mal wieder von einer jungen Dame ans Telefon gerufen wird, aber jetzt nicht.“

(Ausschnitt aus: „Die drei ??? und die Musikpiraten“ [52])

Insgesamt besitzt Bob einen nicht ganz so extremen Charakter wie seine beiden Freunde. Er verfügt über ein weniger großes Wissen als Justus und ist weniger sportlich talentiert als Peter. Durch diesen Umstand wirkt der dritte Detektiv einerseits realitätsnäher, andererseits aber auch unscheinbarer als seine Kollegen. Dennoch ist die Figur des Bob Andrews für den Erfolg des Detektivunternehmens von großer Bedeutung. Der dritte Detektiv bereichert das Trio nämlich nicht nur durch seine gründlichen Recherchen und seine Funktion als Schlichter und Vermittler, sondern auch durch seine Verbindungen zur Tageszeitung „Los Angeles Post“ und zur Musikagentur von Sax Sandler. Diese Kontakte erweisen sich in vielen Fällen als hilfreich und sind für die Lösung vieler Rätsel und Geheimnisse von großem Nutzen.

Die Figuren in den Geschichten der *Drei ???*-Serie sind mit individuellen Schwächen und Stärken ausgestattet, die sie als Vertreter bestimmter Typen definieren lässt. Im Vergleich zu anderen Kinderhörspielserien sind die Charaktere jedoch deutlich detailreicher und damit auch realistischer gezeichnet. Justus, Peter und Bob sind wandlungsfähig und nicht davor geschützt, auch mal überraschend zu scheitern oder über sich hinaus zu wachsen.

Dieser Umstand wirkt sich auch auf die Interaktion zwischen den Figuren aus. Das Zusammentreffen der unterschiedlichen Eigenarten und Eigenschaften sorgt dabei nicht nur für Synergieeffekte, sondern liefert häufig auch Anlass für Widerspruch und Missverständlichkeiten. Die Tatsache, dass die drei Detektive keine homogene Einheit darstellen, macht das Trio dabei nicht weniger interessant, sondern zeugt von großer Menschlichkeit und verdeutlicht den großen Wert ihrer Freundschaft. Und mehr noch: durch die Verteilung von Stärken und Schwächen entsteht häufig auch ein besonderer Witz. Frotzeleien und neckische Sprüche sind für Justus, Peter und Bob ebenso charakteristisch wie ihr intensiver Zusammenhalt in guten als auch in schlechten Zeiten.

2.2.7 Die Fälle der *Drei ???*

Während die Hauptfiguren in den Hörspielen der *Fünf Freunde*- und *TKKG*-Serie eher zufällig in neue Abenteuer verwickelt werden, suchen Justus, Peter und Bob aktiv nach neuen Herausforderungen und zeigen großes Engagement, um ihr Detektivunternehmen am Laufen zu halten.

„Man [darf] gar nicht so intensiv darüber nachdenken, wie wahrscheinlich es ist, dass eine Gruppe Jugendlicher ein Abenteuer nach dem anderen erlebt. Bei den *Drei ???* wurde zumindest der Versuch unternommen, dieses Phänomen ein wenig plausibler zu machen, indem man die drei Freunde zu Junordetektiven erhob“ (Bastian 2003, 77).

Durch ihre Vorliebe für „ungeklärte Geheimnisse, ungelöste Rätsel und spezielle Fragen aller Art“ (vgl. „*Die drei ???* und der seltsame Wecker“ [12]) haben es die drei Detektive häufig mit ungewöhnlichen und scheinbar unerklärlichen

Verbrechen zu tun. So blickt das Unternehmen mittlerweile auf über 134 Fälle zurück, wobei folgende Themen immer wieder auftauchen: mysteriöse Geistererscheinungen, rätselhafte Erbschaften, Kunst-Diebstähle, hinterlistige Betrugsversuche, Entführungen und Erpressungen sowie geheime Schmuggler- und Schieberbanden.

Im Unterschied zu den Verbrechen aus den *Fünf Freunde*- und *TKKG*-Hörspielen erweisen sich die Fälle der *Drei ???* häufig als sehr viel komplexer. Werden Justus, Peter und Bob beispielsweise mit der Suche nach einem gestohlenen Kunstgegenstand beauftragt, stoßen sie im Laufe ihrer Ermittlungsarbeit fast immer auch auf andere Verbrechen, die auf komplizierte Weise mit dem ursprünglichen Vorfall in Verbindung stehen.

Als Beispiel für die Komplexität der Fälle lohnt sich ein Blick auf den Klappentext der ersten Hörspielfolge „*Die drei ???* und der Super-Papagei“[1]:

„Der neueste Auftrag an die drei Detektive hört sich recht harmlos an: sie sollen einen entflohenen Papagei suchen. Doch kaum beginnen sie mit ihren Nachforschungen, da scheinen sich plötzlich noch einige andere Leute sehr für diesen Papagei zu interessieren. Vielleicht deshalb, weil er lateinische Sprüche zitieren kann? Aber bald geht es nicht mehr nur um einen, sondern um sieben Papageien - und alle sieben führen höchst seltsame Reden. Ob da nicht eine geheime Botschaft hintersteckt? Jedenfalls sind auch ein jähzorniger Kunsthändler und ein berüchtigter Meisterdieb hinter den Vögeln her.“

Trotz der zahlreichen Verknüpfungen von unterschiedlichen Themen und der Komplexität der Fälle, lassen sich die Folgen durch bestimmte Charaktermerkmale grob in fünf Kategorien einteilen. So werden im Folgenden Mystik-Folgen, Rätsel-Folgen, Diebstahl-Folgen, Action-Folgen und Experimente als charakteristische Merkmale der *Drei ???*-Serie beschrieben.

Die Mystik-Folgen sind von besonderer Bedeutung, denn übernatürliche Erscheinungen gehören schließlich zu den Spezialitäten von Justus, Peter und Bob. Immer auf der Suche nach einer rationalen Erklärung schrecken die drei

Juniordetektive weder vor Geisterschlössern und flüsternden Mumien, noch vor heulenden Bergen oder landenden Ufos zurück. Die Mystik ist eines der charakteristischsten Serienelemente, durch die sich die *Drei ???*-Hörspiele von anderen Produkten im Kinder- und Jugendmedienbereich abgrenzen lassen. Die Mystik-Folgen besitzen ein besonderes Grusel-Potential und offerieren dem Zuhörer diesbezüglich ein reizvolles Hörspielerlebnis.

Die zweite Kategorie beinhaltet die sogenannten Rätsel-Folgen. Dabei stehen geheime Botschaften in Reimform, komplizierte Sprüche oder versteckte Inschriften im Mittelpunkt der Geschichte. Durch den enormen Wissensschatz des Justus Jonas und die große Kombinationsfreude der drei Detektive werden am Ende jedoch selbst die kompliziertesten Räseltexte gelöst. Charakteristisch für diese Kategorie ist auch der besondere Spaß für den Hörer, dem hier viele Möglichkeiten zum Miträseln gegeben werden.

Neben mystischen Erscheinungen und kniffligen Räseln zeichnet sich die Serie aber auch durch ihre Diebstahl-Folgen aus. Die besondere Qualität dieser Kategorie kann vor allem mit der außerordentlich gut gezeichneten Figur des Meisterdiebs Victor Hugénay begründet werden. Er ist der prägnanteste und interessanteste Gegenspieler der drei Juniordetektive und liebt es, sich mit dem intelligenten Justus Jonas und seinen Freunden auf spielerische Art und Weise zu messen:

„Trotz seiner Machenschaften wirkt der dunkelhaarige Hugénay nicht so abstoßend wie andere Kriminelle, da er wie ein Gentleman sehr höflich und elegant auftritt. [...] Justus wird von Hugénay weniger als Verfolger betrachtet, sondern mehr als gleichrangige Respektperson, mit der er sich gerne Duelle liefert“ (Akstinat 2008, 156 f.).

Bereits fünf Mal hatten es die *Drei ???* mit dem französischen Kunstdieb zu tun. Seit dem Fall „Feuermond“ [125] sitzt Hugénay im Gefängnis. Allerdings dürfte es nur eine Frage der Zeit sein, bis der Meisterdieb einen neuen Weg findet, um sich mit den drei Jungen messen zu können.

Die *Drei ???*-Serie zeichnet sich weiterhin durch Action-Folgen aus. Dabei handelt es sich um solche Folgen, in denen die *Drei ???* unentwegt mit der Verfolgung von Verbrechern beschäftigt sind oder vor ihnen flüchten müssen.

Auch Geschichten im Sport-Milieu sind häufig in diese Kategorie einzuordnen. Die rasanten Entwicklungen in den Action-Folgen laden den Hörer zum mitfiebern ein und erfordern häufig auch ein hohes Maß an Aufmerksamkeit.

Als letzte Kategorie sind die Experimente zu nennen. Dazu gehören vor allem jene Fälle, bei denen sich die *Drei ???* auf ungewohntem Terrain bewegen müssen. Technik-Themen fallen häufig in diese Kategorie (vgl. u. a. „Todesflug“ [92]; „*Die drei ???* und das Hexenhandy“ [101]). Zu den Experimenten gehören aber auch solche Folgen, in denen die *Drei ???* selbst bzw. einer ihrer Verwandten oder Freunde im Vordergrund der Geschichte stehen. Peters Entführung im Fall „Späte Rache“ [69] oder der scheinbare Tod von Chauffeur Morton in „Tödliche Spur“ [89] sind hier zu nennen. Die Folgen mit experimentellem Charakter werden von den Hörerinnen und Hörern häufig kontrovers diskutiert. Doch neue und ungewohnte Themen sind Bestandteil einer jeden Serie, die den Anspruch erhebt, auch nach 30 Jahren noch Anreize für ihre Rezipienten zu schaffen.

Nicht alle 134 Hörspielfolgen lassen sich eindeutig einer der genannten Kategorien zuteilen. Natürlich könnte man das Definitionsraster ausweiten und von Sport-Folgen, Schmuggler-Folgen, Reise-Folgen oder Technik-Folgen sprechen. Grundsätzlich aber beschreiben die Begriffe Mystik, Rätsel, Diebstahl, Action und Experimente die wichtigsten und stärksten inhaltlichen Elemente der *Drei ???*-Serie. Sie prägen die unverwechselbare Atmosphäre der Hörspiele und lassen die Serie somit qualitativ von anderen Hörspielserien unterscheiden.

2.2.8 Über die Sprache in den *Drei ???*-Hörspielen

Jede Hörspielserie verfügt über einen individuellen Wortumfang und eine spezielle Sprachpraxis. In den Hörspielen der *Drei ???*-Serie äußert sich die sprachliche Qualität vor allem durch die genrespezifisch geprägten Aspekte Rhetorik und Vokabular.

Im Falle der *Drei ???* ist das betreffende Genre die Detektivgeschichte. Zu den charakteristischen Genreeigenschaften zählen unter anderem sprachliche Sachlichkeit und gedankliche Rationalität. Diese Merkmale kommen in der Figur des Detektivs zum Vorschein und unterscheiden ihn von seinen sprachlich oft weniger qualifizierten Gegenspielern.

Von den drei Junordetektiven erfüllt die Figur des Justus Jonas diese genrespezifischen Bedingungen am eindrucksvollsten. Der erste Detektiv nutzt sein großes rhetorisches Geschick in der Serie voll und ganz aus. So gelingt es ihm immer wieder seinen Gesprächspartnern geschickt und unauffällig alle wichtigen Informationen zu entlocken:

Justus: „Wir werden Ihnen [...] helfen und ein paar Kontakte herstellen, die Sie möglicherweise weiterbringen.“

Graham: „Da bin ich aber gespannt.“

Justus: „Es gibt da eine alte Jugendfreundin von Hugenay, eine Amerikanerin, die jedoch eine Zeit lang in Frankreich gelebt hat. Haben Sie schon Kontakt zu ihr?“

Graham: „Du meinst äh... Julianne Wallace.“

Justus: „Mmh? [...] Wohnt sie denn eigentlich noch in Kalifornien?“

Graham: „Soweit ich weiß ja. In Solromar, wie gehabt. Aber sag mal Justus [...] was erwartest du eigentlich als Gegenleistung für deine plötzliche Hilfsbereitschaft?“

Justus: „Gar nichts, Mister Graham! Um genau zu sein gar nichts mehr, denn Sie haben mit bereits sehr geholfen. [...] Vielen Dank und einen schönen Tag noch!“

(Ausschnitt aus: „Feuermond“ [125])

Unter dem Aspekt der Figurengestaltung (Kapitel 2.2.6) wurden bereits erwähnt, dass Justus über ein erstaunlich hohes Bildungspotential verfügt. Der erste Detektiv besitzt einen großen Wissensumfang, der sich merklich auf das Vokabular der *Drei ???*-Hörspielserie auswirkt. Justus fachliche Ausführungen gleichen demnach nicht selten den Erklärungen und Definitionen aus Lexika:

Justus: „Emily hat Recht, Mrs. Silverstone. [...] Ihre Tochter sieht Dinge, die andere Menschen nicht sehen. [...] Und das bedeutet, dass Emily eine Tetrachromatin ist.“

Peter: „Eine Tetra- was?“

Justus: „Eine Tetrachromatin. [...] Ich erkläre es Euch.“

Peter: „Ja, bitte. [...]“

Justus: „Jeder Mensch kann Farben sehen, und alle Farben die wir wahrnehmen setzen sich im Grunde aus nur drei Farben zusammen: rot, grün und blau. [...] Für jede dieser Farben haben wir Sehzäpfchen auf unserer Netzhaut. Unser Auge sieht also nur rot, grün und blau verschieden intensiv. Unser Gehirn setzt aus diesen Informationen dann Mischfarben zusammen. [...] Es gibt aber auch Menschen, die haben auf Grund eines genetischen Fehlers Sehzäpfchen für rot, grün, blau und etwas, das zwischen rot und grün liegt, in dem Bereich, der bei uns Trichromaten normalerweise gelb ergibt.“

(Ausschnitt aus: „Das Auge des Drachen“ [113])

Durch die hohe sprachliche Gewandtheit und Schlagfertigkeit des Justus Jonas wird innerhalb der Serie ein Vokabular etabliert, welches im Vergleich zu anderen Kinder- und Jugendmedien einen deutlich höheren Anspruch besitzt. Selbst für Erwachsene sind einige Erläuterungen nicht immer auf Anhieb nachzuvollziehen und zu verstehen. Glücklicherweise kann dieser übergroße sprachliche Intellekt von den Charakteren Peter und Bob relativiert werden. So bitten die beiden Freunde ihren ersten Detektiv immer wieder um einfachere Erklärungen. Der Zuhörer kann dadurch den Gedankengängen leichter folgen und das Vokabular als intellektuellen Spaß genießen ohne dabei das Gefühl zu haben, etwas wichtiges zu verpassen.

Ein letzter sprachlicher Aspekt betrifft die sparsame Verwendung von Kraftausdrücken in den *Drei ???*-Hörspielen. Zumindest die drei Hauptcharaktere gehen mit solchen Wörtern äußerst sparsam um.

Während ihren Gegenspielern schon mal Ausdrücke wie „Scheiße“, „zum Kotzen“ oder „Fettsack“ rausrutschen, begnügen sich Justus, Peter und Bob mit weitaus harmloseren Begriffen. „Verdammt“, „Mist“ und „Ach, Du meine Backe“ zählen bereits zu den größeren sprachlichen Ausrutschern der drei Detektive. In den neueren Folgen fallen zwar auch gelegentlich Wörter wie „geil“ „voll krass“ oder „extrem“, insgesamt vermittelt die gepflegte Umgangssprache aber immer noch den Charme der 60er, 70er und frühen 80er Jahre.

Das rhetorische Geschick und die Schlagfertigkeit sowie das charmante Vokabular in den *Drei ???*-Hörspielen zeugen von einer ausgesprochen hohen sprachlichen Qualität und besitzen einen großen Wiedererkennungswert. Das hörspielästhetische Zeichensystem Sprache wird somit als wichtiges ästhetisches Merkmal der Serie benannt.

2.2.9 Über die Akustik in den *Drei ???*-Hörspielen

Da das Medium Hörspiel keine Visualität besitzt, müssen Räumlichkeit, Stimmungen und andere atmosphärische Qualitäten allein durch den Einsatz akustischer Elemente vermittelt werden. Nach Huwiler gehören Sprache, Stimme, Geräusche und Musik zu den zentralen Zeichensystemen im Hörspiel (vgl. Huwiler 2005, 57). Durch das Zusammenspiel dieser Faktoren entsteht beim Hörspielhören ein akustischer Eindruck, der Atmosphäre vermittelt.

Die Stimmen, die Geräusche und die Musik in den *Drei ???*-Hörspielen sollen im Folgenden genauer betrachtet werden. Die sprachliche Qualität der *Drei ???*-Hörspiele wurde bereits im vorangegangenen Abschnitt behandelt und wird daher nicht noch einmal aufgegriffen. Allerdings weist die Autorin an dieser Stelle darauf hin, dass Sprache und Stimme als semiotische Zeichen eng miteinander verbunden und nicht eindeutig zu differenzieren sind.

Die *Drei ???*-Hörspiele zeichnen sich hinsichtlich des Aspektes Stimme vor allem durch ihre Sprecher aus. Diese verfügen fast alle über einen exzellenten Sprachstil und angenehme Stimmfarben und besitzen die nötigen schauspielerischen Fähigkeiten, um die verschiedensten Emotionalitäten und Stimmungen vermitteln zu können.

In bestimmten Szenen tritt allerdings noch eine weitere Qualität in den Vordergrund: die Kunst der sprachlichen Intonation. Darunter wird im Allgemeinen die feine Abstimmung zwischen Lautstärke und Klangfarbe verstanden. In den *Drei ???*-Hörspielen wird die Intonation vor allem in Gefahren-, Aktions- und Spannungsmomenten als Qualitätsmerkmal erkennbar. Jeder Sprecher muss in diesen Situationen nicht nur die Gefühle und Ängste seiner eigenen Figur durch Sprache zum Ausdruck bringen, sondern in Abstimmung mit den anderen Figuren und Stimmen zugleich dem atmosphärischen Rahmen eine gewisse Bildlichkeit verleihen.

Dieser Aufgabe werden die Sprecher der Serie seit 30 Jahren gerecht. Neben bekannten Sprecher-Größen wie Peter Pasetti (u. a. Synchronstimme von Humphrey Bogart und John Wayne), Horst Frank (Schauspiel-Auftritte u. a. in „Der Kommissar“, „Derrick“ und „Der Alte“) und Andreas von der Meden (u. a. Synchronstimme von David Hasselhoff) haben es vor allem die drei Hauptsprecher zu großem Erfolg gebracht. Oliver Rohrbeck, Jens Wawrczeck und Andreas Fröhlich leihen mittlerweile seit über drei Jahrzehnten den Figuren Justus, Peter und Bob ihre Stimmen und schaffen es im Alter von über 40 Jahren immer noch, den jugendlichen Charme der *Drei ???* glaubwürdig zu vermitteln. Im Vergleich zu anderen Hörspielen stellen sie damit sogar einen Rekord auf, denn bisher war kein anderes Sprecherteam so lange und so konstant an ein und derselben Serienproduktion beteiligt.

Oliver Rohrbeck, Jens Wawrczeck und Andreas Fröhlich werden heute mit gutem Recht als „die ‚Rolling Stones‘ der Hörspielszene“ (Bärmann/ Radtke/ Tölle 2009, 8) bezeichnet:

„Wenn man es symbolisch sieht, dann passt das schon. Wir sind eben die Dinos der Hörspielszene – die Zeitlosen, die sich ein Leben lang halten.“

Davon gibt es nun wirklich wenige, die sich in ihrem Bereich so lange gehalten haben“ (Oliver Rohrbeck in: Bärmann/ Radtke/ Tölle 2009, 10).

Durch ihre Konstanz, ihre sprachlichen Fähigkeiten und ihre unverwechselbaren Stimmen haben die drei Hauptsprecher einen überaus großen Teil zur akustischen Atmosphäre in den *Drei ???*-Hörspielen beigetragen und die Serie in höchstem Maße geprägt.

Ganz allgemein lassen sich im Hörspiel durch Sprache und Stimme Emotionen und Spannungen transportieren sowie räumliche und figurative Beschreibungen vornehmen. Ein Zuviel an sprachlicher und stimmlicher Vermittlungsarbeit kann jedoch schnell zur Überforderung des Hörers führen. Vor allem in spannenden und aktionsreichen Situationen, die sich durch die Gleichzeitigkeit von unterschiedlichen Emotionen und Handlungen sowie durch wechselnde Umgebungsverhältnisse auszeichnen, führt der übermäßige Einsatz von Sprache und Stimme zu einem Verlust von Spannung und Nachvollziehbarkeit. Die Zeichensysteme Geräusche und Musik dienen in diesen Fällen als Unterstützung bei der Herstellung bestimmter Atmosphären und ergänzen die Aspekte Stimme und Sprache bestmöglich bei der Darstellung von Handlungen. Darüber hinaus erfüllen beide Systeme wichtige strukturelle und semantische Funktionen im Hörspiel.

Wie in anderen Hörspielen, so wird auch in den Hörspielen der *Drei ???*-Serie die Musik dazu eingesetzt, um zeitliche Sprünge in der Erzählung anzukündigen oder um Spannungen zu intensivieren. Da sich die *Drei ???*-Hörspiele durch häufige Szenen-, Orts- und Spannungswechsel auszeichnen, stellt die Musik also ein wichtiges handlungsstrukturierendes Element dar. Dabei müssen vor allem die Kompositionen von Carsten Bohn hervorgehoben werden, die in den früheren Hörspielfolgen zu hören sind. So untermalte der Musiker „die Fälle der drei Detektive mit für die damalige Zeit hochaktuellen Synthesizer-Klängen“ (Bastian 2003, 88). Auch wenn die musikalischen Einspielungen samt Titelmelodie mittlerweile mehrfach verändert wurden, so sind die Kompositionen von Carsten Bohn immer noch eng mit den Hörspielen der *Drei ???* verbunden:

„Die alten Kompositionen von Carsten Bohn sind für die Fans der ersten Stunde so überragend, weil sie mit den Geschichten der drei Detektive zu einer untrennbaren Einheit verschmolzen sind. Es ist der unverwechselbare Sound der 80er Jahre, der hier zu hören ist“ (Bastian 2003, 89).

Zeitliche Diskontinuitäten und Ortswechsel innerhalb eines Hörspiels führen beim Zuhörer zu einem kurzzeitigen Orientierungsverlust. Wird die Handlung unterbrochen, müssen zu Beginn der neuen Szene die Umgebung und die Räumlichkeiten beschrieben werden. Dies kann sowohl durch sprachliche Zeichen, als auch durch den Einsatz charakteristischer Geräusche geschehen.

In den *Drei ???*-Hörspielen werden häufig Geräusche eingesetzt, um dem Hörer eine erste wichtige Orientierungshilfe bezüglich des neuen Handlungsortes zu offerieren. Durch Möwengeschrei, Baulärm, leises Uhrenticken oder Papageien-Gekrächze lässt sich binnen Sekundenbruchteilen feststellen, ob die neue Szene in einem Raum oder unter freiem Himmel, am Strand, in der Stadt oder auf dem Schrottplatz spielt. Identifiziert der Hörer den Schauplatz als unbekanntes geschlossenen Raum, so dienen ihm Geräusche wie knarrende Dielen, quietschende Holztüren oder Hall weitere Hinweise auf die Größe und die Beschaffenheit des Raumes.

Bezüglich der Verwendung von Musik und Geräuschen fällt auf, dass diese akustischen Elemente in den *Drei ???*-Hörspielen nur äußerst dezent eingesetzt werden. Sie kommen häufig nur dann zum Einsatz, wenn es darum geht Handlungen zu verdeutlichen und Stimmungen zu verstärken, die sich nicht oder nur unter Spannungsverlust durch Sprache vermitteln lassen. Sie setzen demnach spannungsreiche Nuancen ohne dabei von der eigentlichen Handlung abzulenken. Die *Drei ???*-Hörspiele bestechen zudem durch einen angenehm regulierten Geräuschpegel. Dies wird vor allem im Vergleich mit einigen zeitgenössischen Hörspielproduktionen für Erwachsene deutlich. In den Serien *Geisterjäger John Sinclair* (Lübbe Audio Verlag) oder *Gabriel Burns* (Universal Music GmbH) wird Spannung häufig durch den Einsatz extrem lauter Geräusche und Musikeinspielungen signalisiert. Die *Drei ???*-Hörspiele verzichten auf eine

derartige Effekthascherei und setzen Geräusche und Musik deutlich subtiler ein. Diese Qualität wird insbesondere von denjenigen Hörerinnen und Hörern geschätzt, die die Serie vorwiegend zur Entspannung oder während des Einschlafens hören.

In den vorherigen Kapiteln wurde bereits herausgestellt, dass in den *Drei ???*-Hörspielen eine mystische, spannende und aktionsreiche, aber auch humorvolle Grundstimmung herrscht, die die Welt der drei Juniordetektive Justus Jonas, Peter Shaw und Bob Andrews als eindrucksvollen und reizvollen Lebensraum begreifen lässt. Doch erst in Verbindung mit den versierten Sprechern, den vielen starken Stimmen, der unverkennbaren Musik und der charakteristischen Geräuschkulisse wird dieser Lebensraum auch tatsächlich mit dem notwendigen Leben gefüllt. Im Zusammenspiel aller Elemente wird schließlich die besondere Atmosphäre geschaffen, die der Hörspielserie einen großen Wiedererkennungswert verleiht.

Als Fazit der medienästhetischen Untersuchung kann also festgestellt werden, dass die *Drei ???*-Hörspiele sowohl auf der äußeren Ebene (Covergestaltung) und auf der strukturellen und inhaltlichen Ebene („Narratologie“) als auch auf der Ebene der Akustik („Zeichensysteme“) über zahlreiche ästhetische Qualitäten verfügen, die den Vergleich mit anderen Hörspielserien nicht zu scheuen brauchen.

2.2.10 Vom Telefon zum Internet: Die Entwicklung der Serie

Betrachtet man die inhaltliche Entwicklung der *Drei ???*-Hörspiele, so müssen als erstes einige grundlegende Tendenzen beschrieben werden.

Im Hinblick auf die 30-jährige Geschichte der Hörspielserie lässt sich vor allem feststellen, dass die Uhren in Rocky Beach deutlich langsamer laufen als in der Realität. In den vergangenen drei Jahrzehnten sind Justus, Peter und Bob gerade einmal um drei oder vier Jahre gealtert. Sie gehen also immer noch zur Schule und lösen ihre Fälle vorrangig in den Ferien oder am Wochenende.

Dennoch hat sich die Serie merklich weiter entwickelt. So wurden im Laufe der Zeit immer wieder Modernisierungsmaßnahmen vorgenommen, um die *Drei ???* auch für nachfolgende Generationen attraktiv zu gestalten. In den neueren Hörspielfolgen ist der Zeitgeist des 21. Jahrhunderts somit deutlich spürbar:

„Mittlerweile haben alle drei den Führerschein und auch ein eigenes Auto. Patrick und Kenneth sind von dem Schrottplatz verschwunden, der jetzt ein Gebrauchtwagen-Center ist. Auch Morton wird immer seltener gebraucht. Die Zentrale hat sich zu einem High-Tech-Büro gemausert: Computer, Fax und modernstes Equipment gehören zu der Detektiv-Ausstattung. Anstelle der Telefonlawine, mit der Informationen aus einem weiten Umkreis eingeholt wurden, tritt die E-Mail-Lawine. Bob tauscht seine Brille gegen Kontaktlinsen, Peter glänzt in allen Sportarten und Justus kämpft ständig gegen seine Leibesfülle“ (Güttel 2003).

Neben diesen allgemeinen Entwicklungstendenzen können auch bezüglich der Inhalte einige Veränderungen beschrieben werden. Folgt man dabei der Argumentation von Annette Bastian („Das Erbe der Kassettenkinder“), so lässt sich die inhaltliche Entwicklung der *Drei ???*-Serie anhand von drei prägnanten Produktionsabschnitten beschreiben:

„Man kann die Folgen in drei Epochen einteilen: Folge 1 bis 40: Die Klassiker, Folge 41 bis 72: Das Zwischentief, ab Folge 72: Die neue Ära“ (Bastian 2003, 90).

Auch die Autorin der vorliegenden Arbeit vertritt die Auffassung, dass die „Crimebuster“-Folgen (Folge 47 bis 56) sowie die Geschichten der ersten deutschen Autorin Brigitte Johanna Henkel-Waidhofer (Folge 57 bis 72) den alten Folgen um einiges nachstehen. Der Qualitätsverlust lässt sich vor allem durch die Auswahl zeitgenössischer Themen begründen. Diese stellen im Vergleich zu den früheren Themen deutlich weniger Spannungsmomente bereit. Anstatt geheime Rätsel zu lösen oder übernatürliche Geheimnisse aufzuklären, müssen Justus, Peter und Bob in den Geschichten dieser Episode Skandale im Zirkus aufdecken (vgl. „Tatort Zirkus“ [57]), Städte vor vergiftetem Trinkwasser retten (vgl.

„Giftiges Wasser“ [59]) oder gegen Diamantenschmuggler und Mafiabosse ermitteln (vgl. „Diamantenschmuggel“ [65]; „Die drei ??? und die Schattenmänner“ [66]). Die Fälle der drei Junordetektive zeigen dabei zunehmend Ähnlichkeiten mit den Themen und Strukturen der *TKKG*-Serie. Die charakteristischen Merkmale wie Mystik, Rätselhaftigkeit oder geheimnisvolle Diebstähle sind kaum noch vorhanden. Erst mit den Geschichten der neuen Autoren André Marx, André Minninger und Ben Nevis geht es mit der *Drei ???*-Serie wieder aufwärts (ab Folge „Poltergeist“ [73]). Durch die Wiederaufnahme alter Stimmungen, alter Charaktere und alter Themen entsprechen die Geschichten heute qualitativ den Hörspielfolgen aus den 80er Jahren und verzeichnen dementsprechend rekordverdächtige Verkaufszahlen²⁰.

Mittlerweile zählt die *Drei ???*-Serie 134 Folgen, von denen die meisten als gute Belege für die ästhetische Qualität der Hörspielserie verwendet werden können. Wie bereits beschrieben, gibt es allerdings unter den *Drei ???*-Hörspielen auch einige Geschichten, die durch inhaltliche oder strukturelle Schwächen in der Qualität abfallen. Neben den Geschichten von Brigitte Johanna Henkel-Waidhofer und den „Crimebuster“-Folgen handelt es sich dabei auch um einige der neueren Folgen.

Zu den eher schlechteren Folgen der Serie zählen vor allem solche Geschichten, die sich durch eine untypische oder langweilige Themenauswahl, durch eine fehlerhafte oder unvollständige Dramaturgie sowie durch fehlende Spannung auszeichnen. Darüber hinaus können auch überzogene Verhaltensweisen oder unglaubwürdige Entwicklungen in einzelnen Szenen zu einer negativen Bewertung der einzelnen Folge führen.

Thematische Schwächen und Spannungsverluste sind häufig bei den Sport-Themen vorhanden. Egal ob Justus, Peter und Bob in Dopingfällen ermitteln (vgl. „Dopingmixer“ [60]), Sekten im Fußball-Milieu bekämpfen (vgl. „Verdeckte Fouls“ [81]) oder erpresserische Vereinsbosse überführen (vgl.

²⁰ Für die Hörspielfolgen 121 und 122 erhielt *ERUOPA* zwei Audio Kids Awards in Gold, die ab einer Verkaufszahl von 100.000 Tonträgern verliehen werden (vgl. dazu: Pressemeldung von *EUROPA* im Juni 2008, www.dreifragezeichen.de/www/pressemeldung-audio-kids-award#content239).

„Fußballfiber“ [123]), es fehlt den Geschichten an der charakteristischen Atmosphäre, an Mystik, Geheimnissen und Rätselhaftigkeit.

Von Seiten der erwachsenen *Drei ???*-Hörerschaft erfahren vor allem die Technik-Themen eine kritische Bewertung²¹. Die zunehmende Technisierung der Serie ist für einige von ihnen nur schwer mit dem idyllischen Bild vom 60er-Jahre-Rocky Beach in Einklang zu bringen. Vor allem der Verlust der Telefonlawine wird dabei häufig beklagt. Das altbewährte Prinzip hatte schließlich einen weitaus größeren Charme, als die neue E-Mail-Lawine:

Peter: „Du sprichst von deiner Telefonlawine, Justus?“

Justus: „Natürlich, Peter! Anders geht es nicht. Jeder von uns ruft zehn bis zwölf Freunde und Bekannte an, und die sollen dann wiederum ihre Freunde befragen usw. [...]“

Bob: „Was meinst du, Just, wie viele Jungen werden wir mit der Lawine erreichen?“

Justus: „Lass uns mal rechnen, Bob! Also, wenn jeder von uns fünf Jungen anspricht, sind das fünfzehn. Wenn jeder dieser fünfzehn wiederum fünf andere anruft, haben wir 75. Fünf mal 75 gibt 375 ...“

Bob: „Oh Mann! Und das mal fünf ergibt 1875...“

Justus: „...und das mal fünf...“

Bob: „Oh, hör auf! Ich kann mir schon vorstellen, dass wir damit die Telefone in ganz Kalifornien blockieren.“

(Ausschnitt aus: „*Die drei ???* und der Super-Papagei“ [1])

Die Vorgehensweise ist bei einer E-Mail-Lawine natürlich dasselbe. Die Philosophie ist allerdings eine andere. Justus hatte die Telefonlawine einst erfunden, um die beschränkten technischen Mittel der *Drei ???* durch ein

²¹ Dies bestätigt u. a. Annette Bastian in ihrem Buch „Das Erbe der Kassettenkinder“ (vgl. Bastian 2003, 99). Auch die Interview-Probanden äußerten sich im Rahmen der qualitativen Untersuchung immer wieder kritisch zu den Modernisierungs- und Technisierungstendenzen in den *Drei ???*-Hörspielen (vgl. Interviews im Anhang, Kapitel 2.4 bis 2.9).

intelligentes System erweitern zu können. Darin bestand der besondere Wert und die Qualität dieser Erfindung. Dagegen lässt sich die E-Mail-Lawine mit einem deutlich geringeren Aufwand in Gang setzen. Der Charme der Telefonlawine, der mit dem höheren physischen Einsatz begründet werden kann, geht im Zuge der Technisierung der *Drei ???*-Welt somit verloren.

Die zu Beginn beschriebenen inhaltlichen Veränderungen, sowie die soeben benannten technischen Neuerungen der *Drei ???*-Serie müssen als Anpassungen an den Zeitgeist des 21. Jahrhunderts verstanden werden. Eine Welt fernab von Internet und Handys stellt für die Kinder und Jugendlichen in der heutigen Zeit scheinbar keinerlei Anreize mehr dar (vgl. u. a. Interview mit Kari Erlhoff, Kapitel 2.1.3). Während die neue, modernisierte Welt der drei Detektive von den jüngeren Hörern vorausgesetzt wird, setzt die erwachsene Hörerschaft auf den altbekannten Charme. Die ständige Verfügbarkeit von Informationen über das Internet sowie die gestiegene Mobilität der drei Detektive durch den Erwerb von Führerscheinen stellen in ihren Augen häufig keine fortschrittlichen Errungenschaften, sondern vielmehr inhaltliche Qualitätsverluste dar.

Die Bewertung der Serienentwicklung wird damit zu einer Frage der Generationen. Die Diskussion um die Qualität der Themen, Inhalte und Strukturen gerät zwischen die Fronten zweier Gruppen mit unterschiedlichen Erwartungshaltungen und Maßstäben. Die Kinder der 70er und 80er Jahre und die Kinder des 21. Jahrhunderts stehen sich mit ihren individuellen inhaltlichen Präferenzen scheinbar unversöhnlich gegenüber.

Doch auch wenn das „Bild von Rocky Beach in den Köpfen“ einerseits ein eher nostalgisches, andererseits ein zunehmend modernisiertes ist, so zeigen beide Zielgruppen eine gleichermaßen große Begeisterung für die Hörspielserie (vgl. Interview mit Kari Erlhoff, Kapitel 2.1.3). Erwachsene wie Kinder scheinen sich zumindest darin einig zu sein, dass es sich bei den Hörspielen der *Drei ???* um eine qualitativ hochwertige Serienproduktion handelt, welche die unterschiedlichsten Bedürfnisse befriedigen kann und den Vergleich mit anderen Hörspielserien in keiner Weise zu scheuen braucht.

2.3 Die Drei ???: Eine Hörspielserie ohne Altersbeschränkung

Zu Beginn dieses Kapitels wurde deutlich gemacht, dass die Erfolgsgeschichte der *Drei ???*-Hörspiele eine doppelte ist. Die vorgenommene Untersuchung diene demnach dem Ziel den Erfolg der Serie in den 80er Jahren zu begründen und nach möglichen qualitativen Angeboten für die mittlerweile erwachsen gewordene Hörerschaft zu suchen.

Bezüglich des ersten Zielaspektes wurde festgestellt, dass sich die *Drei ???*-Hörspiele durch ihre zahlreichen ästhetischen Qualitäten auszeichnen. Dies konnte auch durch den Vergleich mit anderen Kinderhörspielserien herausgestellt werden.

Die Covergestaltung, das Genre „Detektivgeschichte für Kinder“, welches gekonnt Spannung mit Humor verbindet, und die exotische Kulisse Kaliforniens sind demnach als starke äußere und strukturelle Merkmale zu nennen. Inhaltlich bestechen die *Drei ???*-Hörspiele durch die prägnanten Charaktere. Die Hauptfiguren sind mit attraktiven Stärken und nachvollziehbaren Schwächen ausgestattet und offerieren somit ein hohes Identifikationspotential. Auch die Fälle sind attraktiv gestaltet. In den Geschichten der *Drei ???* gibt es weder simple Verbrechen, noch dümmliche Kriminelle. Fälle, die auf den ersten Blick einfach zu lösen scheinen, werden durch unverhoffte, plötzliche Ereignisse und neue Verknüpfungen immer wieder verkompliziert. Der Reiz des Miträtselns wird dadurch erhöht und der Hörer wird gedanklich stärker in das Geschehen eingebunden.

Der große wirtschaftliche Erfolg der Hörspielserie in den 80er Jahren lässt sich jedoch nicht ausschließlich durch diese äußeren, strukturellen und inhaltlichen Merkmale erklären. Auch der historische Kontext muss beachtet werden, denn wie bereits beschrieben hängt die Geschichte der *Drei ???*-Hörspiele eng mit den technischen Entwicklungen auf dem Kindertonträgermarkt der 70er und 80er Jahre zusammen. Die Hörspielserie hätte ohne das neue handliche Format Kasette und den Kassettenrecorder sowie ohne die Serienproduktionen oder die Niedrigpreispolitik des Hörspiellabels *EUROPA* kaum solche Erfolge verzeichnen

können. Ebenso trug die überschaubare Medienlandschaft in den 80er Jahren dazu bei, dass sich das Hörspiel als Medium durchsetzen konnte. TV-Sendungen und Videospiele für Kinder steckten noch in den Kinderschuhen und stellten noch keine ernstzunehmende Konkurrenz dar.

Die historischen Umstände schufen demnach die grundlegenden Rahmenbedingungen, die für den Erfolg von Hörspielserien notwendig waren. Nur in diesem Kontext war es möglich, dass sich das Medium Hörspiel im Allgemeinen und die *Drei ???*-Hörspielserie im Besondern als fester Bestandteil des Medienalltags von Kindern und Jugendlichen etablieren konnte.

Die *Drei ???*-Hörspiele liefern aber nicht nur Anreize für Kinder. Auch für eine mittlerweile erwachsen gewordene Hörerschaft hält die Serie zahlreiche qualitative Angebote bereit.

Hier kann zunächst das Genre „Detektivgeschichte“ als Teil der literarischen Gattung Krimi genannt werden. Dieses Genre erfreut sich ohne Frage bei allen Altersgruppen großer Beliebtheit und lässt stets ein gewisses Maß an Spannung vermuten. So stellen auch die Fälle der *Drei ???* spannende und interessante Themen für Erwachsene bereit und fordern zur geistigen Mitarbeit auf. Zusätzliche Attraktivität erhält die Serie durch den Namen Hitchcock, der in Erwachsenenkreisen als Synonym für hochwertige Kriminalgeschichten verwendet wird.

Inhaltlich zählen unter anderem die exotische Kulisse, die Nähe zur Traumfabrik Hollywood, sowie die sprachlichen Fähigkeiten und das rhetorische Geschick des Justus Jonas zu den besonders reizvollen Elementen der Serie. Im Vergleich zu anderen Hörspielserien für Erwachsene zeichnen sich die *Drei ???*-Hörspiele zudem durch konstante Sprecher und deren großartige Stimmen aus. Auch Geräusche und Musik besitzen einen hohen Wiedererkennungswert, obwohl sie häufig nur dezent zum Einsatz kommen. Durch die ausgeglichene und unauffällige Klangkulisse eignen sich die *Drei ???*-Hörspiele besonders als unterhaltsames Nebenbei-Medium, als Einschlafbegleiter oder als Entspannungshilfe und können den erwachsenen Medienalltag somit in vieler Hinsicht bereichern.

Neben den äußeren, strukturellen und inhaltlichen Qualitäten der Hörspiele schafft auch der gewachsene Serienkosmos Anreize für die erwachsene Hörerschaft. Das Sammeln von Zusatzprodukten und Merchandisingartikeln, der Besuch von neuen Veranstaltungsformaten, wie den Live-Hörspiel-Touren, oder die Mitgliedschaft in einer Online-Community stellen neue Möglichkeiten für eine weiterführende Beschäftigung mit den *Drei ???*-Hörspielen dar. Die Hörerin bzw. der Hörer erleben sich dadurch nicht mehr nur als Rezipienten der Hörspielserie, sondern werden zu Teilnehmern und Begründern einer öffentlich ausgelebten Hörspielkultur.

Die *Drei ???*-Hörspiele liefern ohne Frage noch weitere reizvolle Angebote für die erwachsene Hörerschaft. Diese sollen im Laufe der folgenden Kapitel noch ausführlicher zur Sprache kommen. An dieser Stelle reichen die genannten Aspekte aus, um die Frage nach möglichen Anreizen für diese Zielgruppe bejahen zu können.

Damit ist der erste Schritt zur Erklärung der erwachsenen Hörerschaft der *Drei ???*-Hörspielserie vollzogen worden. Durch den Blick auf die Seriengeschichte, durch die Beschreibung der äußeren, strukturellen und inhaltlichen Merkmale sowie durch die Betrachtung und Bewertung der Folgenentwicklung konnte nicht nur begründet werden, warum die Hörspielserie in den 80er Jahren erfolgreich sein konnte, sondern zudem herausgestellt werden, dass es sich bei den *Drei ???*-Hörspielen um ein mediales Artefakt mit besonderen Qualitäten und zahlreichen Rezeptions-Angeboten für Kinder wie für Erwachsene handelt.

3. Die erwachsene *Drei ???*-Hörspielhörerschaft

Das Phänomen der erwachsenen *Drei ???*-Hörerschaft ist nicht nur eine Frage der medialen Ästhetik, sondern gleichzeitig auch eine Frage der Rezipienten und der Rezeptionsqualität. Die Rezeption von Kindermedien im erwachsenen Alter ist schließlich keine Selbstverständlichkeit. Somit muss angenommen werden, dass die *Drei ???*-Hörspiele individuell und bewusst aus einem großen Medienrepertoire ausgewählt wurden. Es war die freie Entscheidung von zahlreichen jungen Erwachsenen für ein bestimmtes Medium und ein bestimmtes Produkt, die zur Entstehung des hier behandelten Phänomens führte.

Im Folgenden sollen die Rezipienten und in einem weiteren Kapitel der Rezeptionsprozess einer Untersuchung unterzogen werden. Hinsichtlich des ersten Aspektes stehen dabei zwei Fragen im Zentrum, die es zu beantworten gilt:

- a) Wie lässt sich die erwachsene *Drei ???*-Hörerschaft beschreiben?
- b) Wie lässt sich die Auswahl der Hörspielerie als Teil eines erwachsenen Medienalltags begründen?

Für die Beantwortung der ersten Frage wird die erwachsene Hörerschaft zunächst empirisch untersucht. Zu diesem Zweck wurde im Vorfeld dieser Arbeit eine quantitative Online-Befragung durchgeführt. Mit Hilfe der ermittelten Daten sollen gemeinsame Merkmale der Hörerinnen und Hörer herausgestellt werden.

Die zweiten Frage beschäftigt sich mit dem Phänomen von Kinderkulturen im Medienalltag von Erwachsenen. Dabei gilt es herauszustellen, welche identitätsbildende Wirkung von Medien und Kulturprodukten für Kinder ausgeht, wie diese mit individuellen Werten besetzt werden können und welche Rolle diese Werte im erwachsenen Alter spielen. So kann schließlich erklärt werden, warum die *Drei ???*-Hörspiele von den jungen Erwachsenen immer noch bzw. wieder gehört werden.

Die gewonnenen Erkenntnisse werden abschließend dazu benutzt, um die erwachsene *Drei ???*-Hörerschaft als Einheit oder Gruppe zu beschreiben. Im

Rahmen dieser Unternehmung werden zwei soziologische Ansätze vorgestellt und entsprechend ihrer Relevanz das Thema dieser Diplomarbeit untersucht.

3.1 Die quantitative Rezipientenforschung

Empirie ist der Schlüssel, welcher im Rahmen dieser Arbeit zur Erklärung des Phänomens der erwachsenen *Drei ???*-Hörspielhörerschaft führen soll. Als erstes Instrument der empirischen Datenerhebung wurde Anfang Oktober 2009 eine Online-Umfrage gestartet, die sich direkt an die erwachsenen *Drei ???*-Hörerinnen und -Hörer richtete und standardisierte Daten zu den Themen Beruf, Alter, Wohnort, Nutzer- und Konsumverhalten erfassen sollte.

Die Onlinebefragung wurde mit dem Ziel durchgeführt, einen ersten quantitativen Überblick über die biographischen Daten sowie die rezeptiven Praktiken und das Konsumverhalten der erwachsenen *Drei ???*-Hörerschaft zu erhalten. Um dabei nicht nur die aktiven *Drei ???*-Fanforenmitglieder zu erreichen, wurde die Umfrage durch die sogenannte E-Mail-Lawine beworben. Dem *Drei ???*-Hörspielhörer ist das Prinzip dieser Lawine aus zahlreichen Hörspielfolgen bekannt (vgl. Kapitel 2.2.10 und Anhang, Kapitel 1.1.1). Die E-Mail enthielt einen kurzen persönlichen Aufruf zur Teilnahme an der Umfrage mit dem entsprechenden Link²² sowie eine kurze Anleitung, in der Tipps zur Weiterleitung der E-Mail gegeben wurden.

Bereits einen Tag nach dem Start der Lawine meldete sich Sven Haarmann, einer der Mitarbeiter des Internetportals www.Rocky-Beach.com, und bot an, über einen Aufruf auf der hoch frequentierten Homepage weitere Hörerinnen und Hörer auf die empirische Forschung aufmerksam zu machen. Bald drauf erschien folgender Text auf der Startseite dieser Homepage:

²² Die Onlinebefragung ist bis zum Mai 2010 noch unter der Adresse <http://www.die-drei-fragezeichen-umfrage.janoschasen.de> einsehbar. Die Auswertung befindet sich in Form von Diagrammen und Tabellen im Anhang dieser Arbeit (vgl. Anhang, Kapitel 1.2).

„6. Oktober: Umfrage für Diplomarbeit. Anne Lotte Vaupel studiert Kulturwissenschaften und untersucht in ihrer Diplomarbeit die Eigenheiten erwachsener HörerInnen der *Drei ???*-Hörspiele. Anne würde sich sehr freuen, wenn bis zum 1.11. möglichst viele von Euch an ihrer Umfrage zum Käufer-, Nutzungs- und Rezeptionsverhalten teilnehmen und auch andere Fans darauf hinweisen könnten.“

Während über die E-Mail-Lawine die Nicht-Nutzer dieses Online-Portals erreicht werden konnten, sorgte der Aufruf auf der größten *Drei ???*-Fanseite für zusätzliche Resonanz. Innerhalb von nur 9 Tagen nahmen 1.000 Teilnehmer an der Umfrage teil. 817 Umfragebögen wurden schließlich zur Auswertung zugelassen²³.

Die standardisierte Umfrage beinhaltete insgesamt 31 Fragen, die vorwiegend über Listen mit entsprechenden Antwortvorgaben beantwortet werden konnten. Durch die Verwendung von geschlossenen Fragen, konnte ein hohes Maß an Vergleichbarkeit der Antworten gewährleistet werden. Um dem Vorwurf der Voreingenommenheit zu entgehen, wurden zudem bei einigen Fragen Mehrfachnennungen erlaubt und an drei Stellen Platz für offene Antworten gelassen. Das gesamte methodische Vorgehen entspricht somit dem notwendigen Gültigkeitsprinzip für standardisierte Erhebungen und erfüllt den wissenschaftlichen Anspruch der Validität.

Die Ergebnisse der Online-Untersuchung können im Anhang, Kapitel 1.2, eingesehen werden. Die wichtigsten Zahlen werden zudem im folgenden Kapitel vorgestellt und erläutert.

3.1.1 Wer oder was ist ein erwachsener *Drei ???*-Hörspielhörer?

Anhand der statistischen Daten aus der Online-Umfrage soll die erwachsene *Drei ???*-Hörspielhörerschaft nun beschrieben werden.

²³ Zugelassen wurden alle Umfrageteilnehmerinnen und -Teilnehmer, die mindestens 18 Jahre alt waren und mindestens zwei Drittel aller Fragen beantwortet hatten.

Laut Umfrageergebnis ist die erwachsene *Drei ???*-Hörerschaft überwiegend männlich (70 %). Das Durchschnittsalter liegt bei 30,5 Jahren, wobei berücksichtigt werden muss, dass das Mindestalter für die Umfragebeteiligung bei 18 Jahren lag. Stellt man die Teilnehmer entsprechend ihrer Altersangaben als Gruppen dar, so zeigt sich, dass die immerhin sechs Jahrgänge umfassende Altersgruppe der 18- bis 24-Jährigen mit 19 % leicht unterrepräsentiert ist. Die Gruppierungen 25 bis 29 Jahre (25 %), 30 bis 34 Jahre (24 %) und 35 bis 39 Jahre (26 %) umfassen somit die meisten erwachsenen *Drei ???*-Hörerinnen und -Hörer. Die über 40-Jährigen sind mit gerade einmal 5 % eindeutig am schwächsten vertreten, wobei angemerkt werden sollte, dass das höchste Alter im Rahmen der Untersuchung bei 60 Jahren lag. Insgesamt kann also festgestellt werden, dass die Jahrgänge 1970 bis 1984 die meisten Vertreter der erwachsenen *Drei ???*-Hörerschaft stellen.

Aus der Umfrage geht zudem hervor, dass die meisten Hörerinnen und Hörer aus den alten Bundesländern (83 %) stammen und sich durch ein überdurchschnittlich hohes Bildungsniveau auszeichnen. 31 % der Befragten gaben als höchsten Bildungsabschluss das Abitur an, weitere 42 % verfügen nach eigenen Angaben über ein abgeschlossenes Studium. Folgt man der Annahme, dass ein hoher Bildungsabschluss die Chance auf einen gut bezahlten Job erhöht, so kann der erwachsenen *Drei ???*-Hörerschaft demnach eine hohe Kaufkraft bescheinigt werden. Bezüglich des Seriencharakters der *Drei ???*-Hörspiele, der das Sammeln forciert und den stetigen Nachkauf neuer Folgen verlangt, kann der Aspekt der Bildung und die damit einhergehende Kaufkraft von entscheidender Bedeutung sein. Der Anreiz, sämtliche Folgen zu besitzen, erfordert schließlich eine gewisse finanzielle Potenz seitens der Rezipienten. Weiterhin lässt sich vermuten, dass ein hohes Bildungsniveau mit einem gewissen Anspruch an mediale Inhalte einhergeht. Entsprechend der medienästhetischen Untersuchung, weist der Aspekt der Bildung auf die besonderen inhaltlichen Qualitäten der *Drei ???*-Hörspiele hin, die von den Rezipienten als reizvolles mediales Angebot für Erwachsene bewertet werden.

Neben diesen persönlichen Daten liefert die Online-Umfrage auch zahlreiche relevante Ergebnisse hinsichtlich der Medienbiographie. So kam der erste Kontakt

zu den *Drei ???*-Medien durchschnittlich im Alter von 8,9 Jahren zustande. Bemerkenswert ist dabei, dass nur 15 % der erwachsenen Hörerschaft die drei Juniordetektive über die Buchreihe kennen lernte. Bei den meisten handelte es sich beim Erstkontakt um das Medium Hörspiel (85 %).

Verantwortlich für den ersten Kontakt mit den Hörspielen waren in erster Linie Familienmitglieder (63 %) und Freunde (13 %). Die Beschaffung weiterer Hörspielfolgen wurde allerdings schnell zur eigenen Aufgabe erklärt. So konnten neue *Drei ???*-Hörspiele bereits in jungen Jahren selbst erworben (26 %), eigenständig in der Bibliothek ausgeliehen (15 %) oder ausdrücklich zu Geburtstagen und anderen Festivitäten gewünscht (19 %) werden.

Betrachtet man das Durchschnittsalter der Hörerschaft von 30,5 Jahren, so ist es nicht verwunderlich, dass bei den ersten Hörspielfolgen ohne Frage das mediale Format Kasette präferiert wurde (93 %). Die technischen Vorzüge des Mediums und die damit verbundenen Freiheiten konnten bereits in Kapitel 2.1.1 erläutert werden. Sie werden im Rahmen der Online-Umfrage noch einmal bestätigt. 74 % der Befragten gaben an, die *Drei ???*-Hörspiele in ihrer Kindheit überwiegend allein und vor allem während des Spielens (63 %), beim Ausruhen (63 %) oder zum Einschlafen (68 %) gehört zu haben²⁴. Demnach konnten die Hörerinnen und Hörer bereits in jungen Jahren frei über ihre Hörspielmedien und die entsprechenden Abspielgeräte verfügen.

Die Begeisterung für die Geschichten der drei Juniordetektive beschränkte sich damals jedoch nicht nur auf das Hören der Hörspiele. 75 % der mittlerweile erwachsenen Hörerinnen und Hörer bestätigen, dass früher auch andere Aktivitäten mit den *Drei ???*-Geschichten in Verbindung gebracht wurden. Diesbezüglich nannten 50 % der Befragten das Lesen der *Drei ???*-Bücher und 34 % die Gründung eines eigenen Detektivteams mit Freunden. Weitere 18 % nahmen die Hörspiele zum Anlass, um den eigenen Alltag mit Rätseln und Geheimnissen interessanter zu gestalten und 15 % gaben an, von den Geschichten zu eigenen Hörspielproduktionen angeregt worden zu sein²⁵.

²⁴ Bei der Frage nach den beliebtesten Rezeptionssituationen waren Mehrfachnennungen möglich.

²⁵ Bei der Frage nach Aktivitäten in Verbindung mit den *Drei ???*-Hörspielen waren ebenfalls Mehrfachnennungen möglich. Zudem konnten über die Antwortvorgaben hinaus auch freie Angaben gemacht werden.

Auch wenn bei den meisten Hörerinnen und Hörern damals der Hörspielkonsum im Mittelpunkt stand (vgl. Anhang, Kapitel 1.2, Diagramm 11), so wurde die Serie offensichtlich zum Anlass genommen, um sich über das Hörspielhören hinaus, kreativ und produktiv mit den gelieferten Inhalten auseinander zu setzen.

Die Online-Umfrage liefert noch weitere Daten über die erwachsene *Drei* ???-Hörerschaft. Diese beziehen sich jedoch vor allem auf das heutige Rezeptions- und Nutzerverhalten und sollen daher in Kapitel 4 vorgestellt und beurteilt werden. Die bisher genannten persönlichen und medienbiographischen Daten stellen nun das Fundament für die soziokulturelle Beurteilung der erwachsenen Hörerschaft dar und dienen als Ansatz für die medienbiographische bzw. medienpsychologische Untersuchung von Kinderkulturen im erwachsenen Medienalltag, welche im Folgenden unternommen werden soll.

3.2 Die erwachsene *Drei* ???-Hörerschaft als historisches Phänomen

Im Rahmen der quantitativen Online-Umfrage wurden zahlreiche Daten ermittelt, durch die die erwachsenen *Drei* ???-Hörerinnen und Hörer als Einheit im soziologischen Sinne beschrieben und definiert werden können. Vor allem die persönlichen Daten liefern diesbezüglich einen guten Ansatzpunkt.

So kann festgestellt werden, dass sich die erwachsene *Drei* ???-Hörerschaft in erster Linie aus den gebildeten männlichen Vertretern der Jahrgänge 1970 bis 1984 konstituiert. Die Autorin möchte den Aspekt des Geschlechts allerdings an dieser Stelle noch einmal kritisch hinterfragen, denn immerhin wird von offizieller Seite kein quantitativer Unterschied zwischen Männern und Frauen festgestellt:

„Circa $\frac{3}{4}$ aller Hörer sind heute zwischen 20 und 35 Jahre alt und dabei ist das Verhältnis Jungen zu Mädchen (Männer zu Frauen) ungefähr

ausgeglichen“ (offizielles Statement von *EUROPA* unter: <http://www.dreifragezeichen.de/www/serienhistorie>).

Die Autorin vermutet darum, dass die Wahl des Internets als Ort der Untersuchung und die Art der quantitativen Umfrage zu einer deutlich höheren Männer-Quote führte. Den Umfragen des Statistischen Bundesamtes zufolge, wird das Internet von Männern intensiver und häufiger genutzt als von Frauen²⁶. Die hohe Anzahl an männlichen Umfrageteilnehmern ließe sich somit erklären und die oben genannte Feststellung müsste relativiert werden. Demnach konstituiert sich die erwachsene *Drei ???*-Hörerschaft also vorwiegend aus den gebildeten männlichen und weiblichen Vertretern der Jahrgänge 1970 bis 1984.

Dieses Ergebnis führt nun zu der Annahme, dass die Vorliebe der Erwachsenen für die *Drei ???*-Kinderhörspielserie historisch bzw. medienbiographisch begründet sein könnte. Dies wird im Folgenden durch eine entsprechende Betrachtung der starken Jahrgänge 1970 bis 1984 genauer untersucht.

3.2.1 Das Prinzip der „Kassettenkinder“

Der Versuch, das Verhalten der erwachsenen *Drei ???*-Hörerschaft durch die Medienbiographie und den historischen Kontext zu begründen und das Phänomen somit als historisch gewachsenes Konstrukt zu beschreiben, ist bei weitem nicht neu. Einen entsprechenden Ansatz verfolgt auch Annette Bastian in ihrem Buch „Das Erbe der Kassettenkinder“ (Bastian 2003). Aus teilweise autobiographischer Sicht schildert Bastian in diesem Buch den medienbiographischen Lebenslauf einer Kinder-Generation, die mit Hörspielen und dem Medium Kasette aufwuchs und darum als „Kassettenkinder“ bezeichnet wird.

²⁶ Die Autorin bezieht sich dabei auf die Tabellen zur „Privaten Nutzung von Informations- und Kommunikationstechnologien (ITK)“ für das Jahr 2009. Demnach sind 75 % der männlichen Internetnutzer täglich im Netz. Bei den Frauen liegt der Anteil nur bei 65 %. (vgl. Statistisches Bundesamt, <http://www.destatis.de/jetspeed/portal/cms/Sites/destatis/Internet/DE/Navigation/Statistiken/Informationsgesellschaft/PrivateHaushalte/Tabellen.psml>).

Im Schlussteil ihres Buches unternimmt Annette Bastian den Versuch, sich „dem Kassettenkinder-Phänomen einmal von der wissenschaftlichen Seite zu nähern“ (Bastian 2003, 136). Eingebettet in eine internationale Marktanalyse beschreibt sie dabei zunächst die Besonderheiten der deutschen Hörspiellandschaft in den 80er Jahren. So wurde damals durch neue Produktions- und Vermarktungsstrategien ein „optimaler Nährboden für eine Hörspielkultur“ geschaffen (vgl. Bastian 2003, 139). Ohne vergleichbare mediale „Konkurrenzmedien“ etablierten sich die erfolgreichen Kinderhörspielserien auf dem Markt und entwickelten sich schließlich „zu einem fest verankerten Kulturgut“ (vgl. Bastian 2003, 140ff).

Dass es sich bei den erwachsenen *Drei ???*-Hörerinnen und -Hörern um ein historisch begründetes Phänomen handelt, wird von Annette Bastian also in erster Linie durch den produktionsästhetischen Kontext der 80er Jahre begründet:

„In den 70er Jahren erblickte die Generation der Kassettenkinder das Licht der Welt. Diese Kinder wurden schon in eine Welt voller Plattenspieler und Hörspiele hineingeboren. Aber mit den 80er Jahren brach der Kassettenrekorder als Medium der Zukunft in unsere kleine Welt, und mit ihm kam der Siegeszug der Jugendkrimiserien“ (Bastian 2003, 143).

Darüber hinaus werden aber auch funktionale Gründe von Bastian für den erwachsenen Hörspielkonsum benannt. Mit dem Kassettenhören sind demnach bestimmte Erwartungshaltungen verbunden, die im Laufe der Jahre kultiviert wurden. So etablierten sich spezielle Rezeptionsweisen, die sich heute im Rahmen des erwachsenen Medienalltag wieder finden bzw. diesbezüglich reizvoll erscheinen. Eine der Hauptfunktionen des Hörspielhörens ist nach Annette Bastian der Effekt des „Immer-wieder-neu-erlebens“. Die Rezeption der 80er-Jahre-Hörspielserien entspricht diesbezüglich unserem „vielleicht angeborenen Wiederholungstrieb“ (vgl. Bastian 2003, 147):

„Wiederholungen, Rituale, Bräuche, das alles vermittelt ein Gefühl der Geborgenheit und Sicherheit. Zu wissen, was gleich passieren wird, führt zu

mehr Gelassenheit als ein Zustand der ständigen ungewissen Erwartung“ (Bastian 2003, 147).

So sind mit den Hörspielserien der Kindheit zahlreiche emotionale Erinnerungen und Erfahrungen verbunden. Auch Jahre später können diese Erinnerungen wieder zum Leben erweckt werden, wodurch sich das einst erlebte „Gefühl der Geborgenheit“ erneut erleben lässt (vgl. Bastian 2003, 147).

Durch dieses Zusammenspiel von historischen Produktionsbedingungen, funktionalen Erwartungshaltungen und emotionalen Erinnerungen begründet Bastian schließlich den selbst gewählten Begriff „Kassettenkinder“ und unternimmt damit den Versuch, die erwachsene *Drei ???*-Hörerschaft als historisch begründetes Phänomen zu definieren.

3.2.2 Das gemeinsame Erleben medialer Entwicklungen

Das Phänomen der erwachsenen *Drei ???*-Hörerschaft steht bei Bastian in einem engen Zusammenhang mit dem medialen Format Kassette. Auch im Rahmen dieser Arbeit wurde bereits auf die Bedeutung der produktionsästhetischen Entwicklungen in den 70er und 80er Jahren hingewiesen (vgl. Kapitel 2.1.1).

Hält man sich diesbezüglich vor Augen, dass sich die erwachsene Hörerschaft in erster Linie aus den Jahrgängen 1970 bis 1984 zusammensetzt und der Erstkontakt zu den *Drei ???*-Hörspielen durchschnittlich im Alter zwischen 7 und 10 Jahren zustande kam, so erhält der Begriff „Kassettenkinder“ hier tatsächlich seine wissenschaftliche Bestätigung. Schließlich wuchsen die Vertreter dieser Jahrgänge in einer Zeit auf, in der es kaum andere adäquate und ansprechende Kindermedien gab²⁷. Die Kassetten mit den qualitativ hochwertigen Hörspielserien der 80er Jahre waren demnach etwas ganz besonderes und eigenes.

²⁷ Mit „adäquat“ bezieht sich die Autorin auf das Kriterium der ständigen Verfügbarkeit der Hörspiele. So gab es in den 70er und 80er Jahren zwar regelmäßige Sendeformate für Kinder im Radio und auch das Fernsehen bot bereits Programmelemente für die jüngeren Zuschauer an, dennoch waren Kindersendungen damals nicht an jedem Tag und zu jeder Zeit verfügbar. Dies änderte sich erst im Laufe der 90er Jahre mit speziellen Kindersendern wie *Nickelodeon* (1995) und *KI.KA* (seit 1997).

Durch die Rezeption von Hörspielkassetten wurde diesen Kindern zum ersten Mal ein Gefühl von Selbstständigkeit bezüglich der Nutzung von elektronischen Medien vermittelt.

Dieser Umstand unterscheidet die zwischen 1970 und 1984 Geborenen deutlich von den noch älteren und auch von den nachfolgenden Jahrgängen. So wuchsen die zwischen 1955 bis 1969 geborenen Kinder noch überwiegend mit Einzelhörspielen im Schallplatten-Format auf und waren somit von dem elterlichen Plattenspieler abhängig. Sie erlebten das Gefühl der medialen Selbstständigkeit erst zu einem sehr viel späteren Zeitpunkt ihres Lebens. Die Vertreter der Jahrgänge 1985 bis 1999 besaßen hingegen im Alter von 8 Jahren, dem durchschnittlichen Einstiegsalter bezüglich der *Drei ???*-Hörspiele, bereits die „neuen“ CD-Abspielgeräte. Sie waren somit nicht mehr nur an das mediale Format Kasseette gebunden. Diese Jahrgangsvetreter wuchsen zudem in einer Zeit auf, in der der Markt für Kindermedien bereits deutlich an Umfang zugenommen hatte. Gameboys, Videospiele und spezielle Fernsehsender für Kinder waren für viele der 1985- bis 1999-Geborenen verfügbar und wurden spätestens gegen Ende der 90er Jahre sogar als Selbstverständlichkeit angesehen.

Das bewusste Erleben der technischen Entwicklungen und der damit verbundenen kulturellen Neuerungen in den 70er und 80er Jahren kann als die größte Gemeinsamkeit der erwachsenen *Drei ???*-Hörerschaft bezeichnet werden und spielt bezüglich des hier behandelten Phänomens eine entscheidende Rolle.

3.3 Kinderkulturen im Medienalltag von Erwachsenen

Die Tatsache, dass Kinderhörspielserien nicht ausschließlich von Kindern gehört werden, ist zunächst einmal gar nicht so sonderbar. Schon immer wurden ausgewählte Kulturprodukte aus der Kindheit aufbewahrt und entsprechend konserviert.

Die meisten Utensilien bewahren wir aus sentimental Gründen auf. Omas Märchenbuch, der erste Teddy oder die erste Puppe erinnern uns an bestimmte Personen oder Situationen, die für uns und unsere Kindheit von großer Bedeutung waren. Unter den Erinnerungsstücken befinden sich jedoch häufig auch solche Gegenstände, die neben einem individuellen und persönlichen Wert auch als Symbol einer bestimmten historischen Spielkultur verstanden werden können.

„Jede Zeit hat ihre Kultspielzeuge“ heißt es in einem Spiegel-Artikel vom 22.12. 2007. Demnach standen die 60er Jahre im Zeichen des Hula-Hoops, in den 70ern boomten die hölzernen Klicker-Kugeln, die 80er Jahre wurden von JoJo's, Monchichis und Zauberwürfeln geprägt und in den 90er Jahren triumphierten schließlich Gameboys, Pokémons und Tamagotchis (vgl. Sager 2007).

Dieser Argumentation folgend, können die großen Kinderhörspielserien als Symbole der 80er-Jahre-Hörspielkultur bezeichnet werden. Somit lässt sich begründen, warum zahlreiche junge Erwachsene auch heute noch im Besitz ihrer alten Hörspielkassetten sind.

Allerdings lässt sich mit der Reliquien-These nicht erklären, warum die *Drei ???*-Hörspiele aus den Erinnerungskisten herausgenommen wurden und heute regelmäßig gehört und nachgekauft werden (vgl. Anhang, Kapitel 1.2, Diagramm 16 und 21).

Es gilt im Rahmen dieser Arbeit also unbedingt zu klären, warum einige der sogenannten Kassettenkinder die *Drei ???*-Hörspiele ihrer Kindheit auch heute noch nutzen und was sie dazu veranlasste, die Serie in den erwachsenen Medienalltag zu überführen und zu integrieren.

3.3.1 Identität und Medienbiographie

Medien sind ein integraler Bestandteil unserer Sozialisation und spielen bereits in jungen Jahren eine entscheidende Rolle, wenn es um die Konstitution von Persönlichkeit und Identität geht.

Medienpädagogen und Medienwirkungsforscher gehen unlängst davon aus, dass „neben den traditionellen Sozialisationsagenten Familie, Schule und Bezugsgruppen, auch die Massenmedien den Kindern und Jugendlichen sozial relevante Verhaltensweisen, Normen und Werte vermitteln. Massenmediale Wirkung schlägt sich also nieder als Lernprozeß, der der Orientierung in der sozialen Umwelt und der Einbindung in ein Gesellschaftssystem dient“ (Scherer 1988, 57).

Neben dieser integrativen Funktion, erfüllen Medien im Rahmen des kindlichen Medienalltags aber auch einen besonderen Bildungsaspekt, der als Medienkompetenz bezeichnet werden kann. Dieser Aspekt tritt vor allem bei solchen Medien hervor, die selbstständig genutzt und rezipiert werden können, die also einen selbstständigen und selbstverantwortlichen Umgang schulen. Dazu gehören auch die seriell produzierten Kinderhörspiel-Kassetten:

„Tonkassetten sind das erste Medium über das Kinder frei sowie in der Regel von den Eltern ungestört und unkontrolliert verfügen können. Kinderhörspiele eröffnen relative Freiräume, in die sie sich zurückziehen und träumen können.[...] Sie vertreiben schlechte Stimmungen, Traurigkeit oder verstärken gute Laune, Wohlbefinden“ (Heidtmann 1999, 254).

Bereits in jungen Jahren wird der Umgang mit Medien funktionalisiert und emotionalen Bedürfnissen untergeordnet. Bezüglich des Mediums Hörspiel lassen sich dabei folgende Funktionen hervorheben:

„Kinderhörspiele werden zudem intensiver als die meisten anderen Kindheitsmedien genutzt, Kinder hören die gleiche Kassette oft mehrmals hintereinander, erfahren ein Gefühl der Sicherheit durch die Bestätigung von Erwartungen“ (Heidtmann 1999, 254).

Der funktionalisierte Gebrauch hinsichtlich einer emotionalen Bedürfnisbefriedigung lässt sich auch im Rahmen der quantitativen Online-Umfrage bestätigen. So wurden die *Drei ???*-Hörspiele in der Kindheit am häufigsten in den Situationen „beim Spielen“, „zum Ausruhen“ und „beim Einschlafen“ gehört (vgl. Anhang, Kapitel 1.2, Diagramm 9). Die Geschichten der

Drei ???-Serie erhielten durch diese situationsbezogene Rezeption eine entsprechende Wertschätzung als begleitendes Freizeitmedium, als Entspannungs- oder Einschlafhilfe.

Allerdings sind die *Drei ???*-Hörspiele früher keinesfalls nur kompensatorisch genutzt worden. Die spannenden Geschichten wurden auch zum Anlass genommen, um sich kreativen mit den gelieferten Inhalten auseinanderzusetzen. Immerhin 33 % der Umfrageteilnehmer gaben an, in jungen Jahren ein eigenes Detektivteam gegründet zu haben. 18 % empfanden es damals als Spaß, den eigenen Alltag mit Rätseln oder Geheimnissen auszustatten und 15 % produzierten eigene Hörspiele nach dem Vorbild der *Drei ???*-Geschichten (vgl. Anhang, Kapitel 1.2, Diagramm 10).

Solche Aktivitäten zeugen von einem hohen Grad an inhaltlicher Reflexion. Sie bestätigen somit die besondere ästhetische und anregende Qualität der *Drei ???*-Hörspielserie.

Je mehr Möglichkeiten und Anreize ein Medium bzw. ein mediales Format bietet, desto umfangreicher und unterschiedlicher kann dieses Medium oder mediale Format schließlich auch genutzt und eingesetzt werden. Die *Drei ???*-Hörspiele offerieren in dieser Hinsicht eine selbstständig Handhabung und schaffen Möglichkeiten zur emotionalen Bedürfnisbefriedigung, zur inhaltlichen Auseinandersetzung und kreativen Aneignung. Die Breite dieses Angebotes ist von großer Bedeutung, wenn es darum geht, den hohen Stellenwert der Hörspielserie im Rahmen des Kindermedien-Alltags zu begründen. So waren die *Drei ???* und andere Hörspielserien für die Kinder in den 80er Jahren ein Medium, welches

„ihre Bedürfnisse nach spannender Unterhaltung effektvoller und aufwendiger befriedigte, als die sonstigen, damals für sie disponiblen Medien. Hörspiele ließen sich sowohl zur Abgrenzung von der Erwachsenenwelt nutzen [...] wie auch zum Rückzug in eigene Phantasiewelten“ (Heidtmann 2002, 116).

Die Beschäftigung mit Hörspielserien stellte demnach für die Kinder in dieser Zeit ein besonders intensiv erlebtes Medienereignis dar. Als qualitativ herausragende Hörspielserie (vgl. Kapitel 2) konnten die *Drei ???*-Hörspiele bei dieser Hörerschaft somit einen besonders prägenden Eindruck hinterlassen.

3.3.2 Medienbiographische Kontinuität und Diskontinuität

Die erwachsene *Drei ???*-Hörerschaft teilt sich hinsichtlich ihres medialen Lebenslaufes in zwei unterschiedliche Gruppen. Die Vertreter der ersten Gruppe, zu denen sich auch die Autorin zählt, hören die *Drei ???*-Hörspiele seit der Kindheit ohne große Pause. Die Kontinuität des Hörspielkonsums lässt sich zum einen durch die besonders zeitlose inhaltliche Qualität der *Drei ???*-Serie begründen (vgl. Kapitel 2.3), zum anderen aber auch durch die soeben benannte Erlebnisqualität, die mit den Hörspielen assoziiert wurde und wird. Für diese Gruppe stehen demnach von Beginn an besondere funktionale und inhaltliche Qualitäten im Vordergrund der Rezeption.

In der zweiten Gruppe sind diejenigen Hörerinnen und Hörer vertreten, die sich irgendwann zwischen Kindheit, Pubertät und Erwachsensein von den Hörspielen ihrer Kindheit distanzieren und erst später wieder zu ihnen finden. Solche Diskontinuitäten sind scheinbar eher die Regel, denn den Vertretern dieser zweiten Gruppe wird nachgesagt, sie hätten einen „klassischen *Drei ???*-Lebenslauf“ erlebt.

Corinna Wodrich, die Produktmanagerin der *Drei ???*-Serie, gehört zu diesen Vertretern und berichtet in einem Interview von den wichtigsten Stationen ihrer *Drei ???*-Biographie:

„Ich habe glaube ich den ganz klassischen *Drei ???*- Fan-Lebenslauf mitgemacht. Ich habe es früher gehört als Kind oder als Anfang Jugendlicher, dann irgendwann meine Kassetten verschenkt an meinen Bruder, der sie dann auf dem Flohmarkt vertickt hat. Und dann, als ich dann bei *EURPOA* wieder angefangen habe, [...] habe ich dann entdeckt: ‚wow, es gibt immer noch *Drei ???*‘, und bin dann wieder eingestiegen, mit viel

Begeisterung“ (Corinna Wodrich im Interview auf der DVD: „*Die drei ??? LIVE. Master Of Chess*“ 2008).

Ähnliches berichtet auch Annette Bastian in ihrem Buch „Das Erbe der Kassettenkinder“ (Bastian 2003). Aus autobiographischer Sicht berichtet sie von der verhängnisvollen Adoleszenz-Phase, in der man sich unüberlegt von den einst geschätzten Hörspielkassetten trennte:

„Dann aber tauchte zum ersten Mal das Gefühl auf, dass es ‚irgendwie uncool‘ sein könnte, in diesem Alter noch Jugendhörspielserien zu lauschen. [...] Meine schönen Hörspielkassetten! Zu Spottpreisen habe ich sie abgegeben, weil Ende der 80er Jahre anscheinend alle ihre Hörspielsammlungen auflösten und es ein enormes Überangebot auf den Flohmärkten gab“ (Bastian 2003, 10f).

Die Distanzierung von den Kindermedien und das Auflösen der Hörspielsammlung können aus heutiger Sicht als letztes verbindendes Ereignis der sogenannten Kassettenkinder bezeichnet werden. Denn mit dem Verkauf der *Drei ???*-Hörspiele wurde die Phase der Kindheit offiziell abgeschlossen und für einige der einstigen Hörerinnen und Hörer hatte sich das Thema Kinderhörspielkassette damit für immer erledigt.

3.3.3 Die Macht der Erinnerungen

Was aber führte nun einige Jahre später dazu, dass sich ein beachtlicher Teil der einstigen *Drei ???*-Hörerschaft wieder den geliebten Kindermedien zuwendete? War es reiner Zufall oder spielten hier konkrete Faktoren eine Rolle?

Eine mögliche Erklärung lässt sich aus den kulturanthropologischen Überlegungen von Aleida Assmann²⁸ ableiten. Die Literatur- und Kulturwissenschaftlerin erforscht seit über 10 Jahren die Strukturen und Prozesse

²⁸ Aleida Assmann (*1947 in Gadderbaum, Stadtbezirk von Bielefeld) studierte Anglistik und Ägyptologie und forscht seit etwa 10 Jahren im Bereich der Kulturanthropologie. Thematische Schwerpunkte finden sich in den Bereichen kulturelles Gedächtnis, Erinnerung und Vergessen (vgl. Assmann 1999; 2007).

des kulturellen Erinnerns und erklärt damit unter anderem auch die individuellen, kollektiven oder gesellschaftlichen Affinitäten zu bestimmten kulturellen Produkten.

Nach Assmann besitzt jeder Mensch als Ort des Gedächtnisses ein Archiv, in dem „Dokumente aus der Vergangenheit aufbewahrt werden, [...] wo Vergangenheit konstituiert, produziert wird“ (Assmann 1999, 21). Dieses Archiv wird in erster Linie durch zwei unterschiedliche mechanische Prozess bestimmt, durch „das Verfahren des Speicherns“ und durch „den Prozess des Erinnerns“ (vgl. Assmann 1999, 29). Hinsichtlich des zweiten Aspektes, muss dabei folgendes beachtet werden:

„Das Erinnern verfährt grundsätzlich rekonstruktiv; es geht stets von der Gegenwart aus, und damit kommt es unweigerlich zu einer Verschiebung, Verformung, Entstellung, Umwertung, Erneuerung des Erinnerten zum Zeitpunkt seiner Rückrufung“ (Assmann 1999, 29).

Damit der Prozess des Erinnerns überhaupt zustande kommt, sind weiterhin drei Impulse von Belang: Neugier, Identitätsvergewisserung und ethischer Pflicht (vgl. im Folgenden: Assmann 2007, 25f).

Unter Neugier wird in erster Linie ein „Interesse an Geschichtlichem“ verstanden. Dieser Impuls veranlasst uns dazu nach entsprechenden Angeboten zu suchen, welche uns „Zeitreisen in die Vergangenheit“ ermöglichen. Diese Angebote finden wir häufig in Form von historischen Büchern, Museen oder Denkmälern.

Während der Impuls der Neugier also eher gesellschafts-geschichtlich geprägt ist, bezieht sich der Impuls der Identitätsvergewisserung vornehmlich auf die individuelle, eigene Geschichte. Demnach stellen wir Bezüge zu unserer Vergangenheit her, um uns an unser „Gewordensein“ zu erinnern und damit „Erklärung und Bewusstsein“ für uns selbst zu entwickeln. Erinnern als ethische Pflicht bedeutet schließlich der „Entsorgung von Scham und Schuld“ entgegen zu wirken und bestimmte Episoden der Vergangenheit anzuerkennen. Dieser Impuls bezieht sich wie die Neugier also eher auf gesamtgesellschaftliche Entwicklungen.

Nach Ansicht der Autorin dieser Arbeit stellt der Impuls der Identitätsvergewisserung einen wichtigen Aspekt für die Erklärung des Wiedereinstiegs in die *Drei ???*-Rezeption dar. Schließlich wird auch von Seiten der Medienpädagogik immer wieder auf die enge Verbindung zwischen Identitätssuche und Mediennutzung hingewiesen. In einem erwachsenen Alltag, der durch „versachlichte Strukturen, durch eine gewisse Kälte“ gekennzeichnet ist, werden Medien demnach mehr und mehr dazu benutzt, um „emotionale Wärme und ein Gefühl der Nähe“ zu erfahren (vgl. Bausinger 1988, 38). Mit der Rezeption bestimmter Medien kann also ein Gefühl der persönlichen Sicherheit verbunden werden, welches dem identitätsbildenden Begriff der „Heimat“ nahe kommt:

„Wenn Heimat verstanden wird als Gefühl der Übereinstimmung mit der engsten Umgebung, als Raum gesicherten Vertrauens und der Fraglosigkeit, dann wird man sagen müssen, dass sie heute durchaus auch über die Medien vermittelt wird“ (Bausinger 1988, 36).

Folgt man den Überlegungen von Aleida Assmann und berücksichtigt man die Erkenntnisse der Medienpädagogik, so lässt sich der Wiedereinstieg in die *Drei ???*-Rezeption als Ergebnis eines kulturellen Speicherungs- und Erinnerungsprozesses darstellen, welcher durch die Suche nach Wurzeln und emotionalen Sicherheiten in Gang gesetzt wurde.

Diese Schlussfolgerung soll abschließend durch ein Zitat von Annette Bastian bekräftigt werden. Bastian benennt darin die emotionalen Aspekte, die dazu führen, dass sich Erwachsene später noch einmal mit den Hörspielserien ihrer Kindheit beschäftigen:

„Erstaunlich ist, dass sich das Gefühl der heilen Welt, dass die Hörspiele in der Kindheit transportiert haben, konservieren lässt. Spielt man die Kassetten seiner Kindheit viele Jahre später noch einmal ab, kommt nicht nur die Erinnerung an die Stimmen, die Dialoge, die Geräusche und die Musik zurück, sondern auch dieses Gefühl der Geborgenheit stellt sich wieder ein“ (Bastian 2003, 147).

3.4 Die erwachsene *Drei* ???-Hörerschaft aus soziologischer Sicht

Bisher wurde dargestellt, welche Wirkung von Kulturprodukten ausgehen kann, wie Medien in der Kindheit mit emotionalen Werten besetzt werden, wie bzw. warum diese Werte im Erwachsenenalter erinnert werden und welche Folgen sich daraus für die Qualität einer späteren bzw. neuen rezeptiven Praxis ergeben können. Dadurch wurde der Wiedereinstieg in die *Drei* ???-Hörspielrezeption nachvollziehbar begründet und ein wichtiger Aspekt des Gesamtphänomens erklärt.

Vor dem Hintergrund dieser neu gewonnenen Erkenntnisse, soll nun der Versuch unternommen werden, die erwachsene *Drei* ???-Hörerschaft als Einheit im soziologischen bzw. soziokulturellen Sinne zu beschreiben und somit für die folgenden Untersuchungen über eine greifbare Definition verfügen zu können.

Die Autorin möchte diesbezüglich auf zwei Theorien zu sprechen kommen, die in der Literatur immer wieder benannt werden. Dabei handelt es sich zum einen um den Versuch, die erwachsene *Drei* ???-Hörspielhörerschaft als Nostalgiker zu definieren, zum anderen um den Ansatz der Generationenbildung²⁹.

3.4.1 Nostalgische Verklärung als gemeinsames Merkmal

Blickt man auf die bestehende Literatur so fällt auf, dass Autoren wie Journalisten immer wieder den Begriff „Nostalgie“ verwenden, um das Verhalten der erwachsenen *Drei* ???-Hörerschaft zu begründen. Die starken medienhistorischen Bezüge verleiten offenbar dazu, dieses Phänomen auch entsprechend historisch bzw. rückblickend zu erklären.

²⁹ Die Begriffe „Nostalgie“ und „Generation“ werden in den Texten über die erwachsene *Drei* ???-Hörerschaft immer wieder benutzt, um das Verhältnis zwischen der erwachsenen Hörerschaft und der Kinderhörspielserie zu begründen. Der Begriff „Nostalgie“ findet sich sowohl in den Aufsätzen des Kindermedienforschers Horst Heidtmann (vgl. Heidtmann 2002, 117), als auch in zahlreichen Zeitungsartikeln (vgl. Theurer 2009). Der Begriff „Generation“ wird bei Annette Bastian verwendet (Bastian 2003, 144) und findet sich ebenfalls auch in Zeitungsartikeln wieder (vgl. Güttel 2003; Hoffmann 2001).

Es stellt sich nun die Frage, ob der erwachsenen Hörerschaft tatsächlich ein so großer Hang zum Nostalgisieren bescheinigt werden kann, dass sich dementsprechend eine mögliche einheitliche Definition vornehmen ließe.

Im deutschen Duden wird Nostalgie als „von unbestimmter Sehnsucht erfüllte Gestimmtheit, die sich in der Rückwendung zu früheren, in der Erinnerung sich verklärenden Zeiten, Erlebnissen, Erscheinungen in Kunst, Mode u. a. äußert“, definiert.

Berücksichtigt man die Erkenntnisse aus den vorherigen Kapitel, so kann mit Hilfe dieser Erklärung festgestellt werden, dass der Wiedereinstieg in die Rezeption der *Drei ???*-Hörspiele tatsächlich auf nostalgische Empfindungen zurückgeführt werden kann. In dieser konkreten Situation, in der sich die *Drei ???*-Hörerin oder der *Drei ???*-Hörer nach einer längeren Pause plötzlich wieder mit den Hörspielen seiner Kindheit konfrontiert sieht, trifft die Zuschreibung „Nostalgiker“ zumindest für den Moment zu. Allerdings muss beachtet werden, dass die darauf folgenden Entwicklungen nur noch wenig mit nostalgischer Verklärung zu tun haben.

Im Laufe der letzten Jahre haben sich im Zuge des gewachsenen *Drei ???*-Serienkosmos neue Formen der Beschäftigung und Auseinandersetzung mit den *Drei ???*-Hörspielen herausgebildet (vgl. Kapitel 2.1.4). Die einstigen Aktivitäten wie das Detektivspiel oder die Verklärung des Alltags mit Rätseln und Geheimnissen, werden heute nicht mehr praktiziert. Wer sich als Erwachsener mit der *Drei ???*-Serie beschäftigen möchte, greift mittlerweile auf die Live-Hörspiel-Veranstaltungen zurück oder registriert sich auf einer der entsprechenden Online-Plattformen für den interaktiven Austausch mit anderen, gleichgesinnten Hörerinnen und Hörern. Steigende Besucherzahlen zeigen, dass solche Angebote von den erwachsenen Rezipienten angenommen werden und sich die *Drei ???*-Nutzerkultur in Richtung einer erwachsenen Veranstaltungs- und Kommunikationskultur weiterentwickelt hat.

Während der Wiedereinstieg in die *Drei ???*-Rezeption also durchaus mit dem Begriff Nostalgie erklärt werden kann, lassen sich die soeben genannten

Entwicklungen nicht mehr rückblickend oder historisch begründen. Vielmehr müssen diese Aktivitäten und Kommunikationsmuster als Ausdruck einer erwachsenen Medienaneignungs-Kultur verstanden werden.

Sicherlich befinden sich unter den erwachsenen *Drei ???*-Hörerinnen und -Hörern auch heute noch einige Nostalgiker, die kaum Interesse an weiteren Aktivitäten zeigen und die ihre *Drei ???*-Hörspiele tatsächlich aus rein sentimentalischen Gründen aufbewahren und hören. Nimmt man jedoch die gesamte erwachsene Hörschaft in den Blick, so reicht der Begriff Nostalgie bei weitem nicht aus, um das Verhalten dieser Hörschaft zu erklären.

3.4.2 Das Problem mit den Generationen

Um die erwachsene *Drei ???*-Hörschaft als bestimmte Gruppe oder sogar als Einheit definieren zu können, scheint der Begriff „Generation“ ein möglicher Anhaltspunkt zu sein.

Der Begriff Generation erhält seine Berechtigung in erster Linie im Rahmen der Sozialwissenschaften. Hier findet er Verwendung als qualitativer Zeitbegriff, mit dem sich Individuen innerhalb eines bestimmten gesellschaftlichen Kontexts zusammenfassend beschreiben und definieren lassen.

Zu den bekanntesten Theoretikern auf dem Gebiet der Generationenforschung zählt der Soziologe Karl Mannheim³⁰. Er beschäftigte sich im Rahmen seiner umfassenden Wissenssoziologie intensiv mit dem Phänomen der Generation und etablierte diesbezüglich drei unterscheidbare Begrifflichkeiten: Generationslagerung, Generationszusammenhang und Generationseinheit.

³⁰ Karl Mannheim (1893-1947) war ein ukrainischer Soziologe und Philosoph, der u. a. auch in Deutschland studiert, gelebt und gelehrt hat. 1928 schrieb er im Rahmen seiner Arbeiten zur Wissenssoziologie einen Aufsatz mit dem Titel „Das Problem der Generationen“. Die Autorin bezieht sich im Folgenden auf diesen Aufsatz, der dem Buch „Karl Mannheim. Schriften zur Wirtschafts- und Kultursoziologie“ entnommen wurde (Vgl. Mannheim in: Amalia Barboza/ Klaus Lichtblau 2009, 121-166).

Die Generationslagerung stellt dabei die erste Stufe des Generationsphänomens dar und beschreibt zunächst nicht mehr als eine „historisch-soziale Einheit“:

„Man muß im selben historisch-sozialen Raume – in derselben historischen Lebensgemeinschaft – zur selben Zeit geboren worden sein, um ihr zurechenbar zu sein [...]“ (Mannheim in: Barboza/ Lichtblau 2009, 147).

Von einem Generationszusammenhang kann weiterhin gesprochen werden, wenn im Rahmen einer solchen „historisch-sozialen Einheit“ konkrete Verbindungen zwischen den Individuen diagnostiziert werden können:

„Diese Verbundenheit könnte man kurzweg eine *Partizipation an den gemeinsamen Schicksalen* dieser historisch-sozialen Einheit bezeichnen“ (Mannheim in: Barboza/ Lichtblau 2009, 147).

Die Generationseinheit definiert schließlich die einzelnen Gruppen im Rahmen eines solchen Generationszusammenhangs, die sich zwar alle mit „derselben historisch-aktuellen Problematik“ auseinandersetzen müssen, die Erlebnisse jedoch „in jeweils verschiedener Weise“ verarbeiten (vgl. Mannheim in: Barboza/ Lichtblau 2009, 148). Generationseinheiten sind also dadurch charakterisiert,

„daß sie nicht nur eine lose Partizipation verschiedener Individuen am gemeinsam erlebten, aber verschieden sich gebenden Ereigniszusammenhang bedeuten, sondern daß sie ein einheitliches Reagieren, ein im verwandten Sinne geformtes Mitschwingen und Gestalten der gerade insofern verbundenen Individuen einer bestimmten Generationslagerung bedeuten“ (Barboza/ Lichtblau 2009, 150).

Spätestens hier wird deutlich, dass der Generationen-Begriff nach Mannheim vor allem ein politischer Begriff ist, mit dem sich in erster Linie soziale Bewegungen und geistige Strömungen als historische Momente der Gesellschaft ausdifferenzieren und beurteilen lassen. So verbindet Mannheim mit der Definition von Generationseinheiten auch eine bestimmte geistige Intention bzw. eine bestimmte politische Idealvorstellung (vgl. Mannheim in: Barboza/ Lichtblau 2009, 151).

So wurden in der zeitgenössischen soziologischen Generationenforschung neue Ansätze entwickelt, die sich grundsätzlich auf Karl Mannheim beziehen, die jedoch auch auf einzelne gesellschaftliche Teilbereiche bezogen werden können. Die Soziologen Marc Szydlík und Harald Künemund haben einen solchen Ansatz entwickelt und unterscheiden politische, ökonomische und kulturelle Generationen:

„Als *kulturelle Generationen* können Geburtskohorten gefasst werden, die sich durch besondere (Lebens-)Erfahrungen, Einstellungen und Stile hinsichtlich des Umgangs mit Kulturgütern und technischen Errungenschaften ergeben“ (Künemund/ Szydlík 2009, 11).

Bezogen auf die erwachsene *Drei ???*-Hörerschaft ließen sich die starken Geburtsjahrgänge im Rahmen einer historischen Betrachtung als eine solche kulturelle Generation begreifen. Das verbindende Erlebnis dieser Jahrgänge waren die technischen Neuerungen der 70er und 80er Jahre. Zumindest die in Westdeutschland geborenen Vertreter erlebten damals den Siegeszug der Kassettenrecorder und der seriell produzierten Kinderhörspielkassetten und lernten das Medium Hörspiel und das mediale Format Kassette somit in besonderer Weise zu schätzen. In Anlehnung an den von Annette Bastian gewählten Begriff „Kassettenkinder“ wäre aus dieser rein historischen Sicht die Definition einer „Generation Serien-Hörspielkassette“ also durchaus gerechtfertigt. Allerdings eignet sich der Generationenbegriff nicht, um die heutige *Drei ???*-Hörerschaft angemessen zu definieren. So gibt es unter den Vertretern der „Generation Serien-Hörspielkassette“ ohne Frage auch zahlreiche Männer und Frauen, die heute nicht mehr zu den Hörspielkassetten ihrer Kindheit greifen. Ebenso muss bedacht werden, dass selbst unter den noch aktiven Kinderhörspielhörerinnen und -Hörern das mediale Format Kassette heute zunehmend an Bedeutung verliert (vgl. Anhang, Kapitel 1.2, Diagramm 14).

Auch wenn die medialen Erfahrungen aus der Kindheit eine Verbindung zwischen den erwachsenen Hörerinnen und Hörern herstellt, so sind die „Einstellungen und Stile hinsichtlich des Umgangs mit Kulturgütern“ (Künemund/ Szydlík 2009, 11)

heute deutlich zu unterscheiden. Die Verwendung eines Generationen-Begriffs verliert damit an Sinnhaftigkeit.

3.4.3 Eine kulturelle Nutzergemeinschaft mit verwandter Medienbiographie

Es kann also festgestellt werden, dass sich die erwachsenen *Drei ???*-Hörerinnen und -Hörer weder als Nostalgiker noch als Generation angemessen definieren lassen. Bezüglich des zweiten Begriffs konnte zwar herausgestellt werden, dass sich die erwachsene Hörerschaft aus den Vertretern der „Generation Serien-Hörspielkassette“ zusammensetzt, ein eigener Generationsbegriff konnte jedoch nicht definiert werden, da dieser intensive soziologische Untersuchungen voraussetzt, die mit dem empirischen Material in dieser Arbeit nicht zu bewerkstelligen sind.

Darüber hinaus möchte die Autorin auch darauf hinweisen, dass es sich bei dem Begriff „Generation“ um eine umgangssprachliche Modeerscheinung des 21. Jahrhunderts handelt. In der Literatur und den Medien liest man heutzutage immer wieder von neuen Generationen, so beispielsweise von der Generation Golf, der Generation Ally, der Generation Doof oder der Generation Praktikum. Der Generationenbegriff wird durch diesen inflationären Gebrauch degradiert und es stellt sich zunehmend die Frage nach der wissenschaftlichen Wertigkeit und Relevanz einer solchen Definition.

Entsprechend der bisherigen Erkenntnisse schlägt die Autorin darum vor, die erwachsene *Drei ???*-Hörerschaft als „bestimmte kulturelle Nutzergemeinschaft mit verwandter Medienbiographie“ zu definieren. Ihrer Ansicht nach wird dadurch die historische Dimension des Phänomens angemessen berücksichtigt und dennoch der Bezug zu heutigen Rezeptions- und Verhaltensweisen ermöglicht.

Durch welche speziellen Praktiken sich diese Nutzergemeinschaft auszeichnet, welche Medien wie oft genutzt werden und welche Aktivitäten im Zentrum der heutigen erwachsenen *Drei ???*-Nutzerkultur stehen, soll im nächsten Kapitel ausführlich untersucht und beschrieben werden.

4. Das Rezeptionsverhalten der erwachsenen *Drei ???*-Hörerschaft

Durch die bisherigen Untersuchungen konnten zahlreiche Aspekte des Phänomens der erwachsenen *Drei ???*-Hörerschaft benannt und beschrieben werden. So wurde in einem ersten Schritt der Erfolg der Serie in den 80er Jahren erklärt und die Hörspiele auf mögliche qualitative Angebote für Erwachsene hin untersucht. In einem weiteren Schritt konnte herausgestellt werden, welche Gründe dazu führten, dass die Hörspiele auch heute noch von Erwachsenen gehört werden. Ebenso konnte die erwachsene Hörerschaft durch quantitative Fakten beschrieben und schließlich als kulturelle Nutzergemeinschaft mit verwandter Medienbiographie definiert werden. Damit wurden die notwendigen Grundvoraussetzungen für die Entstehung der erwachsenen Hörerschaft beschrieben und das Phänomen aus einer historischen Sicht erklärbar gemacht. Offen bleibt hingegen die Frage nach dem heutigen Nutzerverhalten.

In zahlreichen Erfahrungsberichten und Büchern liest man immer wieder von speziellen Verhaltensweisen bezüglich der *Drei ???*-Hörspielserie (vgl. Bastian 2003, 151ff; Akstinat 2008, 57f). So werden die Hörspiele heute oftmals täglich gehört und kontinuierlich nachgekauft. Die Ergebnisse der Online-Untersuchung lassen zudem vermuten, dass sich mittlerweile eine gewachsene *Drei ???*-Nutzerkultur etablieren konnte, die sich von früheren Gebrauchsweisen deutlich unterscheidet. Während das Verhalten in der Kindheit überwiegend durch die Beschäftigung mit den Hörspielen und Büchern gekennzeichnet war, gehören heute für zahlreiche Hörerinnen und Hörer die regelmäßige Nutzung von Internetportalen wie www.Rocky-Beach.com, der Besitz von Merchandising-Artikeln und der Besuch von großen Live-Hörspiel-Veranstaltungen wie selbstverständlich zu der Beschäftigung mit den *Drei ???*-Hörspielen dazu.

Um die Frage beantworten zu können, wie die Kinderhörspielserie zum integrativen Bestandteil des Medienalltags junger Erwachsener werden konnte, ist es darum notwendig dieses „erwachsene“ Nutzerverhalten zu untersuchen, zu beschreiben und zu bewerten.

4.1 Die quantitative Rezeptionsforschung

Um einen ersten Eindruck von den Nutzungsgewohnheiten der erwachsenen Hörerschaft zu bekommen, wird noch einmal Bezug auf die Ergebnisse der Online-Umfrage genommen. Den Diagrammen und Tabellen³¹ kann entnommen werden, dass die Mehrzahl der *Drei ???*-Hörerinnen und -Hörer (71 %) mindestens 130 der insgesamt 134 Hörspielfolgen besitzen und der Hörspielbestand häufig keine Lücken aufweist (66 %). Grundsätzlich überwiegt auch heute noch das mediale Format Kassette mit 47 %, bei neueren Folgen werden allerdings zunehmend CDs präferiert (53 %). Die Folgen werden mittlerweile nicht mehr im Kaufhaus erstanden, sondern zunehmend über das Internet (39 %) bestellt oder von dort heruntergeladen. Von den Befragten gaben zudem 64 % an, neue Folgen „sofort“ nach ihrem Erscheinen zu kaufen bzw. zu bestellen oder herunterzuladen. Die Informationen zu den Erscheinungsterminen werden überwiegend in Fanforen (78 %) gesucht. Auch wenn es darum geht, sich über neue Entwicklungen, Produkte oder Veranstaltungen rund um die *Drei ???* zu informieren, sind Onlineforen wie www.Rocky-Beach.com die erste Adresse (78 %).

Neben den Fragen zur Folgenbeschaffung und zur Informationssuche liefern aber auch die Fragen zur Rezeptionshäufigkeit und Rezeptionssituation aufschlussreiche Ergebnisse. Dabei zeigt sich, dass die Hörspiele vorwiegend zum Einschlafen (52 %) und Entspannen (20 %) gehört werden. 17 % der Befragten hören die Hörspiele täglich, 27 % fast täglich und immerhin 22 % wöchentlich. Es kann demnach bestätigt werden, dass die Mehrzahl der Hörerschaft, in der Summe 66 %, die Hörspielserie mit einer gewissen Regelmäßigkeit nutzt. Die einzelnen Folgen werden häufig mehrmals gehört. 72 % der Befragten gaben an, einzelne Hörspielfolgen bereits unzählige Male gehört zu haben. Wie früher, so werden die *Drei ???*-Geschichten auch heute noch vorrangig als Hörspiele rezipiert (68 %). Interessant ist jedoch, dass der Anteil derer, die zunächst die Bücher lesen und

³¹ Die folgende Ausführung bezieht sich in erster Linie auf die Diagramme 12 bis 25, die sich im Anhang dieser Arbeit befinden (vgl. Anhang, Kapitel 1.2).

erst im Anschluss das Hörspiel hören, merklich von 5 % auf mittlerweile 18 % gestiegen ist.

In der Online-Umfrage wurde auch nach den Aktivitäten und Produkten gefragt, die neben den Hörspielen zur individuellen *Drei ???*-Nutzerkultur gezählt werden. 40 % der Befragten gaben diesbezüglich an, ein Interesse an den *Drei ???*-Büchern zu haben. 23 % besitzen außerhalb der Hörspielserie und Buchreihe noch andere *Drei ???*-Produkte oder Merchandising-Artikel. Etwa jeder Dritte *Drei ???*-Hörspielhörer (31 %) ist heute Mitglied in einer *Drei ???*-bezogenen Online-Community wobei sich lediglich 8 % als Aktivmitglieder bezeichnen. Sehr große Zustimmung finden auch die Veranstaltungen rund um die *Drei ???*-Medien. 45 % der Befragten gaben an, schon einmal ein entsprechendes Event besucht zu haben. Zu den besonders häufig genannten Veranstaltungen gehören dabei das Vollplayback-Theater (26 %), sowie die Live-Hörspiel-Touren „Master Of Chess“ 2002/2003 (31 %) und „Der seltsame Wecker 2009“ (40 %). Nur 21 % der Befragten gaben an, sich allein auf das Hören der Hörspiele zu beschränken und keine weiteren Produkte, Aktivitäten oder Veranstaltungen mit den *Drei ???* in Verbindung bringen zu können oder zu wollen.

Aus den quantitativen Zahlen der Online-Untersuchung lassen sich nun einige Vermutungen ableiten. So ist bezüglich des medialen Formates ein Wechsel von MC auf CD festzustellen, der sich unter anderem mit der Verfügbarkeit entsprechender Abspielgeräte begründen lässt. Der Wandel des Beschaffungsmarktes kann die quantitative Zunahme von Online-Shopping-Angeboten zurückgeführt werden. Die Verknüpfung des individuellen Hörspielkonsums mit weiteren Produkten, Aktivitäten und Veranstaltungen zeugt weiterhin von einer gewachsenen *Drei ???*-Nutzerkultur, die auf den deutlich gewachsenen *Drei ???*-Serienkosmos zurückzuführen ist (vgl. Kapitel 2.1.4).

Die Online-Umfrage liefert zahlreiche Fakten, die vor allem im Hinblick auf die Angaben zur Rezeptionshäufigkeit oder zu präferierten Rezeptionssituationen wissenschaftliche Relevanz besitzen. Die soeben aufgestellten Vermutungen zur Qualität der Rezeptionspraxis lassen sich jedoch nicht ohne weitere

Untersuchungen in verifizierte Thesen verwandeln. Die quantitative Datenerhebung stößt bei diesen Themen an ihre Grenzen.

4.2 Die qualitative Rezeptionsforschung

Um das Rezeptionsverhalten der erwachsenen *Drei* ???-Hörerschaft nicht nur quantitativ, sondern vor allem auch qualitativ beschreibbar zu machen, wurde im Rahmen dieser Arbeit eine weitere empirische Forschung unternommen. Als Methode wurde das narrative Interview ausgewählt, da dieses bei der „Erschließung eines bislang wenig erforschten Wirklichkeitsbereichs“ bestmögliche Ergebnisse liefern kann (Flick/ Kardorff/ Steinke 2005, 25).

Qualitative Methoden sind in der Wissenschaft immer noch umstritten, da ihre Auswertung stark von der subjektiven Wahrnehmung des Forschers beeinflusst wird. Dennoch können durch narrative Interviews zahlreiche Zusammenhänge aufgedeckt und bestätigt werden, die im Rahmen standardisierter, quantitativer Methoden lediglich als Vermutungen bestand haben.

Uwe Flick, Ernst von Kardorff und Ines Steinke sehen die Vorzüge der qualitativen Forschung in ihrer starken Anwendungsorientierung begründet, die sich vor allem in den Geisteswissenschaften verdient macht. So nutzt die qualitative Forschung:

„das Fremde oder von der Norm Abweichende und das Unerwartete als Erkenntnisquelle und Spiegel, der in seiner Reflexion das Unbekannte im Bekannten und Bekanntes im Unbekannten als Differenz wahrnehmbar macht und damit erweiterte Möglichkeiten von (Selbst-)Erkenntnis eröffnet“ (Flick, Kardorff, Steinke 2005, 14).

Die erwachsene *Drei* ???-Hörerschaft wurde zu Beginn dieser Arbeit als Phänomen bezeichnet, welches weder oberflächlich zu begreifen, noch einfach zu erklären ist. So ist auch bezüglich des Rezeptionsverhaltens davon auszugehen,

dass dieses nicht einheitlich beschreiben werden kann und sich durch unterschiedliche Intensitäten und Praktiken auszeichnet. Die Wahl einer qualitativen Untersuchung ist somit begründet und aus wissenschaftlicher Sicht berechtigt.

4.2.1 Das narrative Interview als qualitative Methode

Um dem wissenschaftlichen Anspruch der vorliegenden Arbeit gerecht zu werden, wurde aus dem umfangreichen Repertoire der qualitativen Forschungsinstrumente das narrative Interview als Methode ausgewählt. Der Ansatz ist bestens geeignet, um Fragen zum persönlichen und individuellen Rezeptionsverhalten zu klären, da die offene Gesprächssituation genügend Raum für persönliche Anmerkungen und Anliegen lässt. Durch den Einsatz eines Frageleitfadens kann darüber hinaus auch die wissenschaftliche Vergleichbarkeit gewährleistet werden.

Im Rahmen dieser Arbeit wurde ein Leitfaden konzipiert, der den einzelnen Interviewprobanden auf insgesamt fünf Aspekte seines Rezeptionsverhaltens ansprechen sollte. Es handelt sich dabei um die Punkte:

- a) Medienbiographische Entwicklung
- b) Die *Drei ???*-Hörspiele heute: Nutzerverhalten und Stellenwert
- c) Funktion und Ästhetik der Hörspielserie
- d) Positionierung, Selbsteinschätzung und Reflexion
- e) Realitätsbezug und Identifikation

Der Kontakt zu den Interview-Teilnehmern kam in erster Linie über die Online-Umfrage zustande. Bis auf einen Probanden, der sich per Mail als Interviewpartner anbot, hatten alle anderen Probanden bereits an der ersten Untersuchung teilgenommen und sich für weitere Forschungen zur Verfügung gestellt. Die 12 Personen wurden so ausgewählt, dass der Altersdurchschnitt (29 Jahre) in etwa dem Ergebnis der quantitativen Untersuchung entsprechen sollte (30,5 Jahre). Zudem wurde darauf geachtet, dass die Probanden im Rahmen

der Online-Untersuchung auf die Fragen nach der Rezeptionshäufigkeit oder nach gesonderten Aktivitäten unterschiedliche Antworten gegeben hatten. So konnte sichergestellt werden, dass trotz der kleinen Zahl an Teilnehmern ein breites Spektrum an unterschiedlichen Verhaltensweisen für die anschließende Untersuchung zur Verfügung stehen würde.

Die Durchführung der Interviews erfolgte überwiegend telefonisch, womit sich alle Probanden einverstanden erklärten. Die Dauer der einzelnen Gespräche variierte dabei zwischen knapp über 20 Minuten und fast zwei Stunden.

In einem nächsten Schritt wurden die elektronischen Interview-Aufzeichnungen mehrmals angehört und bezüglich ihres inhaltlichen Gehalts sowie der Argumentationsstruktur stichpunktartig zusammengefasst. Durch eine vergleichende Gegenüberstellung konnten Rankings zu unterschiedlichen Nutzeraspekten erstellt werden, welche die Grundlage für das weitere Auswahlverfahren darstellten. So wurden schließlich sechs Interviewprobanden mit spezifischen bzw. unterscheidbaren rezeptiven Verhaltensweisen für die weiterführende Untersuchung ausgewählt. Die entsprechenden Interviews finden sich in transkribierter Form im Anhang dieser Arbeit und können vom Leser zur besseren Nachvollziehbarkeit jeder Zeit herangezogen werden (vgl. Anhang, Kapitel 2.4 bis 2.9).

Im Anschluss an die Transkription wurden die sechs Interviews inhaltlich ausgewertet. Die Autorin bezog sich dabei auf die Methode der qualitativen Inhaltsanalyse³². Dementsprechend wurden die Interviews zunächst in thematische Einheiten zerlegt, die sich durch die Konzeption des Leitfadens ergaben. Es folgten die inhaltliche Zusammenfassung der Aussagen und eine Bewertung der Argumentationsstruktur. Dadurch konnten die individuellen

³² Die Qualitative Inhaltsanalyse stellt eine geläufige Methode für die Auswertung qualitativer Forschungen dar: Das Ausgangsmaterial, in diesem Fall die sechs Interviews, wird zunächst gedanklich oder schriftlich in thematische Einheiten zerlegt, schrittweise zusammengefasst und bewertet. Durch den Vergleich der Materialien/ Interviews können dann die einzelnen Elemente des Themas herausgestellt werden. So entsteht ein Categoriesystem, welches die zentralen Aspekte festlegt, die es aus jedem Material/ Interview herauszufiltern gilt. Durch dieses Vorgehen wird ein hohes Maß an wissenschaftlicher Vergleichbarkeit gewährleistet. Anhand der Kategorien lassen sich schließlich die Typisierungen vornehmen (vgl. Mayring 2000).

Schwerpunkte der *Drei ???*-Nutzerkultur herausgestellt werden. Diese wurden anschließend verglichen, so dass schließlich fünf zentrale Aspekte der rezeptiven Praxis ermittelt werden konnten.

4.3 Die fünf Kriterien des Rezeptionsverhaltens

Als erstes wichtiges Teilergebnis der qualitativen Untersuchung kann festgestellt werden, dass sich das Rezeptionsverhalten der erwachsenen *Drei ???*-Hörerschaft anhand von fünf Kategorien unterscheiden lässt. Diese beschreiben die wesentlichen Merkmale der rezeptiven Praxis und stellen somit das Gerüst für eine spätere Typologisierung der erwachsenen *Drei ???*-Hörspielhörerschaft dar. Zu den fünf Kategorien zählen:

- a) die Quantität der Rezeption,
- b) den Grad der Funktionalisierung,
- c) den Grad der Emotionalisierung,
- d) den Grad der Reflexion von Inhalt und Ästhetik sowie
- e) die Teilhabe am *Drei ???*-Serienkosmos.

Diese fünf Aspekte sollen im Folgenden genauer beschreiben werden.

a) Die Quantität der Rezeption:

Als erstes Unterscheidungsmerkmal konnte der Aspekt „Quantität der Rezeption“ ermittelt werden. Die erwachsenen *Drei ???*-Hörerinnen und Hörer lassen sich demnach durch die Regelmäßigkeit und die Häufigkeit ihres Hörspielkonsums unterscheiden und definieren.

Die Beschreibung der Quantität allein reicht zwar nicht aus, um allgemeine Aussagen über die Beschaffenheit des Rezeptionsprozesses machen zu können, jedoch führt ein hoher Konsum häufig zu einer höheren Wertschätzung der *Drei ???*-Hörspielserie im Rahmen des Medienalltags. Dies tritt vor allem dann ein, wenn sich der zeitliche Umfang des Gebrauchs der *Drei ???*-Hörspiele auch im Vergleich zu anderen Medien oder Hörspielserien hervorheben lässt.

Neben den quantitativen Rezeptionsmerkmalen lässt sich die rezeptive Praxis der erwachsenen Hörerschaft auch durch qualitative Merkmale unterscheiden. Im Wesentlichen sind es drei Aspekte, durch die sich die Rezeptionsqualität beschreiben lässt. Es handelt sich dabei um die Kriterien Funktionalität und Emotionalität sowie inhaltliche und ästhetische Reflexion.

b) Der Grad der Funktionalisierung:

Im Rahmen der beiden Forschungen konnte festgestellt werden, dass die Rezeption der *Drei ???*-Hörspiele häufig in einer einzigen, ganz bestimmten Situation stattfindet. Dadurch erhält der Rezeptionsvorgang etwas routiniertes oder sogar ritualisiertes. Das Hören der *Drei ???*-Geschichten wird dementsprechend von einer zunehmend funktionalen Erwartungshaltung begleitet, die sich mit der Qualität der präferierten Rezeptionssituation begründen lässt. Hinweise auf eine solche Funktionalisierung des Hörspielkonsums liefern Begriffe wie „Zeitvertreib beim Kochen“, „Abkehr von Stille“, „Einschlafhilfe“ oder „Reisebegleiter“.

Eine überwiegend funktional motivierte Rezeption wirkt sich schließlich auch auf die ästhetische Wahrnehmung der Serie aus. So rücken im Laufe der Zeit funktionale Qualitäten in den Vordergrund und bestimmen den Stellenwert der *Drei ???*-Hörspiele im Rahmen des Medienalltags.

c) Der Grad der Emotionalisierung:

Die Qualität der rezeptiven Praxis lässt sich zudem durch den Vorgang der Emotionalisierung beurteilen.

In Kapitel 3 der vorliegenden Arbeit wurde bereits beschrieben, dass rezeptive Verhaltensweisen immer das Ergebnis einer individuellen medienbiographischen Entwicklung darstellen. Weiterhin können bestimmte Erlebnisse, die im Laufe der eigenen Rezeptionsgeschichte stattgefunden haben, zu einer langfristigen emotionalen Aufladung des medialen Artefakts führen.

Auch im Falle der erwachsenen *Drei ???*-Hörerschaft kann eine solche Emotionalisierung diagnostiziert werden. Je nach Qualität und Intensität des emotionalen Erlebnisses erfährt die *Drei ???*-Serie im Einzelfall eine mehr oder

minder starke emotionale Aufladung, die sich schließlich vergleichen und unterscheiden lässt. Ausschlaggebende Begriffe für die Feststellung dieses Kriteriums sind unter anderem „Prägung“, „Erinnerungen“, „Nostalgie“ oder „Sentimentalität“.

d) Der Grad der Reflexion von Inhalt und Ästhetik:

Die qualitative Wertschätzung, die ein Rezipient einem Medium entgegen bringt, lässt sich weiterhin durch den Grad der Reflexion ermitteln. Dabei handelt es sich um die vom Rezipienten getroffenen Aussagen zu inhaltlichen oder ästhetischen Qualitäten, die das betreffende Medium beinhaltet und die vom Rezipienten wahrgenommen und subjektiv bewertet werden. Ebenso wie die Aspekte Funktionalität und Emotionalität, kann auch dieses Kriterium ausschlaggebend für die qualitative Bewertung der Rezeptionspraxis sein.

Die erwachsenen *Drei* ???-Hörerinnen und –Hörer, die im Rahmen dieser Arbeit interviewt wurden, weisen bezüglich dieses vierten Kriteriums deutliche Unterschiede auf. So fiel es einigen Probanden sichtlich schwer, ihr Nutzerverhalten anhand der inhaltlichen Qualitäten zu erklären. Andere wiederum benannten zahlreiche ästhetische Merkmale, fassten Inhalte beispielhaft zusammen und bewiesen große, persönlich motivierte Serienkenntnisse mittels derer sie den Stellenwert der Serie im Rahmen des eigenen Medienalltags begründeten.

*e) Teilhabe am *Drei* ???-Serienkosmos*

Das fünfte Kriterium betrifft den Aspekt der Teilhabe am mittlerweile deutlich gewachsenen *Drei* ???-Kosmos (vgl. Kapitel 2.1.4). Dabei handelt es sich um eine sowohl quantitative als auch qualitative Beschreibung der individuell genutzten Möglichkeiten zur Teilhabe.

Durch die quantitative Online-Untersuchung konnte bereits festgestellt werden, dass die erwachsene Hörerschaft mit den *Drei* ??? heute mehr verbindet, als lediglich das Hören der Hörspiele. Zahlreiche andere mediale Produkte, Merchandising-Artikel, Aktivitäten und Erlebnisse gehören demnach für viele *Drei* ???-Hörerinnen und Hörer wie selbstverständlich zur individuellen

Drei ???-Nutzerkultur dazu. Dies konnte auch im Hinblick auf die ausgewählten Interviewprobanden festgestellt werden. Die Forschungsteilnehmer zeigten zum Teil großes Interesse an zusätzlichen *Drei* ???-Produkten und entsprechenden Veranstaltungen oder beschrieben sich als regelmäßige Nutzer von interaktiven Informations- und Kommunikationsangeboten. Unter den interviewten Rezipienten gibt es jedoch auch solche Hörer, die sich nicht als Teil einer Hörspielöffentlichkeit begreifen. Ihre rezeptive Praxis findet demnach ausschließlich oder überwiegend im Privaten statt und häufig auch fern ab von weiteren Produkten und Angeboten.

Diese fünf Kriterien konnten durch die Methode der qualitativen Inhaltsanalyse als wesentliche Aspekte des erwachsenen Rezeptionsverhaltens ermittelt werden. Die Aspekte Quantität der Rezeption, Grad der Funktionalisierung, Grad der Emotionalisierung, Grad der Reflexion von Inhalt und Ästhetik sowie Teilhabe am *Drei* ???-Kosmos stellen dabei auch das notwendige Handwerkszeug für eine Typologisierung der erwachsenen *Drei* ???-Hörerschaft betreffend ihres Rezeptions- und Nutzerhaltens dar.

4.4 Die Nutzertypologie der erwachsenen *Drei* ???-Hörerschaft

Die bereits methodisch beschriebene qualitative Untersuchung soll nun auch praktisch dargestellt werden. Nacheinander werden die sechs narrativen Interviews vorgestellt. Dabei wird zunächst eine inhaltliche Zusammenfassung gegeben, die sich an den Themen des Leitfadens orientiert. Anschließend erfolgt die Bewertung der argumentativen Struktur anhand von aussagekräftigen Textstellen. In einem weiteren Kapitel wird der Proband schließlich bezüglich seines Nutzerverhaltens typisiert.

Die Typisierung ergibt sich durch eine Einordnung des jeweiligen Probanden entsprechend der fünf Untersuchungskriterien, welche im vorigen Kapitel als wesentliche Merkmale des erwachsenen Rezeptionsverhaltens herausgestellt und

benannt werden konnten. Jedes Interview wird hinsichtlich dieser Aspekte untersucht und jedes Kriterium wird entsprechend der individuellen Ausprägung bewertet. Die Bewertung erfolgt in diesem Fall anhand einer Drei-Schritt-Skala, wobei die fünf Kriterien je nach individueller Ausprägung als „niedrig“, „mittel“ oder „hoch“ bewertet werden.

Dazu ein erklärendes Beispiel: Max Mustermann hört die *Drei ???*-Hörspiele jeden Abend zum Einschlafen und bezeichnet die Serie im Laufe des Interviews immer wieder als „großartige Einschlafhilfe“. Das Kriterium der „Funktionalisierung“ ist bei Max demnach stark ausgeprägt und müsste mit „hoch“ bewertet werden.

Durch dieses Bewertungssystem lassen sich die einzelnen Probanden schließlich unterscheiden und als Vertreter bestimmter Typen definieren.

Damit die Typologisierung nicht zu statischen Beurteilungen führt, wurden von der Autorin bestimmte zusätzliche Begrifflichkeiten entwickelt. Diese sollen das definitorische Vokabular „niedrig“, „mittel“ und „hoch“ ergänzen und sorgen für eine sprachliche Auflockerung des Verfahrens.

Zu den definitorischen Begrifflichkeiten zählen die Wörter „Wenighörer“, „Vielhörer“, „situativer Wertschätzer“, „Liebhaber“, „Kenner“ und „Experte“ sowie „Sammler“ und „Fan“. Diese Zuschreibungen helfen dabei, das Verhältnis zwischen Qualität und Quantität, zwischen emotionaler und funktionaler Nutzungsweise sowie den Grad an Reflexivität und kritischer Auseinandersetzung zu bestimmen. Zudem können dadurch auch Erkenntnisse wie zum Beispiel der Umfang der genutzten Medien bezogen auf den *Drei ???*-Kosmos, adäquat beschrieben werden.

Der „Wenighörer“ zeichnet sich durch seinen eher seltenen und unregelmäßigen Umgang mit den *Drei ???*-Hörspielen aus. Die Quantität der Rezeption ist bei ihm niedrig ausgeprägt. Vom Wenighörer wird der „Vielhörer“ unterschieden, der die Hörspiele täglich bzw. besonders regelmäßig hört.

Als „situativer Wertschätzer“ wiederum können Rezipienten bezeichnet werden, die bestimmte funktionale Qualitäten der Serie in den Vordergrund stellen und ihr

Verhalten in erster Linie auch mit entsprechend funktionalen Argumenten begründen. Der Begriff weist damit auf das Kriterium der Funktionalisierung hin, welches beim situativen Wertschätzer besonders stark ausgeprägt ist. Diese Zuschreibung wird auch verwendet, wenn die *Drei ???*-Hörspiele vom Rezipienten routiniert oder sogar ritualisiert genutzt werden.

Der „Liebhaber“ betont die enge, vorwiegend emotionale Verbindung zur Serie und räumt den *Drei ???*-Hörspielen einen hohen bis sehr hohen Stellenwert im Rahmen des eigenen Medienalltags ein. Die Liebhaberei bezieht sich häufig auch auf die äußere Erscheinung der Serie. Der Begriff wird demnach auch für solche Nutzer verwendet, die beispielsweise Wert auf Erstauflagen und das Medium Kassette legen oder einen bestimmten Aspekt der Serie ungewöhnlich stark mit positiven oder emotionalen Begriffen belegen. Das Kriterium Emotionalisierung ist beim Liebhaber besonders hoch bewertet worden.

Dem „Kenner“ kann ein großes persönliches Interesse an der *Drei ???*-Serie bescheinigt werden. Zudem zeugt der Begriff von einem mittleren bis hohen Grad an Reflexivität und Kritikfähigkeit. Beides trifft auch auf den „Experten“ zu. Dieser stellt jedoch noch eine Steigerung des Kenners dar und zeichnet sich durch sein großes Serien-Wissen und zahlreiche inhaltliche und produktionsästhetische Kenntnisse aus. Die Kriterien Grad der Reflexion von Inhalt und Ästhetik sowie Teilhabe am *Drei ???*-Kosmos stehen bei der Verwendung dieser definitorischen Begrifflichkeit im Vordergrund.

Der Begriff „Sammler“ berücksichtigt nicht nur durch die Vollständigkeit der Hörspielsammlung, sondern vor allem auch die Art und Weise, wie die Hörspiele aufbewahrt, erworben und behandelt werden. Um die Einheit zu wahren, setzt der Sammler häufig auf das mediale Format Kassette. Die Sammlung wird vom Rezipienten sorgfältig behandelt und durchaus ansprechend in Szene gesetzt. Weiterhin besitzt der Sammler häufig auch weitere *Drei ???*-Produkte, der Aspekt Teilhabe am *Drei ???*-Kosmos ist demnach mindestens „mittel“ bewertet worden.

„Fans“ zeichnen sich durch ein starkes Nach-außen-tragen ihrer rezeptiven Praxis und durch ihre große Freude an Anschlusskommunikation aus. Laut Definition wird der Rezipient zum Fan, wenn er „besonders häufig und wiederholt die gleichen Gegenstände“ rezipiert und „sich dadurch eine umfassende Kenntnis der

Rezipiate aneignet“ (Krischke-Ramaswamy 2007, 39). Darüber hinaus zeichnet sich der Fan aber auch durch „kreative und produktive Tätigkeiten“ aus, er erstellt Produkte, „die innerhalb der Fangemeinschaft, über interne Medien oder bei internen Treffen und Veranstaltungen veröffentlicht und vertrieben werden“ (Krischke-Ramaswamy 2007, 41). Entscheidend ist hier vor allem der Schritt in die Öffentlichkeit. Bezüglich des standardisierten Bewertungssystems, zeichnen sich Fans demnach durch das Kriterium Teilhabe am *Drei ???*-Kosmos aus, welches sehr stark ausgeprägt ist. Zudem verfügen Fans über einen hohen Grad an Reflexivität und Emotionalisierung.

Außer im Falle des „Fans“ stellen die im Rahmen dieser Arbeit entwickelten Begrifflichkeiten keine absoluten Definitionen dar. Sie dienen – wie bereits erwähnt – als zusätzliche Beschreibung der Beziehungsqualität, die zwischen Rezipient und *Drei ???*-Serie besteht und sorgen für eine Auflockerung der ansonsten relativ statischen Typologisierung.

4.4.1 Proband 1: M. Eichmann

M. Eichmann (Synonym) ist weiblich, 60 Jahre alt, studierte Anglistik sowie Germanistik und lebt in Köln. Ihre eigene Medienbiographie begann mit Büchern und Radio, erst sehr viel später folgten dann auch Musik-Schallplatten und der Fernseher. Hörspielkassetten lernte sie erst im Alter von ca. 45 Jahren über ihre drei Kinder kennen:

„Also angefangen haben wir mit den *Fünf Freunden* und dann kamen natürlich später so'n paar ganz Andere noch dazu von Preußler noch 'n paar Sachen. Aber auch da dann immer erst das Buch.“

Die *Drei ???*-Serie war die erste Serie, die von M. Eichmann als reine Hörspielserie fernab der Bücher wahrgenommen und rezipiert wurde:

„Wir kamen zu dem Schluss, dass wir immer den Eindruck hatten, dass erst die CDs und dann die Bücher [raus gebracht wurden] und [...] warum wir die Bücher kaufen sollten, wenn wir die CDs schon gehört hatten.“

Solange die Kinder noch im Haus waren, wurden die *Drei ???*-Hörspiele von M. Eichmann vor allem beim Kochen und Autofahren gehört. Die Serie fungierte dabei in erster Linie als „Bindeteil“, um die Kinder in der Küche zu halten bis das Essen fertig war. Im Laufe der Zeit entdeckte M. Eichmann die Hörspiele jedoch auch für sich selbst als „netten Zeitvertreib“.

Mittlerweile gehören auch mehrere andere Krimi-Hörspiele zum Medienalltag von M. Eichmann. Seit dem Auszug ihrer Kinder verdrängen diese „Erwachsenenhörspiele“ die *Drei ???*-Serie zunehmend. Dennoch: „bei den zehn beliebtesten sind bestimmt die *Drei ???* dabei“.

Über das Hören der *Drei ???*-Hörspiele hinaus zeigt M. Eichmann kein Interesse an zusätzlichen Serien-Produkten. Höchstens einen Mitschnitt der Live-Tour würde sie sich anhören, um dabei die „Zuschauerreaktionen“ zu studieren:

„Wenn solche Sprüche kommen, ich glaub’, dann ist die Zuschauerreaktion einfach gefordert und gefragt und verlangt und wenn die dann auch prompt einsetzt, das würde mir Spaß machen.“

M. Eichmann besitzt – gemeinsam mit ihren Kindern - alle *Drei ???*-Hörspielfolgen. Das mediale Format Kassette ist dabei sehr wichtig, obwohl die Sammlung auf Grund der technischen Entwicklungen seit kurzem mit CDs fortgeführt wird:

„Ich fürchte es gibt demnächst keine Kassettenrecorder mehr und [...] die Kassetten, die wir da haben, können wir gar nicht mehr hören. Und die Dinger gehen auch schneller kaputt.“

Hörspiele haben im Medienalltag von M. Eichmann einen hohen Stellenwert. Die Vorzüge dieses Mediums und des Krimi-Genres im Besonderen sieht die 60-Jährige vor allem in dem geringen Rezeptionsaufwand sowie in der funktionalen Qualität als „Zeitvertreib“ und „Nebenbei-Medium“ begründet: „Je besser gemacht, je anspruchsvoller so was ist, desto schlechter kann man es eigentlich nebenbei hören“. Laut M. Eichmann kann man demnach „beim Kochen

auch keinen Adorno hören. [...] Da kriegt man entweder den Braten nicht fertig, oder den Adorno“.

M. Eichmann schätzt an den *Drei ???*-Geschichten vor allem deren Einfachheit, den Spaß am „Miträtseln“ und den Routine-Effekt beim Wiederhören von etwas „Bekanntem“. Obwohl sie die *Drei ???*-Hörspiele als „leicht verdauliche Kost“ bezeichnet, werden durch den Rahmen des Krimi-Genres Logik, „Realitätsbezug“ und „eine halbwegs anständige Geschichte“ erwartet. Einzelne Folgen werden dadurch mitunter sehr kritisch bewertet:

„Aber wen so 'ne Geschichte erzählt wird, dann sollte sie auch in sich halbwegs stimmig sein und spannend sein. [...] Aber das geht mir bei anderen Büchern oder anderen Krimis auch. Die sind mir irgendwie zu ungenau oder wo die Auflösung völlig aus'm Blauen kommt. Das ärgert mich richtig.“

Positiv bewertet werden vor allem die alten Folgen, bei denen es sich um stimmige Geschichten handelt und bei denen es um Rätselsprüche geht, so dass sie „ein bisschen miträtseln“ kann.

Neben der häufig sehr funktionalen Argumentation, werden von M. Eichmann hin und wieder auch emotionale Zuschreibungen vorgenommen. Der Zusammenhang der Hörspielserie mit den eigenen Kindern und die Erinnerung an die gemeinsame Wohnsituation tauchen während des Interviews immer wieder auf: „Das hat vielleicht auch was mit der Kindheit meiner Kinder oder unserer Kinder zu tun. [...] Ja, so was Nostalgisches sicherlich“.

Insgesamt bleibt jedoch die funktionale Qualität der *Drei ???*-Hörspiele das Hauptargument bei M. Eichmann. Ob als „Familienmedium“, „Bindeteil“ oder „netter Zeitvertreib“, die Rezeption der *Drei ???*-Hörspiele ist in erster Linie zweck- und situationsgebunden. Dies wird noch einmal gegen Ende des Interviews verdeutlicht, wenn M. Eichmann als Gründe für ihren *Drei ???*-Hörspielkonsum die Begriffe „Spaß“, „Alltag“ und „Entspannung“ nennt und sich schließlich selbst als „funktionellen Nutzer mit ein bisschen Herz“ bezeichnet.

4.4.2 Der Nutzertyp 1

Entsprechend der fünf ermittelten Analysekriterien kann das Rezeptionsverhalten vom M. Eichmann wie folgt bewertet werden:

Quantität der Rezeption: niedrig

Grad der Funktionalisierung: mittel bis hoch

Grad der Emotionalisierung: mittel

Grad der Reflexion von Inhalt und Ästhetik: mittel

Teilhabe am *Drei ???*-Serienkosmos: niedrig

M. Eichmann hört die *Drei ???*-Hörspiele unregelmäßig und eher selten. Bezogen auf die drei qualitativen Merkmale der Beschaffenheit des Rezeptionsprozesses lässt sich feststellen, dass die Kriterien „Grad der Emotionalisierung“ sowie „Grad der Reflexion“ schwächer ausgeprägt sind, als der Aspekt der Funktionalisierung. Die Zuschreibung von Emotionalitäten erfolgt zwar im Rahmen der Erinnerung an ehemalige Mithörer, dies führt jedoch nicht zu einer langfristigen emotionalen Aufladung der Serie. Ebenso findet zwar grundsätzlich eine Reflexion der betreffenden Inhalte sowie der Ästhetik statt, diese bezieht sich jedoch in erster Linie auf die Qualität des Genres Krimi und betrifft somit nur einen Teilaspekt der *Drei ???*-Serie. Bei M. Eichmann ist der Grad der Funktionalisierung am stärksten ausgeprägt. Als funktionale Qualitäten der *Drei ???*-Hörspiele werden in erster Linie die Ablenkung und die Zusammenführung von Familienmitgliedern genannt. Die Serie wird von M. Eichmann demnach gezielt eingesetzt, um die Hausarbeit angenehmer zu gestalten bzw. um eine Verbindung zu bestimmten Familienmitgliedern herzustellen. Vor diesem Hintergrund erfahren die Hörspiele ihre größte Wertschätzung.

Kenntnisse, die über die inhaltliche oder strukturelle Ebene hinaus führen, sowie ein Interesse an zusätzlichen Produkten oder Aktivitäten sind kaum vorhanden.

M. Eichmann kann damit als Vertreterin eines ersten Nutzertyps bezeichnet werden. Dieser erste Typ lässt sich als unregelmäßiger „Wenighörer“ beschreiben. Die rezeptive Praxis zeugt weiterhin von einem hohen funktionalisierten Nutzung

der *Drei ???*-Hörspiele. Das Interesse an weiteren Produkten oder Aktivitäten im Rahmen des *Drei ???*-Serienkosmos ist bei diesem Nutzertyp sehr gering. Ihre größte Wertschätzung erfahren die *Drei ???*-Hörspiele als gelegentlich genutztes Nebenbei-Medium.

4.4.3 Proband 2: Sven Baumann

Sven Baumann ist 18 Jahre alt und besucht zum Zeitpunkt des Interviews die dreizehnte Klasse eines Braunschweiger Gymnasiums. Die *Drei ???*-Hörspiele entdeckte er im Alter zwischen fünf und sechs Jahren über seinen Bruder. Seine Hörspielbiographie reicht allerdings noch weiter zurück. Den Anfang markieren Serien wie *Bibi Blocksberg*, *Benjamin Blümchen* und *TKKG*. Diese Serien spielen heute in Sven Baumanns Medienalltag jedoch keine Rolle mehr, da sie von ihm als „zu kindisch“ eingestuft werden.

Die *Drei ???*-Hörspiele hört Sven seit seiner Kinderzeit ohne Pause. Wie in jungen Jahren so werden die Hörspiele auch heute noch jeden Abend zum Einschlafen gehört. Als mediales Format bevorzugt der jüngste Interview-Proband MP3-Dateien, die er über das Internet herunterlädt, um sie anschließend auf CDs zu brennen.

Neben dem Hören der Hörspiele besucht Sven regelmäßig die Internetseiten www.Rocky-Beach.com und www.dreifragezeichen.de, um sich hier über neue Entwicklungen und Erscheinungstermine zu informieren. Bei *Youtube* sucht er immer mal wieder nach Videosequenzen von und mit den an der Serie beteiligten Sprechern. Sven besitzt darüber hinaus einige Zusatz-Artikel zu der Hörspielserie wie Computerspiele oder IT-Gimmicks, die über die Seite www.Rocky-Beach.com angeboten werden.

Sven gesteht den *Drei ???*-Hörspielen, die er als Jugendhörspielserie betrachtet, innerhalb seines Medienalltags einen hohen Stellenwert zu. Die Tatsache, dass er alle Folgen besitzt, diese regelmäßig konsumiert und darüber hinaus auch einige zusätzliche Serienprodukte besitzt, machen ihn in seinen Augen zum „Fan und

Sammler“. Dabei gibt Sven zu, erst in den letzten Jahren, in erster Linie durch das Weitertreiben seiner Sammlung, zum Fan avanciert zu sein.

Was Sven an der Serie schätzt ist das „Komplett-Paket“ von Spannung, Humor und „Running-Gags“ in Verbindung mit den gezeichneten Charakteren. Vor allem die alten Folgen bis einschließlich Folge 20 weisen seiner Ansicht nach diese besonderen Qualitäten auf.

Sven nutzt die *Drei ???*-Hörspiele zwar hauptsächlich als allabendliche Einschlafhilfe, hebt jedoch auch die Lust am Miträtseln sowie den Spaß- und Spannungsaspekt beim Hören hervor. Der Hang zu alten Folgen wird von Sven einerseits mit dem Begriff „Spaß“, andererseits mit „n bisschen nostalgisch“ beschrieben. Als Lieblingsfolge benennt er die „Mittelfolge“ „Nacht in Angst“ [86], bei der „es wirklich spannend bis zum Ende ist, dass man wirklich miträtseln kann“.

Auch wenn Sven einige ästhetische Merkmale benennt, den Begriff „nostalgisch“ verwendet und der Stellenwert der Serie als „hoch“ einschätzt, zeigt er den *Drei ???*-Hörspielen gegenüber eher wenig Emotionalität. Dies äußert sich auch in seiner Antwort auf die Frage, was er vermissen würde, wenn die Produktion der Serie eingestellt werden würde:

„Naja, irgendwann hätt' ich schon mal wieder Lust auf 'ne neue Folge, das wär's nicht. Aber (.) so wirklich fehlen (..) nö, eigentlich nicht. Ich hör' eben dann die Alten weiter aber find's eben schade, dass eben keine Neuen mehr gemacht würden.“

Dass funktionale Intentionen bei Sven im Vordergrund stehen und emotionale Werte nachrangig sind, zeigt sich auch bei der Wahl des medialen Formates. Während viele der *Drei ???*-Hörer der Kasette einen emotionalen oder nostalgischen Wert beimessen, der auch heute noch Bestandteil der rezeptiven Praxis ist, begründet Sven die Wahl des medialen Formates MP3 auf CD eher rational mit dem Argument der einfacheren Handhabung und Beschaffbarkeit:

„Kassetten muss man auch noch auf der Seite umdrehen. [...] Die sind auch schon noch unter meinem Bett da. Aber ob's nun Kasette oder CD - ist mir eigentlich relativ egal.“

Sven benennt weiterhin einige inhaltliche Qualitäten, die allerdings nur selten an konkreten Beispielen festgemacht werden. So begründet er die Besonderheit der Serie mit eher allgemeinen Merkmalen wie Spannung, Spaß und Humor, die seiner Ansicht nach gleichwertige Qualitäten darstellen.

4.4.4 Der Nutzertyp 2

Entsprechend der fünf ermittelten Analyse Kriterien kann das Rezeptionsverhalten vom Sven Baumann wie folgt bewertet werden:

Quantität der Rezeption: mittel

Grad der Funktionalisierung: mittel bis hoch

Grad der Emotionalisierung: niedrig

Grad der Reflexion von Inhalt und Ästhetik: niedrig bis mittel

Teilhabe am *Drei ???*-Serienkosmos: mittel

Sven Baumann hört die *Drei ???*-Hörspiele regelmäßig abends zum Einschlafen. Auch bei ihm sind die Kriterien Emotionalisierung und Reflexion, im Vergleich zum Aspekt der Funktionalisierung, schwächer ausgeprägt. So werden zwar „Spaß“ und „Miträtseln“ als emotionale Motive der Mediennutzung genannt, diese führen jedoch nicht zu einer emotionalen Aufladung der *Drei ???*-Hörspielserie. Zu den hervorgehobenen inhaltlichen Qualitäten zählen vor allem die Spannung und der Humor. Eine reflektierte Auseinandersetzung mit den medialen Inhalten kann allerdings nur bedingt festgestellt werden. Die größte Wertschätzung erhält die Serie hinsichtlich der präferierten Rezeptionssituation. Die *Drei ???*-Hörspiele werden fast ausschließlich zum Einschlafen gehört und haben diesbezüglich funktionale Bedürfnisse zu befriedigen. Sven Baumann kann somit als „situativer Wertschätzer“ bezeichnet werden.

Weiterhin zeigt Sven ein mittel-starkes, persönlich motiviertes Interesse an weiteren Informationen über die *Drei ???*-Hörspiele. Er spricht über die serielle Folgenentwicklung, setzt sich mit den Sprechern auseinander und besitzt einige zusätzliche Serienprodukte.

Die von Sven selbst unternommene Definition als „Fan“ wird von der Autorin nicht bestätigt.

Sven Baumann kann somit als Vertreter eines weiteren Nutzertyps bezeichnet werden. Dieser zeichnet sich durch das regelmäßige, situationsgebundene Hören der *Drei ???*-Hörspiele aus. Der Grad der Funktionalisierung liefert in diesem Fall Aufschluss über die vorwiegend funktional begründete Nutzungsmotivation. Weiterhin kann ein mittel-starkes, Interesse am *Drei ???*-Serienkosmos bescheinigt werden. Dieser Nutzertyp kann als „situativer Wertschätzer“ und „Kenner“ der *Drei ???*-Serie definiert werden. Ihre größte Wertschätzung erfahren die *Drei ???*-Hörspiele im Rahmen eines allabendlichen Einschlafrituals.

4.4.5 Proband 3: Jan Stender

Jan Stender ist 30 Jahre alt und arbeitet als Lehrer für die Fächer Deutsch und Geschichte an einer kooperativen Gesamtschule in Hannover. Im Alter von 5 Jahren machte er die erste Bekanntschaft mit den *Drei ???* über die Bücher, auf die er über das Cover aufmerksam worden war:

„Die *Drei ???* springen ja ins Auge. Schwarzer Untergrund, farbige Fragezeichen drauf, dazu gerade bei den älteren Folgen diese unheimlich gehaltenen Bilder.“

Vorgelesen bekam er die Geschichten damals von der Mutter und bereits durch das erste Buch wurde Jan nach eigenen Aussagen zum „Fan“. Bald darauf folgte der Kontakt zu den Hörspielen. Erste Erfahrungen mit diesem Medium hatte Jan zu diesem Zeitpunkt bereits gemacht. Die „*Benjamin Blümchen*-Phase“ war abgeschlossen und es folgten die ersten Krimi-Hörspiele: *TKKG*, die „*Enid Blyton*-Sachen, vor allem *Fünf Freunde*“ und schließlich auch die lieb gewonnene Serie um die drei Junordetektive aus Rocky Beach.

Mit Eintritt in die Pubertät verschob sich dann Jans Interesse in Richtung Musik. So gerieten die Hörspielkassetten zwischen seinem 14. und 18. Geburtstag mehr und mehr in Vergessenheit:

„Es war ein schleichender Prozess, den ich aktiv nicht mitbekommen habe und dass es aufgehört hat, habe ich vier Jahre später festgestellt, als ich wieder angefangen habe.“

Im Alter von 18 Jahren entdeckte Jan die Hörspielserie wieder, als er durch Zufall auf eine Internetseite stieß, auf der „die Hörspiele zum Download bereit standen“. Mittlerweile besitzt Jan Stender alle Hörspielfolgen der *Drei ???*-Serie als MP3-Dateien und etwa 35 Bücher. Anders als in seiner Kindheit werden heute die Hörspiele als Primärmedium betrachtet. So vergeht „kein Tag ohne *Drei ???*“. Die Hörspiele werden täglich zum Einschlafen gehört, häufig auch morgens auf dem Weg von Peine zur Arbeit nach Hannover sowie mittags auf dem Rückweg und des Öfteren auch während des Korrigierens von Klausuren. Die *Drei ???* sind Jans ständiger Begleiter im Alltag. Als Begründung für seinen häufigen Hörspielkonsum nennt Jan vor allem einen Grund:

„Ich mag keine Stille um mich herum. Und deswegen wahrscheinlich auch abends beim Einschlafen. Ich kann Stille nicht leiden. Und ich brauche auch wenn ich korrigiere ein gewisses Hintergrundgeräusch. Und ebenso, wie 's sich da verhält, keine Musik. Da gehen mir schon die Bässe auf den Senkel [...] Ich brauche ein beruhigendes Erzählen, wo ich vielleicht auch mal kurz abschalten kann, wo ich kurz zuhören kann.“

Neben dem Hören der Hörspiele und dem gelegentlichen Lesen der Bücher besucht Jan hin und wieder auch die Internetseite www.Rocky-Beach.com, um sich „über die Erscheinungsdaten der neuen Hörspiele“ zu informieren. Großes Interesse zeigt er auch für Veranstaltungen rund um die *Drei ???*-Serie wie die Live-Touren 2002/03 und 2009, für anderweitige Projekte der Hörspielsprecher und für Zusatz-Artikel wie den ersten *Drei ???*-Film oder die sogenannten Picture-Discs. Bei aller Ernsthaftigkeit gehört zu Jans *Drei ???*-Nutzerkultur aber auch der spielerische Umgang mit der Serie. In unregelmäßigen Abständen schicken er und ein Freund sich SMS mit ausgewählten Zitaten, die es dann einer Person in einer Folge zuzuordnen gilt.

Jan Stender misst den *Die drei ???*-Hörspielen innerhalb seines Medienalltags einen sehr hohen Stellenwert zu. Die Serie steht in erster Linie für „Ablenkung“,

„Unterhaltung“ und „Spaß“ und dient als „Rückzugspunkt“ und „Entspannungspunkt“. Mit den Hörspielen kann er nach der Arbeit „abschalten“ und „runter fahren“. So wird das Hörspielhören bei Jan zum alltäglichen Genuss:

„Ich genieße jede einzelne Folge. Ich wähle die Folge bewusst aus, die ich höre. Ich weiß genau, was will ich mit dieser Folge jetzt erreichen, [...] warum höre ich jetzt die Folge? Warum wähle ich jetzt die Folge aus und keine andere Folge? [...] Es ist für mich einfach ‘n Genuss diese Folgen zu hören. Ich bin *Drei ???*-Genießer.“

Obwohl Jan Stender neben den *Drei ???*-Hörspielen auch in regelmäßigen Abständen die Abenteuer der *Fünf Freunde* und die Geschichten von *Alf* hört, haben die Fälle von Justus, Peter und Bob einen Sonderstatus. Die Qualität der Serie wird von Jan vor allem an den alten Folgen, den „Klassikern“, festgemacht, die seiner Ansicht nach einen ganz bestimmten „Charme“ besitzen. Dieser Charme bezieht sich dabei auf eine Art Rückschau, als etwas, das „uns auch zurück in diese Zeit versetzt“. Damit ist aber weniger eine emotionale Nostalgie gemeint, als vielmehr das Wissen um die jahrelange Rezeptionsgeschichte und die anfänglichen Umstände unter denen die *Drei ???* einst ermitteln mussten: ohne Handy und Internet, nur durch „Worte und Gewitztheit“. Pluspunkte erhält darum auch die Dreier-Folge „Feuermond“ [125]:

„Die war grandios meiner Meinung nach. [...] die war sehr hochwertig, in sich stimmig. [...] Da wird der Hugenay, der in der ersten Folge vorkommt, der wird aufgegriffen und es wird ein Spannungsbogen, der sich wirklich über 125 Folgen entwickelt hat, wird aufgelöst. [...] Vielleicht auch dieser Rückgriff – [...] es kamen die alten Personen drin vor, da schwelg’ ich wieder in der Vergangenheit.“

Daneben werden von Jan auch die Dramaturgie der Geschichten und ihre „Nachvollziehbarkeit“, die „gut durchdachten Figuren“, die „Mystik“, der „wohlige Grusel“, das „gewisse Mitdenken“ und die „Spannung“ als Qualitätsmerkmale genannt. Weiterhin verweist er immer wieder auf den Bildungsaspekt der Hörspielserie. Hinter dem Namen *Die drei ???* steht seiner

Ansicht nach eine Serie, welche „Kommunikationskompetenz fördert, Sozialkompetenz fördert, das Miteinander fördert und vor allen Dingen auch die auditiven Fähigkeiten fördert“. Nicht zuletzt aus diesen Gründen bringt Jan die *Drei ???*-Hörspiele gerne auch in seinen Unterricht ein, vor allem, wenn es um Themen wie Hörspielanalyse oder Dialoganalyse geht.

4.4.6 Der Nutertyp 3

Das Rezeptionsverhalten von Jan Stender kann somit wie folgt bewertet werden:

Quantität der Rezeption: (sehr) hoch

Grad der Funktionalisierung: hoch

Grad der Emotionalisierung: niedrig

Grad der Reflexion von Inhalt und Ästhetik: (sehr) hoch

Teilhabe am *Drei ???*-Serienkosmos: mittel

Jan Stender hört die *Drei ???*-Hörspiele regelmäßig abends zum Einschlafen, während des Autofahrens und begleitend bei Korrekturarbeiten. Sein Rezeptionsverhalten kann quantitativ als besonders hoch bewertet werden.

Seine rezeptive Praxis lässt sich qualitativ vor allem durch das Kriterium der Funktionalisierung beschreiben. Die *Drei ???*-Hörspiele werden vorwiegend als tägliche Entspannungshilfe und Rückzugspunkte genutzt, der Aspekt „Abkehr von Stille“ wird als starkes Qualitätsmerkmal der Serie betrachtet. Durch diesen deutlich funktionalisierten Gebrauch in alltäglichen Situationen kann Jan Stender als „situativer Wertschätzer“ bezeichnet werden.

Im Vergleich dazu ist der Grad der Emotionalisierung bei Jan nur sehr schwach ausgeprägt. Dies lässt sich unter anderem damit erklären, dass die *Drei ???*-Geschichten in der Kindheit überwiegend in Form von Büchern rezipiert wurden.

Der Grad der Reflexion ist wiederum sehr hoch. Die *Drei ???*-Hörspiele werden von Jan als inhaltlich hochwertige mediale Produkte sowohl für Kinder als auch für Erwachsene geschätzt. Trotz des stark routinierten Gebrauchs, werden einzelne Aspekte der Serie sehr reflektiert wahrgenommen und wiedergegeben.

Jan beweist großes analytisches Geschick bei der Beschreibung von Inhalten und stellt zahlreiche relevante Vergleiche zu anderen Kinderhörspielserien her. In dieser Hinsicht verfügt Jan über gute Kenntnisse, die ihn bezüglich des Produktionsprozesses als „Kenner“, bezüglich der inhaltlichen und wirkungsästhetischen Merkmale als „Experten“ auszeichnen.

Neben diesen Kenntnissen bezeugt Jan außerdem ein großes persönlich motiviertes Interesse an den *Drei ???*-Büchern sowie an den Live-Hörspiel-Veranstaltungen. Das Kriterium „Teilnahme am *Drei ???*-Serienkosmos“ wird dementsprechend mittel-stark erfüllt.

Der selbstgewählte definatorische Begriff „Genießer“ kann insofern bestätigt werden, als dass es sich bei Jan Stender um einen inhaltlich begeisterungsfähigen *Drei ???*-Hörer handelt, der sich einzelne, als hochwertig empfundene Hörspielfolgen immer wieder anhört. Dennoch weist die Quantität des Hörspielkonsums auf eine routinierte, fast schon automatisierte Rezeptionspraxis hin, die sich mit dem Wort „Genuss“ nur schwer in Einklang bringen lässt.

Der Nutzertyp drei, welcher durch Jan Stender repräsentiert wird, kann als regelmäßiger und situationsgebundener „Vielhörer“ bezeichnet werden. Die rezeptive Praxis zeichnet sich vor allem durch einen hohen funktionalisierten Gebrauch aus. Aber auch der Grad der Reflexion ist bei diesem Nutzertyp stark ausgeprägt. Die Teilhabe am *Drei ???*-Serienkosmos kann als mittel-stark bezeichnet werden. Dieser Nutzertyp drei lässt sich zudem als „situativer Wertschätzer“, „Kenner“ und „Experte“ der Serie beschreiben. Ihre größte Wertschätzung erhalten die *Drei ???*-Hörspiele als ständiges Begleitmedium im Rahmen des eigenen Alltags.

4.4.7 Proband 4: Markus Klein

Markus Klein ist 33 Jahre alt und wohnhaft im nordrhein-westfälischen Velbert. Nach dem Abitur ließ er sich für die mittlere Beamtenlaufbahn ausbilden und arbeitet heute als Arbeitsvermittler. Über Verwandte kam bei ihm der Kontakt zu

den *Drei ???*-Hörspielen im Alter von 5 Jahren zustande. Neben den *Drei ???* gehörten damals auch *TKKG*- und Westernhörspiele wie „Sindbad“ zum Hörspielrepertoire von Markus Klein.

Bis zum Alter von 14 Jahren besaß er laut eigenen Angaben etwa 50 bis 60 Hörspielkassetten. Insgesamt hatte dieses Medium für Markus damals einen sehr hohen Stellenwert:

„Du konntest nix falsch machen, du hast auf Play gedrückt und gut war. [...] Ich glaub das war das Erste, wo Kinder – vielleicht haben sie das nicht bewusst wahrgenommen – aber das erste Eigene hatten. So Videorecorder oder Videoabspielgeräte steckten ja damals noch in den Kinderschuhen [...] was Anlagen anging, LP-, Schallplattenspieler, da durften wir Kinder ja gar nicht ran.“

Mit dem Eintritt in die Pubertät, dem „gefährlichsten Alter für den Hörspielkassettenfreund“, gab Markus dann unüberlegt alle Kassetten an seinen Cousin weiter. Heute betrachtet er diesen Schritt als den „größten Fehler seines Lebens“. Als ihm mit 17 Jahren der Verlust tatsächlich bewusst wurde, hatte sein Cousin die Kassetten bereits weitergegeben. Zwei Jahre später fiel Markus dann durch Zufall wieder eine Folge der *Drei ???*-Hörspielserie in die Hände und „auf einmal war wieder das Fieber entbrannt und [...] dann fing wieder so ‘ne richtige Sammelleidenschaft an“.

Heute besitzt Markus über 350 Hörspielkassetten „jeglicher Art“. Viele von ihnen hat er in seinem Stamm-Hörspielladen in Essen erworben, den er regelmäßig, gerne und ausgiebig besucht. Auch wenn er von den *Drei ???*-Hörspielen mittlerweile alle Folgen als MP3-Dateien besitzt, fehlen ihm bei den Kassetten noch etwa 40 Folgen. Unter den vielen Serien und Einzelhörspielen – darunter auch zahlreiche Serien für Erwachsene – stellen die Geschichten der drei Juniordetektive heute immer noch ein „Highlight“ dar: „weil man da natürlich auch viele Jugenderinnerungen mit verbindet und weil die Teile einfach super spannend sind“.

In erster Linie hört Markus die Hörspiele abends zum Einschlafen, teilweise auch am Wochenende beim Putzen. Ebenso gehören regelmäßige Internetbesuche für ihn zu seiner „Leidenschaft“ für die *Drei ???*-Hörspiele dazu. „Spätestens alle

zwei Tage“ guckt er „auf einschlägigen Fanseiten und Fanforen, ob es irgendwelche Neuigkeiten gibt, wann der nächste Teil erscheint, ob es irgendwelche ‚Specials‘ gibt“. Interesse zeigt Markus auch für *Drei ???*-Produkte wie die Bücher oder für Merchandising-Artikel wie den Adventskalender, „weil es einfach mal eine witzige Art ist, ganz anders mit dem Medium *Drei ???* umzugehen“. Zu den Filmen und Veranstaltungen des Vollplayback-Theaters äußert sich Markus eher verhalten. Dafür ist seine Freude über den anstehenden Besuch der Live-Hörspiel-Tour 2009 „riesig“:

„Ich glaub’ das wird ein absolutes Highlight werden, weil wie gesagt, irgendwo im Herzen ist das ja so ein kleines Stückchen Familie und ich denke, so empfinden die sich auch.“

Markus Klein misst der Hörspielserie einen sehr hohen Stellenwert innerhalb seines Medienalltags und innerhalb seiner „Hörspielleidenschaft“ zu. Die Qualität der Serie wird dabei weniger mit dem einzelnen Hörerlebnis begründet. Vielmehr erhalten die Hörspiele ihre Wertschätzung durch die starke Verbindung mit zahlreichen emotionalen Erlebnissen und aus der Kindheit.

Inhaltliche Kriterien wie „Witz“, „geniale Charaktere“ und „Spannung“ sowie die „Mystik“ und die „atmosphärische Dichte“ werden von Markus als die inhaltlichen Charaktereigenschaften der *Drei ???*-Hörspiele hervorgehoben. Die Serie wird also einerseits aus erwachsener Sicht bewertet und reflektiert, andererseits aber auch eng an die eigene, emotional geprägte Rezeptionsgeschichte gebunden. Die teilweise gravierenden Erlebnisse vergangener Kindertage spielen bei der Bewertung der Serie auch heute noch eine große Rolle. So wird die Serie als „Familienpart“ wahrgenommen und repräsentiert für Markus ein „Stückchen Heimat“:

„Ich seh’ mich halt sehr, sehr oft, wie ich in diesem Sessel sitze draußen und dieses Hörspiel höre und mich auf einmal wirklich richtig geborgen fühle. Ich denke diese Kindheitserinnerungen, die machen einen ganz, ganz wichtigen Aspekt aus, warum du oder ich jetzt so eine ganz innige Verbundenheit zu der Serie habe.“

Der Verlust der Serie wäre für Markus dementsprechend ein gravierender Einschnitt in sein Leben:

„Das wär’ eine Lücke, die du nicht schließen könntest. Du würdest natürlich andere Hörspiele hören, keine Frage, aber die würden nicht den Status oder den Stellenwert erlangen, den diese Serie für mich hat.“

Auch wenn die emotionalen Aspekte bei der Bewertung der *Drei ???*-Hörspiele überwiegen, setzt sich Markus auch mit inhaltlichen und produktionsästhetischen Entwicklungen der Serie auseinander. Kritisch betrachtet er die Qualitätsverluste der Folgeninhalte und wünscht sich die Bodenständigkeit und die Handlungsstrukturen der alten Folgen zurück. Die Folgen eins bis 38 haben in seinen Augen noch „Hand und Fuß“ und werden vermutlich darum von den meisten Leuten „wie so eine heilige Kuh“ behandelt.

Im Hinblick auf seinen Medienalltag werden der Serie auch funktionale Qualitäten zugeschrieben. Für Markus sind die *Drei ???* demnach auch „einfach ein schönes Mittel, um ein bisschen abzuschalten“ ohne dabei – wie er betont – „aus der Realität fliehen“ zu wollen.

Markus bezeichnet sich selbst als „Hörspielfreund“ oder auch „Hörspielliebhaber“, bei dem der „Spaß“ am Hören im Vordergrund steht. *Die drei ???*-Hörspiele sind für ihn eine Art „Liebhaberei“ oder auch als „Hobby“ zu definieren, welches natürlich einen „Nostalgie-Bonus“ hat, dabei aber auch aus erwachsener Sicht reflektiert und kritisiert wird.

4.4.8 Der Nutzertyp 4

Die rezeptive Praxis des vierten Interviewprobanden Markus Klein lässt sich entsprechend der fünf ermittelten Kriterien wie folgt bewerten:

Quantität der Rezeption: mittel bis hoch

Grad der Funktionalisierung: mittel bis hoch

Grad der Emotionalisierung: (sehr) hoch

Grad der Reflexion von Inhalt und Ästhetik: mittel bis hoch

Teilhabe am *Drei ???*-Serienkosmos: mittel

Markus Klein hört die *Drei ???*-Hörspiele regelmäßig abends zum Einschlafen und gelegentlich auch bei der Hausarbeit zur Ablenkung.

Der Grad der Funktionalisierung ist bei ihm zwar soweit ausgeprägt, dass er als „situativer Wertschätzer“ bezeichnet werden kann, dennoch stehen die funktionalen Qualitäten nicht im Zentrum, wenn es um die Begründung und Beurteilung seiner rezeptiven Praxis geht.

In dieser Hinsicht ist der Grad der Emotionalisierung von großer Bedeutung. Nostalgische Argumente sowie Rückgriffe auf Kindheitserlebnisse und emotionale Erinnerungen werden von Markus besonders häufig als Erklärung für sein Nutzerverhalten genannt. Entsprechend der eigenen Einschätzung findet hier der definitorische Begriff des „Liebhhabers“ seine Bestätigung.

Markus reflektiert die Serieninhalte und deren ästhetische Qualitäten sowohl aus einer kritischen erwachsenen Sicht, als auch aus einer bewusst naiven kindlichen Sicht heraus. Als besondere Qualitätsmerkmale nennt er „Bodenständigkeit“, „Humor“ und „Spannung“. Im Rahmen dieser reflexiven Beschreibungen beweist Markus zudem gute Serienkenntnisse. Sein Wissen bezieht sich dabei sowohl auf die Inhalte, als auch auf die historischen und produktionsästhetischen Bedingungen sowie auf aktuelle Entwicklungen der *Drei ???*-Serie. Die Zuschreibung „Kenner“ kann somit bestätigt werden.

Markus Klein zeigt weiterhin große Begeisterung für ausgefallene Merchandising-Artikel und die Live-Hörspiel-Veranstaltungen. Darüber hinaus sucht er in regelmäßigen Abständen bestimmte Internet-Foren auf, um sich über Neuerscheinungen zu informieren. An einer Mitgliedschaft im Rahmen der interaktiven *Drei ???*-Öffentlichkeiten ist er jedoch nicht sonderlich interessiert. Die Serie wird als privates Medium verstanden und dementsprechend auch in erster Linie privat genutzt. Bezüglich des Kriteriums Teilhabe am *Drei ???*-Serienkosmos muss er demnach als „mittel“ eingestuft werden.

Zuletzt kann Markus noch durch den Begriff „Sammler“ definiert werden. Diese Zuschreibung verdient er sich durch seine Vorliebe für das mediale Format

Kassette, sowie durch die Aufbewahrung der Folgen in – nach eigenen Angaben – liebevoll dekorierten Vitrinen.

Markus Klein gilt somit als Vertreter eines vierten Nutzertyps. Dieser zeichnet sich durch einen regelmäßigen und situationsgebundenen Hörspielkonsum aus, welcher sich am stärksten durch den hohen Grad der Emotionalisierung erklären lässt. Weiterhin zeigt dieser Nutzertyp ein mittel-starkes Interesse am *Drei ???*-Serienkosmos und kann durch die Begrifflichkeiten „situativer Wertschätzer“, „Liebhaber“, „Kenner“ und „Sammler“ beschrieben werden. Die *Drei ???*-Hörspiele erfahren ihre größte Wertschätzung in diesem Fall als regelmäßig genutzte Relikte einer vergangenen Zeit, also als wach gehaltene Kindheitserinnerungen.

4.4.9 Proband 5: Antje Kieckbusch

Antje Kieckbusch ist 36 Jahre alt. Sie studierte Geographie und lebt im Großraum Stuttgart. Im Alter von 6 Jahren entdeckte sie die *Drei ???*-Bücher ihres Bruders. Da dieser ihr damals das Vorlesen verweigerte, kaufte ihre Mutter ihr die Hörspiele als Ersatz. Neben einigen anderen Einzelhörspielen und einigen Folgen aus der *Hanni und Nanni*-Serie, gehörten die *Drei ???*-Geschichten damals zum festen Medienrepertoire von Antje Kieckbusch. Einige Jahre später gesellten sich zu den Hörspielen dann auch die *Drei ???*-Bücher.

Auch in der Phantasie spielten die *Drei ???* früher eine große Rolle. Gemeinsam mit einer Freundin gründete sie ein Detektivteam: „wo wir uns das dann vorgestellt haben und dann den Menschen so ein bisschen nachspioniert haben“.

Im Teenageralter, zwischen dem 14. und dem 21. Geburtstag kaufte Antje keine neuen *Drei ???*-Medien mehr nach. Die Hörspiele wurden jedoch „immer weiter gehört“. Der regelmäßige Nachkauf alter und neuer Hörspielfolgen setzte erst im Studenten-Alter wieder ein. Die Anregung kam damals von ihrem Freund, „der auch *Drei ???* gehört hat“. In dieser Zeit geriet Antje durch Zufall auch an „einen

Stapel alter Bücherei-Ausgaben“ und begann neben der Hörspielsammlung auch eine ihre eigene Büchersammlung.

Ein entscheidender Punkt in ihrer Medienbiographie war die Entdeckung der Internetseite www.Rocky-Beach.com. Hier fand sie im Laufe der Zeit nicht nur neue Freunde, sondern lernte zudem ihren heutigen Mann kennen, mit dem sie vor einigen Jahren laut eigenen Angaben „das erste ‚Rocky-Beach‘-Baby“ bekam. Über ihren Mann kam später auch der Kontakt zu anderen Hörspielserien zustande, die heute ebenso wie die *Drei ???* zum Medienalltag der Familie zählen. Im Vergleich mit diesen Hörspielen haben die Geschichten der drei Juniordetektive einen besonders hohen Stellenwert. Dieser Umstand wird von Antje mit den Worten „ich bin seit meiner Kindheit drauf geprägt“ erklärt.

Bücher und Hörspiele – beide Medien sind als Sammlung komplett – gehören für Antje Kieckbusch heute „absolut zusammen“ zum „Gesamtpaket *Drei ???*“. Die Bücher werden von ihr am liebsten bei schönem Wetter und Zeit auf der Terrasse gelesen, die Hörspiele hört sie regelmäßig abends zum Einschlafen gemeinsam mit ihrem Mann, auf längeren Autofahrten und am Wochenende während des gemeinsamen Familienfrühstücks.

Die *Drei ???*-Hörspiele sind bei Antje „Gemeinschaftssache“. Ihre drei Kinder hat die 36-Jährige mittlerweile mit ihrer Vorliebe angesteckt, wobei die beiden kleineren Kinder zur Zeit noch die *Drei ???-Kids*-Hörspiele präferieren.

Als mediales Format schätzt Antje vor allem die Kassette. Diese gehört besonders zu den alten Folgen dazu: „der Klack, der muss sein, wenn die Kassette zu Ende ist“. Mittlerweile werden neuere Folgen allerdings auf CD nachgekauft. Die alten Kassetten speichert Antje vorsichtshalber als MP3-Dateien auf ihrem Rechner.

Zum Alltag mit den *Drei ???* gehört auch der Kontakt zu Freunden und anderen *Drei ???*-Hörerinnen und Hörern über die Seite www.Rocky-Beach.com. Durch diese „herzlichen Kontakte“ waren Antje und ihr Mann auch mit der kürzlich verstorbenen *Drei ???*-Coverzeichnerin Aiga Rasch bekannt. Deren Zeichnungen hängen in Form von Briefmarkendruckten in Antjes Schlafzimmer. Zudem haben sie und ihr Mann mehrere *Drei ???*-Online-Kartenspiele produziert. Es handelt sich um Spiele wie Majong und Memory, deren Design an die *Drei ???*-Cover erinnert.

Wie sehr die Serie das Leben der Familie bestimmt, wird deutlich beim Blick auf die selbst gestaltete Homepage. Unter www.villashay.de entdeckt man nicht nur die bereits genannten Spiele, sondern auch eine Familiengeschichte, die ohne die *Drei ???*-Serie vermutlich nicht existieren würde.

Die Hörspielerie ist das „gemeinsame Hobby“ der Familie. Events rund um die *Drei ???* werden mittlerweile gemeinsam besucht und sind damit so etwas wie „Familienveranstaltungen“. Antje und ihr Mann waren mehrmals Besucher der „Master Of Chess“-Tour, kennen die Filme und haben gemeinsam mit ihrem Sohn eine Vorstellung des Vollplayback-Theaters gesehen. Als Begleiterin von Aiga Rasch war Antje auch zu Gast bei der Jubiläumsfeier zum 25-jährigen Bestehen der Serie.

Was Antje an der Serie inhaltlich schätzt, sind vor allem die Charaktere, der konsequente Aufbau und die Tatsache, dass die Fälle durch „kluges und kühles Denken“ gelöst werden anstelle von Gewalt. Besondere Qualität besteht auch in den Stimmen, denn „Stimmen machen viel aus beim Kopfkino“. Für Antje ist dieses Kopfkino von besonderer Bedeutung, denn in diesem Aspekt sieht sie den einzigartigen Reiz des Hörspiels begründet.

Wie fast alle Interview-Probanden präferiert auch Antje eher die alten *Drei ???*-Folgen. Sie unterteilt die Serie in „gute Folgen, schlechte Folgen und Lieblingsfolgen“. Zu den Lieblingsfolgen gehören für sie in erster Linie die Folgen aus ihrer Kindheit:

„Lieblingsfolgen sind die, die ich als Kind hatte, die mich also am längsten geprägt haben. Also wenn es mir schlecht geht und ich zwischendurch eine *Drei ???* brauche, dann muss das so was sein wie ‚Super-Papagei‘, ‚Karpatenhund‘ [...] oder ‚Seltsamer Wecker‘. Das sind so meine Folgen, wo ich sag: ‚Ja, jetzt geht es mir wieder besser‘.“

Antje misst den *Drei ???*-Medien als „Gesamtpaket“ einen sehr hohen Stellenwert zu. Im Laufe des Interviews gibt sie immer wieder deutlich zu verstehen, dass die Serie für sie zum Leben dazu gehört. Auf die Frage, was ihr fehlen würde, wenn alle *Drei ???*-Medien aus ihrem Haushalt verschwinden würden, antwortet sie kurz: „Alles“.

Interessant ist bei Antje Kieckbusch vor allem, dass die hohe emotionale Wertschätzung auf zwei Ebenen geschieht. Erstens sind mit den *Drei ???*-Medien zahlreiche positive Erinnerungen an die Kindheit verbunden. Dies zeigt sich besonders dann, wenn sie vom „Ankern“ oder von „Prägung“ spricht. Zweitens assoziiert sie mit der Serie ihre Familiengeschichte, also die Verbindung zu ihrem Mann und ihren Kindern. Neben den inhaltlichen Qualitäten Stimmen, Strukturen und Charaktere sowie den funktionalen Qualitäten Zerstreuung und Unterhaltung, sind es vor allem die emotionalen Zuschreibungen, die den Wert der Serie für Antje bestimmen.

4.4.10 Der Nutzertyp 5

Entsprechend der fünf ermittelten Analyse Kriterien kann das Rezeptionsverhalten vom Antje Kieckbusch wie folgt bewertet werden:

Quantität der Rezeption: hoch

Grad der Funktionalisierung: mittel bis hoch

Grad der Emotionalisierung: hoch

Grad der Reflexion von Inhalt und Ästhetik: mittel bis hoch

Teilhabe am *Drei ???*-Serienkosmos: hoch

Die rezeptive Praxis von Antje Kieckbusch lässt sich quantitativ als regelmäßig und häufig beschreiben und zeichnet sich durch eine situationsgebundene Routine aus.

Bezüglich des Kriteriums der Funktionalisierung erhält die Serie eine große Wertschätzung als „Familienmedium“. Die *Drei ???*-Hörspiele werden tagsüber zur „alltäglichen Unterhaltung und Zerstreuung“ genutzt und abends als Einschlafhilfe eingesetzt. Antje kann demnach als „situativer Wertschätzer“ bezeichnet werden.

Große Bedeutung haben die *Drei ???*-Hörspiele auch in emotionaler Hinsicht. Die Serie wird als Stütze und Anker gebraucht und weckt nostalgische Erinnerungen

an die eigene Kindheit und die Familiengeschichte. Der hohe Grad der Emotionalisierung rechtfertigt somit auch die Bezeichnung „Liebhaber“.

Die rezeptive Praxis kann weiterhin anhand von inhaltlichen, strukturellen und produktionsästhetischen Serienmerkmalen begründet werden. Die hohe Wertschätzung des medialen Formats Kassette, die Vollständigkeit der Hörspiel- und Büchersammlung sowie die Begeisterung für zusätzliche Serien-Produkte stellen Antje als „Sammler“ dar und zeugen von einem mittel bis hoch zu bewertenden Grad der Reflexion.

Durch diesen Grad können weiterhin auch zahlreiche Serienkenntnisse diagnostiziert werden, die den Begriff des „Kenners“ rechtfertigen. Das Wissen bezieht sich dabei nicht nur auf die Inhalte der Serie, sondern auch auf die Entwicklungen, Beschaffenheiten und Besonderheiten des *Drei ???*-Serienkosmos.

Die Wertschätzung gegenüber den Hörspielen, Produkten und Veranstaltungen wird von Antje im Interview zum Ausdruck gebracht. Dabei stellen ihre kreativen Eigenproduktionen und ihre aktive Mitgliedschaft im Rahmen einer interaktiven *Drei ???*-Öffentlichkeit einen Beweis für den hohen Stellenwert der Serie dar. In Verbindung mit der Quantität ihrer Rezeption zeichnen diese Merkmale Antje als *Drei ???*-„Fan“ aus.

Somit lässt sich ein fünfter Nutzertyp definieren. Dieser Typ rezipiert die *Drei ???*-Hörspiele regelmäßig und situationsgebunden und kann als „Vielhörer“ bezeichnet werden. Die Qualität seiner rezeptiven Praxis kann einerseits durch den ausgeprägten Grad der Funktionalisierung und durch den Grad der Reflexion beschrieben werden. In erster Linie wird der Rezeptionsprozess jedoch durch das Kriterium der Emotionalisierung bestimmt. Der fünfte Nutzertyp zeigt weiterhin ein großes Interesse am *Drei ???*-Serienkosmos und nimmt an diesem aktiv Teil. Als definitorische Begriffe eignen sich für diesen Typ „situativer Wertschätzer“, „Liebhaber“, „Sammler“, „Kenner“ und schließlich auch „Fan“. Ihre größte Wertschätzung erhalten die *Drei ???*-Hörspiele als integrativer Bestandteil des Familienlebens.

4.4.11 Proband 6: Grete Heiser

Grete Heiser ist 37 Jahre alt, wohnt in Essen und arbeitet als Verwaltungsangestellte im mittleren Dienst. Ihre ersten *Drei ???*-Hörspielkassetten bekam sie etwa mit 7 Jahren von ihrer Mutter geschenkt. Der Kontakt zum Medium Hörspiel war für Grete damals nicht neu. Neben *Fünf Freunden*- und *Hui Buh*-Hörspielen besaß Grete bereits Kassetten von *Tina und Tini*, Einzelhörspiele von Otfried Preußler und „zwei oder drei *TKKG*-Kassetten“, mit denen sie allerdings „nicht so konform gewesen“ sei. Später entdeckte sie dann die Serie um Geisterjäger *John Sinclair*, die von ihren Eltern verboten wurde und darum einige Zeit lang als „spannend“ galt.

Im Alter von 14 oder 15 Jahren, mit Eintritt in das Jugendalter, kam dann die Phase, in der Grete beschloss „kein Kind mehr sein“ zu wollen. Die Kassetten wurden kurzerhand auf dem Flohmarkt verkauft und das Thema „Hörspiele“ begraben: „Dann war wirklich ungefähr zehn Jahre Ruhe, dann hab’ ich mich wirklich für Hörspiele und Bücher in der Hinsicht gar nicht mehr interessiert“. Erst mit 25 Jahren, im Zuge der Entdeckung des Internets und der Seite www.Rocky-Beach.com, erinnerte sie sich wieder an die Serie:

„Also fünf oder so hatte ich da noch, die ich nicht losgeworden bin, die hab’ ich dann irgendwann wieder ausgegraben, selber wieder gehört und dann hab’ ich angefangen nachzukaufen.“

Kinderhörspielkassetten spielen seitdem wieder eine große Rolle in Gretes Medienalltag. Neben den *Drei ???* besitzt sie Folgen der *Fünf Freunde*-Serie, von *Tina und Tini*, *Billie und Zottel* sowie die *Scotland-Yard*-Hörspiele, die an das gleichnamige Gesellschaftsspiel erinnern und als Persiflage verstanden werden können. Bezüglich der *Drei ???*-Hörspiele hat das mediale Format Kassetten für Grete einerseits einen sentimentalwert, hauptsächlich jedoch wird damit die Einheit der Sammlung gewahrt.

Die *Drei ???*-Hörspiele werden von Grete Heiser heute täglich vor allem zur Entspannung genutzt. Mit ihnen verbindet die 37-Jährige vor allem „alte Erinnerungen“, schätzt aber ebenso den Unterhaltungswert der Serie. Neben der fast vollständigen Hörspielsammlung besitzt Grete zudem etwa 30 Bücher von

den *Drei* ????. Anfangs galt der Kauf der Bücher dem besseren Verständnis der Hörspiele, da sie der Ansicht war: „da fehlt was [...] dass gekürzt wird ist klar, aber da fehlt was Wichtiges“. Mittlerweile kauft sie regelmäßig die Bücher bestimmter Serien-Autoren, in erster Linie die von Ben Nevis und Kari Erhoff. Dominiert wird ihre *Drei* ???-Nutzerkultur allerdings durch ihre aktive Mitgliedschaft in der „Rocky-Beach“-Community. Der tägliche Besuch der Seite www.Rocky-Beach.com und der Kontakt zu den hier versammelten *Drei* ???-Hörerinnen und Hörern gehören für Grete zum Alltag dazu. „Ohne die ‚Rocky-Beach‘ geht gar nichts“, so lautet die Antwort auf die Frage nach einer typischen Woche mit den *Drei* ???-Medien. Die Community steht stellvertretend für Kommunikation und Austausch über die Serie, sowie für neue Bekanntschaften und echte Freundschaften. Nächtelanges Chatten, die Teilnahme an Fantreffen in ganz Deutschland und der tägliche und oftmals kritische Austausch über Autoren und Sprecher sowie das Theoretisieren über mögliche Entwicklungen, machen für Grete einen Großteil „der Magie der *Drei* ???“ aus. Begriffe wie „Gemeinschaftsgefühl“ und „Zusammengehörigkeitsgefühl“ dominieren immer wieder ihre Antworten im Interview. So wird auch die Frage, was ihr fehlen würde, müsste sie auf die Serie und allem was damit in Verbindung steht verzichten, auf Grundlage dieser Gefühle beantwortet:

„Die sind schon ein sehr fester Bestandteil in meinem Leben [...] dadurch, dass ich da auch sehr viele Bekannte und Freunde habe, das ist ja so ein bisschen Verbindungsglied [...] da würde mir eigentlich alles drum herum fehlen. Der Austausch, mit den anderen nicht mehr auf dem Laufenden zu sein, nichts mehr mitzubekommen, nee, da würde mir was fehlen.“

Der Stellenwert der Serie bzw. der Stellenwert der kommunikativen und zwischenmenschlichen Ebene, die mit dieser Serie verbunden wird, zeigt sich zudem bei einem imaginären Gang durch Gretes Eingangsflur. Am Telefon schildert und umschreibt sie die zahlreichen Zusatz-Produkte und Fanproduktionen, die sie auf diversen Veranstaltungen erwerben und ergattern konnte oder auf Fantreffen geschenkt bekam. Fotos, ein Baseballcap, Autogramme, T-Shirts und viele andere Erinnerungsstücke machen den Flur zu ihrem „*Drei* ???-Flur“.

Interessant ist bei Grete Heisers Argumentation, dass sie trotz der großen Wertschätzung gegenüber den Autoren und Sprechern und trotz aller Emotionalitäten bezüglich der Community, der Serie selbst sehr reflektiert und auch kritisch gegenüber steht. Auch wenn Grete zugibt, nicht an allen Aspekten der Serie interessiert zu sein und Themen wie Musik, Zitateraten oder Fehlersuche zu meiden, freut sie sich über Streit und Widerspruch und zeigt großen Spaß daran, sich über die Vorzüge ungeliebter Charaktere wie Dick Perry oder die Freundinnen der drei Detektive auseinander zu setzen:

„Bei mir ist das eigentlich eher so, dass ich weiß, [...] dass es bestimmte Personen gibt, die auf der ‚Rocky-Beach‘ nicht gut angesehen sind und dann meistens freu ich mich schon wieder sehr darauf, wenn sie auftauchen, weil das gibt wieder Diskussionen.“

Gute Folgen werden von Grete Heiser in erster Linie an der Qualität der Autoren gemessen. Vor allem diejenigen Autoren, deren Geschichten eine „gute Idee“ verfolgen, sinnvoll und nachvollziehbar gestaltet sind und über Situationskomik verfügen, werden besonders hervorgehoben.

Im *Drei ???*-Medienvergleich erfahren die Hörspiele bei Grete vernichtende Kritik: „Wenn man die Bücher kennt, ist jedes Hörspiel schlecht umgesetzt“. Allerdings relativiert sie später diese Kritik. So vertritt sie die Auffassung, dass ein Jugendmedium auch als solches rezipiert werden und von einer allzu erwachsenen Kritik und Ernsthaftigkeit verschont bleiben sollte:

„Das sieht man auch bei vielen Fans, die sehen es einfach zu ernst. [...] Da muss man schon mal sagen: ‚Leute, das ist eigentlich für Jugendliche gedacht und denkt dann wie Jugendliche doch auch bitte‘. [...] Das ist leider weg bei Vielen.“

Besonders positiv bewertet sie die beruhigende Wirkung der Stimmen, wobei ihr die von Andreas Fröhlich alias Bob, der dritte Detektiv, am besten gefällt:

„Ich bin schon ein *Drei ???*-Fan, muss dann aber auch dazu sagen, ich würde keine der Figuren mit einer anderen Stimme akzeptieren. [...] Also in soweit [...] gehören die dazu und sind ein ganz, ganz wichtiger Bestandteil.“

Der wichtigste überhaupt. Mit einer anderen Stimme würde ich die *Drei ???* nicht mehr hören.“

Für Grete Heiser steht bei den *Drei ???*-Hörspielen immer noch der „Spaß“ im Vordergrund. Ihren Umgang mit der Serie und die damit verbundenen Aktivitäten bezeichnet sie als „Hobby“. Für sich selbst verwendet sie den Begriff „Fan“.

4.4.12 Der Nutzertyp 6

Entsprechend der fünf ermittelten Analyse Kriterien kann das Rezeptionsverhalten vom Grete Heiser nun wie folgt bewertet werden:

Quantität der Rezeption: mittel

Grad der Funktionalisierung: niedrig bis mittel

Grad der Emotionalisierung: (sehr) hoch

Grad der Reflexion von Inhalt und Ästhetik: (sehr) hoch

Teilhabe am *Drei ???*-Serienkosmos: (sehr) hoch

Grete Heiser hört die *Drei ???*-Hörspiele täglich, also regelmäßig. Die Rezeption ist dabei jedoch an keine bestimmte Situation gebunden. Grete erklärt ihr Rezeptionsverhalten anhand einiger weniger funktionaler Qualitäten. Sie nutzt die Hörspiele diesbezüglich zur „Entspannung“. Insgesamt wird ihr Verhalten jedoch deutlich stärker durch die Kriterien Emotionalisierung und Reflexion beeinflusst.

Den *Drei ???*-Hörspielen wird durch den ausgeprägten Grad der Emotionalisierung ein hoher sentimentaler und nostalgischer Wert zugeschrieben. Dieser lässt sich allerdings weniger mit Kindheitserlebnissen, als vielmehr mit kürzlich erlebten Situationen begründen. Über die Beschäftigung mit den *Drei ???*-Medien im Internet konnte Grete im Laufe der letzten Jahre zahlreiche Kontakte knüpfen und Freundschaften aufbauen. Diese Kontakte und Freundschaften sowie die Erinnerung an damit verbundene Gemeinschaftserlebnisse sind mit vielen Emotionen belegt, welche auf die *Drei ???*-Medien übertragen werden. So wird die Serie stark emotionalisiert. Grete kann dementsprechend als „Liebhaber“ bezeichnet werden.

Bezüglich des Kriteriums der Reflexion beweist sie ebenfalls eine starke Ausprägung. Die Inhalte und ästhetischen Merkmale der Hörspielserie werden aus einer sehr kritischen und erwachsenen Sicht heraus benannt und detailliert beschrieben. Der hohe Grad der Reflexion lässt sich auch durch die häufig stattfindende Auseinandersetzung mit anderen Hörerinnen und Hörern erklären. So verfügt Grete über ausgezeichnete inhaltliche und produktionsästhetische Kenntnisse, die sie ohne Frage als „Experten“ auszeichnen.

Weiterhin kann die Zuschreibung „Sammler“ vorgenommen werden. Grete hat eine vollständige Hörspielsammlung, legt großen Wert auf das mediale Format Kasette und besitzt eine große Anzahl an Merchandising- und Fan-Artikeln.

Die enge Bindung zu den *Drei ???* wird aber nicht nur in der direkten Rezeptionssituation zum Ausdruck gebracht. So qualifizierte sich Grete für die Auswertung im Rahmen dieser Arbeit weniger durch die Quantität und Qualität ihres Hörspielkonsums, als vielmehr durch ihre sehr starke an Teilnahme der öffentlichen Anschlusskommunikation und ihre Teilhabe an entsprechenden Fanaktivitäten.

Der Begriff „Fan“ trifft auf Grete fraglos zu. Zu ihren besonders ausgeprägten Verhaltensweisen gehören schließlich die regelmäßige Zusammenkunft und der regelmäßige Austausch mit anderen Hörerinnen und Hörern, die aktive Mitgliedschaft im Rahmen der interaktiven *Drei ???*-Öffentlichkeit, die wiederholte Teilnahme an Veranstaltungen, das Sammeln von Erinnerungsstücken und Zusatzprodukten sowie die Herstellung von kleinen Geschenken für andere Fans.

Auch Antje Kieckbusch wurde bereits als „Fan“ definiert. Im Vergleich dazu zeichnet sich Grete durch eine aktivere Teilnahme an der öffentlichen *Drei ???*-Fankultur aus. Zudem kann festgestellt werden, dass für Antje das „Fansein“ eine Möglichkeit darstellt, um die eigene Wertschätzung gegenüber den *Drei ???*-Hörspielen zum Ausdruck zu bringen. Bei Grete hingegen besteht der Reiz des „Fanseins“ in der Teilhabe an der Community. Die *Drei ???*-Medien spielen diesbezüglich eine weniger große Rolle. Wichtigster Aspekt der Nutzerkultur ist für Grete die gemeinschaftliche Zusammenkunft mit anderen Fans. Die gewonnen

Bekanntschaften und Freundschaften stellen für sie mittlerweile die größte Motivation hinsichtlich ihrer eigenen rezeptiven Praxis dar.

Somit kann schließlich auch ein sechster Nutzertyp definiert werden. Dieser zeichnet sich durch das regelmäßige, jedoch nicht an bestimmte Situationen gebundene Hören der *Drei ???*-Hörspiele aus. Die rezeptive Praxis wird in erster Linie durch den hohen Grad der Emotionalisierung motiviert. Bei diesem Typ findet zudem eine hohe inhaltliche und ästhetische Auseinandersetzung mit der *Drei ???*-Serie statt. Der Nutzertyp sechs zeigt darüber hinaus ein großes Interesse an den Produkten und Aktivitäten im Rahmen des *Drei ???*-Serienkosmos und nimmt an diesem somit aktiv teil. Dieser Nutzertyp kann weiterhin durch die Begriffe „Liebhaber“, „Experte“, „Sammler“ und „Fan“ definiert werden. Die *Drei ???*-Hörspiele erhalten in diesem Fall ihre größte Wertschätzung als Kommunikationsmedium oder anders ausgedrückt als Mittel, durch welches Freundschaften und Bekanntschaften entstanden sind und gepflegt werden können.

4.5 Gemeinsamkeiten und Differenzen des Nutzerverhaltens

Abschließend sollen die Ergebnisse der quantitativen Online-Umfrage zusammengefasst und mit den Erkenntnissen aus der qualitativen Forschung verglichen werden. Die rezeptiven Praktiken der *Drei ???*-Hörerinnen und Hörer sollen dabei auf Gemeinsamkeiten und Unterschiede hin überprüft und einer finalen Beurteilung unterzogen werden.

Die quantitative Online-Umfrage liefert bezüglich des erwachsenen Rezeptionsverhaltens zahlreiche relevante Daten. Dabei sind einige Antworten sogar so eindeutig, dass sich daraus allgemeingültige Aussagen ableiten lassen. So wird bei der Rezeption der *Drei ???*-Serie das Medium Hörspiel dem Medium Buch vorgezogen. Zudem werden die *Drei ???*-Hörspielfolgen „regelmäßig“ und

„unzählige Male“ gehört. Bestätigt werden kann auch, dass die erwachsenen Hörerinnen und Hörer bezüglich der *Drei ???*-Hörspiele das Internet als präferierte Informations- und Kommunikationsplattform nutzen. Sie besitzen weiterhin eine vollständige Hörspielsammlung und erwerben neue Folgen „sofort“ nach ihrem Erscheinen. Diese Verhaltensweisen erhalten von den Umfrageteilnehmern eine 77- bis 64-prozentige Zustimmung.

Weniger eindeutig sind die Ergebnisse hinsichtlich des präferierten medialen Formates, der präferierten Rezeptionssituation, des Beschaffungsmarktes sowie der weiteren Aktivitäten in Verbindung mit dem *Drei ???*-Hörspielen. Einzelne Antworten erreichen hier zwar Anteile von bis zu 50 %, im Vergleich mit den anderen Antwortmöglichkeiten ist der Vorsprung jedoch deutlich geringer. Eine Verallgemeinerung dieser Angaben wäre aus wissenschaftlicher Sicht weder sinnvoll noch einleuchtend.

Die Ergebnisse der quantitativen Online-Umfrage können auch im Rahmen der qualitativen Forschung bestätigt werden. Auch hier ziehen elf der zwölf Interviewteilnehmer die Hörspiele den Büchern vor. Acht Probanden bestätigen zudem ein regelmäßiges Rezeptionsverhalten und gaben an, neue Folgen sofort oder relativ bald nach ihrem Erscheinen zu erwerben sowie entsprechende Internetforen zu besuchen. Weitere acht besitzen hinsichtlich der *Drei ???*-Hörspiele eine vollständige Sammlung. Neun von zwölf Forschungsteilnehmern bestätigten, die einzelnen *Drei ???*-Hörspiele unzählige Male und immer wieder zu hören.

Bezüglich der weniger eindeutigen Ergebnisse aus der Online-Umfrage zur präferierten Rezeptionssituation, sowie zu weiteren Aktivitäten in Verbindung mit den *Drei ???*-Hörspielen liefert die qualitative Forschung zumindest Tendenzen. So hören sieben der zwölf Interviewteilnehmer die Hörspiele allabendlich zum Einschlafen. Acht Probanden waren als Besucher bei einer Veranstaltung im Rahmen der Live-Hörspiel-Tour „Der seltsame Wecker 2009“. Bezüglich weiterer Aktivitäten, sowie hinsichtlich des präferierten medialen Formates und des

Beschaffungsmarktes liefern die Interviews auch keine eindeutigen Ergebnisse, die umfangreiche Bandbreite an Verhaltensweisen wird diesbezüglich also bestätigt.

Die rezeptiven Praktiken der erwachsenen *Drei ???*-Hörerinnen und Hörer lassen sich quantitativ also nicht in Gänze allgemeingültig beschreiben. Auch die qualitative Forschung führt schließlich zu dem Ergebnis, dass das Rezeptionsverhalten von Fall zu Fall variiert und darüber hinaus unterschiedlich motiviert ist. So begründen von den zwölf Interviewteilnehmern drei ihr Verhalten überwiegend funktional, ebenfalls drei sowohl funktional als auch ästhetisch, vier weitere überwiegend emotional und zwei schließlich sowohl emotional als auch ästhetisch.

Obwohl die rezeptiven Praktiken der erwachsenen Hörerinnen und Hörer offensichtlich durch zahlreiche Unterschiede gekennzeichnet sind, so konnte in diesem Kapitel dennoch ein wichtiges Handwerkszeug entwickelt werden, durch das sich die *Drei ???*-Hörerschaft angemessen kategorisieren lässt.

Im Rahmen der qualitativen Interviewanalyse konnten diesbezüglich die fünf wesentlichen Aspekte des Rezeptionsverhaltens herausgefiltert werden. Dazu zählen die Quantität der Rezeption, der Grad der Funktionalisierung, der Grad der Emotionalisierung, der Grad der Reflexion von Inhalt und Ästhetik sowie die Teilhabe am *Drei ???*-Serienkosmos.

Diese fünf Aspekte konnten als Untersuchungskriterien für eine eigene Nutzertypologie erfolgreich verwendet werden. Entsprechend der sechs ausgewählten Interviewprobanden wurden schließlich auch sechs unterschiedliche Nutzertypen beispielhaft definiert.

Als wichtigstes Ergebnis der qualitativen Untersuchung wurde also ein System entwickelt, durch welches sich die *Drei ???*-Hörerschaft typologisieren und somit auch über die sechs Nutzertypen hinaus charakterisieren lässt.

Auch wenn die hier portraitierten Nutzertypen – wie soeben erwähnt – lediglich einen kleinen Ausschnitt der tatsächlichen rezeptiven Praxis darstellen, so können aus den individuellen Aussagen dieser sechs Typen dennoch zahlreiche Begründungen für den erwachsenen Hörspielkonsum entnommen werden.

5. Zusammenführung der Forschungsergebnisse

Die Kinderhörspielserie *Die drei ???* und ihre erwachsene Hörerschaft sind zu Beginn dieser Diplomarbeit als Phänomen im Rahmen der Populären Kultur definiert worden. In Anlehnung an die Theorie von Hans-Otto Hügel erhebt dieses Diskursfeld einen hohen Anspruch auf analytische und methodische Gleichwertigkeit von Rezipient und Artefakt.

Um diesem Anspruch zu genügen, sind in dieser Arbeit sowohl die Kinderhörspielserie *Die drei ???* als auch die erwachsene Hörerschaft einer genauen und intensiven Untersuchung unterzogen worden. Artefakt und Rezipienten wurden dabei getrennt voneinander untersucht. Durch dieses Vorgehen konnten die einzelnen Aspekte des hier behandelten Phänomens angemessen beschrieben und beurteilt werden. Voreilige Rückschlüsse und Zusammenhänge ließen sich vermieden. So konnten nach und nach die zu Beginn benannten Unterfragen bezüglich der medialen Qualitäten und des historischen Kontexts, hinsichtlich des medialen Erlebnishintergrundes der Rezipienten sowie betreffend der quantitativen und qualitativen Beschaffenheit des Rezeptionsprozesses beantwortet werden.

Die einzelnen analytischen Erkenntnisse sollen nun zusammengeführt und entsprechend bewertet. Dabei erhalten vier Themenkomplexe gesonderte Aufmerksamkeit. Diese müssen nach Ansicht der Autorin als wesentliche Merkmale des hier behandelten Phänomens begriffen werden.

Es handelt sich um die Themenkomplexe

- a) Mediale Ästhetik
- b) Medienbiographie und Emotionalität
- c) Funktionen und Routine
- d) Aktivitäten und Kommunikation.

5.1 Mediale Ästhetik

In Kapitel 2 werden die ästhetischen Qualitätsmerkmale der *Drei ???*-Hörspielserie benannt und durch einen Vergleich mit anderen Hörspielserien hervorgehoben. Es wird dabei herausgestellt, dass sich die *Drei ???*-Serie bereits durch ihr äußeres Erscheinungsbild von vergleichbaren Produkten unterscheidet. Die Covergestaltung und die Marke Hitchcock werden diesbezüglich als besondere ästhetische Merkmale definiert. Aber auch der Seriencharakter sowie das Genre Detektivgeschichte zeichnen die *Drei ???*-Hörspiele aus. Der gleich bleibende strukturelle Aufbau der einzelnen Folgen sorgt für einen hohen inhaltlichen Wiedererkennungswert. Zu den weiteren ästhetischen Merkmalen zählen die exotische und nostalgische Kulisse Kaliforniens, die komplexen und abwechslungsreichen Fallstrukturen sowie die vielschichtige und ganzheitliche Figurenzeichnung. Alle diese Aspekte verleihen den Hörspielfolgen eine unverkennbare mystische, geheimnisvolle, spannende, aktionsreiche und humorvolle Grundstimmung, welche durch den gekonnten Einsatz der akustischen Elemente Sprache, Stimme, Musik und Geräusche zusätzlich verstärkt und intensiviert wird. Die *Drei ???*-Hörspiele vermitteln so einen realitätsnahen und lebendigen Höreindruck mit hohem Wiedererkennungswert.

Diese medienanalytischen Erkenntnisse sollen nun mit den Aussagen der Interviewprobanden verglichen werden. So kann festgestellt werden, welche ästhetischen Merkmale tatsächlich von der erwachsenen Hörerschaft wahrgenommen werden und inwiefern die mediale Ästhetik als Begründung für das Verhalten dieser Hörerschaft herhalten kann.

Zu den von den Interviewprobanden am häufigsten genannten ästhetischen Qualitäten der *Drei ???*-Hörspielserie zählen die Stimmen, die Charaktere, die Spannung, die Mystik, die Rätsel und der Humor. Aus den Interviews tritt deutlich hervor, dass die *Drei ???*-Hörspiele bereits früher als herausragende Serie anerkannt wurden. Die Geschichten der drei Juniordetektive erfahren im Unterschied zu anderen populären Kinderhörspielen wie *TKKG* oder den *Fünf*

Freunden rückblickend eine entsprechend positive Bewertung. Besonders deutlich stellt Jan Stender (Proband 3) die qualitativen Unterscheidungsmerkmale heraus:

„[Ich] habe eigentlich festgestellt wie katastrophal für mich eigentlich *TKKG* ist. Sozialkompetenz gleich null bei diesen Menschen. Wenn kleine Kinder das hören, unterbewusst wird so was festgestellt. Also der Penner ist grundsätzlich erst mal der Böse bei *TKKG*. Gegenbeispiel, Rubbish Gerorge, der Penner bei den *Drei ???*, ist einer der Kumpel, die immer wieder zu helfen wissen und der eine gewisse Lebensweisheit in sich trägt und auch immer die richtigen Informationen hat. *TKKG*, wir kommen alle aus tollen Verhältnissen, [...]und wenn man bei *TKKG* genau drauf achtet, ist die Klientel der Bösewichte grundsätzlich irgendwo im unteren sozialen Drittel angeordnet. Zudem kommt hinzu, dass Tim selbst mit dreizehn in der Lage ist, Bodybuilder zu verprügeln und Leibwächter zu verprügeln. Probleme werden also nicht durch Worte, durch Gewitztheit gelöst, Probleme werden durch Gewalt gelöst“ (Jan Stender – Proband 3).

Auch im Rahmen der anderen Interviews wird erwähnt, dass die *Drei ???*-Hörspiele als Kinderserie qualitativ hervorzuheben sind. Durch ihren speziellen Hang zur Mystik und zum Rätselhaften zeichnen sich die Geschichten der drei Juniordetektive aus. Der erhöhte Grusel-Charakter und die Einladung zum Miträtseln werden als stilistische Merkmale der *Drei ???*-Serie häufig benannt und begründen die gesonderte ästhetische Qualität gegenüber anderen Kinderhörspielserien:

„[Das] war eigentlich im Endeffekt harmlos, weil das hat sich ja immer gut aufgelöst, ne? Aber so einige Sequenzen, die waren so derbe spannend. Auf der einen Seite wollte man mehr und auf der anderen Seite hast du echt gedacht: ‚Boah, ich darf jetzt hier nicht alleine sein, weil sonst passiert gleich ein Unglück‘. Und das war einfach auch ‘ne Faszination daran“ (Markus Klein – Proband 4).

Die Serie erhält von den Rezipienten allerdings noch eine zweite Beurteilung in Bezug auf den heutigen Medienalltag. Die *Drei ???*-Hörspiele werden dabei nicht

mehr nur als Kinderhörspielserie betrachtet, sondern erfahren im Rahmen des Krimi-Genres eine neue und reflektierte Bewertung. Aspekte wie Erzählstruktur, logischer Aufbau, Nachvollziehbarkeit oder Atmosphäre werden demnach aus einer sehr viel kritischeren Sichtweise heraus betrachtet. Dabei fällt auf, dass vor allem den neueren Folgen ein gewisser Qualitätsverlust bescheinigt wird:

„Früher hast du ’n Hörspiel gehört, konntest mitraten, hast so gedacht: ‚Naja, der Eine könnte der Täter sein, der Andere könnte das verbochen haben. [...] Und heute hörst du die Folgen, denkst: ‚Naja, sind ja ganz ok‘, und am Ende kommt Justus Jonas, der dann sagt: ‚AAHH! Jetzt kommt die großartige Lösung. Ich hab’ da übrigens herausgefunden...‘ und dann kommen da irgendwelche Sachen wo du als Hörer denkst: ‚[...] im ganzen Hörspiel kam da nicht ein Satz drüber, das hat der jetzt irgendwie einfach so dazu gedichtet‘. [...] Das ist ein absolutes ‚no go‘“ (Markus Klein – Proband 4).

Bei fast allen Interviewprobanden ist somit eine Vorliebe für die alten Folgen oder auch „Klassiker“ vorhanden, die sich dementsprechend nicht nur nostalgisch begründen lässt, sondern ebenso das Ergebnis einer kritischen Reflexion der medialen Ästhetik darstellt.

Hier kann also zusammenfassend festgestellt werden, dass die ermittelten ästhetischen Qualitäten der *Drei ???*-Hörspielserie von den Rezipienten sehr differenziert wahrgenommen werden. Interessant ist dabei vor allem, dass viele dieser Qualitäten eine zweifache Bewertung erhalten. Zum einen werden sie hervorgehoben, um die *Drei ???*-Hörspiele von anderen Kinderhörspielserien abzugrenzen, zum anderen werden sie aus einer kritischen und erwachsenen Haltung heraus benannt, um den Stellenwert im heutigen Medienalltag kenntlich zu machen. In diesem zweiten Punkt gehen die Hörerinnen und Hörer häufig sehr viel kritischer und reflektierter mit den medialen Inhalten um und bezeugen somit ein gewachsenes bzw. erwachsenes Rezeptionsverhalten.

Die ästhetische Qualität der *Drei ???*-Hörspielserie muss demnach als wichtiges Argument betrachtet werden wenn es darum geht, das Phänomens der erwachsenen *Drei ???*-Hörerschaft zu erklären.

5.2 Medienbiographie und Emotionalität

Der Zusammenhang zwischen medienbiographischen Erlebnissen und dem heutigen Rezeptionsverhalten wird in Kapitel 3 dieser Arbeit beschrieben. Dabei wird herausgestellt, dass die Beschäftigung mit den *Drei ???*-Hörspielen für die Kinder der 80er Jahre ein besonderes Medienereignis darstellte, welches in enger Verbindung mit dem medialen Format Kassette stand.

Auch heute noch bezeichnen viele der erwachsenen Hörerinnen und Hörer die Kassetten als festen Bestandteil ihrer *Drei ???*-Nutzerkultur. Dies wird im Rahmen der quantitativen und qualitativen Rezeptionsforschung in Kapitel 4 deutlich herausgestellt:

„Das war das erste wo Kinder, vielleicht haben sie es nicht bewusst wahrgenommen, aber das erste Eigene hatten. [...] So Videorecorder oder Videoabspielgeräte steckten ja damals noch in den Kinderschuhen. [...] So was Anlagen anging, LP-, Schallplattenspieler, da durften wir Kinder ja gar nicht ran. [...] Und von daher war das wirklich eine schöne Sache“ (Markus Klein – Proband 4).

Für die heute 30- bis 38-jährigen Hörerinnen und Hörer sind die Hörspielkassetten demnach mit besonderen Erinnerungen verbunden. Sie stellen für Viele von ihnen den Einstieg in mediale Welten dar und markieren somit aus heutiger Sicht den Beginn der eigenen Medienbiographie.

In Kapitel 3 wird weiterhin auf die zahlreichen reflexiven und kreativen Aneignungsprozesse hingewiesen, die mit den *Drei ???*-Hörspielen der Kindheit in Verbindung standen (vgl. Kapitel 3.1.1 und 3.3.1). Situative Erlebnisse und besondere Erfahrungen wie die eigenständige Hörspielproduktion oder das Detektivspiel mit Freunden sind demnach als Teil der medienbiographischen Entwicklung zu begreifen. Diese Erfahrungen werden als „besonders“ im Gedächtnis gespeichert und können im Rahmen späterer Erinnerungen mit neuer Bedeutung versehen werden. Je nachdem, wie viele emotionale und sentimentale Qualitäten diesen Erinnerungen eingestanden bzw. zugesprochen werden,

erfahren die *Drei ???*-Hörspiele also eine entsprechende emotionale Aufwertung, die letztendlich auch zum Wiedereinstieg in die Serienrezeption motivieren kann.

Auch die Probanden im Rahmen der qualitativen Forschung weisen immer wieder auf ihre *Drei ???*-Rezeptionsgeschichte hin und bestätigen damit, dass das heutige Rezeptionsverhalten als eine Art Konsequenz aus der eigenen Medienbiographie verstanden werden kann. Am deutlichsten tritt dieser Aspekt im Interview mit Markus Klein (Proband 4) hervor. Er verbindet mit der Rezeption der Hörspiele viele emotionale Erinnerungen wie die Angst, die er im Kindesalter beim Hören einer *Drei ???*-Folge empfunden hatte, oder die Scheidung seiner Eltern:

„Das war natürlich ein heftiger Einschnitt ins Leben, und naja dann hat man sich irgendwie an alles geklammert, was irgendwie Sicherheit gegeben hat oder auch was einem gewohnt war [...]. Ich denke diese Kindheitserinnerungen, die machen einen ganz, ganz wichtigen Aspekt aus, warum du oder ich jetzt so eine ganz innige Verbundenheit zu dieser Serie habe“ (Markus Klein – Proband 4).

Wird, wie bei Markus Klein, die Trennungsphase der Eltern mit dem Hören der *Drei ???*-Hörspiele verbunden, so handelt es sich um eine prägende Erfahrung, die auch heute noch mit der Serie in Verbindung gebracht wird und somit das erwachsene Rezeptionsverhalten in großem Maße beeinflusst.

Die emotionalen Erinnerungen müssen sich jedoch nicht zwangsläufig auf die Phase der Kindheit oder Jugend beziehen. Antje Kieckbusch (Proband 5) war bereits erwachsen, als sie über die Beschäftigung mit den *Drei ???*-Medien ihren heutigen Mann kennen lernte. Ihre Ehe sowie die Kinder hätte es ohne die *Drei ???*-Serie nie gegeben. So erhält die Hörspielserie eine starke emotionale Wertschätzung, die durch die tägliche Wahrnehmung der Familie als harmonische Einheit immer wieder neu belebt und hervorgehoben wird.

Die individuelle *Drei ???*-Medienbiographie ist also für die erwachsene Rezeptionskultur von entscheidender Bedeutung. Im Rahmen der Interviews wird diesbezüglich auch bestätigt, dass die frühen medienästhetischen Erfahrungen für dem Wiedereinstieg in die Serienrezeption von großer Bedeutung sind:

„dann mit fünfundzwanzig irgendwie hat sich bei mir ein Schalter umgestellt [ich hab] irgendwie Internet bekommen und hab' dann zufällig die ‚Rocky-Beach.com‘ gefunden und ja daraufhin war es alles wieder da, die Erinnerung kam wieder hoch und da bin ich dann losgezogen und hab' mir die ganzen Kassetten über *Ebay* oder auf Flohmärkten oder halt im Laden neu wiedergekauft“ (Grete Heiser – Proband 6).

Grundsätzlich – so zeigen die Interviews – ist es egal, ob der einzelne Hörer die *Drei ???*-Hörspiele kontinuierlich oder diskontinuierlich gehört hat. Entscheidend für eine hohe emotionale Wertschätzung der Hörspielserie sind die mit der *Drei ???*-Medienbiographie in Verbindung stehenden Erlebnisse bzw. Erinnerungen und deren Bedeutung in Bezug auf die eigene Biographie oder die aktuelle persönliche Lebenssituation.

Die *Drei ???*-Medienbiographie und die emotionale Aufladung der Serie durch prägende Erfahrungen stellen somit ein wichtiges Argument für das heutige Rezeptionsverhalten der erwachsenen *Drei ???*-Hörerschaft dar. Das Thema Medienbiographie und Emotionalität muss dementsprechend berücksichtigt werden, wenn es um die Erklärung des hier behandelten Phänomens geht.

5.3 Funktionen und Routine

Die *Drei ???*-Hörspiele werden in Kapitel 2.3 als qualitativ hochwertiges mediales Produkt für Kinder wie auch für Erwachsene beschrieben. Dabei wird herausgestellt, dass die *Drei ???*-Serie zahlreiche ästhetische Merkmale besitzt und dadurch unterschiedliche Rezeptionshaltungen offeriert. Die *Drei ???*-Hörspiele eignen sich sowohl als unterhaltsames Nebenbei-Medium, als Einschlafbegleiter oder als Entspannungshilfe und bereichern somit den erwachsenen Medienalltag in vielerlei Hinsicht.

In Anlehnung an die praxisnahen Überlegungen von Annette Bastian wird zudem festgestellt, dass der heutige Gebrauch von Hörspielkassetten eng an bestimmte

funktionale Erwartungshaltungen gebunden ist (vgl. Kapitel 3.2.1). Dementsprechend präferieren die erwachsenen Hörerinnen und Hörer heute ganz bestimmte Rezeptionssituationen und Rezeptionsweisen, die bereits in der Kindheit erprobt und im Laufe der Zeit kultiviert worden sind.

Die qualitative Rezeptionsforschung bestätigt diesen Umstand. So wird in Kapitel 4.3 der Grad der Funktionalisierung als ein wesentliches Kriterium der *Drei ???*-Nutzerkultur ermittelt.

Diese theoretischen Erkenntnisse finden bei den sechs portraitierten Interviewprobanden also eine entsprechende Bestätigung. Alle Forschungsteilnehmer verweisen auf bestimmte funktionale Gebrauchsweisen, die dazu führen, dass die Hörspiele der *Drei ???*-Serie ihre Wertschätzung als Nebenbei-Medium während des Kochens, als Entspannungs-Medium oder als tägliche Einschlafhilfe erhalten. Ebenso wird bestätigt, dass die funktionalen Nutzungsweisen oftmals bereits während der Kindheit praktiziert wurden und im Rahmen des erwachsenen Alltags eine Intensivierung erfuhren. Bei vier von sechs Interviewteilnehmern kann diesbezüglich heute sogar von einem routinierten Gebrauch gesprochen werden.

Zudem wird deutlich, dass die Serie von den Rezipienten auf eine bestimmte Art und Weise thematisch unterteilt wird, wobei einzelnen Folgen eine spezielle Funktion zugesprochen werden. Einige *Drei ???*-Geschichten eignen sich demnach mehr zur Unterhaltung, andere wiederum mehr zur Entspannung oder als Einschlafhilfe:

„Also wenn es mir schlecht geht und ich zwischendurch 'ne *Drei ???* brauche, dann muss das sowas sein wie ‚Super-Papagei‘ [1], ‚Karpatenhund‘ [3], [...] oder ‚Seltsamer Wecker‘ [12]. Das sind so meine Folgen, wo ich sag: ‚Ja. Jetzt geht 's mir wieder besser‘“ (Antje Kieckbusch – Proband 5).

„Ich höre ganz oft eigentlich immer die Gleichen zum Einschlafen. [...] Wenn ich im Auto bin, dann Zufallsprinzip. [...] Abends zum Einschlafen brauche ich ruhige Folgen, auch Folgen, wo man ein bisschen gefordert ist, wo man vielleicht ein bisschen mitdenken muss. ‚Flammende Spur‘ [20], großartige Folge zum Einschlafen“ (Jan Stender – Proband 3).

Insgesamt werden die „Klassiker-Folgen“ besonders zur Entspannung bzw. zum Einschlafen genutzt. Neuere Folgen werden eher auf Grund des Humors oder ihres Aktionsreichtums geschätzt und dienen vorrangig Unterhaltungszwecken oder dem allgemeinen Zeitvertreib. Darüber hinaus zeigt sich auch ein Trend zur Unterscheidung der Folgen hinsichtlich des darin verhandelten Falles. So wird die Serie nicht selten in Kategorien wie Rätselfolgen, Actionfolgen, Diebstahlfolgen oder Mystikfolgen unterteilt. Hier kann zwar nur vermutet werden, dass die jeweils präferierte Kategorie mit der Art und Weise des persönlichen funktionalen Gebrauchs der Hörspiele in Verbindung steht, dennoch eignet sich die *Drei ???*-Serie durch ihre inhaltliche Vielfalt zur Befriedigung von unterschiedlichsten emotionalen Bedürfnislagen und wird dementsprechend funktionalisiert.

Die *Drei ???*-Hörspiele können also sowohl als anspruchsvolles Kindermedium und als leichte Unterhaltung für Erwachsene wahrgenommen werden. Sie verfügen über Spannungs- als auch über Entspannungsaspekte und laden sowohl zum aktiven Mitdenken als auch zum passiven Zuhören ein.

Weiterhin steht fest, dass ein routinierter Gebrauch und das wiederholte Hören für viele erwachsene Hörerinnen und Hörer zum Bestandteil der individuellen *Drei ???*-Nutzerkultur gehören. Nicht zuletzt wird dieser Umstand auch durch den Seriencharakter der Hörspiele unterstützt. Das Kaufen neuer Folgen wird zum Automatismus, die Rezeption neuer Folgen zur „Gewohnheit“ (vgl. Antje Kieckbusch – Proband 5). Auch der Aspekt des Sammelns wird dadurch bestärkt. Das Thema Funktionen und Routine darf also nicht außer Acht gelassen werden, wenn es um die Begründung des heutigen Rezeptionsverhaltens geht und spielt für die Erklärung des hier behandelten Phänomens eine wichtige Rolle.

5.4 Kommunikation und Aktivität

Anschlusskommunikation und kreative Aneignungsprozesse sind seit der Kindheit wesentlicher Bestandteil der *Drei ???*-Hörspielnutzung. Dies wird im Rahmen der

Kapitel 3.1 und 3.3.1 dargestellt und begründet. Die frühen Hörspielproduktionen oder das Detektivspiel mit Freunden, der Besuch von Live-Hörspielveranstaltungen oder die Mitgliedschaft in einer entsprechenden Online-Community zählten bzw. zählen demnach für viele erwachsene Hörerinnen und Hörer wie selbstverständlich zur *Drei ???*-Nutzerkultur dazu.

Auch die Ergebnisse der quantitativen und qualitativen Rezeptionsforschung bestätigen den Trend zur weiterführenden Beschäftigung mit den gelieferten medialen Inhalten. Fast alle Interviewprobanden verweisen auf weitere Medien, Aktivitäten und Erlebnisse, die rückblickend oder aktuell mit den *Drei ???*-Hörspielen in Verbindung gebracht werden. In einem Fall wird sogar bestätigt, dass die kommunikativen und interaktiven Aspekte im Rahmen der eigenen *Drei ???*-Nutzerkultur mittlerweile eine größere Rolle spielen als die Rezeption der Hörspiele selbst (vgl. Grete Heiser – Proband 6).

Bezogen auf die heutigen Aktivitäten stehen in erster Linie die Bücher und Veranstaltungen wie das Wuppertaler Vollplayback-Theater und die Live-Hörspiel-Shows in enger Verbindung mit der erwachsenen *Drei ???*-Nutzerkultur. Weiterhin interessieren sich die Rezipienten häufig auch für die Arbeit der Hauptsprecher und suchen im Internet nach Informationen zu deren Arbeit und zu neuen Projekten. Die Hörspielserie wird somit eingebunden in einen neuen Kontext, der über die private Rezeption hinaus geht. So entstand in den letzten Jahren eine neue Öffentlichkeit, die vor allem über das Internet, in erster Linie über die Seite www.Rocky-Beach.com begründet wurde und belebt wird.

Die Webseite www.Rocky-Beach.com besteht mittlerweile seit 1997. Sie wurde von den *Die drei ???*-Fans Detlev Beiderbeck und Jörg Beker ins Leben gerufen und gilt heute als das größte Online-Portal rund um das Thema *Drei ???*. Über 7 Millionen Besucher wurden seit Januar 1998 auf der Seite registriert. Das Internetportal gilt als erste Adresse, wenn es um Hintergrundinformationen zur Hörspielserie oder Buchreihe geht. Hier findet man zahlreiche Fanproduktionen, Interviews mit Produzenten, Sprechern und Autoren sowie eine äußerst aktive Community, die sich kritisch mit den Medien auseinandersetzt und regelmäßig zu Fantreffen und Wettbewerben aufruft. Der Blick auf die Seite gehört für viele Hörerinnen und Hörer zur heutigen *Drei ???*-Nutzerkultur dazu. Dabei sind die

Grenzen zwischen dem unregelmäßigen Besucher, der lediglich nach Erscheinungsdaten sucht, und dem regelmäßigen und aktiven Besucher, der sich als Teil der *Drei ???*-Öffentlichkeit versteht, fließend. Dies zeigt sich auch im Hinblick auf die Interviewprobanden. Bis auf M. Eichmann kennen sie alle die ‚Rocky-Beach‘, nutzen sie allerdings auf unterschiedlichste Art und Weise. Sven Baumann (Proband 2) und Jan Stender (Proband 3) besuchen die Seite eher unregelmäßig und vorwiegend aus einem persönlichen Interesse an ausgewählten Informationen heraus. Regelmäßigkeit findet sich hingegen bei Markus Klein (Proband 4). Er sucht ebenfalls vorwiegend nach ausgewählten Informationen, zeigt darüber hinaus aber auch Interesse an der Foren-Kommunikation:

„Ins Forum guck’ ich mal ab und an, weil mich das schon interessiert wie andere Leute über die einzelnen Teile auch denken, wie die das empfunden haben, und es ist ja super interessant, in vielen, vielen Beiträgen findest du dich echt wieder“ (Markus Klein – Proband 4).

Antje Kieckbusch (Proband 5) und Grete Heiser (Proband 6) zeichnen sich schließlich durch ihre regelmäßigen Besuche auf der Homepage aus und gehören zu den wirklich aktiven Mitgliedern der Online-Community. Durch die regelmäßige Teilhabe an Forums-Diskussionen werden die *Drei ???*-Hörspiele von Antje Kieckbusch und Grete Heiser mittlerweile als Kollektiv-Medium betrachtet. Der Serie wird eine gemeinschaftsbildende Funktion zugeteilt.

Weiterhin werden von beiden Probanden kommunikative Erlebnisse wie Fantreffen oder Bekanntschaften mit der Serie in Verbindung gebracht, so dass die Unterscheidung von öffentlicher Anschlusskommunikation und privater Rezeption zunehmend schwer fällt. Dieser Aspekt tritt vor allem bei Grete Heiser deutlich hervor:

„Wir sind bis morgens um zwei im Chat gewesen. [...] Wobei ich dann auch sagen muss, dadurch hab’ ich natürlich auch viele Leute kennen gelernt. Ich bin zu Fantreffen gegangen, ich kannte keinen. [...] Das war dann wirklich ein Gemeinschaftsgefühl wo man sich dann wirklich als feste Gruppe dann auch schon mal privat getroffen hat. Und so ist das dann eigentlich auch

geblieben. Und das kommt dann noch zu der Magie der *Drei ???* dazu“ (Grete Heiser – Proband 6).

Antje Kieckbusch und Grete Heiser werden im Rahmen des Kapitels 4.4 als „Fans“ definiert. Auch wenn dieser Begriff häufig inflationär verwendet wird, so zeichnet sich der Fan im Hinblick auf die erwachsene *Drei ???*-Hörerschaft durch bestimmte Verhaltensweisen aus und kann als definatorischer Begriff schließlich auch wissenschaftlich begründet werden (vgl. Kapitel 4.4; Krischke-Ramaswamy 2007, 39ff).

Die Tätigkeiten der *Drei ???*-Fans reichen laut den Angaben im Rahmen der quantitativen Online-Umfrage vom Abmalen der Cover und Schreiben eigener *Drei ???*-Geschichten über die Beteiligung an Projekten zur Hörspiel-Neuvertonung bis hin zur professionellen Herstellung von Fanprodukten, die mittlerweile kommerziell vertrieben werden. Zu diesen letztgenannten Produkten zählen unter anderem die über *EUROPA* vertriebene und inzwischen vergriffene DVD „*Die drei ???* und das Museum“ von Jörg Hennek³³ sowie das beim Humboldt-Verlag erschienene Buch „Das ABC der drei Fragezeichen“ von Björn Akstinat³⁴. Solche Produktionen zeugen von einer lebendigen und kreativen erwachsenen *Drei ???*-Fankultur. Für die an der Produktion beteiligten Fans sowie für die aktiven Mitglieder der betreffenden Online-Communities sind solche Produkte Ausdruck ihrer Wertschätzung gegenüber der Serie und werden häufig gleichrangig neben die offiziell zum *Drei ???*-Kosmos gehörenden Medien gestellt. Nicht zuletzt sind es gerade diese Produkte, die eventuelle Lücken im

Drei ???-Medienverbund schließen, indem sie gekonnt Verbindungen zwischen Hörspiel, Buch, Filmen und den neuen Medien herstellen und dabei die eigenen Bedürfnisse also die Bedürfnisse einer erwachsenen Hörerschaft mit durchaus kritischem Blick befriedigen.

³³ Die im September 2002 veröffentlichte DVD „*Die drei ???* und das Museum“ bietet einen interaktiven, computer-animierten Museumsrundgang. Laut Produktbeschreibung führt der Film „durch fast ein viertel Jahrhundert (!) Hörspielgeschichte“ und präsentiert dabei „Ausschnitte aus allen Folgen“.

³⁴ Das 2008 erschienene Buch trägt den Untertitel „Der Welt unabhängigstes und inoffiziellstes Fan-Lexikon zur gekanntem Buch- und Hörspielreihe mit Justus, Peter und Bob“ und verspricht alles Wissenswerte von A-

Somit lässt sich abschließend feststellen, dass das Thema Kommunikation und Aktivitäten für viele erwachsene *Drei ???*-Hörerinnen und -Hörer eine große Rolle spielt. Dieser Umstand wird von Seiten der Produktion deutlich unterstützt und forciert. So sind vor allem im Laufe der letzten Jahre, im Rahmen des gewachsenen *Drei ???*-Serienkosmos, zahlreiche neue Möglichkeiten zur aktiven Teilnahme an der *Drei ???*-Hörspielöffentlichkeit entstanden. Bei der erwachsenen Hörerschaft stehen Veranstaltungen wie die Live-Hörspiel-Touren dementsprechend hoch im Kurs.

Auch wenn das Phänomen der erwachsenen *Drei ???*-Hörerschaft auf zahlreiche historische Ursachen zurückgeführt werden kann, so weist das Thema Kommunikation und Aktivitäten auf einen neuen Aspekt der Nutzerkultur hin, der sich in erster Linie nicht nostalgisch oder sentimental begründen lässt. Dieses Thema muss vielmehr als Ausdruck einer kritischen erwachsenen Medienaneignung verstanden werden, die sich auch in dem Wunsch nach Gruppenerlebnissen und anderen Teilhabemöglichkeiten äußert. Damit wird ein weiterer Aspekt benannt, der für die Erklärung des Phänomens von großer Bedeutung ist.

Z rund um die *Drei ???*-Serie: „Von A wie Alfred Hitchcock über B wie Bastian Pastewka, E wie Europa, X wie Xavier Naidoo bis Z wie Zoo“.

6. Schlussbetrachtung

Ziel dieser Diplomarbeit ist die Klärung der Frage, wie die Kinderhörspielserie *Die drei ???* zum integrativen Bestandteil des Medienalltags junger Erwachsener werden konnte.

Um dieses Ziel zu erreichen wurden die Hörspielserie, die erwachsene Hörerschaft und das heutige Rezeptionsverhalten eingehend untersucht. Die Autorin setzte dabei hermeneutische, hörspielästhetische, medienbiographische und medienästhetische Analyseverfahren ein. Sie zog medienpsychologische und soziokulturelle Ansätze hinzu und wertete die Daten aus zwei empirische Studien aus.

So konnten nach und nach die zu Beginn benannten Unterfragen beantwortet werden. Die entsprechenden Antworten sollen nun noch einmal kurz zusammengefasst werden, ehe die auf die zentrale Forschungsfrage der vorliegenden Arbeit eingegangen wird.

a) Wer oder was sind die Drei ????

Bei der Antwort auf die erste Unterfrage müssen zunächst die historischen Grundvoraussetzungen für den wirtschaftlichen Erfolg der Hörspielserie benannt werden. Dazu zählen das Kassettenformat und die produktionstechnischen Entwicklungen der 80er Jahre. Weiterhin kann als Fazit aus dem Vergleich mit anderen Hörspielserien behauptet werden, dass es sich bei den Hörspielen der *Drei ???*-Serie um qualitativ hochwertige mediale Produkte für Kinder handelt, die ebenso zahlreiche reizvolle Angebote für eine erwachsene Hörerschaft bereit hält. Diesbezüglich muss auch auf den gewachsenen Serienkosmos hingewiesen werden, der mittlerweile viele interessante Möglichkeiten für eine weiterführende Beschäftigung mit den *Drei ???*-Hörspielen offeriert, wodurch der Serie zusätzliche Attraktivität verliehen wird.

b) Wer oder was ist die Drei ???-Hörerschaft?

Die zweite Unterfrage bezieht sich auf die medienbiographischen und soziokulturellen Eigenarten bzw. Eigenschaften der erwachsenen Hörerschaft. Als

Antwort muss darum auf die Erkenntnis hingewiesen werden, dass sich die erwachsene *Drei ???*-Hörerschaft in erster Linie aus den bildungsstarken Vertretern der Jahrgänge 1970 bis 1984 zusammensetzt. Bezüglich der Medienbiographie sind zwei unterschiedliche *Drei ???*-Lebensläufe zu benennen, die sich durch die besonders zeitlosen inhaltlichen Serien-Merkmale sowie durch funktionale und emotionale Erlebnisqualitäten begründen lassen. Im Unterschied zu den Hörerinnen und Hörern mit einer konstanten *Drei ???*-Biographie, gerieten diese Werte bei den übrigen Hörerinnen und Hörern für einige Zeit in Vergessenheit und mussten erst wieder erinnert und mit neuer Bedeutung versehen werden. Abschließend lässt sich die erwachsene *Drei ???*-Hörerschaft aus soziokultureller Sicht als bestimmte kulturelle Nutzergemeinschaft mit verwandter Medienbiographie definieren.

c) Wie nutzt und rezipiert diese Hörerschaft die Kinderhörspielserie?

Diese Frage kann nicht einheitlich beantwortet werden. Obwohl viele erwachsene Hörerinnen und –Hörer die *Drei ???*-Hörspiele in ähnlichen Situationen bzw. nach ähnlichem Muster nutzen und sich auch bezüglich weiterer Aktivitäten Präferenzen beschreiben lassen, macht es wenig Sinn eine allgemeine Rezeptionspraxis daraus abzuleiten. Aus diesem Grund wird die *Drei ???*-Nutzerkultur hier als Zusammenspiel von fünf Kriterien beschrieben. Es handelt es sich um die Quantität der Rezeption, den Grad der Funktionalisierung, den Grad der Emotionalisierung, den Grad der Reflexion von Inhalt und Ästhetik sowie um die Teilhabe am *Drei ???*-Serienkosmos. Je nach Ausprägung lässt sich die individuelle Nutzerkultur der erwachsenen *Drei ???*-Hörerschaft durch diese Kriterien beschreiben und definieren.

d) Wie lässt sich die Beziehung zwischen Hörspielserie und Hörerschaft beschreiben?

Die Antwort auf diese Frage ergibt sich aus den bisherigen Antworten und versteht sich somit als Zusammenführung aller analytischen Erkenntnisse. Grundsätzlich sind es vier große Themenkomplexe, durch welche sich die Beziehungsqualität zwischen den *Drei ???*-Hörspielen und der erwachsenen

Hörerschaft beschreiben lässt. Mediale Ästhetik, Medienbiographie und Emotionalität, Funktionen und Routine sowie Kommunikation und Aktivität sind diesbezüglich zu nennen. Jeder Themenkomplex muss dabei sowohl aus Sicht der erwachsenen Hörerschaft als auch aus Sicht der *Drei ???*-Hörspielserie betrachtet werden. Schließlich wird der Prozess der kulturellen Bedeutungsproduktion in dieser Arbeit als Unterhaltungsprozess begriffen und impliziert die gleichberechtigte Beteiligung von Artefakt und Rezipient an diesem Prozess.

6.1 Ein Phänomen wird erklärt

Als letzte Frage bleibt somit nur noch die zentrale Forschungsfrage unbeantwortet. Nach intensiven Forschungsbemühungen, Untersuchungen und Analysen soll nun beantwortet werden, wie die Kinderhörspielserie *Die drei ???* zum integrativen Bestandteil des Medienalltags junger Erwachsener werden konnte. Die Autorin dieser Arbeit erklärt das hier behandelte populärkulturelle Phänomen abschließend anhand von fünf kurzen Abschnitten.

a) Die ökonomischen Voraussetzungen für die Entstehung des Phänomens:

Bei dem Phänomen der erwachsenen *Drei ???*-Hörerschaft handelt es sich um ein historisch gewachsenes Phänomen mit 30-jähriger Geschichte. Aus diesem Grund ist der historische Kontext von entscheidender Bedeutung. Die technischen Entwicklungen auf dem Kindertonträgermarkt in den 70er und 80er Jahren, die Erfindung des handlichen medialen Formates Kasette und der entsprechenden Abspielgeräte, sowie die überschaubare Kindermedienlandschaft in dieser Zeit müssen dementsprechend als die notwendigen ökonomischen Grundvoraussetzungen für die Entstehung des Phänomens anerkannt werden.

b) Die ästhetischen Voraussetzungen für die Entstehung des Phänomens:

Der große wirtschaftliche Erfolg, den die Hörspielserie *Die drei ???* in den 80er Jahren erlebte und der auch aktuell verzeichnet wird, lässt sich nicht nur mit den veränderten Produktions- und Marktbedingungen erklären. Ein solcher Erfolg bedarf immer auch einer entsprechenden inhaltlichen Wertschätzung von Seiten der Rezipienten. Hier spielen also die zahlreich ermittelten Qualitäten der *Drei ???*-Hörspielserie eine große Rolle. Vom äußeren Erscheinungsbild, über die strukturelle Beschaffenheit der einzelnen Folgen bis hin zu den inhaltlichen Themen, den Figuren und der Atmosphäre, verfügen die *Drei ???*-Hörspiele über zahlreiche Qualitätsmerkmale, die den Vergleich mit anderen Hörspielserien nicht zu scheuen brauchen. Die *Drei ???*-Hörspiele offerieren somit ein reizvolles und hochwertiges Medienangebot für Kinder wie für Erwachsene und erfüllen damit die medienästhetischen Voraussetzungen für die Entstehung dieses Phänomens.

c) Die emotionalen Voraussetzungen für die Entstehung des Phänomens:

Weiterhin muss beachtet werden, dass das hier behandelte Phänomen auch deshalb zustande kam, weil den *Drei ???*-Hörspielen bereits in der Kindheit ein besonders prägender Einfluss bescheinigt werden konnte. Zahlreiche emotionale und sentimentale Erinnerungen erklären rückblickend den hohen Stellenwert der Serie im Rahmen des eigenen Medienalltags und begründen häufig auch den Wiedereinstieg in die Serienrezeption im erwachsenen Alter. Aus medienpsychologischer Sicht kann das Phänomen der erwachsenen *Drei ???*-Hörerschaft demnach als Ergebnis eines kulturellen Speicherungs- und Erinnerungsprozesses verstanden werden, wobei letzterer unter anderem durch die Suche nach identitätsbildenden Wurzeln und emotionalen Sicherheiten in Gang gesetzt wurde.

d) Der Stellenwert der Serie im Medienalltag von Erwachsenen (Teil 1):

Der Stellenwert der *Drei ???*-Hörspielserie im Rahmen des Medienalltags einer mittlerweile erwachsen gewordenen Hörerschaft lässt sich dementsprechend aus zwei verschiedenen Blickwinkeln erklären. Aus einer eher historischen Sichtweise heraus lässt sich feststellen, dass die *Drei ???*-Hörspiele schon immer eine ausgesprochen große Wertschätzung erhalten haben. Funktionsvielfalt, emotionale Bezüge und ästhetische Besonderheiten werden seit jungen Jahren mit der Serie in Verbindung gebracht und zeugen von einer hohen medialen Qualität. Je stärker sich die *Drei ???*-Hörspiele dabei von vergleichbaren Kulturprodukten der Kindheit abgrenzen lassen, desto wahrscheinlicher ist es, dass die Serie vom Rezipienten als Meilenstein der Medienbiographie wahrgenommen wird. Für zahlreiche erwachsene Hörerinnen und Hörer ist die Rezeption der Hörspiele im erwachsenen Alter somit ein Ausdruck der Wertschätzung für dieses besondere kulturelle Produkt und kann dementsprechend unter medienbiographischen Gesichtspunkten erklärt werden.

e) Der Stellenwert der Serie im Medienalltag von Erwachsenen (Teil 2):

Ebenso lässt sich der Stellenwert der Serie im Medienalltag der erwachsenen Hörerschaft aber auch aus einer aktuellen Sichtweise heraus erklären. Im Rahmen eines erwachsenen Arbeitsalltags mit zunehmend komplexen Strukturen und Unübersichtlichkeiten offerieren die Hörspiele ein unterhaltsames Entspannungs- und Ablenkungsangebot, das zu jeder Zeit verfügbar ist und in jeder Situation genutzt werden kann. Schließlich schafft das gewachsene Angebot in Bezug auf Zusatzprodukte und Veranstaltungsformate neue Anreize für eine weiterführende Beschäftigung mit den medialen Inhalten. Diese richten sich zum Teil direkt an die erwachsene Hörerschaft und ermöglichen die Teilhabe an einer gewachsenen und lebendigen *Drei ???*-Hörspielöffentlichkeit. Somit erhält die überwiegend private *Drei ???*-Nutzerkultur neue kollektive Momente, die eine zunehmend kritische und erwachsene Medienaneignung ermöglichen. Das Phänomen der

erwachsenen *Drei ???*-Hörerschaft erhält dadurch eine neue Ebene und sperrt sich gegen eine rein historische bzw. rein emotionale Betrachtungsweise.

Diese fünf Aspekte oder besser gesagt Entwicklungsschritte sind maßgeblich für die Entstehung bzw. für die heutige Beschaffenheit des hier behandelten Phänomens verantwortlich und begründen aus multiperspektivischer Sicht, das komplizierte und komplexe Verhältnis zwischen der erwachsenen Hörerschaft und der Kinderhörspielserie *Die drei ???*. Die Frage, wie die Kinderhörspielserie *Die drei ???* zum integrativen Bestandteil des Medienalltags junger Erwachsener werden konnte, ist damit beantwortet und die vorliegende Diplomarbeit findet ihr wohlverdientes Ende.

Literaturverzeichnis

a) Forschungsliteratur:

Adorno, Theodor W. (1967) *Ohne Leitbild. Parva Aesthetica*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Akstinat, Björn (2008) *Das ABC der drei Fragezeichen. Das inoffizielle, unabhängige 3 Fragezeichen Fanbuch von A bis Z*. Hannover: humboldt.

Assmann, Aleida (1999) *Erinnerungsräume. Formen und Wandlungen des kulturellen Gedächtnisses*. München: C.H. Beck.

Assmann, Aleida (2007) *Geschichte im Gedächtnis. Von der individuellen Erfahrung zur öffentlichen Inszenierung*. München: C.H. Beck.

Barboza, Amalia; Lichtblau, Klaus (Hrsg.) (2009) *Karl Mannheim. Schriften zur Wirtschafts- und Kulturosoziologie*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften [1. Auflage].

Bärmann, Christian; Radtke, Jörn; Tölle, Uwe (2009) *Die drei ??? 30 Jahre Hörspielkult*. Kiel: Falkemedia.

Bastian, Annette (2003) *Das Erbe der Kassettenkinder. ...ein spezialgelagerter Sonderfall*. Brühl: eccomedia.

Bausinger, Hermann (1988) Alltag und Fernsehträume. In: Kreisjugendring Nürnberg-Stadt, (Hrsg.) *Medienwirklichkeit - Wirklichkeit. Beiträge zur Medienpädagogik*. Nürnberg: Schriftenreihe des Kreisjugendrings Nürnberg-Stadt, Nr. 12; S. 27-43.

Brück, Sebastian: ‚Drei Fragezeichen‘ – Kult im Internet. http://www.netzeitung.de/internet/161685.html?Drei_Fragezeichen-Kult_im_internet; verifiziert am 07.12.2009.

Bund der Kriegsblinden Deutschlands/ Filmstiftung Nordrhein-Westfalen (Hrsg.) (2001) *HörWelten. 50 Jahre Hörspielpreis der Kriegsblinden 1952-2001*. Berlin: Aufbau-Verlag.

Burg, Saskia von der (2003): *Von ‚Super-Papageien‘ und ‚Hexenhandys‘: Zur Konzeption und zur Erfolgsgeschichte der Kinderhörspielserie Die drei Fragezeichen*. Magisterarbeit. München/ Regensburg: GRIN Verlag [1. Auflage, August 2007].

Fiske, John (1989) *Reading the popular*. London: Unwin Hyman.

Flick, Uwe; von Kardorff, Ernst; Steinke, Ines (Hrsg.) (2000) *Qualitative Forschung. Ein Handbuch*. Reinbek: Rowohlt.

Güttel, Irena: *Hörspiel-Kult – Die Drei Fragezeichen. Die wichtigsten Akteure und Orte*. <http://www.stern.de/kultur/buecher/die-serie-die-wichtigsten-akteure-und-orte513990.html>; verifiziert am 20.02.2010.

Heidtmann, Horst (1993) Kinder- und Jugendmedien in den 90er Jahren – aktuelle Entwicklungen, Tendenzen und Probleme. Aus: Niedersächsisches Landesamt – Landesmedienstelle (Hrsg.) *Texte zur Medienpädagogik* Nr. 6.; S. 1-13; Quelle: http://nibis.ni.schule.de/nli1/chaplin/portal%20neu/materialien_verleih/nils_publicationen/texte/texte_nr6.pdf; verifiziert am 20.02.2010.

Heidtmann, Horst (1999) Literatur für ‚kleine Kopfhörer‘. Kindertonträger: Produktionsbedingungen und Marktentwicklung. In: Raecke, Renate (Hrsg.) *Kinder- und Jugendliteratur in Deutschland*. München: Arbeitskreis für Jugendliteratur; S. 254-261.

Heidtmann, Horst (2002) Krimi-Hörspielserien sind Kult. Eine Marktübersicht. In: Josting, Petra; Stenzel, Gudrun (Hrsg.) *Auf heißer Spur in allen Medien. Kinder- und Jugendkrimis zum Lesen, Hören, Sehen und Klicken*. Weinheim: Juventa, S. 107-117.

Hügel, Hans-Otto (2003) *Einführung*. In: Hügel, Hans-Otto (Hrsg.) *Handbuch Populäre Kultur. Begriffe, Theorien und Diskussionen*. Stuttgart: J.B. Metzler; S. 1-22.

Hügel, Hans-Otto (Hrsg.) (2003) *Handbuch Populäre Kultur. Begriffe, Theorien und Diskussionen*. Stuttgart: J.B. Metzler.

Huwiler, Elke (2005) *Erzähl-Ströme im Hörspiel. Zur Narratologie der elektroakustischen Kunst*. Paderborn: mentis Verlag.

Josting, Petra; Stenzel, Gudrun (Hrsg.) (2002) *Auf heißer Spur in allen Medien. Kinder- und Jugendkrimis zum Lesen, Hören, Sehen und Klicken*. Weinheim: Juventa.

Krischke-Ramaswamy, Mohini (2007) *Populäre Kultur und Alltagskultur. Funktionelle und ästhetische Rezeptionserfahrungen von Fans und Szenegängern*. Konstanz: UVK.

Krug, Hans-Jürgen (2008) *Kleine Geschichte des Hörspiels*. Konstanz: UVK [2. überarbeitete und erweiterte Auflage].

Künemund, Harald; Szyklik, Marc (Hrsg.) (2009) *Generationen. Multidisziplinäre Perspektiven*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften [1. Auflage].

Landler, Karl (2001) *Hörspielforschung. Schnittpunkt zwischen Literatur, Medien und Ästhetik*. Wiesbaden: Deutscher Universitäts-Verlag [1. Auflage].

Lange, Günter (2005) Krimis für Kinder und Jugendliche. In: Lange, Günter (Hrsg.) *Taschenbuch der Kinder- und Jugendliteratur. Grundlagen, Gattungen – Band 1*. Baltmannsweiler: Schneider-Verlag; S. 525-546 [4. unveränderte Auflage].

Lange, Günter (Hrsg.) (2005) *Taschenbuch der Kinder- und Jugendliteratur. Medien, Themen, Poetik, Produktion, Rezeption, Didaktik – Band 2*. Baltmannsweiler: Schneider-Verlag [4. unveränderte Auflage].

Lange, Günter (Hrsg.) (2005) *Taschenbuch der Kinder- und Jugendliteratur. Grundlagen, Gattungen – Band 1*. Baltmannsweiler: Schneider-Verlag [4. unveränderte Auflage].

Mannheim, Karl (1928) Das Problem der Generationen. In: Barboza, Amalia; Lichtblau, Klaus (Hrsg.) (2009) *Karl Mannheim. Schriften zur Wirtschafts- und Kultursoziologie*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften; S. 121-166 [1. Auflage].

Mayring, Phillip (2000) Qualitative Inhaltsanalyse. In: Flick, Uwe; von Kardorff, Ernst; Steinke, Ines (Hrsg.) *Qualitative Forschung. Ein Handbuch*. Reinbek: Rowohlt; S. 468-475.

Raecke, Renate (Hrsg.) (1999) *Kinder- und Jugendliteratur in Deutschland*. München: Arbeitskreis für Jugendliteratur.

Riesbeck, Peter: *Generation ???*. <http://www.berlinonline.de/berlinerzeitung/archiv/.bin/dump.fcgi/2001/0908/vermishtes/0019/index.html>; verifiziert 08.12.2009.

Sager, Gesche: *Kult im Kinderzimmer. Spielerischer Griff in den Geldbeutel*. http://einestages.spiegel.de/static/topicalbumbackground/1062/spielerischer_griff_in_den_geldbeutel.html; verifiziert am 20.02.2010.

Scherer, Brigitte (1988) Massenmedien und Alltag. In: Kreisjugendring Nürnberg-Stadt, (Hrsg.) *Medienwirklichkeit - Wirklichkeit. Beiträge zur Medienpädagogik*. Nürnberg: Schriftenreihe des Kreisjugendrings Nürnberg-Stadt, Nr. 12; S. 44-61.

Scholl, Stefanie (2005): *Faszination Kinderhörspiel. Beliebtheit, Vermarktung und Erfolg am Beispiel der „Drei ???“ und „TKKG“*. Magisterarbeit. In: Forschungsinstitut Rocky Beach, <http://www.rockybeach.com/misc/forschung/institut.html>; verifiziert 10.12.2009

Sparschuh, Jens (2001) Unerhörte Luftnummern. Das Hörspiel ist aus dem öffentlichen Bewusstsein verschwunden. In: Bund der Kriegsblinden Deutschlands/ Filmstiftung Nordrhein-Westfalen (Hrsg.) *HörWelten. 50 Jahre Hörspielpreis der Kriegsblinden 1952-2001*. Berlin: Aufbau-Verlag; S. 219-221.

Statistisches Bundesamt: *Privaten Nutzung von Informations- und Kommunikationstechnologien (ITK). Tabellen für 2009*. <http://www.destatis.de/jetspeed/portal/cms/Sites/destatis/Internet/DE/Navigation/Statistiken/Informationsgesellschaft/PrivateHaushalte/Tabellen.psml>; verifiziert am 25.01.2010.

Wodrich, Corinna (2008) *Die drei ??? . Tour-Tagebuch 2002/2003 ,Master of Chess'*. Stuttgart: Franckh-KOSMOS.

b) DVDs und Filme:

Die drei ??? (2006) *Die drei ??? und der Super-Papagei LIVE. Die Liveshow aus der Color Line Arena, Hamburg*. Hamburg: SONY BMG Music Entertainment.

Die drei ??? (2008) *Die drei ??? . Das Geheimnis der Geisterinsel*. München: Buena Vista Home Entertainment.

Die drei ??? (2008) *Master Of Chess LIVE. Die Liveshow aus der Münsterlandhalle vom 2. Mai 2003*. München: SONY BMG Music Entertainment.

Die drei ??? (2008) *Master Of Chess ON THE ROAD*. München: SONY BMG Music Entertainment.

Die drei ??? (2009) *Die drei ??? . Das verfluchte Schloss*. München: Buena Vista Home Entertainment.

Hitchcock, Alfred (2002) *Die drei ??? und das Museum*. Quickborn: BMG Ariola Miller.

c) Allgemeine Internetquellen

<http://www.destatis.de> (Statistisches Bundesamt)

<http://www.die-drei-fragezeichen-umfrage.janoschassen.de> (Quantitative Umfrage)

<http://www.dreifragezeichen.de> (offizielle Homepage von *EUROPA*)

<http://www.imh-service.de> (Internationale Medienhilfe)

<http://www.mtv.de/charts/hoerspiel> (monatliche Hörspielcharts)

<http://www.rocky-beach.com> (Deutschlands größte *Drei ???*-Online-Community)

d) Hörspiele

***Die drei ???*: Liste der bisher erschienenen Hörspieltitel**

AutorIn: Robert Arthur und Andere

Vertriebsmarke: *EUROPA*

Produktion: seit 1979

Anzahl d. Folgen: 134

- *Die drei ???* und der Super-Papagei (1979) [1]
- *Die drei ???* und der Phantomsee (1979) [2]
- *Die drei ???* und der Karpatenhund (1979) [3]
- *Die drei ???* und die schwarze Katze (1979) [4]
- *Die drei ???* und der Fluch des Rubins (1979) [5]
- *Die drei ???* und der sprechende Totenkopf (1979) [6]
- *Die drei ???* und der unheimliche Drache (1979) [7]
- *Die drei ???* und der grüne Geist (1979) [8]
- *Die drei ???* und die rätselhaften Bilder (1979) [9]
- *Die drei ???* und die flüsternde Mumie (1980) [10]
- *Di drei ???* und das Gespensterschloss (1980) [11]
- *Die drei ???* und der seltsame Wecker (1980) [12]

- *Die drei ???* und der lachende Schatten (1980) [13]
- *Die drei ???* und das Bergmonster (1980) [14]
- *Die drei ???* und der rasende Löwe (1980) [15]
- *Die drei ???* und der Zauberspiegel (1980) [16]
- *Die drei ???* und die gefährliche Erbschaft (1980) [17]
- *Die drei ???* und die Geisterinsel (1980) [18]
- *Die drei ???* und der Teufelsberg (1981) [19]
- *Die drei ???* und die flammende Spur (1981) [20]
- *Die drei ???* und der tanzende Teufel (1981) [21]
- *Die drei ???* und der verschwundene Schatz (1981) [22]
- *Die drei ???* und das Aztekenschwert (1981) [23]
- *Die drei ???* und die silberne Spinne (1981) [24]
- *Die drei ???* und die singende Schlange (1981) [25]
- *Die drei ???* und die Silbermine (1981) [26]
- *Die drei ???* und der magische Kreis (1982) [27]
- *Die drei ???* und der Doppelgänger (1982) [28]
- Die Originalmusik (1982) [29]
- *Die drei ???* und das Riff der Haie (1982) [30]
- *Die drei ???* und das Narbengesicht (1983) [31]
- *Die drei ???* und der Ameisenmensch (1983) [32]
- *Die drei ???* und die bedrohte Ranch (1983) [33]
- *Die drei ???* und der rote Pirat (1984) [34]
- *Die drei ???* und der Höhlenmensch (1984) [35]
- Die drei ??? und der Super-Wal (1985) [36]
- *Die drei ???* und der heimliche Hehler (1985) [37]
- *Die drei ???* und der unsichtbare Gegner (1985) [38]
- *Die drei ???* und die Perlenvögel (1986) [39]
- *Die drei ???* und der Automarder (1986) [40]
- *Die drei ???* und das Volk der Winde (1987) [41]
- *Die drei ???* und der weinende Sarg (1987) [42]
- *Die drei ???* und der höllische Werwolf (1988) [43]
- *Die drei ???* und der gestohlene Preis (1988) [44]

- *Die drei ???* und das Gold der Wikinger (1989) [45]
- *Die drei ???* und der schrullige Millionär (1989) [46]
- *Die drei ???* und der giftige Gockel (1989) [47]
- *Die drei ???* und die gefährlichen Fässer (1990) [48]
- *Die drei ???* und die Comic-Diebe (1990) [49]
- *Die drei ???* und der verschwundene Filmstar (1990) [50]
- *Die drei ???* und der riskante Ritt (1990) [51]
- *Die drei ???* und die Musikpiraten (1990) [52]
- *Die drei ???* und die Automafia (1991) [53]
- Gefahr im Verzug (1991) [54]
- Gekaufte Spieler (1991) [55]
- Angriff der Computer-Viren (1992) [56]
- Tatort Zirkus (1992) [57]
- *Die drei ???* und der verrückte Maler (1992) [58]
- Giftiges Wasser (1994) [59]
- Dopingmixer (1994) [60]
- *Die drei ???* und die Rache des Tigers (1994) [61]
- Spuk im Hotel (1994) [62]
- Fußball-Gangster (1995) [63]
- Geisterstadt (1995) [64]
- Diamantenschmuggel (1995) [65]
- *Die drei ???* und die Schattenmänner (1996) [66]
- *Die drei ???* und das Geheimnis der Särge (1996) [67]
- *Die drei ???* und der Schatz im Bergsee (1996) [68]
- Späte Rache (1996) [69]
- Schüsse aus dem Dunkel (1996) [70]
- Die verschwundene Seglerin (1996) [71]
- Dreckiger Deal (1996) [72]
- Poltergeist (1997) [73]
- *Die drei ???* und das brennende Schwert (1997) [74]
- Die Spur des Raben (1997) [75]
- Stimmen aus dem Nichts (1997) [76]

- Pistenteufel (1997) [77]
- Das leere Grab (1998) [78]
- Im Bann des Voodoo (1998) [79]
- Geheimakte Ufo (1998) [80]
- Verdeckte Fouls (1998) [81]
- Die Karten des Bösen (1998) [82]
- Meuterei auf hoher See (1999) [83]
- Musik des Teufels (1999) [84]
- Feuerturm (1999) [85]
- Nacht in Angst (1999) [86]
- Wolfsgesicht (1999) [87]
- Vampir im Internet (1999) [88]
- Tödliche Spur (2000) [89]
- Der Feuerteufel (2000) [90]
- Labyrinth der Götter (2000) [91]
- Todesflug (2000) [92]
- *Die drei ???* und das Geisterschiff (2000) [93]
- Das schwarze Monster (2000) [94]
- Botschaft von Geisterhand (2001) [95]
- *Die drei ???* und der rote Rächer (2001) [96]
- Insektenstachel (2001) [97]
- Tal des Schreckens (2001) [98]
- Rufmord (2001) [99]
- Toteninsel (dreiteilig) (2001) [100]
- A ...Das Rätsel der Sphinx
- B ...Das vergessene Volk
- C ...Der Fluch der Gräber
- *Die drei ???* und das Hexen-Handy (2001) [101]
- Doppelte Täuschung (2002) [102]
- Das Erbe des Meisterdiebes (2002) [103]
- Gift per E-Mail (2002) [104]
- Der Nebelberg (2002) [105]

- Der Mann ohne Kopf (2002) [106]
- *Die drei ???* und der Schatz der Mönche (2003) [107]
- Die sieben Tore (2003) [108]
- Gefährliches Quiz (2003) [109]
- Panik im Park (2003) [110]
- Die Höhle des Grauens (2003) [111]
- Schlucht der Dämonen (2003) [112]
- Das Auge des Drachen (2003) [113]
- Die Villa der Toten (2004) [114]
- Auf tödlichem Kurs (2004) [115]
- Codename: Cobra (2004) [116]
- Der finstere Rivale (2004) [117]
- Das düstere Vermächtnis (2004) [118]
- Der geheime Schlüssel (2004) [119]
- Der schwarze Skorpion (2005) [120]
- Spur ins Nichts (2008) [121]
- *Die drei ???* und der Geisterzug (2008) [122]
- Fußballfieber (2008) [123]
- Geister-Canyon (2008) [124]
- Feuermond (dreiteilig) (2008) [125]
- A ...Das Rätsel der Meister
- B ...Der Pfad der Täuschung
- C ...Die Nacht der Schatten
- Schrecken aus dem Moor (2008) [126]
- Schwarze Madonna (2008) [127]
- Schatten über Hollywood (2009) [128]
- SMS aus dem Grab (2009) [129]
- Der Fluch des Drachen (2009) [130]
- Haus des Schreckens (2009) [131]
- Spuk im Netz (2009) [132]
- Fels der Dämonen (2009) [133]
- Der tote Mönch (2009) [134]

Weitere behandelte Hörspielserien:

a) Fünf Freunde

AutorIn: Enid Blyton

Vertriebsmarke: *EUROPA*

Produktion: seit 1978

Anzahl d. Folgen. 85

- *Fünf Freunde* beim Wanderzirkus [1]
- *Fünf Freunde* auf Schmugglerjagd [19]

b) Gabriel Burns

AutorIn: Volker Sassenberg

Vertriebsmarke: Universal Music Family Entertainment

Produktion: seit 2003

Anzahl d. Folgen. 33

- Die, die nicht bluten [32]
- Schmerz [33]

c) Geisterjäger John Sinclair (Edition 2000)

AutorIn: Jason Dark (Helmut Rellergerd) und Andere

Vertriebsmarke: *Lübbe Audio*

Produktion: seit 2000

Anzahl d. Folgen: 54

- Die Totenkopfsinsel [2]
- Damona – Dienerin des Satans [4]

d) TKKG

AutorIn: Stefan Wolf

Vertriebsmarke: *EUROPA*

Produktion: seit 1985

Anzahl d. Folgen. 167

- Die Jagd nach den Millionendieben [1]
- Der blinde Hellseher [2]

Eidesstattliche Erklärung der Autorin

Hiermit erkläre ich an Eides Statt, dass ich die vorliegende Diplomarbeit selbstständig und lediglich unter Bezugnahme der angegebenen Quellen und Hilfsmittel verfasst habe. Die aus fremden Quellen direkt oder indirekt übernommenen Gedanken sind als solche kenntlich gemacht.

Ich erkläre weiterhin, dass die vorliegende Diplomarbeit nicht im Rahmen eines anderen Prüfungsverfahrens eingereicht wurde.

Hildesheim, im März 2010

Anne Lotte Vaupel