

# Die Rezeption der Serie *Die drei ???*

## Analyse einer Fankultur

Magisterarbeit im Fach Sprache und Kommunikation  
an der Universität Lüneburg

eingereicht bei:

Erstprüferin: Prof. Dr. Jutta Röser  
Zweitprüferin: Jun.-Prof. Dr. Tanja Thomas

vorgelegt von:

**Simone Hopf**  
Berliner Str. 28  
21244 Buchholz

simone.hopf@gmx.de

Matrikelnummer: 134633

Lüneburg, September 2006

---

<b>1</b>	<b><u>EINLEITUNG UND ERLÄUTERUNGEN DER FORSCHUNGSFRAGE</u></b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b><u>FORSCHUNGSSTAND UND PROBLEMHINTERGRUND</u></b>	<b>5</b>
<b>3</b>	<b><u>THEORETISCHE BEZUGNAHME: DER CULTURAL STUDIES-ANSATZ</u></b>	<b>8</b>
<b>3.1</b>	<b>ANSÄTZE DER QUALITATIVEN REZEPTIONSFORSCHUNG ALS GRUNDANNAHMEN FÜR DIE MEDIENKOMMUNIKATION INNERHALB DER CULTURAL STUDIES</b>	<b>8</b>
<b>3.2</b>	<b>DIE WURZELN DES KULTURBEGRIFFES DER CULTURAL STUDIES</b>	<b>10</b>
<b>3.3</b>	<b>ENTWICKLUNG DES VERSTÄNDNISSSES VON MEDIENKOMMUNIKATION INNERHALB DER CULTURAL STUDIES</b>	<b>13</b>
3.3.1	DAS ENCODING/DECODING-MODELL VON STUART HALL (THEORIE DER VORZUGSLESART)	14
3.3.2	DE CERTEAUS KONZEPT VOM WILDERN	17
<b>3.4</b>	<b>DIE BEDEUTUNG JOHN FISKES FÜR DIE CULTURAL STUDIES</b>	<b>19</b>
3.4.1	FISKES KONZEPT VON POPULÄRKULTUR	19
3.4.2	DIE POLYSEMIE AKTIVIERTER TEXTE	20
3.4.3	DIE POPULÄRE BEURTEILUNG SEITENS DER REZIPIENTEN	23
<b>3.5</b>	<b>DER ETHNOGRAPHISCHE ANSATZ INNERHALB DER CULTURAL STUDIES</b>	<b>25</b>
<b>3.6</b>	<b>FANKONZEPTE INNERHALB DER CULTURAL STUDIES</b>	<b>27</b>
3.6.1	FANS ALS TEXTUELLE WILDERER	27
3.6.2	DIE KULTURELLE ÖKONOMIE DER FANS	27
3.6.3	FANGEMEINSCHAFT ALS HIERARCHISIERTE SOZIALWELT	28
<b>3.7</b>	<b>FAZIT</b>	<b>31</b>
<b>4</b>	<b><u>DARSTELLUNG DER SERIE</u></b>	<b>32</b>
<b>4.1</b>	<b>DIE DREI ??? ALS BUCHSERIE</b>	<b>32</b>
4.1.1	DAS GRUNDMUSTER DER SERIE	33
4.1.2	KONZEPTIONELLE ÄNDERUNGEN BEI DER ÜBERSETZUNG INS DEUTSCHE	34
4.1.3	DAS GENRE DER SERIE	36
4.1.3.1	Die Detektivgeschichte für Kinder und Jugendliche	36
4.1.3.2	Die Drei ??? im Genrekontext der Detektivgeschichte	38
4.1.4	DIE ENTWICKLUNG DER SERIE	39
<b>4.2</b>	<b>DAS HÖRSPIEL ALS WEITERE DARSTELLUNGSFORM DER SERIE</b>	<b>43</b>
4.2.1	GESCHICHTE DES KINDERHÖRSPIELS IN DEUTSCHLAND	43
4.2.2	AUSDRUCKSMITTEL DES KINDERHÖRSPIELS	45
<b>4.3</b>	<b>FAZIT</b>	<b>47</b>
<b>5</b>	<b><u>METHODISCHES VORGEHEN</u></b>	<b>50</b>
<b>5.1</b>	<b>KONKRETISIERUNG DER FORSCHUNGSFRAGE</b>	<b>50</b>
5.1.1	SUBJEKTIVE BEDEUTUNGSPRODUKTION	50
5.1.2	INTERAKTIVE BEDEUTUNGSPRODUKTION	52
<b>5.2</b>	<b>DATENERHEBUNG DER ETHNOGRAPHISCHEN ANALYSE</b>	<b>52</b>
5.2.1	LEITFADENGESTÜTZTE EINZELINTERVIEWS	53
5.2.2	TEILNEHMENDE BEOBACHTUNG	53
5.2.3	ANALYSE DER FANSEITE WWW.ROCKY-BEACH.COM	54
<b>5.3</b>	<b>DURCHFÜHRUNG UND AUSWERTUNG DER ETHNOGRAPHISCHEN ANALYSE</b>	<b>54</b>
5.3.1	LEITFADENGESTÜTZTE EINZELINTERVIEWS	54
5.3.2	TEILNEHMENDE BEOBACHTUNG	55
5.3.3	ANALYSE DER FANSEITE WWW.ROCKY-BEACH.COM	56
5.3.4	AUSWERTUNG DES DATENMATERIALS	56

<b>6</b>	<b><u>ERGEBNISSE DER LEITFADENGESTÜTZTEN EINZELINTERVIEWS</u></b>	<b>56</b>
<b>6.1</b>	<b>EINZELPORTRAITS DER INTERVIEWS</b>	<b>56</b>
6.1.1	PORTRAIT LENA	57
6.1.2	PORTRAIT TINE	65
6.1.3	PORTRAIT CORA	70
6.1.4	PORTRAIT TOM	74
6.1.5	PORTRAIT PAUL	80
<b>6.2</b>	<b>ZUSAMMENFASSUNG UND DISKUSSION DER INTERVIEWS</b>	<b>87</b>
6.2.1	EINBETTUNG DER SERIE IN DIE ALLTAGSWELT DER INTERVIEWTEN	87
6.2.1.1	Vertraute Nutzung der Serie	87
6.2.1.2	Verschiebung der Rezeptionshaltung	87
6.2.1.3	Ritualisierte Nutzung der Serie	88
6.2.1.4	Rezeption außerhalb ritualisierter Bezüge	88
6.2.2	NUTZUNGSMOTIVATIONEN DER SERIE IM ERWACHSENENALTER	89
6.2.2.1	Vergnügen an der ästhetischen Komplexität der Medientexte als Unterhaltungswert	89
6.2.2.2	Vielfache Identifikationsmöglichkeiten	89
6.2.2.3	Undeutlichkeit und Widersprüchlichkeit	91
6.2.2.4	Beschwörung eines einst Gewesenen als Nutzungsmotivation	92
6.2.2.5	Die Funktionalität der Hörspiele als Nutzungsmotivation	93
6.2.3	GRÜNDE FÜR DIE VERGEMEINSCHAFTUNG MIT ANDEREN FANS	93
6.2.3.1	Das world wide web als Katalysator der Fanwerdung	93
6.2.3.2	Soziale Kontakte als Motivationsgrund der Vergemeinschaftung	93
6.2.3.3	Soziale Wertschätzung als Motivationsgrund der Vergemeinschaftung	94
6.2.3.4	Die symbolische Aneignung der Medienwelt als fanspezifische Aktivität	94
6.2.3.5	Austausch über die Serie als interaktive Bedeutungszuschreibung	94
6.2.4	STELLENWERT DES FANLEBENS IN DER ALLTAGSWELT DES JEWEILIGEN FANS	95
6.2.4.1	Die eigene Sicht auf das Fansein - Distinktion nach innen	95
6.2.4.2	Interdependenzen zwischen der Beschäftigung mit der Serie und der Alltagswelt	95
<b>7</b>	<b><u>ERGEBNISSE DER ANALYSE DER FANSEITE WWW.ROCKY-BEACH.COM</u></b>	<b>96</b>
<b>7.1</b>	<b>DIE FANSEITE WWW.ROCKY-BEACH.COM ALS ORT DER GEMEINSCHAFT</b>	<b>96</b>
<b>7.2</b>	<b>EBENEN DER TEILNAHME AUF DER FANSEITE WWW.ROCKY-BEACH.COM</b>	<b>96</b>
<b>7.3</b>	<b>DIMENSIONEN DER BEDEUTUNGSPRODUKTION AUF DER FANSEITE WWW.ROCKY-BEACH.COM</b>	<b>98</b>
<b>7.4</b>	<b>DIE FANSEITE WWW.ROCKY-BEACH.COM ALS DEMOKRATISCHER RAUM</b>	<b>100</b>
<b>8</b>	<b><u>ERGEBNISSE DER ANALYSE DER TEILNEHMENDEN BEOBACHTUNG</u></b>	<b>100</b>
<b>8.1</b>	<b>DAS FANTREFFEN ALS EMOTIONALE SONDERWELT</b>	<b>101</b>
<b>8.2</b>	<b>GETEILTE SICHTWEISEN AUF DAS FANOBJEKT</b>	<b>103</b>
<b>8.3</b>	<b>DAS FANTREFFEN ALS MÖGLICHKEIT DER SELBSTPRÄSENTATION</b>	<b>104</b>
<b>9</b>	<b><u>ZUSAMMENFASSUNG UND SCHLUSSFOLGERUNG</u></b>	<b>105</b>
<b>10</b>	<b><u>LITERATUR</u></b>	<b>121</b>

## 1 Einleitung und Erläuterungen der Forschungsfrage

Das passiert nicht oft: Das Publikum in der seit vier Monaten restlos ausverkauften Color Line Arena begrüßt seine Stars mit einem Applausorkan, als gelte es, das Bühnenjubiläum von drei Show-Legenden von Las-Vegas-Format gleichzeitig zu feiern. Dabei war das Szenario fast grotesk: Die 12 500 Fans, größtenteils zwischen 25 und 40, angereist von Flensburg bis Passau, jubelten drei ebenfalls 40-jährigen zu, die seit nunmehr einem Vierteljahrhundert altkluge Jungdetektive aus dem kalifornischen Rocky Beach in einem Kinderhörspiel sprechen. (Hamburger Morgenpost, 04. 10. 2004)<sup>1</sup>

Die Rede ist hier von einer Live-Hörspiel-Performance der Serie *Die drei ???*, die zum 25-jährigen Jubiläum in der Hamburger Color Line Arena auf die Bühne gebracht wurde. Diese Live-Darbietung (in diesem Fall war es eine überarbeitete Version der ersten Folge der Hörspielserie) war nicht die erste Bühnenshow der Originalsprecher. Schon im Jahre 2002 gingen sie zum ersten Mal mit einer unveröffentlichten Folge deutschlandweit auf Tournee, welche aufgrund ihres überragenden Erfolges zwei Mal verlängert wurde. Der Erfolg dieses Live-Experiments lässt sich auf die große Beliebtheit der Serie zurückführen, um die in den letzten Jahren ein regelrechter Hype entstanden ist. So konnten sich die *Drei ???* im Bereich der beliebtesten Kinder- und Jugendserien in den Top Ten der Kinderbuch- und Hörspielcharts etablieren (vgl. Schmidt 2002: 88). Gemäß Umfragen erfreuen sich die Hörspiele noch größerer Beliebtheit als ihre Buchvorlagen. Nach Informationen von Corinna Wodrich, der Produktmanagerin von *Europa*<sup>2</sup>, wurden seit dem Beginn der Serie bis Oktober 2003 insgesamt 26,5 Millionen Tonträger der Serie verkauft, wovon viele Gold- bzw. Platinstatus<sup>3</sup> erreichten (vgl. Güttel 2003). Bemerkenswert ist, dass die Hauptabnehmer der Hörspiele Erwachsene sind, deren Durchschnittsalter [sic] etwa bei 23 Jahren liegt (Corinna Wodrich im Interview mit Saskia von der Burg, vgl. von der Burg o. J.: 118) und die sich teilweise zu Fangemeinden über das world wide web zusammenschließen. Wie ist ein solches Phänomen, dass sich Erwachsene exzessiv mit einer Kinder- bzw. Jugendserie auseinandersetzen, zu erklären? Rainer Scheer (2002) vermutet, dass der Erfolg der Serie auf „der behutsamen Weiterentwicklung und dem Versuch, den schwierigen Balanceakt zwischen älteren sowie mit der Serie älter gewordenen Fans und immer neuen Leserschichten zu meistern“ (Scheer 2002: 12), zurückzuführen ist. Dieser Erklärungsversuch könnte die Annahme implizieren, dass die Popularität der *Drei ???* lediglich auf einem geschickten Umgang der Produzenten mit der Serie beruht. Eine solche Sichtweise würde einen aktiven und kreativen Umgang seitens der Rezipienten ausschließen, der es vermag, den Medien im Alltag neue Verwendungsweisen zuzuschreiben. Der Rezipient darf jedoch bei der

---

1 Zitiert nach: Pressearchiv Rocky Beach, URL: <http://www.rocky-beach.com/misc/artikel/artikel.html>, Stand: 02. März 2006.

2 *Europa* ist ein Label der Bertelsmann Music Group (BMG).

3 Ein Tonträger erlangt Goldstatus, wenn er sich über 150 000 Mal und Platinstatus, wenn er sich über 300 000 Mal verkauft.

Betrachtung massenmedialer Prozesse nicht ausgeklammert werden, denn eine Standardisierung der Warenproduktion bedeutet nicht, dass jegliche Kreativität seitens der Produktion, aber eben auch seitens der Rezeption, auszuschließen ist. Konsumenten sind nicht zwangsläufig Rezipienten, die sich affirmativ der Kulturindustrie preisgeben (vgl. Hepp 1999: 73). Eine derartige Sicht auf die Rezipienten ist in der traditionellen Medienwirkungsforschung vorherrschend und kommt vor allem in der Theorie der Kulturindustrie (1947/1969) von Adorno und Horkheimer deutlich zum Vorschein, deren Sichtweise hauptsächlich aus einer kulturpessimistischen Haltung gegenüber den Medien resultiert. Unter Kulturindustrie verstehen Adorno und Horkheimer

die gesellschaftlich verfügbaren und der Unterhaltung dienenden Reproduktionstechnologien (Kino, Radio, populäre Musik, Magazine etc.), die mit der im späten 19. Jahrhundert entstandenen Vergnügungsindustrie im 20. Jahrhundert zu einem System verschmolzen, das durch Standardisierung und Serienproduktion von Kulturprodukten gekennzeichnet ist (Winter 1995: 18).

Konsumenten sind aus dieser Sicht lediglich stumpfsinnige Empfänger, auf die sich die Wirkung einer Medienbotschaft entfaltet. Unterhaltung und Vergnügen, das aus der Rezeption von populären Produkten entsteht, ist aus Sicht der Frankfurter Schule häufig an Ideologie geknüpft. Eine Erweiterung der Theorie von Adorno und Horkheimer findet sich heute in der postmodernen Kulturtheorie von Jean Baudrillard und Frederic Jameson. Adorno und Horkheimer entsprechend schließen sie von Kulturprodukten auf deren unmittelbare Wirkung, indem sie die Aktivitäten und die Alltagskultur der Rezipienten unterbelichten (vgl. ebd.: 220). Gerade Medienfans, die sich, wie es im Allgemeinen heißt, vor allem durch eine unkontrollierte exzessive Begeisterung für „minderwertige“ Produkte auszeichnen, genießen generell keinen guten Ruf. Journalisten präsentieren sie gerne als

obsessive, ‚lobotomisierte‘ Anhänger der Massenkultur, die alles kaufen und konsumieren, was mit ihrem von der Kulturindustrie gesteuerten Interesse zusammenhängt, [und die] ihre Freizeit oder gar ihr Leben gesellschaftlich für wertlos gehaltenen Kulturgütern [widmen] (ebd.: 129).

Fans zollen den in der Gesellschaft ansonsten eher als belanglos erachteten Kulturwaren eine Aufmerksamkeit, die ansonsten nur Werken der Hochkultur zukommt. Dabei lassen sie jedoch jegliche Distanz zu den Produkten vermissen.

Das Wort „Fan“ leitet sich von „fanatisch“ ab und hat seine Wurzeln im Lateinischen: „fanaticus“ bedeutet wörtlich „zum Tempel gehörend“. Dieser religiöse Ursprung hat möglicherweise zur Folge, dass Fans für gewöhnlich „eine Art säkularer Glaube an das Objekt ihrer Begeisterung“ (Hepp 1999: 227) unterstellt wird. Aber sind die erwachsenen *Drei ???*-Fans wirklich als „exotische Andere“ zu betrachten, die „entweder Opfer von Medienwirkungen oder zum kulturellem Banausentum verdammt sind“ (Winter 1995: 211)? Wohl kaum, denn die Kommunikation von Massenmedien ist nicht als ein eindimensionaler Prozess zu verstehen, auch wenn die kommerziellen Interessen, die hinter der Vermarktung von Kulturprodukten stehen, Medienrezeption auf den ersten Blick vielleicht als fremd

gesteuert erscheinen lassen. Eine solche pessimistische Perspektive auf die Medienkommunikation vermag nur zu erfassen, um was für einen Medientext es sich handelt, der dem Rezipienten vorliegt, aber nicht, welche Bedeutungen die Rezipienten dem Text zuschreiben. Aber genau darum geht es in dieser Arbeit. Das zentrale Anliegen ist, zu ergründen, in welcher Art und Weise die Serie *Die drei ???* für ihre erwachsenen Fans bedeutungsvoll wird und welche Praktiken mit ihrer Mediennutzung verknüpft sind. Dabei sollen neben medialen auch soziale Faktoren in die Betrachtung mit einfließen, denn Fanwesen bezieht sich nicht nur auf eine individuelle medienkulturelle Aktivität, deren Eigensinn es zu ergründen gilt, sondern auch auf eine soziale Nutzung des Fanobjekts.

## 2 Forschungsstand und Problemhintergrund

In den Sozialwissenschaften liegen bis heute noch keine fundierten Studien vor, die sich mit der Popularität der Serie *Die drei ???* im Hinblick auf ihre erwachsenen Fans auseinandersetzen. In den letzten Jahren sind jedoch einige Arbeiten entstanden, die die Serie näher beleuchten und auch die Rezeption der Serie thematisieren. Dabei handelt es sich um fünf Studienabschlussarbeiten und um ein Generationenbuch, das sich mit der Rezeption von Hörspielserien aus den 80er Jahren des 20. Jahrhunderts beschäftigt. Das Generationenbuch erhebt zwar keinen wissenschaftlichen Anspruch, liefert aber sehr interessante Erkenntnisse bezüglich der Rezeption der Hörspielserie *Die drei ???*, die auf Gesprächen mit erwachsenen Fans, einem Interview mit einem Sprecher der Serie sowie auf den eigenen Erfahrungen der Autorin beruhen. Die bisher vorliegenden Forschungsergebnisse zur Rezeption der Serie werden wie folgt zusammengefasst:

### a) *Medienpräferenz liegt auf dem Hörspiel*

Die von Schmidt (2002) und Ebel (2005) durchgeführten Umfragen ergeben, dass die Hörspiele der Serie bei den Befragten beliebter sind als die Bücher der Serie. Das resultiert zum einen daraus, dass die Hörspiele im Vergleich zu den Büchern einen geringfügigeren Rezeptionsaufwand mit sich führen, zum anderen wird die Atmosphäre im Hörspiel von der Mehrheit der Befragten als lebhafter, unterhaltsamer und spannender als in den Büchern empfunden (vgl. Schmidt 2002: 82). An den Büchern werden besonders die Möglichkeit des selbstbestimmten Rezeptionstempos und die Anregung der Phantasie und Kreativität geschätzt (vgl. ebd.).

### b) *Gründe für die Mediennutzung*

#### b1) *Rezeption der Serie zur Entspannung*

In erster Linie dient die Rezeption der Serie der Entspannung und Unterhaltung. Die Hörspiele werden zum Einschlafen, aus Langeweile, bei der Hausarbeit (vgl. ebd.: 85) oder bei einem Gefühl des Unwohl- oder Alleinseins gehört (vgl. Bastian o. J.: 148).

*b2) Rezeption der Serie aufgrund nostalgischer Gefühle*

Eine weitere Begründung für das Interesse an den Hörspielen ist die Heraufbeschwörung wohliger Erinnerungen an alte Zeiten. Ebels Umfrage ergab, dass der durchschnittliche erwachsene Hörer zwar im Einklang mit seinem Leben ist und dieses als beständig betrachtet, aber dennoch oft über seine Vergangenheit nachdenkt und den *Drei ???* eine wichtige persönliche Bedeutung beimisst (vgl. Ebel 2005: 31). Das Rezipieren der Hörspiele wird von den meisten Rezipienten mit positiv besetzten Erinnerungen an die Kinder- und Jugendzeit verbunden (vgl. ebd.: 30f.). Auch Bastian (o. J.) nimmt an, dass das Rezipieren der Hörspiele bei den erwachsenen Hörern, die in den 70er Jahren geboren wurden, den von ihr so betitelten „Kassettenkindern“, ein Gefühl der Geborgenheit und Sicherheit heraufbeschwört, welches in der Kindheit geprägt wurde. Sie führt an, dass den kindlichen Hörern dieses Gefühl zum einen über den Inhalt der meisten Hörspielkassetten vermittelt wurde, denn die beliebtesten Hörspiele der 80er Jahre waren Jugendkrimiserien<sup>4</sup>, die das Bild einer heilen Welt transportierten, und die die kindliche Erfahrungswelt geprägt haben und ein Gefühl von Sicherheit vermittelten (Bastian o. J.: 147). Zum anderen wurde dieses Gefühl durch das Rezeptionsverhalten der Hörerschaft verstärkt, welches von Wiederholungen, Ritualen und Bräuchen geprägt war. Als Veranschaulichung geht Bastian auf den Zusammenhang zwischen Kranksein und dem Kassettenhören im Kindesalter ein. Sie vermutet, dass man im Rückblick das Gefühl des „Umsorgtseins“, das man während der Krankheit erfahren hat, stark mit den Hörspielen assoziiert, aber auch der Genesungsprozess als solcher in enger Verbindung zum Hörspiel stehe (ebd.: 148). Andere Rituale, auf die Bastian zu sprechen kommt (aber nicht weiter vertieft) sind das Hören von Kassetten als Einschlafhilfe (ebd.: 13) und das Umdrehen der Kassette, um die andere Seite zu hören (ebd.: 41). Auch Schmidt ist der Ansicht, dass das Hören der Hörspiele mit positiven Gefühlen und Erinnerungen verknüpft ist. Heidtmann (2002) folgend führt sie aus, dass mit dem Hören klassischer Krimiserien Situationen wie „individueller Rückzug, Abschalten, Entspannung am Abend vor dem Einschlafen u. a.“ (Schmidt 2002: 89) verbunden sind. Sie folgert, dass aufgrund dieser Verknüpfung bei den erwachsenen Hörern das „Träumen von der Rückkehr in die problemfreie, überschaubare Welt“ (ebd.) hervorgerufen wird. Die Ergebnisse ihrer Umfrage gehen mit dieser Annahme konform. Bastian und von der Burg (o. J.) sehen das Interesse der erwachsenen Hörer an den Kinder- und Jugendhörspielen hauptsächlich darin begründet, dass es sich bei dieser Käuferschaft vorwiegend um die Generation handelt, die in der Entstehungszeit einer Hörspielkultur selbst „im typischen Rezeptionsalter solcher Hörspiele“ (von der Burg o. J.:

<sup>4</sup> Gemäß der Miller-Verkaufbilanz aus dem Jahr 1986 waren die drei mit Abstand beliebtesten Hörspiele innerhalb des Europa-Programms Jugendkrimiserien: *Die drei ???* (12,3 Mio. verkaufte Folgen), *Ein Fall für TKKG* (8,4 Mio. verkaufte Folgen) und *Fünf Freunde* (7,3 Mio. verkaufte Folgen). Dann folgten: *Hanni und Nanni* (3,6 Mio. verkaufte Folgen), *Märchenbox* (3,5 Mio. verkaufte Folgen), *Hui Buh* (2,7 Mio. verkaufte Folgen), *Flitze Feuerzahn* (2,7 Mio. verkaufte Folgen) und *Masters of the Universe* (2,5 Mio. verkaufte Folgen) (Miller International / BMG, zitiert nach Bastian o. J.: 38).

103) war und den „Siegeszug der Hörspielkassetten“ (Bastian o. J.: 6) aktiv miterlebte. Ebel ist ebenfalls der Meinung, dass Nostalgie<sup>5</sup> bei der Rezeption der erwachsenen Konsumenten der Serie eine bedeutende Rolle spielt. Er geht davon aus, dass das Subjekt in der postmodernen Gesellschaft, die sich durch „plurality, fragmentation and insecurity“ (Ebel 2005: 34) auszeichnet, von einem Wunsch nach Ganzheit gekennzeichnet ist, welcher sich als eine Art Versuch der Heraufbeschwörung positiver Vergangenheitserinnerungen immer mehr in der Beziehung von Subjekten und Retroprodukten manifestiert (private nostalgia). Dieser Mechanismus kann in der Vergemeinschaftung mit anderen, so wie Ebel es am Beispiel der *Drei ???*-Fans beschreibt, geteilt und verstärkt werden (collectiv mass nostalgia), so dass das individuelle Sehnsuchtsgefühl einerseits eine Art Befriedigung im Umgang mit der Serie erfährt, aber diese Befriedigung auch andererseits über das Kollektiv erfolgt.

c) *Die drei ??? als ein auf die Bedürfnisse der Konsumenten abgestimmtes Konzept*

Den Erfolg der Serie sieht von der Burg weniger im Serienkonzept begründet, da das Grundmuster keineswegs etwas Einzigartiges darstelle. Die Popularität der Serie sei ihrer Meinung nach hauptsächlich in einem am Kommerz orientierten medienübergreifenden Konzept auszumachen, welches exakt auf die Bedürfnisse der Konsumenten abgestimmt sei (vgl. von der Burg o. J.: 114).

Die vorliegenden Arbeiten geben noch keine zufrieden stellende Antwort auf die Frage, warum sich die Serie so großer Beliebtheit bei den erwachsenen Konsumenten erfreut. Der Grund hierfür liegt darin, dass die Rezeption der Serie in den Arbeiten nur zu einem kleinen Teil behandelt und dass die Herangehensweise an dieses Thema nicht immer sehr glücklich gewählt wurde. Besonders problematisch erscheint in diesem Zusammenhang, dass in der Arbeit von Saskia von der Burg davon ausgegangen wird, dass der Kult um die Serie (obwohl in Wechselwirkung) in erster Linie von Produzenten-, und nicht von der Rezipientenseite ausgeht. Diese Annahme erscheint fragwürdig, da Zeitströmungen nicht vorausberechenbar sind. Häufig wird ein Medienprodukt erst dann zum Kult, wenn die Zeit dafür „reif“ geworden ist, das heißt, wenn das Medienprodukt die Lebensart einer Gruppe von Menschen inspirieren kann. Es soll nicht in Abrede gestellt werden, dass es Verkaufsstrategien gab, die evtl. zum Erfolg der Serie beitrugen, allerdings darf man nicht lediglich anhand einer Text- oder Produktionsanalyse auf die Wirkung eines Medientextes schließen. Auch die Rezipientenseite muss immer Berücksichtigung finden. Der These, dass die Serie ein auf die Bedürfnisse der Konsumenten exakt abgestimmtes Konzept sei, soll in dieser Arbeit aus der Sicht der Rezipienten noch einmal nachgegangen werden.

---

<sup>5</sup> Der Begriff „Nostalgie“ wurde 1688 von dem Schweizer Physiker Johannes Hofer geprägt und bezeichnete ein krank machendes Heimweh. Der Begriff setzt sich aus den griechischen Wörtern „nostos“ (Heimkehr) und „algia“ (schmerzhafter Zustand) zusammen. Das konventionelle Verständnis von Nostalgie heute ist grob umschrieben eine Sehnsucht nach einer idealisierten Vergangenheit, die auf dem Konzept von Verlangen und Verlust basiert (vgl. Ebel 2005: 5).



Zudem soll stets mitbedacht werden, dass Mediennutzung von Fans in der Regel an konkrete Praktiken geknüpft ist, die nicht mehr zwangsläufig in direktem Zusammenhang mit dem Medienkonsum stehen müssen (z. B. das Verfassen von eigenen Texten wie Briefen, Kritiken, Rezensionen etc.).

Diese gewissermaßen eigenständigen Praktiken, die es zu berücksichtigen gilt, wenn man sich mit dem Mediennutzungsverhalten von Fans auseinandersetzt, wurden in keiner der vorliegenden Arbeiten, die die Popularität der Serie behandeln, erwähnt<sup>6</sup> und sollen in der vorliegenden Arbeit ihre Berücksichtigung finden.

### **3 Theoretische Bezugnahme: Der Cultural Studies-Ansatz**

In diesem Abschnitt soll verdeutlicht werden, warum der Ansatz der Cultural Studies eine geeignete theoretische Basis für die vorliegende Arbeit darstellt. Die Cultural Studies, die ein inter- oder transdisziplinäres Projekt darstellen, haben ihren Ausgangspunkt in England. Durch die Gründung des *Centre for Contemporary Cultural Studies (CCCS)* in Birmingham wurden die Cultural Studies 1964 institutionalisiert. Primäres Forschungsziel der Cultural Studies ist die Beschäftigung mit Kultur, Medien und Macht mit dem Ziel der kritischen Analyse gesellschaftlicher Strukturen (vgl. Winter 1999a: 49).

#### ***3.1 Ansätze der qualitativen Rezeptionsforschung als Grundannahmen für die Medienkommunikation innerhalb der Cultural Studies***

Rezeptionsprozesse stellen in den verschiedenen Ansätzen der Medienrezeptionsforschung (im Unterschied zur klassischen Medienwirkungsforschung, die Medienrezeption als einseitigen Wirkungsprozess der Medien auf die Rezipienten versteht) aktive und soziale Handlungen dar. Die vorherrschende Frage „Was machen die Medien mit den Menschen?“ in der Medienwirkungsforschung hat sich in handlungstheoretischen Ansätzen der Medienrezeptionsforschung zu der Frage „Was machen die Menschen mit den Medien?“ verlagert<sup>7</sup>. Richtungweisend war in diesem Kontext die von der Arbeitsgruppe um Michael Charlton und Klaus Neumann-Braun entwickelte strukturalistische Rezeptionsforschung. Hier wird Massenkommunikation als soziales Handeln verstanden und die Medienaneignung als ein komplexes Geschehen dargestellt, welches auch abhängig von den Bedürfnissen der Rezipienten und deren kognitiver und sozialer Kompetenz ist (vgl. Fritzsche 2003: 19). Idealtypisch kann man die Elemente des Rezeptionsprozesses bei einem Individuum, losgelöst

---

<sup>6</sup> Am Ende des Forschungsprozesses dieser Arbeit wurde auf der Fanseite [www.rocky-beach.com](http://www.rocky-beach.com) eine Studienabschlussarbeit veröffentlicht, die die Dimensionen der Bedeutungsproduktion seitens der erwachsenen *Drei ???*-Fans handlungstheoretisch erforscht. Ein Vergleich der Ergebnisse mit den Befunden dieser Arbeit erfolgt in Kap. 9.

<sup>7</sup> Der Uses-and-Gratifications-Approach markiert den Paradigmenwechsel vom passiven zum aktiven Publikum. Jedoch wird dieser Ansatz aus heutiger Sicht dem Anspruch handlungstheoretischer Ansätze nicht gerecht, denn im Uses-and-Gratifications-Approach wird der Rezeptionsprozess lediglich bedürfnistheoretisch untersucht. Weiterführende Literatur zum Wechsel von der Medienwirkungs- zur Medienrezeptionsforschung z. B. in Kutschera 2001: 25ff.

von seinen Kontexten, nach Charlton/Neumann-Braun (1992) in vier verschiedenen Phasen darstellen:

- Als erstes kommen bei der Rezeption die Such- und Auswahlprozesse zum Tragen, bei denen die Konsumenten aus der „Überfülle des Angebots des postmodernen Sinnmarktes die Kulturwaren auswählen, auf die sie sich spezialisieren wollen“ (Winter 1995: 196).
- Nach dem Wahlvorgang erfolgt die Zuwendung zu einem Medium. Der Medientext wird mit dem persönlichen Lebenskontext in Verbindung gesetzt.
- Die Beschäftigung mit dem Medientext ist oft mit sozialer Kommunikation verbunden (vgl. Neumann-Braun 2000: 188) und stellt die eigentliche Rezeption dar. Die Rezipienten suchen nach dem für sie richtigen Maß des Sich-Einlassens auf den Medientext, „das eine optimale Anregung ohne Gefährdung der Gefühlsbalance gewährt“ (Wierth-Heining 2004: 111). Der Grad des Involvements reicht von einer konzentrierten Beschäftigung mit dem Text ohne Unterbrechungen bis hin zu einer Beschäftigung mit Rezeptionspausen bzw. –abbrüchen (vgl. Neumann-Braun 2000: 188 ).
- Im Anschluss folgt die Aneignungsphase des medialen Textes, in der dieser für den eigenen Lebenszusammenhang des Rezipienten nutzbar gemacht wird: „Der Rezipient vermittelt die Medienerfahrung mit seiner eigenen Alltagswelt“ (ebd.: 188f.). Die Aneignung wird in der Regel von sozialer Kommunikation begleitet, die verschiedene Funktionen haben kann: z. B. kann sie Meinungsführerschaft bekräftigen oder interpretative Gemeinschaften zusammenschweißen (vgl. ebd.: 189).

Charlton/Neumann-Brauns Auffassung von Aneignung als einer Phase, die der Rezeption folgt, erscheint fragwürdig, da auch in den anderen Phasen der Rezeption die eigenen Lebensthemen der Rezipienten an den Medientext herangetragen werden (z. B. schon die Wahl eines Mediums wird durch die Bedeutung begründet, die dieses für die persönliche Lebenssituation des Rezipienten hat). Es kann davon ausgegangen werden, dass sich Rezeption und Aneignung überlagernd ereignen.

Für das Verständnis der Medienkommunikation innerhalb der Cultural Studies sind die grundlegende Annahme der strukturalistischen Rezeptionsforschung, Mediennutzung als Handlung zu verstehen und der Standpunkt, dass diese für unterschiedliche Rezipienten je nach deren individuellem Lebenskontext unterschiedliche Funktionen hat, äußerst fruchtbar gewesen; und das ist auch die Grundannahme dieser Arbeit.

Da aber dieser Ansatz speziell die Rezeptionssituation fokussiert, nicht aber deren Funktionalisierung von Medienerlebnissen, scheint er für die Beantwortung der Frage, wie die erwachsenen *Drei* ???-Fans der Serie Bedeutungen zuschreiben, ungenügend zu sein. Nicht alle Varianten der Mediennutzung können von diesem Ansatz erfasst werden, weil „Fan-Sein sich [...] durchaus nicht in der Rezeption medialer Angebote erschöpft“ (Fritzsche 2003: 35),

sondern durch Aktivitäten gekennzeichnet ist, die zwar noch teilweise auf den Medien rekurren, jedoch in erster Linie als eigenständig zu betrachten sind (vgl. ebd.: 18).

Ben Bachmair und seine Mitarbeiter leisteten einen „weiteren Meilenstein“ (Moser 1999: 35) in der Rezeptionsforschung, indem sie seit Anfang der 80er Jahre die Verwobenheit von Mediennutzung und Alltagskultur immer mehr in das Zentrum ihrer Arbeiten rückten. So wird im Rahmen ihrer Untersuchung des Phänomens „Wrestling“ sehr deutlich, „wie Medienereignis und alltägliche Realität immer mehr ineinander aufgehen“ (ebd.). Das zentrale Forschungsinteresse in Bachmairs Ansatz liegt auf Praktiken, denen allein im Rahmen der Medienrezeption eine Bedeutung zugeschrieben wird. „Praktiken in ihrer Verselbständigung gegenüber der Mediennutzungssituation und in Bezug auf die ihnen eigene Sinnhaftigkeit“ (Fritzsche 2003: 21) sind nicht Bestandteil der Untersuchungen. Somit ist diese Forschungsperspektive zur Beantwortung der Frage nach der Bedeutungszuschreibung der Serie *Die drei ???* durch ihre Fans ebenfalls nicht ausreichend, abgesehen davon, dass es sich bei den Untersuchungen Bachmairs um Medienereignisse und bei der Serie um ein narratives Ereignis handelt.

Der Ansatz der Cultural Studies bietet sich als theoretische Grundlage der Betrachtung der Medienrezeption an, denn aufgrund des besonderen Verständnisses von Kultur wird die „kulturelle Dimension der Medienkommunikation und deren Integration in sozial strukturierte Kontexte“ (ebd.) mitbedacht. Dadurch ist es möglich, die kultursoziale Praxis der Konsumenten zu erfassen. Das Verständnis von Kultur innerhalb der Cultural Studies wird im folgenden Kapitel dargestellt.

### **3.2 Die Wurzeln des Kulturbegriffes der Cultural Studies**

Das Verständnis von Kultur innerhalb der Cultural Studies entwickelte sich durch verschiedene interdisziplinäre Einflüsse (vgl. Wierth-Heining 2004: 71), so dass es innerhalb der Cultural Studies keine kontextfreie Auffassung des Kulturbegriffes gibt. An dieser Stelle wird vereinfachend auf zwei Verständnisse von Kultur eingegangen, die die Cultural Studies maßgeblich geprägt und die „die Auseinandersetzung der Cultural Studies mit der heutigen Medienkultur nachhaltig beeinflusst haben“ (Hepp 1999: 38). Nach Stuart Hall (1999a) lassen sich zwei Hauptparadigmen der Cultural Studies unterscheiden: ein anthropologisches Verständnis von Kultur, in dem „Kultur als Gesamtheit einer Lebensweise“ zu verstehen ist (dem Kulturalismus), und eine semiotisch-strukturalistische Ausrichtung, die Kultur als ein spezifisches semiotisches System begreift (dem Strukturalismus).

Die kulturalistische Perspektive ist geknüpft an die kulturkritische Auseinandersetzung<sup>8</sup> im England der 50er und 60er Jahre. Eine große Rolle in der kulturalistischen Ausprägung der Cultural Studies nahm Raymond Williams mit seinen Büchern *Culture and Society* (1958) und *The Long Revolution* (1961) ein<sup>9</sup>. Prägend für die Cultural Studies war dabei der Emanzipationskampf der Arbeiterklasse, der Williams Kulturbegriff deutlich prägte und sich in dessen Werken niederschlug. Williams kritisierte das konservative Kulturverständnis, welches nur eine mit Bildungskapital ausgestattete Elite als Produzenten von Kultur betrachtete. Williams lehnte kulturelles Elitedenken ab, denn aus seiner Sicht gibt es keine elitäre Kultur, sondern nur einen elitären Umgang mit Kultur (vgl. Lindner 2000: 20). Kultur ist in diesem Sinne nicht mehr allein auf Werte beschränkt, die sich in Kunst und Erziehung ausdrücken, sondern auch auf Werte, die im ganz gewöhnlichen Verhalten zum Vorschein kommen. In diesem Sinne sind alle Gesellschaftsmitglieder als Produzenten von Kultur zu betrachten. In Williams Ansatz ging es auch weniger um Kultur-Objekte an sich, als viel mehr um das Hervorbringen dieser Werke sowie der Kontexte, in denen sie lokalisiert sind. Williams definierte Kultur schließlich als soziale Praxis („a whole way of life“). Diese Definition umfasst das gesamte Alltagsleben, wobei auch „abweichende Praktiken“ und Bedeutungen Beachtung finden<sup>10</sup>. Kultur ist aus der Perspektive Williams im Alltagsleben verankert und stellt eine schöpferische Handlungspraxis dar. Auf Williams Konzeption von Kultur fußend ergibt sich ein Schwerpunkt der Cultural Studies: „die Erforschung der gewöhnlichen Kultur und der gelebten Erfahrung von Menschen, die in der sozialen Interaktion auf kreative Weise Bedeutungen und Werte produzieren“ (Winter 1999b: 160f.). Williams Kulturbegriff ermöglichte, dass die Analyse von Kultur zur Analyse von Gesellschaft generierte, wobei immer zu berücksichtigen ist, dass eine Gesellschaft keine einheitliche Kultur aufweist.

Im Sinne einer semiotisch-strukturalistischen Ausrichtung wird Kultur verstanden als „die Rahmen und Kategorien in Denken und Sprache, mit deren Hilfe Gesellschaften ihre Existenzbedingungen klassifizieren“ (ebd. 2001: 87). Der Genfer Sprachwissenschaftler Ferdinand de Saussure gilt als einer der Vordenker dieser Richtung, denn sein entwickelter Begriff von Sprache war wegweisend für die moderne strukturelle Semiotik. Seine Unterscheidung von „langue“ (Sprache als ein System von Zeichen) und „parole“ (der

---

<sup>8</sup> Die New Left, „die sich als politische Formation infolge der Krise und Desintegration des historisch-politischen Marxismus in Abgrenzung zum Stalinismus und westlichen Imperialismus Mitte der 50er Jahre des 20. Jahrhunderts bildete“ (Winter 2001: 23f.) beschäftigte sich intensiv mit der kulturellen Dimension von Politik und sozialem Wandel.

<sup>9</sup> Zwei weitere wichtige Einflussnehmer auf den „left-culturalism“ waren Richard Hoggart und Edward P. Thompson.

<sup>10</sup> Williams hat diese holistische Kulturkonzeption von F. R. Leavis und T. S. Eliot übernommen, die schon vor ihm Kultur als ganze Lebensweise umschrieben. Kultur war jedoch ihrer Auffassung nach auf die Gruppe der Intellektuellen beschränkt. Mit Williams erfuhrt diese Kulturkonzeption eine demokratische Transformation (vgl. Winter 1999b: 160).

einzelne Akt der Äußerung) war dabei ausschlaggebend. De Saussure folgend gilt es, sprachliche Zeichensysteme in ihrer Struktur, der „Relation der einzelnen Systemelemente zueinander“ (Hepp 1999: 26), zu erklären. Neben seiner „sprachtheoretisch begründeten Formulierung des strukturalistischen Paradigmas“ (ebd.) ist Ferdinand de Saussure für die Cultural Studies auch aufgrund seiner zeichentheoretischen Ausführungen prägend gewesen. De Saussures analytische Unterscheidung von Signifikat (Bezeichnetes) und Signifikant (Bezeichnendes) in der Sprache begründet die grundlegende Annahme der Cultural Studies von der Arbitrarität von Zeichen. Das Signifikat ist im Sinne de Saussures die Vorstellung einer Sache, die ein Sprecher oder eine Sprecherin von dieser hat, während das Signifikant das Lautbild oder Wort ist, welches dieser Vorstellung zugeordnet ist. Die Beziehungen von Signifikat und Signifikant sind als (sprachliche) Zeichen zu verstehen, die uns als natürlich erscheinen, weil wir in einer Sprachgemeinschaft sozialisiert werden. Sie sind es aber nicht, denn sie sind ausschließlich durch Konventionen geregelt.

Der Vorstellung von der Arbitrarität von Zeichen zufolge sind kulturell festgelegte Bedeutungen schon auf der Zeichenebene lokalisiert. Es lassen sich drei Sorten von Zeichen danach unterscheiden, „welche Art von soziokulturell lokalisierten Schlüssen sie zulassen“ (ebd.: 28): Indexikalische Zeichen stehen immer in direkter Beziehung zu einer Sache (Schlüsse werden kausal gezogen), ikonische Zeichen rufen beabsichtigte Assoziationen hervor und bei Symbolen werden Schlüsse auf der Basis von Konventionen gezogen (vgl. ebd.: 28f.). Es sind vor allem Symbole, die zur Wirklichkeitskonstruktion beitragen, denn die menschliche Kommunikation verläuft üblicherweise über Symbole, wobei die Sprache die Basis bildet. Diese Kommunikation dient nicht nur dem Austausch von Informationen, sondern stellt einen komplexen Prozess dar, durch den Wirklichkeit erzeugt wird. Dabei haben die für die Kommunikation verwendeten Symbole einen Doppelcharakter. Zum einen bezeichnen sie Realität, zum anderen generieren sie diese auch. Kultur und Kommunikation sind untrennbar miteinander verbunden (vgl. Krotz 1999: 120). Aufgrund dessen, dass jede Folge von Symbolen im Rahmen der Cultural Studies als Text verstanden wird (→ Kap. 3.4.2), stellt jede Handlungspraktik und jedes menschlich erzeugte Artefakt eine „Textproduktion“ dar, denn beides ist stets mit kulturell festgelegten Bedeutungen aufgeladen und somit eine Folge von Symbolen (vgl. ebd. 2000: 167).

Die Einflüsse des Strukturalismus innerhalb der Cultural Studies haben zur Folge, dass Kultur nicht mehr nur unter den Aspekten des Ausdrucks und der Handlungsfähigkeit, sondern auch in den Dimensionen des Zwanges und der Regulation betrachtet wird. Hingehend zu einer stärker semiotisch-strukturalistischen Orientierung ergänzte Williams sein Kulturverständnis, denn er musste erkennen, dass das „Verständnis von Kultur als der ‚Gesamtheit einer Lebensweise‘ mit einem entscheidenden Fehlen signifikanter relationaler Begriffe verbunden“ ist (Williams 1981: 207). Der Einfluss ökonomischer Faktoren zum Beispiel findet bei dieser

Definition von Kultur keine Beachtung, aber auch gilt es diesen als Teil einer Lebensweise bei einer Kulturanalyse in Betracht zu ziehen. Williams entwickelte den Ansatz des kulturellen Materialismus, um sein Konzept von Kultur zu spezifizieren. In seinem Buch *Culture* (1981) definierte er Kultur als Bedeutungssystem. Kultur ist in diesem Ansatz als weder von der Ökonomie noch vom gesellschaftlichen Leben getrennt zu betrachten.

Die beiden Auffassungen von Kultur des Kulturalismus und des Strukturalismus sind maßgeblich für die Entwicklung der Cultural Studies. Beide Sichtweisen haben ihre Stärken und Schwächen und lassen aufgrund ihrer Widersprüchlichkeit schwer eine Synthese zu. Jedoch stellen die beiden Paradigmen den Rahmen, in dem sich die Cultural Studies bewegen. Für das Kulturverständnis innerhalb der Cultural Studies ergibt sich daraus, dass diesem keine wertende Vorstellung von Kultur im Sinne eines traditionell ästhetischen Kulturverständnisses zugrunde liegt, sondern der Schwerpunkt auf dem Verstehen von alltäglichen kulturellen Praxen einer Gesellschaft liegt. Kultur wird also nicht als monolithisch oder essentialistisch verstanden. Stattdessen liegt das Augenmerk auf der Vielfalt der Kulturen, die zueinander in Beziehung stehen, was in beiden Konzeptionen zu der Annahme führt, dass Kultur als konfliktäres Feld anzusehen ist. Auf diesem Terrain kämpfen gesellschaftliche Machtverhältnisse um Bedeutungen. Die Cultural Studies brechen also mit dem Basis-Überbau-Modell des klassischen Marxismus<sup>11</sup>, denn Kultur wird aus ihrer Sicht als konstitutiv für gesellschaftliche Phänomene angesehen. Jedoch spielt der Ideologiebegriff nach wie vor eine große Rolle in den Auseinandersetzungen innerhalb der Cultural Studies. Die dominante Ideologie einer Gesellschaft, die im Unbewussten verortet ist, durchdringt deren Sprache und Kultur und manifestiert sich in Praktiken und Strukturen, die als natürlich angesehen werden und die der Aufrechterhaltung der gesellschaftlichen Machtverhältnisse dienen, wobei den Medien als Stützpfiler der hegemonialen Kräfte eine herausragende Rolle zukommt (vgl. Fritzsche 2003: 22).

### ***3.3 Entwicklung des Verständnisses von Medienkommunikation innerhalb der Cultural Studies***

Da im Kulturverständnis der Cultural Studies die Abwendung vom Konzept der Massenkultur zugunsten eines Verständnisses von der Vernetzung von Medienkonsum und Alltagskultur begründet ist, werden sämtliche soziale Praxen der Medienhandelnden umfasst. Dies erlaubt, „die Nutzung von Massenkultur als aktiven und kulturellen Akt“ (Fritzsche 2003: 23) zu begreifen, so dass eine Analyse des sinnhaften Handelns von Rezipienten möglich wird. Das Encoding/Decoding-Modell von Stuart Hall stellt in dieser Hinsicht den zentralen Ausgangspunkt innerhalb der Cultural Studies dar.

---

<sup>11</sup> Kultur wird in diesem Modell als Überbau verstanden, welcher von den Produktionsverhältnissen bestimmt wird.

### 3.3.1 Das Encoding/Decoding-Modell von Stuart Hall (Theorie der Vorzugslesart)

Stuart Hall (1999b) wendet sich mit seinem theoretischen Ansatz zur Medienaneignung von etablierten medienanalytischen Kommunikationsmodellen<sup>12</sup> ab. Er stellt dem Mainstream der Medienforschung sein Encoding/Decoding-Modell gegenüber, das sich auf semiotische Überlegungen stützt und der Frage nachgeht, „wie Bedeutung im sozialen Prozess der Kommunikation produziert wird“ (Winter 1995: 83). Dabei findet eine Synthese zwischen der Vorstellung von der großen Macht der Medien über ein passives Publikum und der Vorstellung von der medienunabhängigen Aktivität der Rezipienten statt (vgl. ebd.). Wichtig ist für Halls Ansatz dabei die Kontextabhängigkeit von medialen Botschaften. Er stellt heraus, dass sowohl die Produktion als auch die Rezeption eines medialen Textes in einem komplexen soziokulturellen Zusammenhang lokalisiert sind.

Bei der Produktion fließen materielle und immaterielle Faktoren in mediale Botschaften mit ein.

Selbstverständlich vollzieht sich der Produktionsprozess nicht ohne seinen >diskursiven< Aspekt – auch er wird durchgängig von Bedeutungen und Vorstellungen gerahmt: vom angewandten Wissen aus den Produktionsroutinen, von historisch bestimmten technischen Fertigkeiten, professionellen Ideologien, von institutionellem Wissen, Definitionen und Annahmen, von den Einschätzungen des Publikums etc., die den Aufbau des Programms [Hall bezieht sich in seinen Ausführungen in erster Linie auf Fernsehtexte, Anm. S. H.] strukturell mitbestimmen (Hall 1999b: 95).

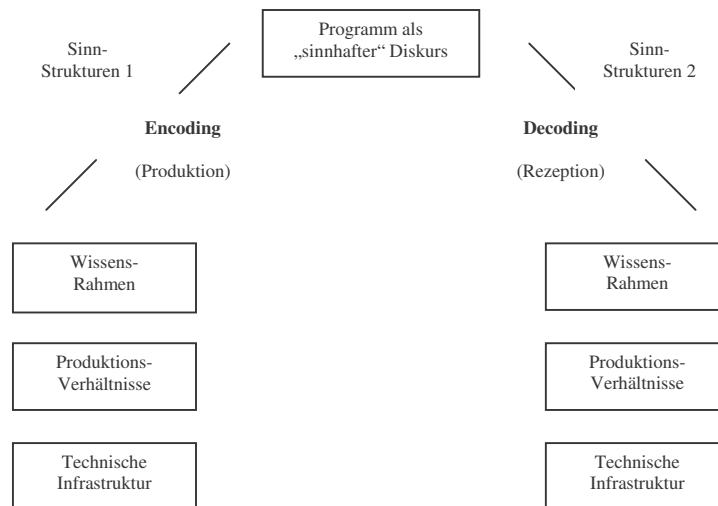
Mediale Texte sind geprägt von Codes, die die dominante kulturelle Ordnung repräsentieren. Es handelt sich um die Sinnstrukturen („Sinnstrukturen 1“, vgl. Abb. 1), die bei der Herstellung des medialen Textes entstehen. Wenn die Produzenten und die Rezipienten diese kulturellen Codes miteinander teilen, so kann es zu einer Verständigung kommen. Dabei haben die Mitglieder einer Kultur immer ein gemeinsames Vorverständnis, welches das Verstehen dieser medialen Botschaften erleichtert (vgl. Winter 1995: 85).

Je nachdem, in welchem Ausmaß Produzierende und Rezipierende die kulturellen Codes teilen, ist der Grad des „Verstehens“ und „Missverstehens“ im kommunikativen Austausch bestimmt (vgl. Hepp 1999: 113). Der jeweilige soziokulturelle Hintergrund des Rezipienten (Kenntnisse, Erfahrungen, Weltanschauungen, aber auch Verständnisstrukturen, die auf gesellschaftlichen Verhältnissen beruhen) prägt die jeweilige Lesart des Medieninhaltes und

---

<sup>12</sup> Das Modell kann als Auseinandersetzung insbesondere mit dem Stimulus-Response-Modell, dem Uses-and-Gratification-Approach und der Screen-Theorie betrachtet werden. Hall sieht Defizite im Stimulus-Response-Modell, da hier eine Botschaft als ein physikalisches Ereignis betrachtet wird, das vom Sender auf linearem Weg zum Empfänger geschickt wird und dort „identisch“ ankommt. Dieses Modell klammert aus, dass Kommunikation nicht natürlich ist, sondern eine komplexe soziale Konstruktion von Bedeutungen darstellt (vgl. Winter 1995: 84). Der Uses-and-Gratifications-Approach, in dem davon ausgegangen wird, dass die Rezipienten „aktiv“ sind und Medien nach ihren eigenen Bedürfnissen nutzen, wird von Hall als unzureichend bewertet, weil hier nicht thematisiert wird, dass Medientexte überhaupt Einflüsse auf die Konsumenten haben. Die Screen-Theorie, die auf psychoanalytischen Überlegungen basiert, geht davon aus, dass während der Rezeption von Filmen oder Fernsehsendungen die Zuschauer in eine „unproblematische Identifikation“ (Hepp 1999: 111) mit den Medieninhalten versetzt werden. Diese Sichtweise erscheint Hall für die Betrachtung des Prozesses von Medienkommunikation als zu vereinfacht, da kulturelle Faktoren nicht ausreichend berücksichtigt werden.

bildet den jeweiligen Sinn des Textes („Sinnstrukturen 2“, vgl. Abb.1). Hall zieht den Schluss, dass die Bedeutungen, die dem Text seitens der Rezipienten zugeschrieben werden, in erster Linie abhängig von der Klassenlage der Rezipienten seien.



**Abb. 1 Das Encoding/Decoding-Modell nach Hall**  
(vgl. Hepp 1999: 112)

Die Codes, die bei der Encodierung Verwendung finden und die „Sinnstrukturen 1“ bilden, sind in der Regel nicht identisch mit denen, die bei der Decodierung zum Tragen kommen und die die „Sinnstrukturen 2“ bilden. Hall folgt hier den Überlegungen Umberto Ecos, der die Interpretationsvariabilität zum Grundgesetz der Massenkommunikation erhoben hat (vgl. Jurga 1999a: 131). Der Sinn eines Medientextes ist also auf der Ebene zwischen „encoding“ (Produktion) und „decoding“ (Rezeption) lokalisiert. Diese Asymmetrie im Kommunikationsprozess resultiert aus der prinzipiellen Mehrdeutigkeit der medialen Texte, die sich danach unterscheidet, „inwieweit die durch den Text angebotene ideologische Position mit der der Rezipienten übereinstimmt bzw. von den Rezipienten übernommen oder abgelehnt wird“ (ebd.).

Es gibt nach Hall mehrere Möglichkeiten, einen Text zu lesen, denn semiotischen Überlegungen folgend konstituiert sich ein Medientext aus Zeichen, die keine eindeutige Bedeutung haben. Dabei geht Hall nicht von einer völligen „Bedeutungsfreiheit“ eines Textes aus. Durch die konventionalisierte Praxis der Medienproduktion und des alltäglichen Zeichengebrauchs ist die Möglichkeit der offenen Lesart von Texten nur potentiell gegeben, so dass die Rezipienten in der Regel auf eine von Seiten der Produktion angestrebte *Vorzugslesart* zurückgreifen, die mit den herrschenden kulturellen Vorstellungen übereinstimmt (vgl. Hall 1999b: 103). Letztendlich kann diese „bevorzugte“ Lesart jedoch nicht vorgeschrieben werden. Hall nennt neben der Vorzugslesart zwei weitere hypothetische Positionen, die davon abhängen, in welchem Maße die durch den Text angebotene



ideologische Position mit der der Rezipienten übereinstimmt: die oppositionelle und die ausgehandelte Lesart. Bei der *oppositionellen Lesart* versteht der Rezipient die angebotene Vorzugslesart, eignet sich den Text aber in einem vollkommen entgegengesetzten Bezugsrahmen an, da die transportierte Weltanschauung nicht mit seinen eigenen Erfahrungen und Überzeugungen vereinbar ist und deshalb abgelehnt wird (vgl. ebd.: 109). Der *ausgehandelten Lesart* liegt eine „Mischung aus adaptiven und oppositionellen Elementen“ (ebd.: 108) zugrunde. Im Grundsatz akzeptiert der Rezipient die Ideologie des herrschenden Codes, aber er übernimmt sie nicht gänzlich. Gemäß seiner sozialen Erfahrungen und Lebensumstände eignet er sich, abhängig von lokalen und situationsspezifischen Bedingungen, den Text auf ganz persönliche Weise an (ebd.: 108f.). Diese Rezeptionsart ist die, die am meisten vorherrscht, „wobei die Spannbreite ausgehandelter Lesarten sehr groß sein kann“ (Wiemker 1998: 51).

Hall stellt mit seinem Modell dar, dass, obwohl die Medienaneignung immer aktiv in Auseinandersetzung mit den Strukturen der medialen Texte verläuft, die Bezugsrahmen, in die ein Text eingeordnet werden kann, nicht beliebig sind. Der Bezug auf das Gramscische Hegemoniekonzept<sup>13</sup> wird an dieser Stelle deutlich. Die Medien haben nach Hall insofern Macht, als dass sie Kategorien und Rahmen bereitstellen, in denen Rezipienten die Wirklichkeit wahrnehmen und interpretieren.

David Morleys Untersuchungen der Rezeption der britischen Nachrichtensendung *Nationwide*, die eine empirische Überprüfung des Hallschen Modells darstellen, ergaben, dass nicht Klassenlage bzw. die Schichtzugehörigkeit allein ausschlaggebend für die Bedeutungsgenerierung ist, sondern dass soziale Kategorien wie Alter, Beruf, Geschlecht usw. ebenso eine Rolle spielen. John Fiske, der sich auf die Untersuchungen Morleys stützt, ist der Ansicht, dass „den gesellschaftlichen Subjekten eine bedeutendere Rolle im Kommunikationsprozess zukommt als ihnen bei Hall zugebilligt wird und der Text weit weniger bestimmend für die Bedeutungsgenerierung ist“ (Jurga 1999a: 132). Ein weiterer Kritikpunkt an Halls Modell ist, dass es keine Unterscheidung in Bezug auf die Vorzugslesart zwischen den intrinsischen Bedeutungen eines medialen Textes und den Intentionen der Produzenten zulässt. Außerdem bietet sein Konzept auch keine Möglichkeit der Differenzierung, ob der Rezipient den Text verstanden hat oder nicht, es lässt sich lediglich der Gegensatz Zustimmung oder Ablehnung auf der Ebene der Decodierung ableiten. Bei der empirischen Überprüfung des Modells traten neben den drei idealtypischen Lesarten auch noch abweichende Lesarten auf. Das ist eventuell darauf zurück zu führen, dass Hall sein

---

<sup>13</sup> Nach Gramsci kann die herrschende Klasse nur insoweit Hegemonie ausüben, wie die beherrschten Klassen Interessenüberschneidungen mit ihr erkennen und partiell in die Herrschaft einwilligen. Hegemonie kann daher nicht als stabiler Zustand betrachtet werden, sondern muss stets reproduziert werden.

Modell in erster Linie für Nachrichtensendungen entwickelt hat, und es ist fraglich, ob es sich umstandslos auf andere Medientexte übertragen lässt<sup>14</sup>.

Das Encoding/Decoding-Modell ist dahingehend überholt, dass es hauptsächlich am medialen Text orientiert ist. Eine sehr bedeutende Feststellung Halls für die Cultural Studies ist jedoch, dass die Interpretation von Texten sozial verankert ist, und dass allein aus der Textvorgabe keine Rückschlüsse auf den Rezeptionsprozess gefolgert werden können. Ein Text existiert nicht ohne seinen sozialen Gebrauch, so dass stets die Notwendigkeit besteht, eine Gesellschaftstheorie bei der Betrachtung von Aneignungsprozessen mitzudenken. Ein Text ist, wie Hall herausstellt, „für sich überhaupt nur ein Vorprodukt [...], das erst durch Interpretation zu sozialer und kommunikativer Existenz kommt“ (Krotz 2000: 168). Demnach gibt es auch keine objektive Aussage eines Textes, sondern eben immer nur eine interpretierende des jeweiligen Lesers.

Die strukturalistische Rezeptionsforschung und die Überlegungen Halls stimmen dahingehend überein, dass die Interpretation eines medialen Textes immer individuell unterschiedlich und abhängig vom sozialen Kontext der Rezeption ist. Ein wesentlicher Unterschied ist jedoch, dass die strukturalistische Rezeptionsforschung den Medien die Funktion der Realitätsverarbeitung zukommen lässt, während Hall die Medien als Mitkonstituenten der Realität betrachtet (vgl. Fritzsche 2003: 24). Wie sich diese Verhandlung um medial vermittelte Bedeutungen vollzieht, soll an de Certeaus Konzept vom Wildern verdeutlicht werden.

### 3.3.2 De Certeaus Konzept vom Wildern

Der französische Historiker, Religionswissenschaftler und Kulturtheoretiker Michel de Certeau (1925-1986) ist innerhalb der Cultural Studies zu einem Schlüsselautor geworden, der besonders auf die Arbeiten von John Fiske einen großen Einfluss nahm. In seinem Buch *Kunst des Handelns* (1988)<sup>15</sup> geht es um die „Kreativität und Produktivität alltäglicher Praktiken, die der Regelung und Zügelung durch Institutionen entgehen bzw. sie umgehen und die die Populärkultur hervorbringen“ (Winter 2001: 198). Die Aneignungstheorie de Certeaus wurde zu einem zentralen Konzept der Cultural Studies und soll hier näher beleuchtet werden.

De Certeau nimmt Bezug auf Foucault, der in *Überwachen und Strafen* (1976) davon ausgeht, dass die moderne Gesellschaft von einem Netz von Machtpraktiken durchzogen ist. Foucault spricht von einer Mikrophysik der Macht, die die Relation zwischen Menschen bestimmt und die Gesellschaft organisiert. In dieser Mikrophysik der Macht sind die Handlungsmöglichkeiten der Menschen vorgegeben, aber es gibt auch Formen des

---

<sup>14</sup> Hall veranschaulicht sein Modell auch am Genre des Westernfilms, jedoch zweifelt Winter eine pauschale Übertragung Halls Theorie auf andere Medientexte an (vgl. Winter 2001: 140f.).

<sup>15</sup> *L'invention du quotidien I. Arts de faire* (1980, Originaltitel).

Widerstandes (vgl. Foucault 1987: 254), die durch das „Einwirken von Handlungen auf Handlungen“ (Winter 2001: 200) hervortreten können. Die Alltagspraktiken der „Unterworfenen“, die „klein“ und „minoritär“ sind, können durch das Raster der Überwachung nicht vollkommen kontrolliert werden, so dass die Handlungsweisen der Untergebenen Veränderungsmöglichkeiten mit sich führen können, indem sie mit den Mechanismen der Disziplinierung spielen.

De Certeau ist der Ansicht, dass Foucault die Prozeduren der Disziplinierung in einer Gesellschaft überbewertet und die Machtwirkungen, die durch die Handlungsweisen der „Beherrschten“ zustande kommen können, in seinen Ausführungen zu wenig berücksichtigt. Deswegen konzentriert sich de Certeau in *Kunst des Handelns* eben auf diese von Foucault vernachlässigten Alltagspraktiken, die ein „Netz der Antidisziplin“ (de Certeau 1988: 16) bilden. Dabei spielt der Begriff der „Aneignung“ eine zentrale Rolle, denn Alltagspraktiken sind aus Sicht de Certeaus in erster Linie Aneignungspraktiken. Was genau darunter zu verstehen ist, soll im weiteren in Bezug auf die Produktion und Rezeption von Kulturwaren erläutert werden.

Konsumenten von Kulturwaren können Umgangsweisen mit den von der Kulturindustrie hervorgebrachten Produkten (diese sind als Indizien der Ordnung zu verstehen) entwickeln, die in dieser Weise von der Kulturindustrie nicht vorgesehen sind. Menschen sind aktiv handelnde Wesen, sowohl bei der Produktion als auch bei der Rezeption von Produkten. Beim Konsum werden Produkte aktiv zum kulturellen Eigentum der Konsumenten gemacht, indem diese sich ihrer bedienen. Dabei bestimmt der Verbraucher den Stil des Umgangs mit den Produkten. Inwieweit Kulturwaren ein Teil der Alltagskultur werden, wird nach de Certeau somit nicht von der Kulturindustrie bestimmt, sondern die Konsumenten konstituieren ihre Alltagskultur mit der Art und Weise, wie sie mit den Produkten der Kulturindustrie umgehen (vgl. Hepp 1998: 35). Jedoch bewegen sich die Konsumenten dabei immer in dem von der Kulturindustrie zugewiesenen Rahmen, da sie auf deren Ressourcen angewiesen sind.

Für de Certeau ist der Alltag so Schauplatz eines Guerillakampfes, in dem die Formen und Inhalte der herrschenden soziokulturellen Produktion kunstfertig, d. h. kombinierend und verwertend, angeeignet werden (Winter 1995: 120).

Das Spannungsfeld, das durch die verschiedenen Handlungsweisen zwischen den Mächtigen und den Schwachen einer Gesellschaft entsteht, verdeutlicht de Certeau mit den Begriffen Strategie und Taktik.

Die Berechnung von Kräfteverhältnissen seitens der Mächtigen bezeichnet de Certeau als *Strategie*. Diese setzt einen eigenen Ort voraus (einen Machtbereich), der als Basis für die Organisation seiner Beziehung zu einer bestimmten Außenwelt (der Abgrenzung von seiner Umgebung und Ausdehnung) dient. Die Handlungsform der Schwachen wird dagegen als Taktik beschrieben. Die *Taktik* hat keinen eigenen Ort, sondern nur den Ort des Anderen (d. h.

den der Mächtigen), in den sie eindringt, ohne ihn aber einnehmen zu können. Sie zeichnet sich durch das Fehlen von Macht aus und ist von der Zeit abhängig, weil sie günstige Gelegenheiten abpassen muss, um Situationen in den Orten der Mächtigen vorteilig für sich zu nutzen. Der Taktik liegt keine Planung zu Grunde, vielmehr stellt sie ein kurzfristiges Kalkül dar, in dem sich ein Eigensinn entfaltet, der nicht in den Strategien der Mächtigen aufgeht (vgl. de Certeau 1988: 23).

Der Konsum von Kulturwaren ist in diesem Sinne - wie bereits erwähnt - zwar eine aktive Produktion seitens der Konsumenten, darf aber keinesfalls als autonomer Akt betrachtet werden, da eine Abhängigkeit von den Ressourcen besteht, welche genutzt werden, um sich Räume für die eigenen Bedeutungen und Vergnügen zu schaffen. Im Hinblick auf die Aneignung medialer Texte bedeutet dies, dass „Rezipieren auf ein Kommunikat als einen von der Kulturindustrie geschaffenen Ort“ (Hepp 1999: 71) angewiesen ist. Weil die Rezipierenden in diesen Ort eindringen, um sich ihre eigenen Räume zu schaffen, bezeichnet sie de Certeau als Nomaden, die in fremden Gebieten wildern (vgl. de Certeau 1988: 307). Metaphorisch führt de Certeaus seine Überlegungen mit den Worten aus: „Der Text [wird] bewohnbar wie eine Mietwohnung. [...] das Eigentum des Anderen [wird] für einen Moment in einen Ort, den sich ein Passant nimmt“ (ebd.: 27) verwandelt. De Certeau grenzt sich also stark von marxistischen Zugängen ab, denn Konsum ist bei ihm nicht in erster Linie Unterwerfung unter die herrschende Ökonomie, sondern eine Aktivität, bei der neue Bedeutungszuschreibungen um einen Text entstehen können. Nach welchen Kriterien die Produkte der Kulturindustrie von ihren Rezipienten für eine populäre Nutzung ausgewählt werden wird bei der Beschäftigung mit John Fiske deutlich.

### ***3.4 Die Bedeutung John Fiskes für die Cultural Studies***

John Fiske, der nicht zum engen Kreis der Birmingham School gehörte, sondern in Australien und den USA lehrte, gilt als einer der wichtigsten Vertreter der Cultural Studies (vgl. Winter 1999a: 54). Sein Modell der Populärkultur ist grundlegend für das heutige Verständnis von Medienkommunikation innerhalb der Cultural Studies:

Der Einfluss des Poststrukturalismus, der Studien des CCCS, aber auch Raymond Williams' anthropologische Bestimmung von Kultur als <ganze Lebensweise> bestimmen Fiskes Definition von Kultur und ihr Verhältnis zur Gesellschaft (ebd. 2001: 170).

#### **3.4.1 Fiskes Konzept von Populärkultur**

Kultur ist aus der Sicht von Fiske ein dynamisches Spiel aus Kräften, welches durch aktives kulturelles Handeln geprägt ist und den Umlauf von Bedeutungen mit sich bringt. Die unterschiedlichen Machtparteien einer Gesellschaft lassen sich in Anlehnung an Hall auch gemäß Fiske in die ideologisch dominanten Interessen des Machtblocks („power bloc“) und in die unterdrückten Positionen der Leute („the people“) einteilen. In Auseinandersetzung mit Foucault und in Anlehnung an de Certeau wird der Kulturindustrie eine Form von

Gegenmacht gegenüber gestellt, in der mediale Texte aufgrund ihrer symbolischen Dimension zirkulieren und in der die Konsumenten der Kulturindustrie aufgrund ihres selbstbezüglichen Handelns selbst zu Produzierenden werden. Die Kultur der untergeordneten flexiblen Interessengemeinschaften, die sich ihrer Position bewusst sind, bezeichnet Fiske als Populärkultur. Flexibel sind die Interessengemeinschaften aufgrund raum-zeitlicher Elemente der Medienrezeption, denn kein Medientext ist ohne seinen Kontext (ein Text steht im Zusammenhang mit Meinungen, Fakten, Informationen usw. über diesen) fassbar. Unter der Bezeichnung „the people“ ist also nach Fiske eine Formation von Menschen an bestimmten Orten zu bestimmten Zeiten im Spannungsverhältnis zwischen Machtinteressen zu verstehen. Somit ist Populärkultur immer konfliktgeladen und inhärent politisch, denn sie ist ein „Ort der Widerständigen“ (Winter 1995: 123), der in der kreativen und produktiven Auseinandersetzung mit der jeweils dominanten Kultur entsteht. Es prallen gesellschaftliche Bedeutungen aufeinander (die Macht der Ökonomie und die semiotische Macht der Widerständigen), die immer wieder neu verhandelt werden müssen. Anders als bei F. R. Leavis und T. S. Eliot, die die Populärkultur im Gegensatz zur Hochkultur negativ bewerten, erfährt der Begriff bei Fiske eher eine positive Konnotation, denn im Sinne Fiskes darf Populärkultur nicht mit Massenkultur gleichgesetzt werden. Massenkultur (verstanden als massenhafte Übertragung und Reproduktion von Kulturproduktion) stellt ein Repertoire dar, aus dem sich die Rezipienten vor dem Hintergrund eigener Interessen bedienen und die bereitgestellten Produkte durch ihre aktive Anteilnahme verändern, indem sie den symbolischen Charakter der Kulturwaren nutzen. Die Medienkommunikation findet also immer im Spannungsfeld von Text und Kontext statt. Ein Text wird dann populär, wenn er dem Rezipienten Potential bietet, welches er bei seinem semiotischen Kampf nutzen kann. Dies ist dann der Fall, wenn er es vermag, subversive Taktiken aus dem Text zu lesen.

### **3.4.2 Die Polysemie aktivierter Texte**

Die Wurzeln des Strukturalismus in den Cultural Studies bedingen, dass hier mit einem sehr weiten Textbegriff umgegangen wird. Mit dem Begriff „Text“ wird nicht nur Geschriebenes bezeichnet, sondern jede kulturelle Manifestation. Bei der Aneignung von Texten setzen sich die Rezipienten mit dem symbolischen Material der Texte auseinander und handeln die Bedeutungen der Medienprodukte aus. Hall entsprechend ist Fiske der Meinung, dass die Polysemie in der Struktur des Textes angelegt ist. Dieses Potential wird von den Lesern bei der Rezeption unterschiedlich aktiviert (vgl. Winter 1995: 105). Fiske stellt heraus, dass eine enge Verbindung zwischen Polysemie und Popularität besteht, da ein Text, wenn er erfolgreich sein soll, für eine Vielfalt von sozialen Gruppen lesbar und zugänglich sein muss, damit diese aus dem Text die Bedeutungen gewinnen können, die ihren Einstellungen am nächsten kommen (vgl. Fiske 1987: 66). Fiske bezieht sich bei der Beschreibung dessen, wie

ein populärer Text beschaffen sein sollte, auf Roland Barthes' Unterscheidung literarischer Texte. Barthes unterscheidet zwischen einem lesbaren und einem schreibbaren Text. Bei einem *lesbaren Text* handelt es sich um einen relativ geschlossenen Text, der nur wenig Raum für unterschiedliche Lesarten bietet. Er stellt keine großen Anforderungen an den Nutzer und spricht in der Regel eher den passiven, aufnahmebereiten und disziplinierten Leser an (vgl. Fiske 1999: 67). Der *schreibbare Text* dagegen ist offener Natur, „zwingt dem Leser nicht seine eigenen Konstruktionsgesetze auf, die dechiffriert werden müssen“ (Fiske 1999: 67f.), sondern fordert den Rezipienten auf, ihn zu interpretieren und somit mit Bedeutungen zu versehen. Fiske führt mit der Kategorie des *produzierbaren Textes* eine Bezeichnung für die Mischform der eben beschriebenen Texte ein, denn der produzierbare Text verbindet Merkmale der beiden anderen. Er ist ebenso leicht zugänglich wie der lesbare Text, lässt aber eine Vielzahl an Lesarten zu, die jedoch mit weitaus geringerem Aufwand rezipiert werden können als es beim schreibbaren Text der Fall ist. Die Offenheit des produzierbaren Textes darf jedoch nicht mit einem „Anything goes“ gleich gesetzt werden (vgl. Winter 2001: 173). Vielmehr ist die Mehrdeutigkeit medialer Texte unterschiedlich stark ausgeprägt, denn sie hängt unter anderem stark von einzelnen Stilmitteln ab, die bei der Produktion des Textes verwendet wurden.

Es folgt ein Überblick über die gängigsten textuellen Merkmale, nach denen laut Fiske Medientexte für polyseme Lesarten geöffnet werden und einer Vielzahl von Lesern eine Aneignung erlauben. Die *Ironie* ist per se immer vielsinnig, denn sie spielt konträre Bedeutungen gegeneinander aus. Sie tritt dann hervor, wenn etwas geäußert, aber etwas anderes gemeint wird, so dass den Rezipienten ein relativ großer Interpretationsspielraum geboten wird. Die *Metapher*, die oft in Form eines kritischen Kommentars auftritt, erklärt etwas in den Begriffen eines anderen und beruht somit wie die Ironie auf zwei Diskursen, was dazu führt, dass „die möglichen Bedeutungen vom Text her nicht kontrolliert werden können und Subkulturen ihre eigenen Modulationen von Bedeutungen aushandeln können“ (ebd.: 180). Wie die Ironie und die Metapher bauen auch die *Witze* auf dem Prinzip der Kollision auf. Ein weiteres Merkmal ist die *Parodie*, die vor allem auf Verweisen und Überzeichnung basiert, wobei die Kenntnis des Originals Voraussetzung ist, damit Vergnügen entstehen kann. Ein weiteres Merkmal ist die *Polyphonie*, worunter die Fülle von Stimmen zu verstehen ist. Des Weiteren unterscheidet Fiske zwei Formen des Exzesses. Der *Exzess durch Übertreibung* zeichnet sich durch eine doppelte Artikulation aus, nämlich durch die übertriebene Darstellung realer Ereignisse. Die Vieldeutigkeit drückt sich hier durch die Überzogenheit aus, die die dominante Ideologie und gleichzeitig die Kritik an ihr beinhaltet (vgl. ebd.). Der *semiotische Exzess* ist die inhaltliche Überladung, welche einen Sinnüberschuss mit sich führt. Die Mehrdeutigkeit eines Textes wird aber vor allem durch *Intertextualität* hervorgerufen. Nach Fiske sind Texte immer in ein Netzwerk anderer Texte

eingebunden. Er unterscheidet primäre, sekundäre und tertiäre Texte (vgl. Fiske 1987: 108ff.). Die primären Texte stellen eine Art Ausgangspunkt dar (z. B. ein Buch oder ein Hörspiel), der in Form sekundärer Texte auf einer Metaebene verarbeitet wird (z. B. Kritiken über den primären Text und ähnliches). Auf der nächsten intertextuellen Ebene stehen die tertiären Texte, die von den Rezipienten der primären Texte hergestellt werden (z. B. Leserbriefe, Gespräche über den Text usw.). Die Vernetzung der drei Textarten bildet nach Fiske zwei Formen der Intertextualität: die horizontale und die vertikale Intertextualität. Die *horizontale Intertextualität* meint die Verbindung zwischen primären Texten und stellt somit einen werkbezogenen Verweisungszusammenhang dar. So steht zum Beispiel jede Folge der Serie *Die Drei ???* in einer spezifischen Beziehung zu anderen Krimifolgen. Die horizontale Intertextualität ist aber nicht nur an das Genre geknüpft, sondern auch an Inhalte, Mitwirkende, Traditionen usw. Die *vertikale Intertextualität* entsteht durch die Bezüge zwischen den Geschichten und Hörspielen als primären Texten, kommerziellen Beiträgen über die Serie als sekundären Texten und Fanbeiträgen als tertiären Texten, die als Zeichen der Aneignung zu verstehen sind.

Diesen aufgeführten textuellen Merkmalen wohnt ein Potential inne, welches durch die Rezipienten aktiviert werden kann, so dass semiotische Bedeutungen entstehen, die der Hegemonie des Textes entgegenlaufen können. Die Polysemie eines Textes ist jedoch nicht nur „in seiner ästhetischen Komplexität verankert, sondern auch in der Vielfalt, Undeutlichkeit, Lückenhaftigkeit und Widersprüchlichkeit“ (Winter 1995: 99).

Anders als Hall sieht Fiske nicht allein die Klassenzugehörigkeit als ausschlaggebenden sozialen Faktor bei der Analyse der Decodierung, sondern er berücksichtigt darüber hinaus auch andere Formen sozialer Ungleichheit (wie zum Beispiel Geschlecht, Bildung oder ethnische Zugehörigkeit). Beim Lesen von Texten treffen die Diskurse der Rezipienten auf die Diskurse des Textes. Unter Diskurs versteht Fiske

eine sozial produzierte Sprech- oder Denkweise über ein bestimmtes Thema. Er definiert sich im Hinblick auf den Bereich der sozialen Erfahrung, den er deutet, auf die soziale Position, an der diese Deutung entsteht und auf das linguistische oder bedeutende System (signifying system), durch das diese Deutung erzeugt und zirkuliert wird (Fiske 2001: 40).

Der Text bestimmt also nicht die Bedeutung, sondern gibt das Terrain vor, auf dem der Kampf um die Bedeutung ausgetragen wird (vgl. ebd.: 42). Polyseme Texte weisen keine eindeutige Wirkrichtung auf, auch nicht dann, wenn sie im Interesse herrschender Gesellschaftsgruppen stehen. Vielmehr zeichnen sie sich durch einen ambivalenten Charakter aus: Sie können sowohl nach unten wirken (subordinierend), als auch nach oben, wenn Lesarten, die der herrschenden Gesellschaftsgruppe entgegenlaufen, durch marginalisierte Diskurse getragen werden (bottom-up power).

Somit ist die Popularität kein Merkmal eines Mediums, sondern es sind die Rezipienten, die letztendlich einen Text populär machen. Mit der Zunahme von struktureller Offenheit sind die populären Texte immer weniger seitens der Kulturindustrie kontrollierbar. Sie bieten sich immer mehr abweichenden Lesarten an, die den Interessen des Machtblocks entgegenlaufen können und aufgrund derer sich Sichtweisen bilden, die immer in Bezug zu vorhandenen gesellschaftlichen Diskursen stehen und aufgrund derer sich die Rezipienten positionieren.

Da die Kulturindustrie aber ein ökonomisches Interesse hegt, ist sie gezwungen, populäre Texte zu produzieren, auch wenn diese destabilisierende Momente ihrer eigenen Normen mit sich führen können, die ihre eigene Position gefährden. Man spricht von dem Paradoxon der Kulturindustrie.

### 3.4.3 Die populäre Beurteilung seitens der Rezipienten

Wie eben ausgeführt, kann die textuelle Struktur eines kulturellen Objekts eine kreative und somit auch meist produktive Aneignung auf der Rezeptionsseite anregen. Durch die Rezeption werden die bereitgestellten Ressourcen dann überhaupt erst „fertiggestellt“ und zu populär kulturellem Kapital<sup>16</sup>. Die textuelle Struktur ist jedoch nicht alleine ausschlaggebend für eine Aneignung seitens der Rezipienten, denn in deren interpretativen Praktiken fließen immer auch ihre „Erfahrung, Kompetenz, Interessen und [die] Kontexte der Aneignung“ (Winter 1995: 99) mit ein. Die Rezipienten eignen sich den Text dahingehend an, was für sie von Bedeutung ist, wobei der Alltagsbezug das Hauptkriterium ist. Das populäre Urteilsvermögen unterscheidet sich somit stark vom klassisch ästhetischen<sup>17</sup>, was vor allem im Umgang mit den Produkten bzw. Werken deutlich wird. Während die Werke der Hochkultur nach den Kriterien der Qualität und Ästhetik beurteilt werden, sind bei der populären Beurteilung *Relevanz* und *Produktivität* ausschlaggebend. Relevanz und Produktivität sind in der Praxis nicht zu trennen, Fiske nimmt lediglich aufgrund analytischer Gründe eine Teilung vor. Relevanz meint die Beziehung zwischen einem Text und der unmittelbaren gesellschaftlichen Situation seiner Leser. Nur die Leser wissen, „welche Texte es ihnen ermöglichen, Bedeutungen zu erzeugen, die in ihrem Alltagsleben funktionieren“ (Fiske 2000: 19). Daraus erschließt sich ein wichtiges Merkmal der Bedeutungsproduktion: die Kurzlebigkeit, denn die Relevanz eines Textes für einen Rezipienten gilt immer nur für eine bestimmte zeitliche Ebene. Anders als die Hochkultur ist das Populäre immer funktional

---

<sup>16</sup> Fiske spricht sich dafür aus, das populärkulturelle Kapital in Bourdieus Entwurf des Raumes der Lebensstile zu integrieren. In diesem Modell einer flexiblen sozialen Landkarte bewegen sich Individuen und gesellschaftliche Gruppen in Abhängigkeit ihres ökonomischen und (offiziellen) kulturellen Kapitals (vgl. Fiske 1992: 33).

<sup>17</sup> Das klassisch ästhetische Urteilsvermögen ist historisch und ideologisch verankert und meistens im Rahmen einer fachkompetenten Elite zu sehen, die die Bewertungskriterien vorgibt. Voraussetzung für ein erfolgreiches Decodieren hochkultureller Werke ist stets eine ästhetische und fachspezifische Bildung, der sich der Rezipient unterwerfen muss, wenn er das Werk in seiner Begrifflichkeit erfassen möchte.



für seine Leser. Wenn ein kultureller Text für den Rezipienten keine Funktion im Alltag aufweist, so hat er für diesen auch keine Relevanz und wird nicht populär.

Während der Liebhaber von Werken der Hochkultur diese als organische Einheit mit ihrem Schöpfer betrachtet und nach einem bestimmten Schlüssel sucht, der Aufschluss darüber gibt, wie das Werk gelesen werden soll, hegt der Leser der Populärkultur aufgrund der fehlenden Distanz zum Medientext üblicherweise keinerlei Verehrung für den Text, was sich oft in einem mangelnden Respekt gegenüber diesem und dessen Macher äußert. Ebenso wie beim offiziellen kulturellen Kapital besteht aber auch das Kapital der Fans in der genauen Kenntnis des Medientextes. Durch Kapitalakkumulation erlangen die Fans einerseits innerhalb ihrer Gemeinschaft ein höheres Ansehen, andererseits ist es ihnen im Rahmen ihres populären Habitus<sup>18</sup> möglich, ihr Wissen einzusetzen, um sich an der Schreibung der Texte zu beteiligen (vgl. Fiske 1992: 42ff.). Die Produktion von Bedeutungen ist dabei immer im Zusammenhang mit Vergnügen („pleasure“) zu verstehen. Dieses Vergnügen stellt dabei zumeist Formen des Widerstandes oder des Ausweichens dar (vgl. ebd. 2000: 15). Ausweichen bedeutet, dass man sich einem Zugriff der Realität und Macht entzieht. Dieses ist an sich noch nicht als Widerstand zu verstehen, bildet aber dessen Grundlage. Ein Widerstand liegt aber erst dann vor, wenn die Codes der dominanten Kultur symbolisch in Frage gestellt, zurückgewiesen und im Gegenzug gegensätzliche Bedeutungen konstituiert werden. Diese Taktik der Unterdrückten, die aus einer Umdeutung der Bedeutungen besteht, ermöglicht ihnen eine Art Macht - die semiotische Macht -, die ihnen erlaubt, eigene Bedeutungen zu produzieren. Die dabei empfundene Autorität, die sich durch die unterschiedliche Art der Rezeption einstellt, ermöglicht es dem Individuum, sich über die Dinge zu stellen. Der Widerstand verläuft in dem gesicherten Rahmen der herrschenden Kultur, jedoch ist Fiske der Meinung, dass eine gehäufte Form des Widerstandes auf der Mikroebene Veränderungen auf der Makroebene hervorrufen kann, so dass das System von innen heraus geschwächt wird (vgl. ebd.: 25).

Gemäß Fiske wählt also jeder Leser eines Textes die Rezeptionsweise, die ihm am meisten Lust bereitet. Die Lust kann sich entweder in einer widerständigen Haltung gegenüber den hegemonialen Bedeutungen äußern (populäres Vergnügen), aber durchaus auch darin, diesen zu folgen (hegemoniales Vergnügen). Für Fiske ist das Vergnügen am Text also nicht per se oppositionell - auch wenn Fiske oft dahingehend missverstanden wird -, sondern ein Feld, auf dem ein Ringen zwischen populärem Vergnügen und dem Versuch, dieses zu beherrschen,

---

<sup>18</sup> Mit Habitus bezeichnet Bourdieu ein System verinnerlichter Denk-, Handlungs- und Wahrnehmungsschemata, die sich aus klassenspezifischen Existenzbedingungen ergeben.

stattfindet<sup>19</sup>. Dabei geht es Fiske nicht wie Hall darum, verschiedene Lesarten zu differenzieren. Vielmehr geht er davon aus, dass Medientexte eine Vielzahl an Deutungen zulassen. Diese Annahme hat maßgeblich zur Kontextualisierung des Textbegriffes beigetragen.

### **3.5 Der ethnographische Ansatz innerhalb der Cultural Studies**

Allgemein handelt es sich bei der Ethnographie um einen Oberbegriff für ein Bündel von Forschungsstrategien, die darauf abzielen, kulturelle Strukturen und Prozesse verschiedener Kulturen darzustellen. Aufgrund der unterschiedlichen empirischen Zugänge<sup>20</sup>, die die Ethnographie fordert, ermöglicht sie eine dichte Beschreibung kontextueller Vorgänge mit dem Ziel, die Kreativität und Produktivität kultureller Prozesse aufzuzeigen. Um eine zu untersuchende Kultur zu erfassen, verlangt die Ethnographie, dass der Forscher sich in das zu analysierende Feld begibt („going native“), um die Kultur zu erlernen. Dies ermöglicht es ihm, die dort vorherrschenden Strukturen und Prozesse herauszuarbeiten, die er nach Abschluss seiner Forschung zu dem in Beziehung setzt, was ihm vorher bereits bekannt war:

Es geht also um das Festhalten der Bedeutung, die eine bestimmte soziale Handlung für die Akteure besitzt, und darum, was das damit erworbene Wissen über die jeweilige Gesellschaft und darüber hinaus über das soziale Leben im Allgemeinen mitteilt (Krotz 2005: 255f.).

Die Jugendstudien<sup>21</sup> innerhalb der Cultural Studies haben diesen Anspruch des ethnographischen Ansatzes erstmals im engeren Sinne des Wortes erfüllt. Vorangegangene Aneignungsstudien der Cultural Studies, die den so genannten „ethnographic turn“ vorbereitet<sup>22</sup> werden aus heutiger Sicht dem Anspruch ethnographischen Vorgehens nicht

---

<sup>19</sup> Ein großer Kritiker John Fiskes ist Douglas Kellner, der diesem eine Fetischisierung des Widerstandes vorwirft. Kellner beanstandet, dass Fiske nicht zwischen Widerstandsformen differenziere und in seinen Arbeiten eine Verherrlichung dessen, was dem Publikum Vergnügen bereitet, zelebriere (vgl. Kellner 1999: 354f.). Kellner sieht in einer solchen unkritischen Perspektive die Gefahr, „dass die manipulative und konservative Funktion bestimmter massenmedialer Kulturtypen aus den Augen verloren wird und diese Spielart der Cultural Studies damit letztlich den Interessen der Kulturindustrie dient“ (ebd.: 355). Kellner beanstandet, dass die Richtung, die Hall bereits in seinem Artikel Kodieren/Dekodieren einschlug, indem er Marx' Grundrisse als Modell für die Analyse des kontinuierlichen Kreislaufs von „Produktion – Distribution – Produktion“ wählte, im Laufe der Zeit wieder vernachlässigt wurde (vgl. ebd.: 355f.). Um einer unkritischen Betonung und Überschätzung des Einflusses der Konsumenten entgegenzuwirken, spricht Kellner sich für einen Ansatz aus, der die drei zentralen Dimensionen der Medienkommunikations- und Kulturforschung miteinander verbindet. Diese sind: die Produktion und die politische Ökonomie der Kommunikation und der Kultur, die Textanalyse und Textkritik sowie die Rezeptionsforschung und Analysen über die Nutzung der Medien und des kulturellen Angebots durch das Publikum (vgl. ebd.: 356f.), um die große Kluft, die zwischen der Kritischen Theorie der Frankfurter Schule und den Sichtweisen der Cultural Studies besteht, zu überwinden und durch die Verbindung beider Richtungen einen multiperspektivischen Ansatz zu entwickeln, der die Sichtweisen beider Ansätze ergänzend vereint und deren Beschränkungen aufhebt.

<sup>20</sup> Der Forscher ist nicht auf spezifische Erhebungsmethoden festgelegt, sondern wählt die Methoden, die ihm für die Beantwortung seiner Forschungsfrage am sinnvollsten erscheinen.

<sup>21</sup> Paul Willis hatte sich in seinem Aufsatz *Notes on Method* als einer der ersten mit einer Ethnographie im Rahmen der Cultur Studies beschäftigt.

<sup>22</sup> Zu nennen sind hier vor allem zwei Studien, die den „ethnographic turn“ der Aneignungsstudien der Cultural Studies maßgeblich stimuliert haben: Janice Radways *Reading the Romance* und David Morleys *Family Television* (vgl. Hepp 1999: 204).

mehr gerecht, da sie trotz ihrer empirischen Vorgehensweise immer noch in erster Linie semiotisch orientiert sind.

Die dem Paradigma der Ethnographie folgenden Aneignungsstudien der Cultural Studies entwickelten sich nach der ethnographischen Wende langfristig in eine Sackgasse. Aspekte der Produktion und des Produkts traten zugunsten einer intensiven und ethnographisch fundierten Auseinandersetzung mit der Aneignung selbst vollkommen in den Hintergrund, so dass eine Aufwertung des Populären oftmals die Folge war. Das führte dazu, dass die Forderung (erstmalig von Willis und Ang) nach einer Einbindung der ethnographischen Aneignungsforschung in komplexe kulturtheoretische Rahmen (radikaler Kontextualismus) laut wurde: „Die Kulturkritik kann sich nicht damit zufrieden geben, die Erfahrungen des Publikums zu bestätigen oder sich auf die Seite des Publikums zu schlagen“ (Ang 1999a: 322f.). In diesem Sinne spricht sich Ang für eine kritische Ethnographie aus, die es vermag, die Metaprozesse der Globalisierung<sup>23</sup> mitzudenken und „wechselseitige Durchdringung von Hegemonialem und Populärem aufzuzeigen und das Globale im Lokalen sowie das Lokale im Globalen aufzusuchen“ (ebd.: 332). Dieser Anspruch macht es notwendig, Rezeptionsprozesse als integralen Bestandteil populärkultureller Praktiken zu begreifen, durch die sich sowohl Mikro- als auch Makroprozesse<sup>24</sup> artikulieren. Die sorgfältige Analyse der Mikroprozesse des Gebrauchs und der Interpretation von Medien kann auf die Veränderungen im Zuge der Globalisierung bezogen werden. Von besonderer Relevanz in diesem Zusammenhang ist die Frage kultureller Identität im Kontext der globalen Kommunikation (vgl. Winter 2001: 282). Zudem ist bei der Vorgehensweise im Sinne einer kritischen Ethnographie der Aspekt der Selbstreflexivität stets zu beachten. Ethnographische Forschungen sind diskursive Konstruktionen, die vom objektivierenden und keineswegs neutralen Blick des Forschers geprägt sind. Beobachtungen, die er macht, sind in seiner Welt sozial verankert. Deshalb muss seine ethnographische Autorität, die „Last der Autorenschaft“, dekonstruiert werden (vgl. ebd.: 51). Die Aufgabe des Forschers ist es, die Wahrheiten des Rezipienten aus einer bestimmten Position heraus zu interpretieren (vgl. Morley 1999: 290).

Praktisch ist es utopisch, dem Anspruch des radikalen Kontextualismus gerecht zu werden, so dass jeder Forscher zwecks analytischer Beschränkungen „verantwortliche und bewusst *politische* Entscheidungen“ (Ang 1999b: 99, Hervorhebung im Original) darüber zu treffen hat, welcher kontextuelle Bezugsrahmen für die jeweilige Untersuchung gewählt wird. Jedoch

---

<sup>23</sup> Ang argumentiert, „dass die Aneignungsstudien der Cultural Studies als eine kritische Auseinandersetzung mit dem Umgang mit Medien in den verschiedenen lokalen Kontexten in einer sich postmodernisierenden und globalisierenden Welt begriffen werden müssen. Ausgangspunkt für die Argumentation von Ang ist, dass es in dem gegenwärtigen Zustand der Ungewissheit der Postmoderne keine geschlossene Kommunikationstheorie mehr geben kann, da es einer solchen Theorie in ihrer Logik der Reduktion von Komplexität nicht gelingt, positiv mit der Unsicherheit und Unbestimmtheit postmoderne Kultur – kurz ihrer Fragmentierung – umzugehen.“ (Hepp 1999: 247f.).

<sup>24</sup> Mikroprozesse sind im Bereich des familiären Zusammenlebens angesiedelt, Makroprozesse auf den wirtschaftlichen Bereich bezogen.

empfiehlt Ang dem Forschenden, sich das Paradigma des kontextuellen Radikalismus stets vor Augen zu führen, damit die Kontextualisierung von Medienaneignung stets während des Forschungsprozesses in dessen Bewusstsein bleibt.

### **3.6 Fankonzepte innerhalb der Cultural Studies**

Untersuchungen zu Fankulturen im Umfeld der Cultural Studies stimmen dahingehend überein, dass Fans keine Fanatiker sind, obwohl sie enthusiastisch und exzessiv ihrer Leidenschaft nachgehen, sondern dass sie komplexe Formen gegenwärtiger Vergemeinschaftung eingehen und aktiv und bewusst mit medialen Produkten umgehen. Die wichtigsten Erkenntnisse der Studien in Bezug auf meine Fragestellung sollen im Folgenden kurz vorgestellt werden:

#### **3.6.1 Fans als textuelle Wilderer**

Jenkins (1992) stellt dem Bild vom Fan als Fanatiker das Bild vom Fan als textuellen Wilderer („textual poacher“) gegenüber. In Anlehnung an de Certeau (→ Kap. 3.3.2) beschreibt Jenkins textuelles Wildern als einen Kampf um kulturelle Bedeutungen, der von den Rezipierenden und Produzierenden eines Medienproduktes ausgetragen wird. Aus einer „kulturell marginalisierten Position“ (Hepp 1999: 229) heraus operieren textuelle Wilderer mit den Ressourcen der Kulturindustrie. Das Wildern in fremden Texten ist eine Aktivität, die nicht allein Fans zukommt, jedoch haben diese sie zu einer Kunstform entwickelt (vgl. Jenkins 1992: 27), indem sie die semiotischen Materialien aus den Medientexten der hegemonialen Kultur innerhalb einer Bricolage<sup>25</sup> umfunktionieren.

#### **3.6.2 Die kulturelle Ökonomie der Fans**

Fans werden selbst zu Produzierenden, wenn sie ihr Fantum artikulieren und somit produktiv werden. Fiske unterscheidet zwischen drei idealtypischen Formen der Produktivität: der semiotischen, der expressiven und der textuellen Produktivität (vgl. Fiske 1992: 37 ff.).

Die *semiotische Produktivität* meint, dass mediale Texte vor dem Hintergrund der alltäglichen Erfahrung rezipiert und in das eigene Leben integriert werden, wobei die produzierten Bedeutungen für den Leser sowohl relevant als auch funktional sind. Nur wenn der Fan mit der eigenen Lebenssituation sehr vertraut ist, ist es ihm möglich, sich die Prozesse der Aneignung bewusst zu machen und zu artikulieren (vgl. Winter 1995: 200). Semiotische Produktivität könnte zum Beispiel dann vorliegen, wenn die Interpretation eines medialen Textes seitens eines Fans dessen Auffassungen und Werte stützt (ebd.: 202). Wenn die Relevanz des Textes für den Rezipienten sehr groß ist, kann es sein, dass dieser denkt, er

---

<sup>25</sup> Unter Bricolage ist die Verwendung von bestimmten semiotischen Ressourcen in einem neuen Kontext zu verstehen. Durch das „Sinnbasteln“ kommt diesen eine ursprünglich nicht intendierte Bedeutung zu (vgl. Hepp 1999: 274).

besitze den Text, und er kenne diesen besser als die Produzenten selber. Die semiotische Produktion ist die Bedingung für die darauf folgenden Arten von Produktivität.

Wenn Bedeutungen durch ein Zeichensystem innerhalb eines „face-to-face“-Kontaktes oder innerhalb einer Gruppe artikuliert werden, spricht man von einer *expressiven Produktivität* (vgl. ebd.: 203). Beispiele hierfür sind neben Gesprächen über die medialen Texte (Interpretationen, Vergleiche, Bewertungen usw.) auch Bemühungen, sich als zur Fangemeinschaft zugehörig darzustellen (Kleidung, Accessoires usw.). Voraussetzung für eine expressive Produktivität ist, dass Kenntnis des Genres und eine kritische Distanz zu ihm vorhanden sind (vgl. ebd.: 204).

Von einer *textuellen Produktivität* ist dann die Rede, wenn Fans eigene Texte in Bezug auf das Fanobjekt herstellen:

Fans produce and circulate among themselves texts which are often crafted with production values as high as any in the official culture. The key differences between the two are economic rather than ones of competence, for fans do not write or produce their texts for money, indeed, their productivity typically costs them money (Fiske 1992: 39).

Die von den Fans hervorgebrachte Produktion von Bedeutungen und die Formen, in denen sie sich abspielt, bezeichnet Fiske (1992) als kulturelle Schattenökonomie, denn diese bleibt „im Bereich des Konsums gewöhnlich verborgen, da sie sich im Schatten der Kulturindustrie abspielt“ (Winter: 1995: 196). Solche Schattenökonomien sind weitestgehend von der Kulturindustrie entkoppelt, was darauf zurückzuführen ist, dass in ihnen (ebenso wie in der offiziellen Kultur) die Ansammlung von Wissen eine fundamentale Bedeutung hat. Das Wissen stellt die Basis für das populärkulturelle Kapital dar und bewirkt eine Abgrenzung zu anderen, die dieses Wissen nicht teilen können. Deshalb haben Fans in der Regel auch kein Interesse daran, ihre Produkte außerhalb der Fangemeinschaft in Umlauf zu bringen: „Textual knowledge is used for discrimination in the dominant habitus but for participation in the popular“ (Fiske 1992: 43). Die Kulturindustrie versucht auf diese Abgrenzung zu reagieren, indem sie den Fankulturen eine Vielzahl von Fanartikeln bereitstellt. Somit ist die Sammlung von Fanartikeln der Schnittpunkt, wenn kulturelles und ökonomisches Kapital zusammen kommen.

### **3.6.3 Fangemeinschaft als hierarchisierte Sozialwelt**

Soziale Rollen in Freizeitwelten, die sich durch unterschiedliche spezialisierte Interessen und Relevanzsysteme auszeichnen, lassen sich durch verschiedene Teilnahmeformen (Aktivitäten, Erlebnisse, Wissen u. a.) identifizieren. Die hierarchische Abfolge dieser verschiedenen Rollen mit ihren spezifischen Aneignungspraktiken kann als Fankarriere bezeichnet werden (vgl. Winter 1995 / Eckert et al. 1991). Die verschiedenen Ebenen lassen sich wie folgt beschreiben:

*- Novize*

Der Novize ist noch nicht spezialisiert und tritt der bereits etablierten Sozialwelt in der Regel mit Distanz, oft aber auch mit Gleichgültigkeit oder Ablehnung gegenüber. Sein Wissen ist in Bezug auf den Medientext gering und unsystematisiert, was oft der Grund für eine erste negative Erfahrung mit dem Medientext ist, da der Novize bezüglich seiner mangelnden Kenntnisse die Einordnung in ein Relevanzsystem, in dem der Text erst seinen Sinn entfaltet, nicht vornehmen kann. Um sich zu orientieren, überträgt der Novize in der Regel die Interpretationsrahmen anderer ihm besser vertrauter Genres auf das des Textes. Dieser ausschließlich vergleichende Umgang zwischen den Genres führt zu einer vereinfachten Sichtweise, so dass es dem Novizen oft nicht möglich ist, innerhalb des Genres, in dem der Text lokalisiert ist, zu differenzieren. Wenn es Bindungen zwischen ihm und der Sozialwelt gibt, so sind diese meistens oberflächlicher Natur und von kurzer Dauer.

*- Tourist*

Aus einem Novizen wird üblicherweise dann ein Tourist, wenn die Neugierde und Faszination am Genre bzw. am Medientext geweckt worden ist. Dann setzt er sich explorierend mit der Sozialwelt auseinander, um Erfahrungen zu sammeln und die eingefleischten Fans und ihre Aktivitäten besser kennen- und verstehen zu lernen. Er besitzt meistens eine gewisse Medienkompetenz, aber die Gepflogenheiten zwischen den ausgemachten Fans sind ihm nicht vertraut, was der Grund dafür ist, dass er selbst nicht produziert, sondern lediglich konsumiert. Der Tourist zeichnet sich durch außeralltägliche kulturelle Erfahrungen aus, seine Orientierung „gilt Erfahrungen, die [ihm] Vergnügen und Ablenkung ermöglichen“ (Eckert et al. 1991: 150). Dafür nimmt er gerne auch negative Erlebnisse in Kauf, er genießt sie häufig sogar. Wenn der Tourist keine Abwechslung und Unterhaltung mehr in der Sozialwelt findet, zieht er sich zurück und sucht seine Herausforderungen anderswo. Deshalb sind seine Beziehungen in der Sozialwelt vergänglich, es sei denn, er findet einen persönlichen Ansporn in der Erweiterung seiner Kompetenzen, indem er sich spezialisiert. In diesem Fall geht er auch tiefere Beziehungen ein und entwickelt sich zum Buff.

*- Buff*

Durch seine Spezialisierung verfügt der Buff über ein detailliertes und systematisches Wissen, das er vor allem aus der Lektüre von sekundären und tertiären Texten sowie durch das Rereading der Medientexte bezieht. Dieses Wissen stellt eine entscheidende Ressource innerhalb der Sozialwelt dar und dient dem Fortbestand der Fangemeinschaft. Es umfasst Kenntnisse über das Medienprodukt als solches, über dessen Genre sowie auch Einblicke in Bräuche und die favorisierten Lesarten, die in der Sozialwelt vorherrschen. Die Orientierung des Buffs, der „im Herzen der Fankultur“ (Hepp 1999: 233) angesiedelt ist, ist routiniert und erfahren. Ein Buff nimmt in der Regel den Medientext vor dem Hintergrund des

Genererahmens wahr und besitzt die Fähigkeit, intertextuelle Bezüge zu anderen Medientexten des Genres (wie zum Beispiel Pastiche oder parodistische Elemente) auszumachen. Er nutzt die von den Freaks bereitgestellten Informationen und nimmt an organisierten Events teil, die in erster Linie auch für ihn als Abnehmer gedacht sind. Aber auch der Buff wird häufig selbst aktiv, indem er Artikel, Kritiken u. Ä. zum Medienprodukt verfasst. Dabei bedient er sich bei der Beurteilung ästhetischer Kriterien, die auf Reflexion, Wissen und Erfahrung beruhen, denn der Buff weist sich oft durch eine große Kompetenz nicht nur im Umgang mit Medien, sondern auch im Umgang mit der Kunst aus, so dass sich das spezialisierte Interesse des Buffs am Medientext nicht selten durch dessen ästhetische Qualität einstellt. Man kann hier Fiske (1992) entsprechend von einem populärkulturellem Kapital reden, welches durch die Akkumulation von einem umfangreichen Wissen aufgebaut wird. Der Buff pendelt aufgrund seines populärkulturellen Kapitals bei der Rezeption des Medientextes zwischen „fasziniertes Teilhabe und Distanz“ (Winter 1995: 180), denn er bezieht die Lust am Text im Sinne Barthes' (1974) weniger aus der *jouissance* (Sinnfreude) als aus der *plaisir* (Vergnügen am Text). Das Erleben des Medientextes steht hinter der Herstellung von textuellen Bezügen zwischen den verschiedenen Texten des Genres. Seine Kenntnisse veranlassen ihn häufig dazu, nach sozialer Distinktion zu streben, denn die Buffs grenzen sich aufgrund ihrer ästhetischen Sichtweise auf das Medienprodukt gerne von den zeitweiligen Teilnehmern der Sozialwelt (Novizen und Touristen) und den Nichtfans ab. Trotzdem gehen die Buffs durchaus affektive Verbindungen ein. Durch die Demonstration ihrer Kenntnisse suchen sie häufig nach Anerkennung innerhalb der Sozialwelt, auf die sie sich einlassen und zu der sie eine enge Bindung eingehen. Der Buff baut gerne längere und innige Beziehungen zu anderen Mitgliedern der Fangemeinschaft auf, die nicht selten zu Freundschaften führen, die über das Interesse an dem Medientext hinausgehen.

#### - *Freak*

Die Freaks stellen zahlenmäßig die kleinste Gruppe innerhalb einer Fankultur dar, bilden jedoch in dieser das wichtigste Element, denn sie sind sowohl Schöpfer als auch Träger der Sozialwelt. Sie teilen viele Eigenschaften mit den Buffs, jedoch grenzen sie sich von diesen durch das Maß ihrer Produktivität ab, denn diese hat bei den Freaks den gleichen Stellenwert wie die Rezeption. Der Freak ist darauf bedacht, Erfahrungen zu kontrollieren und für andere bereitzustellen, indem er sie über Mitteilungen oder über die Organisation von Events in Umlauf bringt. Einerseits gewähren die Freaks den Buffs die Anerkennung, die diese in der Sozialwelt suchen und andererseits repräsentieren sie die Fangemeinschaft außerhalb der Szene. Um die Position der Meinungsführer halten zu können, suchen die Freaks, anders als die Buffs und Touristen, die darauf bedacht sind, Anschluss ausschließlich unter Gleichgesinnten zu finden, freundschaftliche Kontakte zu allen am Medienprodukt

Interessierten. Das dient ihnen dazu, „mitbestimmen zu können, was ‚in‘ und was ‚out‘ ist“ (Winter 1995: 193) und neue Mitglieder zu werben, um das Fortbestehen der Sozialwelt zu sichern. Die Freaks haben gegenüber den Buffs oft einen Vorsprung in Bezug auf Wissen, den sie in der Regel aus ihrem gesammelten Besitz und aus Informationsquellen ziehen, zu denen die Buffs aufgrund ihrer Position (noch) keinen Zugang haben. Den Freaks gilt es, stets unter Demonstration von Wissen und Engagement, ihre Stellung zu halten, wozu sie oft ihre darstellerische Kompetenz nutzen. Diese äußert sich unter anderem durch zahlreiche Auskünfte über „Fankultur-spezifische Erlebnisse“ (Hepp 1999: 233) und die Verbreitung von selbst entwickelten Terminologien. Die Identität der Freaks ist vollkommen mit der Sozialwelt verbunden und die Orientierung in dieser ist maßgeblich, denn sie ziehen „aus ihrer Teilnahme sehr viel persönlichen Sinn, soziales Prestige und intersubjektive Anerkennung“ (Winter 1995: 189).

Die Fankarriere, wie sie Eckert et al. und Winter demonstrieren, ist zwar ursächlich in der Verhandlung mit Horrorfilm-Fans entwickelt worden, jedoch lassen sich bezogen auf jede Karrierestufe grundlegende Aspekte ausmachen, die sich auch auf andere Fankulturen übertragen lassen (vgl. Hepp 1999: 232).

### **3.7 Fazit**

Vor dem Hintergrund des Kulturbegriffs der Cultural Studies lassen sich Fan-Praktiken als kulturelle Praktiken begreifen. Diese werden, wie das Verständnis der Medienkommunikation innerhalb der Cultural Studies zeigt, nicht nur im Hinblick auf ihre mediale Bezüge, sondern auch in ihrer Eigenständigkeit untersucht.

Durch Stuart Halls Encoding/Decoding-Modell wird deutlich, dass die Fankultur einen Ort der Verhandlung medial vermittelter Bedeutungen darstellt. De Certeau und Fiske haben gezeigt, dass die Kultur von Fans auch immer produktive Merkmale aufweist, die Machtpotential enthalten können. Das Machtpotential wird, wie Fiske verdeutlicht, vergrößert, wenn die von den Fans produzierten Bedeutungen kommuniziert werden. Medien wohnt also keine manipulierende Funktion inne, sondern sie dienen den Konsumenten als symbolische Ressourcen, die sie gleichermaßen als Machtausübung einsetzen können, wobei zu berücksichtigen ist, dass die gesellschaftlichen Machtstrukturen nicht gleichwertig sind. Macht ist auch nicht automatisch als politisch und bewusst zu verstehen, sondern kann sich „lediglich“ in Bedeutungen äußern, die den gesellschaftlichen Normen zuwider laufen. Der Betrachtung vom Verständnis der Medienkommunikation gemäß Fiske liegt die Vermutung nahe, dass es sich bei der Serie *Die drei ???* um einen stark polysemen Medientext handelt, da er neben der anvisierten Zielgruppe größtenteils Erwachsene anspricht. Ob die Darstellungsform der Serie als Hörspiel mehr polysemes Potential beinhaltet als die Darstellungsform der Serie als Buch, wird im weiteren Verlauf der Arbeit zu klären sein.



Das Ziel dieser Arbeit, die Dimension der Populärkultur, die über Decodierungsprozesse hinausgeht, näher zu beleuchten, soll über die kritische Ethnographie als Herangehensweise erfolgen. Es geht darum, zu erfassen, auf welche Weise die Serie von ihren Fans bedeutsam gemacht und verwendet wird, „sie in den gelebten Alltagspraktiken zu *Kultur*“ (Storey 2003: 171, Hervorhebung im Original) gemacht wird.

Die vorliegende Arbeit beschränkt sich auf den Bereich der Rezipienten, da eine Text- bzw. Produktionsanalyse den Rahmen dieser Arbeit sprengen würde. Jedoch sollen diese beiden „Forschungsmodelle“ (Hepp 1999: 271) im Verlauf des Arbeitsprozesses nicht aus dem Blick verloren werden und stets mitgedacht werden, dass Medien immer als „umfassende kommunikationskulturelle Zusammenhänge“ (ebd.) zu begreifen sind, auch wenn sie hier nicht im einzelnen untersucht werden.

Die vorgestellten Befunde ausgewählter Studien zu dem Thema Medienkommunikation von Fangemeinschaften stellen für diese Arbeit ebenfalls eine theoretische Rahmung dar und dienen als Orientierung für den empirischen Teil der Arbeit.

## 4 Darstellung der Serie

Dieser Abschnitt der Arbeit dient dazu, die Besonderheiten der Serie herauszustellen, um das Potenzial herauszuarbeiten, welches den Rezipienten beim Lesen des Medientextes angeboten wird. Dabei soll sich auf das Grundmuster der Serie, ihr Genre und dessen Entwicklung innerhalb ihrer Editions-geschichte sowie auf die Darstellungsform der Serie als Hörspiel bezogen werden. Auf die Vermarktung der Serie im Medienverbund wird in dieser Arbeit nicht explizit eingegangen, da dies an anderer Stelle<sup>26</sup> bereits ausführlich erfolgt ist. Zur Verständlichkeit werden einzelne Produkte, sofern von Bedeutung für die erwachsenen Fans, im empirischen Teil der Arbeit erläutert.

### 4.1 Die Drei ??? als Buchserie

Der Verlag *Random House* brachte im Jahre 1964 unter dem Namen *The three Investigators* eine Serie heraus, bei der es um drei jugendliche Detektive geht. Schöpfer der Serie war der amerikanische Autor Robert Arthur. Alfred Hitchcock, dessen Name und Portrait bis Anfang des Jahres 2005 auf jedem *Drei ???*-Buch des *Kosmos*-Verlags und auf jedem deutschen *Drei ???*-Hörspiel abgedruckt war, hatte mit der Serie nur insofern etwas zu tun, als dass er als Herausgeber und Schirmherr des Projekts auftrat. Von 1964 bis 1969 verfasste Robert Arthur zehn Bücher für die Serie. Als absehbar war, dass er aufgrund seiner fortschreitenden Krankheit die Abgabe von zwei Bänden pro Jahr an den Verlag nicht mehr würde bewältigen

---

<sup>26</sup> Vgl. Janning 2004: 48ff. / Schmidt 2002: 62ff.

können, suchte er nach neuen Schriftstellern. Insgesamt sind neben Arthur vier weitere Autoren<sup>27</sup> zu nennen, die die Serie in den USA nach seinen Vorstellungen weiterführten.

#### 4.1.1 Das Grundmuster der Serie

In der Serie geht es um ein Amateur-Detektivteam, bestehend aus den Freunden Justus Jonas, Peter Shaw und Bob Andrews, die unter dem Namen die *Drei ???* bekannt sind.

Justus Jonas ist der erste Detektiv und Meinungsführer des Unternehmens. Er ist belesen, weist ein ungewöhnlich umfangreiches Fachwissen auf und hat zudem ein großes handwerkliches Geschick. Er wächst bei seiner Tante Mathilda und seinem Onkel Titus auf, da seine Eltern bei einem Unfall<sup>28</sup> verstorben sind. In seiner Kindheit war Justus in der Rolle des „Pummelchens“ Star der TV-Serie „Die kleinen Strolche“, woran er nicht gerne erinnert wird. Aufgrund seines Übergewichts und seiner schlechten Kondition ist er oft Zielscheibe bissiger Bemerkungen. Justus ist jedoch nicht auf den Mund gefallen und zeichnet sich durch ein selbstbewusstes Auftreten aus. In der Regel beruht die Lösung der Fälle hauptsächlich auf seiner guten Beobachtungsgabe, seinem logischen Denken und seiner schnellen Auffassungsgabe. Zudem weist er sich durch ein fotografisches Gedächtnis und großes Kombinationsgeschick aus. Wenn er über etwas nachdenkt, knetet er oft an seiner Unterlippe. Er hält gerne lange Monologe und seine Ausdrucksweise wirkt nicht selten etwas gestelzt, so dass er oft einen altklugen und rechthaberischen Eindruck auf sein Umfeld macht. Verstärkt wird dies durch den Umstand, dass er äußerst schlecht Kritik verträgt. Aufgrund seiner Neugierde und seinem Ehrgeiz setzt Justus sich bei seinen Kollegen meistens durch und verfolgt hartnäckig seine Ziele. Dazu stellt er sich aus taktischen Gründen manchmal als leicht dümmlich dar. Neben seinen rationalen Eigenschaften weist Justus aber auch eine verletzliche Seite auf, denn er hat Angst vor Schlangen sowie in Fahrstühlen und er wird oft, besonders in Vollmondnächten, von Alpträumen heimgesucht (vgl. Schmidt 2002: 31).

Der zweite Detektiv Peter Shaw ist groß und athletisch. Aufgrund seiner Sportlichkeit und seinem ausgeprägten Orientierungssinn ist er prädestiniert für Verfolgungsjagden Verdächtiger. Eine weitere Stärke ist sein technisches Geschick, das die drei Detektive (zusammen mit seiner Dietrichsammlung) sehr oft bei der Lösung eines Falles weiterbringt und ihnen aus brenzligen Situationen hilft. Allerdings ist Peter eher ängstlicher und skeptischer Natur und scheut die Gefahr, so dass er oft den Vorschlag macht, aus einem Fall auszusteigen und dies teilweise auch sehr aufbrausend hervorbringt. Ihm fehlt oft die Übersicht über die Zusammenhänge im jeweiligen Fall, denn seine Auffassungsgabe ist nicht besonders stark ausgeprägt. Nicht selten muss er sich Begriffe, die im Zusammenhang mit

---

<sup>27</sup> Dennis Lynds (Pseudonym William Arden) 13 Bände, Kin Platt (Pseudonym Nick West) 2 Bände, Mary Virginia Carey (Kürzel M. V. Carey) 16 Bände und Gayle Lynds (Pseudonym G. H. Stone) 3 Bände.

<sup>28</sup> Von der Todesursache seiner Eltern gibt es zwei Versionen: in der Folge *Die drei ??? und der riskante Ritt* wird erwähnt, dass diese bei einem Autounfall ums Leben kamen, während in der Folge *Das leere Grab* ein Flugzeugabsturz Todesursache war.

dem jeweiligen Fall auftreten, von seinen beiden Kollegen erklären lassen. Aufgrund seiner Eigenschaften kann Peter als das Pendant zu Justus betrachtet werden (vgl. von der Burg: 30). Bob ist zuständig für Recherche und Archiv. Er ist sehr klein und trägt eine Brille (später Kontaktlinsen). In den Anfängen der Serie (zur weiteren Entwicklung der Charaktere → Kap. 4.1.4) wird er als zurückhaltend und durchschnittlich beschrieben. Aufgrund seiner Ausgeglichenheit übernimmt er oft die Rolle des diplomatischen Streitschlichters zwischen Justus und Peter (vgl. Schmidt 2002: 35). Auch er zeichnet sich, wie Justus, durch eine gute Beobachtungsgabe aus.

Ihren Sitz haben die drei Detektive in Rocky Beach, einem kleinen Städtchen an der Pazifikküste in Kalifornien, wo sie sich auf dem Gebrauchtwagen-Center von Titus Jonas (Justus' Onkel) in einem ausgedienten Wohnwagen ein Detektivbüro eingerichtet haben – die „Zentrale“. Ihre Fälle bekommen die drei Junordetektive anfangs oft von Alfred Hitchcock vermittelt, der für sie nach ihrem ersten Fall zu einer Art Mentor wird. Nicht selten werden sie aber auch zufällig mit ungewöhnlichen Geschehnissen konfrontiert und stoßen auf diesem Wege auf neue Auftraggeber. Die Fälle lösen die drei Freunde „eher mit Köpfchen als mit Muskelkraft“ (Nahl 1999: 211). Ihre Visitenkarte „inklusive [des] Vorlesen[s] des sich darauf befindlichen Kartentextes sowie die sich anschließende Erläuterung ihres Gehalts“ (von der Burg o. J.: 24) sind Bestandteil jeden Falles. Die Karte unterstreicht die Seriosität des Unternehmens, aber weist auch auf das Motto der drei Detektive hin: „Wir übernehmen jeden Fall“. In diesem Sinne versuchen sie, jedes rätselhafte Vorkommnis rational zu ergründen:

Sie stellen Ermittlungen an und Hypothesen auf, sammeln Indizien und Fakten, kommen mit anderen Personen oder Verdächtigen in Kontakt, die neue Hinweise liefern, verwerfen Hypothesen und erarbeiten sich neue, bis sie genügend Beweise haben, die eine logische Schlussfolgerung zulassen, das Rätsel/Geheimnis lüften und zu einer Überführung des Täters führen. (Schmidt 2002: 27 f.).

Unterstützung bekommen die *Drei ???* von der vor Ort ansässigen Polizei. Diese ist es auch, die am Ende jeden Falles die überführten Verbrecher festnimmt. Die *Drei ???* ermitteln stets unentgeltlich. Um sich ein wenig Geld zu verdienen, arbeiten die drei Detektive oft in dem Gebrauchtwagen-Center. Ihre Mobilität wird durch den Gewinn eines 30tägigen Nutzungsrechts eines Rolls-Royce inklusive Chauffeur gewährleistet, welches durch einen dankbaren Auftraggeber auf unbestimmte Zeit fortgesetzt wird. In späteren Folgen besitzen die *Drei ???* eigene Fahrzeuge.

#### **4.1.2 Konzeptionelle Änderungen bei der Übersetzung ins Deutsche**

1968 erwarb der Stuttgarter *Franckh* Verlag (seit 1990 *Franckh Kosmos*, seit 1997 *Kosmos*) die Rechte an der Serie und publizierte noch im gleichen Jahr die Übersetzung des ersten Bandes der drei Detektive: *Die drei ??? und das Gespensterschloss*. Von Anfang an erfreute sich die Serie in Deutschland großer Beliebtheit. Leonore Puschert leistete hauptsächlich die Übersetzung der amerikanischen Bücher, wobei die amerikanischen Buchvorlagen für die

deutschen Leser stark verändert wurden. Die wichtigsten Änderungen lassen sich folgendermaßen zusammenfassen:

- Der Erzähler Alfred Hitchcock liefert den Lesern in der deutschen Adaption neben den einleitenden Worten im Vorwort auch innerhalb der Geschichte Denkanstöße und Hinweise, die der Aufforderung dienen, eigene Vermutungen und Schlussfolgerungen hervorzubringen. Es handelt sich hierbei um Einschübe, die durch kursive Schrift und das Konterfei Alfred Hitchcocks gekennzeichnet und aus der fortlaufenden Handlung herausgehoben sind. Es steht im Ermessen des jeweiligen Lesers, ob er die Hilfen und oft ironischen Kommentare Hitchcocks in Anspruch nehmen möchte, denn sie stellen für den Aufbau der Geschichte kein tragendes Element dar, so dass es dem Verständnis der Handlung nicht schadet, wenn man diese Einschübe überspringt<sup>29</sup>. Die Figur Hitchcock wurde in der amerikanischen Vorlage durch den fiktiven Charakter Hector Sebastian ersetzt als Alfred Hitchcock 1980 verstarb. Hector Sebastian trat zum ersten Mal in der Folge *The Scar-Faced Beggar* in Erscheinung. Der *Franckh*-Verlag entschied allerdings, weiterhin mit der Figur Alfred Hitchcock zu arbeiten, so dass dieser Charakter der deutschen Leser- und Hörschaft vorerst erhalten blieb<sup>30</sup>. Im Fortgang der Serie tritt dieser allerdings immer mehr in den Hintergrund. Schließlich, mit dem Tod von Peter Pasetti (†1996), der seit der ersten Folge der Figur Hitchcock seine Stimme gab, scheidet er endgültig aus der Serie aus. Seitdem führt ein nicht bekannter auktorialer Erzähler durch die Serie.

- Es fand bei der Übersetzung ins Deutsche eine Neuformulierung des Reihentitels statt. Der amerikanische Titel *The Three Investigators* wurde in *Die drei ???* abgewandelt, da dieser mit dem Vorgehen der drei Detektive bei ihrer Arbeit in Verbindung zu bringen ist, denn sie benutzen ab und zu Kreide (in den Farben weiß, rot, blau), um Fragezeichen als Erkennungszeichen zu hinterlassen. Leonore Puschart sieht in der Verwendung der drei Fragezeichen im Titel ein unverwechselbareres Erkennungsmerkmal, welches die Serie von anderen Detektivserien abhebt (vgl. Leonore Puschart im Interview 2004)<sup>31</sup>.

- Das markante Erscheinungsbild der *Kosmos*-Bücher der Serie geht auf die Konzeption von der Grafikerin Aiga Rasch zurück und steht in starkem Kontrast zu der Covergestaltung des amerikanischen Vorbildes (*Random House*), aber auch zu den deutschen Taschenbuchausgaben (*dtv*, *Omnibus*, *Ullstein*). Es setzt sich aus einem schwarzen Fond, den

---

<sup>29</sup> Die Kommentare Hitchcocks sind ein Element sowohl der Buch- als auch der Hörspielserie. In beiden Darstellungsformen erfüllt Hitchcock „die Position eines auktorialen Erzählers, der mit der Ansprache an den Leser, die Bewertung des erzählten Geschehens und durch Kommentare zu Handlungen und Personen auf das Erzählte und auf den Rezipienten wirkt“ (von der Burg o. J.: 21).

<sup>30</sup> Die erste Auflage der Folge *Die drei ??? und das Narbengesicht* folgte allerdings der amerikanischen Vorlage (jedoch wurde der Name Hector Sebastian in Albert Hitfield abgewandelt), erst ab der zweiten Auflage wurde sich wieder auf die Figur Hitchcock besonnen.

<sup>31</sup> Zitiert nach Interviews Rocky Beach, URL: [http://www.rocky-beach.com/special/l\\_puschart/puschart\\_leonore2004.html](http://www.rocky-beach.com/special/l_puschart/puschart_leonore2004.html), Stand: 10. März 2006.

drei Fragezeichen in den Farben weiß, rot und blau und dem quadratischen Coverbild zusammen. Bis heute wird das Erscheinungsbild der *Drei ???*-Bücher des *Kosmos*-Verlags von Aiga Raschs Konzept bestimmt, obwohl seit 1990 Sylvia Christoph für die Titelbilder verantwortlich ist. Auch sie hält sich daran, auf Abbildungen der drei Protagonisten zu verzichten<sup>32</sup>.

- Die nichtvorhandene Folgenzählung<sup>33</sup> ist bei der deutschen Buchserie ebenfalls beabsichtigt, da den Lesern ein willkürlicher Einstieg in die Reihe ermöglicht werden soll. Erläuterungen zum Rahmen und zu den Protagonisten gibt es in den Bänden stets entweder im Vorwort oder in der Handlung.

Es handelt sich bei den aufgeführten Änderungen bei der Übersetzung ins Deutsche um Merkmale, die die Serie von anderen Jugendserien abhob, die in den 1980er Jahren zur gleichen Zeit in Deutschland auf dem Markt waren. Inwieweit diese Aspekte in der Medienwahl der Rezipienten tatsächlich Einfluss nahmen, soll im weiteren Verlauf der Arbeit an ausgewählten Fans exemplarisch dargelegt werden.

#### **4.1.3 Das Genre der Serie**

Ein Medientext stellt immer eine Vorzugslesart in den Vordergrund, die durch das Genre als Schnittstelle zwischen der Produzenten- und der Rezipientenseite vermittelt wird. Es gilt an dieser Stelle herauszustellen, welche Gratifikationen dem Leser durch das Genre bereitgestellt werden. Da in der vorliegenden Arbeit keine Textanalyse durchgeführt wird, sollen die Gratifikationen aufgrund der vorliegenden Arbeiten zusammengefasst und abgeleitet werden. Im empirischen Teil der Arbeit soll abschließend am Beispiel ausgesuchter Fans untersucht werden, welche Bedeutungsangebote tatsächlich von den Lesern des Medientextes genutzt werden. Die Ergebnisse können als Motive für die Nutzung des Einzelnen für den Text gewertet werden.

##### ***4.1.3.1 Die Detektivgeschichte für Kinder und Jugendliche***

Die Detektivgeschichte stellt neben der Verbrechensgeschichte und dem Thriller eine Gattung des Krimis dar. Die Strukturtypen lassen sich wie folgt voneinander abgrenzen:

---

<sup>32</sup> Eine Ausnahme dieser Maxime bildet die Nummer 29 unter der Hörspielreihe. Auf dem Titelbild der so genannten *Originalmusik* der Serie sind drei Köpfe zu sehen, die mit den drei Detektiven assoziiert werden können.

<sup>33</sup> Anders als die Bücher sind die Hörspiele durchaus nummeriert. Man kann allerdings nur bedingt von der Reihenfolge der Veröffentlichung der Hörspiele auf die Reihenfolge der Veröffentlichung der Bücher schließen, da vor allem bei den ersten Folgen der Hörspielreihe eine andere Abfolge der Geschichten als in der Buchserie gewählt wurde. Außerdem erschien in der Hörspielreihe die so betitelt *Originalmusik* der Serie, die in der Buchreihe keine Entsprechung findet.

- Die Verbrechergeschichte erzählt üblicherweise in chronologischer Reihenfolge die Geschichte eines Verbrechens von der Planung über die Durchführung bis zu dessen Aufklärung (vgl. Alewyn 1998: 53).
- Die Detektivgeschichte handelt gewöhnlich von der Aufklärung eines Verbrechens und beschreibt die Rekonstruktion des Verbrechens seitens des Detektivs (vgl. Lange 2002: 7).
- Der Thriller weist ebenfalls wie die Verbrechergeschichte eine nach vorn gerichtete Erzählweise auf, aber im Gegensatz zur Verbrechergeschichte geht es nicht „um die Aufklärung eines Verbrechens, sondern um die Verfolgung eines schon von Anfang an bekannten Verbrechers und um den Versuch, ihn entweder an der Tat oder an weiteren Taten zu hindern oder ihn in einer abenteuerlichen Verfolgungsjagd dingfest zu machen“ (ebd.: 8).

Die Detektivgeschichte zeichnet sich neben ihrer spezifischen Erzählstruktur (der Tathergang wird rückläufig erzählt) vor allem durch ihren überschaubaren Figurenbestand, ihren Realismus bezüglich der Handlung und des Handlungsortes und durch die Leserintention (der Leser nimmt die Perspektive des Detektivs ein und nimmt teil an der Aufklärung des Falles) aus (ebd.). Im Vergleich mit der klassischen Detektivgeschichte für Erwachsene haben sich in der Entwicklung der Detektivgeschichte für Kinder und Jugendliche spezifische Charakteristika herauskristallisiert, die nach Dahrendorf (1984) und Lange (2002) folgende vier Variationstypen der Detektivgeschichte für Kinder und Jugendliche bestimmen:

1. Kinder als Detektive (als einzelne oder als Gruppe)

Diese Variante kommt in der Geschichte des Kinderkrimis am häufigsten vor. Das Kind als Detektiv agiert weniger „durch intellektuellen Scharfsinn [...] als durch emotionales Engagement“ (Dahrendorf 1984: 260), so dass die Überführung des Täters oft dem Zufall zuzuschreiben ist. Mehrere Kinder, als Detektivteam organisiert, überführen in der Regel mit „komplementär vereinten Handlungskompetenzen“ (Kochte 2004: 10) den Täter.

2. Erwachsene als Detektive (einzeln oder mit Kindern als Helfer)

Die Variante, in welcher Erwachsene ohne die Hilfe von Kindern ermitteln, ist äußerst selten, da sie sich weniger gut als Identifikationsfiguren für kindliche Rezipienten eignen. Üblicherweise handeln die Kinder selbstbestimmt in einer „verbrecherischen“ Erwachsenenwelt und helfen den Erwachsenen, diese von allem Übel zu befreien (vgl. ebd.).

3. Kinder gegen Erwachsene

Bei dieser Variante handelt es sich üblicherweise um ein Kinder-Detektivteam, welches sich in einer Konkurrenzsituation zu einfältigen Erwachsenen befindet (vgl. Dahrendorf 1984: 261). Die Überlegenheit der kindlichen Detektive wird teilweise ins Grotteske gesteigert (vgl. ebd.: 11).

#### 4. Detektivgeschichten zum Mitraten

In dieser Variante wird der Leser verstärkt angesprochen, sich an der Lösung des Falles zu beteiligen. Jedoch tritt in der Praxis bei diesem Typus häufig das kombinatorische Moment aufgrund der „begrenzten intellektuellen Fähigkeiten“ (ebd.: 12) der kindlichen Rezipienten zugunsten einer abenteuerlichen Erzählung zurück, so dass den „kindlichen Knobelbedarf“ (ebd.) oft spezielle Ratekrimis decken.

Nach Perschon (2000) kann man eine weitere Variante hinzufügen: den multimedialen interaktiven Krimi. Die Interaktivität der Rezipienten ist gegenüber den Detektivgeschichten zum Mitraten durch die Möglichkeit, per Mausclick in die Handlung einzugreifen, weiter gesteigert (vgl. ebd.).

##### **4.1.3.2 Die Drei ??? im Genrekontext der Detektivgeschichte**

Die Serie *Die Drei ???* weist nahezu alle charakteristischen Merkmale einer klassischen Detektivgeschichte für Kinder und Jugendliche auf (vgl. Janning 2004 / Schmidt 2002 / von der Burg o. J.). Der stets überschaubare Figurenbestand bildet aus den drei Detektiven Justus, Peter und Bob sowie den sie umgebenden Nebenfiguren (Tante Mathilda, Onkel Titus, Morton dem Chauffeur), die mehr oder weniger regelmäßig in den verschiedenen Folgen auftauchen. Je nach Fall werden diese auch noch durch „eine weitere Anzahl weniger Figuren“ (Schmidt 2002: 60) ergänzt. Die spezifische Erzählstruktur der Serie ist die einer klassischen Detektivgeschichte. Die *Drei ???* rekonstruieren ein Verbrechen, wobei die Geschichten grundsätzlich mit dem zufälligen „Hineingeraten“ in einen Fall oder durch die Beauftragung seitens eines Klienten beginnen. Die Geschichte wird stets aus der Perspektive der *Drei ???* erzählt. Die Rezipienten sind dabei so eng in das Geschehen eingebunden, dass sie nicht anders können, als mitzuraten, wer hinter den Rätseln und den Verbrechen steckt (vgl. von der Burg o. J.: 74). Den von der Gattung geforderten Realismus sieht Schmidt (2002) zum einen darin, dass das Umfeld der drei Detektive sowie alle anderen Schauplätze „in hohem Maße realistisch dargestellt, Entfernungen zwischen den Orten genau kalkuliert“ (Schmidt 2002: 60) sind, zum anderen erfüllt ihrer Meinung nach gerade die rationale Aufklärung scheinbar mysteriöser Vorkommnisse den geforderten Realismus.

Die Betrachtung des Grundmusters der Serie lässt darauf schließen, dass diese alle vier klassischen Varianten der Detektivgeschichten für Kinder und Jugendliche umschließt. Jedoch ist sie dem ersten Typus nur mit Vorbehalt zuzuordnen, da die drei Detektive sich gerade aufgrund ihrer intellektuellen Kompetenzen auszeichnen, was für diese Variante eher untypisch ist. Dass die Serie allerdings aufgrund ihrer Entwicklung nicht gänzlich dem Muster der klassischen Detektivgeschichte zuzuordnen ist, wird im nächsten Kapitel veranschaulicht.

#### 4.1.4 Die Entwicklung der Serie

Die Entwicklung der Serie *Die drei ???* lässt sich am besten anhand einer inoffiziellen Einteilung seitens der Fans in vier Kategorien darstellen: „Klassiker“-Folgen, „Find your Fate Mystery“-Folgen, „Crimebuster“-Folgen und die „Folgen der Neuzeit“<sup>34</sup> (vgl. von der Burg o. J.: 47ff.):

##### - „Klassiker“-Folgen

Als „Klassiker“ werden unter den Fans die Folgen betitelt, die auf der Grundidee Robert Arthurs beruhen und sich aufgrund ihrer inhaltlichen Gestaltung zusammenfassen lassen. Sie zeichnen sich durch große Spannung und ausgefallene Geschichten aus. Die Täter gehen bei ihren Vorhaben sehr kreativ vor und treten oft in ausgefallenen Verkleidungen auf. Die drei Detektive werden daher oft mit unheimlichen Erscheinungen (z. B. einem sprechenden Totenkopf, einem grünen Geist, einer flüsternden Mumie, Gnomen usw.) konfrontiert. Die Fälle basieren in der Regel nicht auf Verbrechen, sondern auf Rätseln, Geheimnissen und unerklärlichen Begebenheiten, deren Entschlüsselung dann potentielle Verbrechen wie zum Beispiel Diebstahl, Schmuggel, Bankraub usw. verhindert. Die Fälle, die insbesondere durch mystische Phänomene geprägt sind, werden von den *Drei ???* stets unter „Berücksichtigung jeden Details und jeder Äußerung [sowie] durch eine präzise Beobachtung“ (Schmidt 2002: 28) rational und unter logischen Schlussfolgerungen aufgeklärt.

##### - „Find your fate Mystery“-Folgen

Neben der Originalserie erschien im Jahr 1985 in den USA die Folge *The Three Investigators in the Case of the Weeping Coffin*, die den ersten Band der „Find your fate Mystery“-Serie darstellte. Hierbei handelte es sich um den Auftakt eines neuartigen Konzepts der Serie, bei dem die Leser selbst entscheiden konnten, wie die Geschichte der drei Detektive verlaufen soll. Dies war durch Textalternativen möglich, die den Lesern geboten wurden. Durch Vor- oder Zurückblättern zu bestimmten Seiten konnten die Leser sich im Rahmen der vorgegebenen Wahlmöglichkeiten ihre eigene Geschichte zusammenstellen (vgl. Janning 2004: 24). Diese interaktiven Krimis konnten jedoch keinen großen Erfolg verzeichnen. Von der „Find your fate Mystery“-Serie sind nur vier Bände erschienen, bis sie letztendlich wieder eingestellt wurde. In Deutschland wurde auf den „Find your fate Mystery“-Ableger verzichtet. Zwei der vier in Amerika erschienenen Bände dieser Reihe wurden ins Deutsche übersetzt und in die Originalreihe mit eingegliedert, allerdings nicht mit den Handlungsverzweigungen und Wahlmöglichkeiten, sondern als herkömmliche Fortsetzungsfolgen (vgl. Bastian o. J.: 74).

---

<sup>34</sup> Eine detaillierte Auflistung erfolgt im Anhang A.



- „Crimebuster“-Folgen

Mit den „Crimebuster“-Folgen werden die Geschichten bezeichnet, die infolge einer Konzeptänderung des Grundmusters der US-amerikanischen Serie entstanden sind. Mit den vorgenommenen Veränderungen in der so genannten Serienbibel sollte eine ältere Zielgruppe anvisiert werden. Inhaltlich betrafen die Änderungen unter anderem den Ausbau der Charaktere. So sind die drei Detektive um ca. zwei bis vier Jahre gealtert und haben mindestens ein Alter von 16 Jahren erreicht. Alle drei besitzen Führerscheine, was ihre Mobilität und Aktionsmöglichkeiten stark verbessert. Die Zentrale der *Drei ???* hat den kindlich-verspielten Charme, hervorgerufen durch die Tarnung unter einem Schrottberg und ihre beiden Geheimgänge, verloren, da sie offengelegt und zudem in der Ausstattung modernisiert wurde. Hierdurch gewinnt das Detektiv-Unternehmen an Seriosität. Janning (2004) führt aus, dass verstärkt auf die Einblicke in das Privatleben der drei Detektive Wert gelegt wurde. So erfährt man in den „Crimebuster“-Folgen von den Freundinnen der *Drei ???*. Bob, der seinen Job in der Bibliothek gegen einen Job in einer Musikagentur eingetauscht hat und auf Kontaktlinsen umgestiegen ist, entwickelt sich regelrecht zum Frauenschwarm. Justus dagegen erfährt nicht so eine positive Entwicklung, sondern „*wird teilweise zu einer Witzfigur degradiert*“ (Janning 2004: 25), denn es werden zunehmend seine Schüchternheit gegenüber dem weiblichen Geschlecht sowie seine erfolglosen Diätversuche zum Thema gemacht.

Was die Fälle betrifft, so nimmt die Härte der Verbrechen zu (vgl. ebd.: 26). Der Realitätsbezug tritt in den Vordergrund, „*zeitgemäßere Aspekte, die das direkte soziale und kulturelle Umfeld der jugendlichen Leser und Hörer betreffen*“ (von der Burg o. J.: 58) werden stark thematisiert, während die mysteriösen Elemente, die bezeichnend für die „Klassiker“-Folgen waren, weitgehend entfallen. Von der Burg (o. J.) und Schmidt (2002) sehen in der wirklichkeitsgetreuen Darstellung von Missständen in der Gesellschaft eine andere Lesefunktion für die Rezipienten begründet, denn durch diese neue Thematisierung sind die Fälle in erster Linie informativ und belehrend (vgl. von der Burg o. J.: 58 / Schmidt 2002: 47). Im Mittelpunkt stehen das Fehlverhalten des Täters und die Umstände, die zu seinem Verhalten geführt haben. Das Entlarven der Übeltäter seitens der *Drei ???* tritt eher in den Hintergrund, so dass das Moment des Mitratens für die Rezipienten der Serie weitestgehend entfällt: „*Spannung weicht der Action, das Rätselhafte der ‚political correctness‘*“ (Schmidt 2002: 47).

Diese Neustrukturierung der Serie kam jedoch bei den Konsumenten nicht gut an, so dass die Serie 1990 in den USA eingestellt wurde<sup>35</sup>. In Deutschland erwarb der *Franckh-Kosmos*

---

<sup>35</sup> 1998 entstand in den USA eine Neuauflage der ersten elf Bände (vgl. Dennis Lynds im Interview 2002, referiert nach Interviews Rocky Beach, URL: [http://www.rocky-beach.com/special/w\\_arden/arden\\_lynds2002.html](http://www.rocky-beach.com/special/w_arden/arden_lynds2002.html), Stand: 10. März 2006).

Verlag die Rechte an der „Crimebuster“-Serienbibel und *Die drei ???* wurden fortan als deutsche Originalausgabe weitergeführt. Die Richtung, die man mit der „Crimebuster“-Konzeption eingeschlagen hatte, wurde weiter verfolgt und unter der Federführung der ersten deutschen Autorin der Serie, Brigitte Johanna Henkel-Waidhofer, noch weiter ausgebaut. Von 1993 bis 1996 verfasste sie 16 Bände. Die Serie überlebte zwar in Deutschland, jedoch erfreuten sich die „Crimebuster“-Folgen auch hier nicht so großer Beliebtheit wie die klassischen Geschichten.

- „*Folgen der Neuzeit*“

Seit 1997 schreiben wieder mehrere Autoren an der Serie. Janning ist der Meinung, dass sich die Autoren so sehr in den Handlungen ihrer Geschichten unterscheiden, dass die Serie nicht mehr einheitlich zu beurteilen ist (vgl. Janning 2004: 38). Exemplarisch werden folgend drei Autoren (André Marx, André Minninger und Ben Nevis) vorgestellt, die die Entwicklung der Serie nach der „Crimebuster“-Ära maßgeblich beeinflusst haben.

▪ *André Marx*

André Marx ist einer der beliebtesten deutschen Autoren der Serie<sup>36</sup>. Er hat die meisten Bände der Serie verfasst und schreibt als einziger Autor der Serie hauptberuflich. Im Alter von sechs Jahren fing er an, sich für die Hörspielserie *Die drei ???* zu begeistern. Aufgrund eines unaufgefordert eingeschickten Manuskripts wurde er von dem *Kosmos* Verlag als Autor engagiert und markiert mit seiner Geschichte *Poltergeist* erneut einen Wendepunkt in der Editions Geschichte der Serie, denn er „knüpft mit vielen seiner Bücher an alte Traditionen der Serie an“ (Janning 2004: 39). Gesellschaftliche Themen treten bei ihm wieder in den Hintergrund, stattdessen besinnt er sich erneut auf unheimliche Gegebenheiten, die sich aber, gemäß der „Klassiker“-Folgen, immer rational erklären lassen. Außerdem nimmt er die alte Gepflogenheit auf, der Leser- und Hörerschaft Lehrreiches und Wissenswertes<sup>37</sup> auf unterhaltsame Weise zu vermitteln (vgl. Schmidt 2002: 48). Marx' Bände sind allerdings nicht gänzlich dem alten Zeitgeist verhaftet, denn er vollzieht in seinen Geschichten eine Anpassung an das multimediale Zeitalter, da er den Umgang mit der modernen Technik auch bei seinen Figuren berücksichtigt (vgl. Janning 2004: 39). Schmidt bewertet die Bücher aufgrund der präzisen Sprache und dem anspruchsvollen Stil, der sich unter anderem durch das „Einflechten anderer Genres (Grusel, Science Fiction) in den Krimi“ (Schmidt 2002: 48) auszeichnet, als qualitativ wertvoll. Besonders prägnant für die Art und Weise, wie Marx schreibt, ist auch eine gewisse Experimentierfreude in Bezug auf Raum und Zeit.

---

<sup>36</sup> 54,6 % der 301 Teilnehmer der auf der Fanseite [www.rocky-beach.com](http://www.rocky-beach.com) durchgeführten Befragung gaben an, von vier genannten Autoren die Bücher André Marx' am meisten zu schätzen (vgl. Umfrage Rocky Beach, URL: <http://www.rocky-beach.com/umfrage/umfrage.html>, Stand: 10. März 2006).

<sup>37</sup> So erfahren z. B. die Leser des von Marx verfassten Bandes *Das Auge des Drachens* von der besonderen Wahrnehmung von Tetrachromaten, welche schließlich auch den Schlüssel zur Lösung des Falls darstellt.

- *André Minninger*

André Minninger ist in zweierlei Hinsicht für die Serie von Bedeutung. Zum einen ist er einer der Autoren der Serie, zum anderen ist er neben Heikedine Körting, der Produzentin der Serie, für die Betreuung der Hörspiele zuständig und verfasst die Hörspielscripte. Sein Stil kann als „etwas brutaler“ (vgl. Schmidt 2002: 48) bezeichnet werden. In den Geschichten geht es nicht selten um Opfer, die von äußerst gefühlkalten Tätern gequält werden. Diese nutzen die psychischen und physischen Schwächen der Gepeinigten aus, um an ihr Ziel zu gelangen (vgl. Janning 2004: 40f.). Auch Minninger lässt „Mystery-Elemente (Horror und Grusel)“ (ebd.) in die Geschichten mit einfließen.

- *Ben Nevis*

Ein weiterer Autor, der unter dem Pseudonym Ben Nevis schreibt, steuert der Serie Geschichten sehr unterschiedlicher Art bei. Die ersten beiden Bände, die er verfasst hat, weisen einen großen Realitätsbezug auf und spielen im Sportlermilieu<sup>38</sup>. Diese Folgen, in denen geheimnisvolle Gegebenheiten nicht mehr vorkommen, zeichnen sich vor allem durch eine actionreiche Handlung aus.

Die Betrachtung der Serie im Kontext der Detektivgeschichte für Kinder und Jugendliche macht deutlich, dass sie generell jenem Genre zuzuordnen ist, aber in den „Klassiker“-Folgen und teilweise in den „Folgen der Neuzeit“ zudem um mystische Elemente erweitert wird:

Hierzu zählt das Auftauchen von nicht-realen Figuren wie Teufeln, Hexen und Drachen, das Verwenden von magischen Gegenständen und Symbolen und das häufige Vorkommen von unerklärbaren Phänomenen (von der Burg o. J.: 74 f.).

Diese Erscheinungen werden zwar stets auf rationale Erklärungen zurückgeführt<sup>39</sup>, jedoch sind sie „für das Krimi-Genre im klassischen Sinne eher untypisch“ (ebd.: 75). Zudem lassen sich die Folgen der „Crimebuster“-Ära mit den Themen wie Umweltschutz, Nahrungsmittelvergiftung, Drogenmissbrauch usw. dem Bereich der gesellschaftskritischen Detektivgeschichten zuordnen, welcher eine Differenzierung innerhalb der Detektivgeschichte darstellt. In den „Folgen der Neuzeit“, die sich - wie eben ausgeführt - teilweise wieder an den „Klassikern“ orientieren, lassen sich weitere Traditionen der Detektivgeschichte ausmachen. So lassen sich einige Folgen der Autoren Minninger und Marx aufgrund ihrer Themen und einer für eine Kinder- und Jugendserie komplexen Darstellung der Motive der Verbrecher als Psychokrimis verstehen. Einige Folgen von Ben Nevis dagegen lassen aufgrund ihrer Action-Muster nur noch wenig „Raum für Geheimnisvolles“ (Schmidt 2002: 49) und reduzieren den Spannungsaufbau, der für Detektivgeschichten charakteristisch ist, auf ein Minimum.

<sup>38</sup> Hierzu zählen die Folgen *Pistenteufel* und *Verdeckte Fouls*.

<sup>39</sup> Eine Ausnahme bildet die Folge *Die drei ??? und das Bergmonster*, in der offen gelassen wird, um welche Art von Geschöpf es sich bei diesem Wesen wirklich handelt.

## 4.2 *Das Hörspiel als weitere Darstellungsform der Serie*

Die Hörspiele der Serie basieren auf den Büchern des *Kosmos* Verlags und geben eine zusammengefasste Handlung der Inhalte wieder. Die ersten Hörspiele der Serie wurden am 12. Oktober 1979 von dem Hörspiellabel *Europa* auf den Markt gebracht. Ein Einblick in die Geschichte des Kinderhörspiels sowie die Erläuterung der Ausdrucksmittel des Hörspiels sollen die Besonderheiten der Darstellungsform der Serie über dieses Medium verdeutlichen.

### 4.2.1 **Geschichte des Kinderhörspiels in Deutschland**

„Dass Kindertonträger [...] binnen kürzester Zeit zum Massenmedium werden konnten und damit einen ganz beträchtlichen Anteil an der Kinderkultur erwarben, hat technische, ökonomische, auch soziologische Gründe“ (Germann 1996: 140). Die großen deutschen Plattenfirmen (*Grammophon*, *Electrola* u. a.) produzierten seit 1929 eigens für Kinder gedachte Schallplatten wie „Schallplattenkonzerte“, „Märchenspiele“ oder „Kasperltheaterstücke“ (vgl. Heidtmann 2002: 108). Diese Tonträger waren teuer und in der Handhabung nicht unbedingt kindgerecht, so dass sie bis nach dem 2. Weltkrieg vornehmlich Familien mit höherem Einkommen vorbehalten waren. Mit der Gründung der Firma *Miller International*<sup>40</sup> im Jahr 1961 erfolgte ein Einschnitt in der Geschichte des Kinderhörspiels. Dave Miller, Andreas Beurmann und Wilhelm Wille, die Gründer des Plattenlabels, verfolgten die Strategie, Kindertonträger zu einem wesentlich günstigeren Preis zu verkaufen als die etablierte Konkurrenz (vgl. ebd.). Unter dem Label *Europa* wurden seit 1965 Tonträger zu Niedrigpreisen (teilweise zum Preis von 5 DM) verkauft und waren somit für die breite Masse der Bevölkerung erschwinglich. Mit den 1965 vom *Philips* Konzern eingeführten MusiCassetten (MCs) und der Etablierung eines für Kinder gut handhabbaren Kassettenrecorders (1968) stieg die Kindertonträgerproduktion nochmals deutlich an. Im Jahre 1969 begann *Miller International* mit der Kassettenproduktion. In den 70er Jahren kamen vermehrt neue Label mit Kinderschallplatten zum Niedrigpreis auf den Markt, und es entstand ein Massenmarkt, der fast vollständig von den Niedrigpreislables<sup>41</sup> und Serienproduktionen dominiert wurde. Der Produktionsaufwand und die damit verbundenen Herstellungskosten bei laufenden Folgen ist relativ gering, da hier das „Ensemble von handlungstragenden Figuren“ (Heidtmann 2000: 35) immer nur einmal gestaltet werden muss. Für die Sprecher hat es den Vorteil, dass sie sich nur in eine (meist gleich bleibende) Figur hineinversetzen müssen. Auch die für eine Folge hergestellten Musiken, Geräusche und akustischen Effekte lassen sich ohne weiteren Aufwand erneut für die nachkommenden Folgen verwenden (vgl. ebd.). Zuerst erschienen hauptsächlich Begleitserien zu den damals beliebten TV-Zeichentrickserien (beispielsweise *Biene Maja* oder *Heidi*), bis dann

<sup>40</sup> Die Firma *Miller International* wurde 1989 vom *Bertelsmann*-Verlag aufgekauft und ist heute unter dem Namen *BMG Ariola Miller* bekannt.

<sup>41</sup> Marktführende Niedrigpreislables waren: *Europa*, *Karussell* und *Kiosk*.

zunehmend ein älteres Publikum mit Abenteuer-, Fantasy- und Krimiserien erschlossen wurde. In den 80er Jahren gab es einen regelrechten Kindertonträger-Boom, der zeitweise Anteile von 10 Prozent am gesamten Tonträgerabsatz erreichte (vgl. Heidtmann 2002: 108). Gemäß Germann (1996) bedingten veränderte Gesellschafts- und Familienstrukturen (hier führt sie z. B. Berufstätigkeit der Mütter und den Trend zur Kleinfamilie an) die Popularität der Kinderhörspielkassette und prägten die Bezeichnungen „elektronischer Babysitter“ oder „Rillen-Oma“ (vgl. Germann 1996: 140). Die preiswert angebotenen Kassetten entwickelten sich zum wesentlichen Tonträger auf dem Kindertonträgermarkt, so dass 1984 seitens der Firma *Miller International* die Produktion von Hörspielen auf Schallplatten eingestellt wurde. In den 90er Jahren lässt sich ein starker Einbruch in der Hörspielbranche verzeichnen. Durch die Konkurrenz sowohl von neu aufkommenden und an kindlichen Bedürfnissen orientierten Fernsehprogrammen als auch von Computermedien entstanden enorme Umsatzeinbrüche im Bereich der Kindertonträger, denn die bisherige Kernzielgruppe (Kinder im Alter von acht bis zwölf Jahren) wandte sich anstelle der Kinderhörspielserien bevorzugtermaßen dem Trickfilm- und Actionangebot im Fernsehen sowie Computerspielen zu. Das hatte zur Folge, dass die zuvor in Millionenstückzahlen verkauften *Europa*-Serien *Die drei ???* und *TKKG* auf unter 100.000 Stück jährlich zurückfielen (vgl. Heidtmann 2000: 35).

Seit Anfang der 90er Jahre ist jedoch wieder ein Aufschwung zu erkennen. Die Begründung dafür wird hauptsächlich darin gesehen, dass sich vermehrt an ein deutlich jüngeres Publikum als noch vor einem Jahrzehnt gewendet wird. Man kann von einer Verjüngung des Hörspielangebotes sprechen, denn der Schwerpunkt der Kindertonkassetten wurde auf Märchenreihen, Kinderlieder und Gute-Nacht-Geschichten verlagert, die allerdings (ebenso wie andere Serien) nicht mehr im Niedrigpreis-Bereich angesiedelt sind. Die Erzählweisen der Kinderhörspielserien haben sich immer mehr denen anderer Populärmedien (wie z. B. den Soap Operas, Videoclips oder den Cartoons im Fernsehen) angeglichen. Diese zeichnen sich vor allem durch einen schnellen Schnitt aus. Heidtmann (2000) sieht in der Adaption der Konzeption von kurzen inhaltlichen Sequenzen eine Möglichkeit zur Überdeckung von Banalitäten der Handlungen, die durch eine Hochspannungsdramaturgie, welche sich in erster Linie durch Spannungshöhepunkte in kurzen Einzelsequenzen auszeichnet, ermöglicht wird (vgl. ebd.: 41f.).

Ein wichtiges Kennzeichen des seriellen Medienmarktes ist die Vermarktung in medialen Verbänden, in denen die verschiedenen Medien miteinander verknüpft sind und die darauf abzielen, dass durch den gemeinsamen Auftritt der Serienfiguren in verschiedenen Medien sich diese wechselseitig bewerben (vgl. ebd.: 35).

### 4.2.2 Ausdrucksmittel des Kinderhörspiels

Bei der Serie *Die Drei ???* handelt es sich um Geschichten, die hauptsächlich über zwei Darstellungsformen, nämlich über die geschriebene Sprache (Buch) und die gesprochene Sprache (Hörspiel) kommuniziert werden. Dabei muss man sich vor Augen führen, dass es sich hierbei um unterschiedliche Symbolsysteme handelt, deren Verständnis von einer „Vielzahl von kulturellen Kenntnissen und Kompetenzen“ (Krotz 2000: 175) der Leser abhängt. Dies umfasst zum einen das Vermögen, die Texte an sich lesen und zum anderen die Fähigkeit, diese verstehen und einordnen zu können. In der Herstellungs- und Empfangsphase des Hörspiels sind besonders die drei semiotischen Kommunikationsinstrumente Sprache, Musik und Geräusch von großer Bedeutung (vgl. Ladler 2001: 35), die sich nach mehreren Merkmalen, den prosodischen Eigenschaften (Tonhöhe, Lautstärke, Klangfarbe, Änderungen der Geschwindigkeit und Pausen), modulieren lassen (vgl. ebd.: 36 f.):

#### - Sprache

Die gesprochene Sprache im Hörspiel, welche eine Kunstsprache ist und nicht mit der natürlichen Sprache verwechselt werden darf, setzt sich aus Schallwellen zusammen. Diese werden von den Rezipienten hörend wahrgenommen und mit Bedeutungen versehen. Die Sprache wird durch die Stimme artikuliert, die Stimme macht demnach kenntlich, wer spricht. Dabei kann es sich um eine Figur oder um eine anonyme, vermittelnde Sprecherstimme handeln (vgl. Weber 1997: 48). Wenn die Stimme einer Persönlichkeit zugeordnet ist, ist sie „nicht nur Ausdrucksmittel dieser [...] Person, sondern kann selbst die Person <<verkörpern>>“ (Klippert 1986: 89), sie wird also identisch mit der Figur, der sie zugeordnet ist<sup>42</sup>. Die Stimme informiert den Hörer über Alter und Geschlecht, über Stimmungen und Temperament einer Figur:

Die Ausdrucksmöglichkeiten der Stimme, d. h. die Klangfarbe, die Sprechmelodie und der Sprachrhythmus, die Tonhöhe und die Lautstärke, das Tempo und die Dynamik des Sprechvorgangs, dienen zur Typisierung und Charakterisierung einer Figur mit der Intention, ein Bild oder eine Idee von dieser Figur zu evozieren (Weber 1997: 48).

Im Kinderhörspiel kommt neben der Verwendung realer Stimmen auch der Einsatz von irrationalen bzw. surrealen Stimmen vor (zum Beispiel bei verstorbenen Figuren oder Erinnerungen). Zur Differenzierung werden diese Stimmen oft verfremdet. Rogge (1996) kommt zu dem Schluss, dass in jenen Hörspielen, „die in der Gunst oben rangieren“ (Rogge 1996: 35), Figuren aufgrund ihrer überzogenen Stimmen schnell identifizierbar sein müssen: „[...] durch den Stimmklang sind sie als ‚böse‘ oder ‚gut‘ bestimmbar“ (ebd.).

<sup>42</sup> Die *BMG Ariola Miller* hält die Identifikation der Fans mit den Stimmen der *Drei ???* für äußerst ausgeprägt, so dass sie die Hörspielserie einstellen würde, wenn auch nur einer der drei Hauptsprecher seine Stimme nicht mehr zur Verfügung stellen würde (vgl. Janning 2004: 53).

### - Musik

Musik basiert hauptsächlich auf „einer konnotativen Semantik, evoziert Gefühle und Stimmungen, und kommt eher emotional als rational zur Geltung“ (Schmedes 2002: 80). In der Form der Hörspielmusik oder der Musik im Hörspiel wird sie jedoch zu einer Funktion des Mediums. Die Hörspielmusik zeichnet sich dadurch aus, dass sie in einer starken Abhängigkeit auf Text und Inhalt eines bestimmten Hörspiels bezogen ist, so dass sie allein diesem zuzuordnen ist. Von Musik im Hörspiel ist dann die Rede, wenn diese zur Gliederung des Stückes eingesetzt wird oder mehr oder weniger beliebig ist (vgl. Ladler 2001: 40).

Als Hörspielmusik lässt sich die Titelmelodie der Hörspielserie *Die drei ???* bezeichnen, denn sie wurde originär für diese Serie entwickelt und dient ihrem Wiedererkennungswert. Eine ähnliche Funktion nimmt das „Dum-Dum-Motiv“ (vgl. Rodermond 2002: 39) der Serie ein, welches in seinen verschiedenen Variationen auftaucht, wenn sich für die drei Detektive ein neuer Fall entwickelt (vgl. ebd.: 33). In einem solchen Fall fungiert die Zwischenmusik als Leitmotiv und stellt im Gebrauch des Hörspiels eine Verknüpfung zwischen der Musik und dem Serieninhalt her, bei dem die Musik zwar variabel, aber nicht austauschbar ist.

Der Einsatz von Zwischen- und Schlussmusiken bei den *Drei ???* ist allerdings in der Regel der Kategorie *Musik im Hörspiel* zuzuordnen, da die Musiken zur Gliederung des Stückes eingesetzt werden und austauschbar sind. Bei größeren inhaltlichen Sprüngen werden in der Regel zwei charakterlich verschiedene Musiken aneinander montiert, um dem Hörer eine bessere Orientierung zu geben. Zudem fungiert die Musik im Hörspiel in der Serie häufig zur Untermalung des Gesprochenen. Dabei ist die Wirkung der Musik in starker Abhängigkeit der Lautstärkeverhältnisse zu sehen.

Wenn die Musik einer szenischen Einheit folgt und nicht dem Text unterlegt wird, ist ihre Wirkung in erster Linie durch die Kombination der Szene und der Musik (Montage) bestimmt: „Ein Schnitt wird eher im Fall einer Dynamisierung oder Akzentuierung vorzufinden sein, während eine Blende fließende Übergänge und kontinuierliche Handlungsstränge bewirkt“ (Schmedes 2002: 81). Generell lässt sich festhalten, dass der Musik trotz ihrer dienenden Funktion im Hörspiel aufgrund ihrer stark assoziativen innewohnenden Wirkung eine

indirekte Beeinflussung der vermittelten Abläufe erhalten [bleibt], die in der indirekten Charakterisierung von Personen oder der atmosphärischen Ausgestaltung von Handlungssträngen akustischer Szenerien (ebd.)

zum Ausdruck kommen kann.

### - Geräusch

Vorherrschend im Kinderhörspiel ist das bedeutungstragende Geräusch. Dieses liegt dann vor, wenn Hörbares auf Sichtbares verweist, wobei es keine Rolle spielt, ob solche Geräusche

naturalistischer Art oder stilisiert sind (vgl. Weber 1997: 52f.). Das Geräusch übernimmt ähnliche Funktionen wie die Musik. In erster Linie ist es eine dienende Funktion (meistens steht es im Dienst des Wortes oder der Handlung), die darauf abzielt, das atmosphärische Umfeld zu intensivieren. Oft wird ein Geräusch auch für eine komplexe Situation eingesetzt. Dann wird es als „raumfüllendes“ Ausdrucksmittel verwendet und spielt mit den Assoziationen der Hörer. Aus der Möglichkeit der akustischen Illustration von Handlungen leitet sich auch die strukturierende Funktion des Geräuscheinsatzes im Hörspiel ab: „Gleichförmige Geräusche können das Hörspiel in Szenen gliedern (eine neue Geräuschkulisse signalisiert einen Schauplatz- bzw. Szenenwechsel)“ (ebd.: 54). Zudem ist das Geräusch ein Existenzbeweis für einen Gegenstand und damit verbunden oft auch für Figuren, die diesen Gegenstand benutzen bzw. hörbar machen (vgl. ebd.: 53). In all diesen Fällen dient das Geräusch dazu, dem Hörer den Situationszusammenhang der Handlung zu verdeutlichen. Bedeutungstragende Geräusche können aber durchaus semantisch mehrdeutig sein. Diese Offenheit wird unter anderem dann gefördert, wenn zum Beispiel ein Geräusch erst im Kontext (in der Regel durch das Wort) seine Bedeutung zugewiesen bekommt: das Knistern von Zellophan kann Feuer, aber auch zum Beispiel Regen bedeuten (vgl. ebd.). Der Grad der technischen Verfremdung von Geräuschen bestimmt deren semantische Offenheit. Das Geräusch kann aber auch parodistische Effekte erzielen, wenn es bewusst in duplizierender Weise zum Gesprochenen eingesetzt wird („Doppelpunkt dramaturgie“). Ironie wird gewöhnlich dann erzeugt, wenn Geräusche sich kontrapunktisch zur Handlung verhalten. Die Veranschaulichung der drei Elemente Sprache, Musik und Geräusch des Hörspiels zeigt, dass der Sinn eines Textes auf der Seite der Codierung stark von „der Fähigkeit der Produzenten, das Medium und die Elemente im Sinne der eigenen Gestaltungsvorstellungen auszuschöpfen“ (Klippert 1986: 14) abhängig ist. Welche Bedeutung die semiotischen Kommunikationsinstrumente auf der Seite der Decodierung einnehmen, wird im empirischen Teil der vorliegenden Arbeit zu erörtern sein.

### **4.3 Fazit**

Mediale Texte bieten den Lesern sowohl auf der Inhaltsebene als auch auf der Ebene der Gestaltungsmittel unterschiedliche Lesarten an. Die möglichen Gratifikationen, die die Serie den Rezipienten bietet, so weit sich aus der Darstellung der Serie ableiten lässt, werden an dieser Stelle wie folgt zusammengefasst:

Ein dem Krimi innewohnendes Unterhaltungselement ist ein „momentanes ‚In-Frage-stellendes-Gewohntes‘, eine Verunsicherung und ein gewisses kalkulierbares Angstpotential“ (Janning 2004: 7), immer vor dem Hintergrund, dass der Detektiv die Wiederherstellung der Ordnung gewährleistet. Zudem weisen klassische Detektivgeschichten in der Regel kunstvoll aufgebaute Verstrickungen auf, so dass die Auflösung des Falles oft ein intellektuelles



Vergnügen<sup>43</sup> darstellt (vgl. Stenzel 2002: 21). Die Leser werden aufgefordert, durch aufmerksames Lesen und logisches Denken an der Lösung des Falles teilzuhaben. Dadurch, dass die Fälle der Serie *Die drei ???* größtenteils schlüssig sind, wird der Leser angespornt, schneller zur Lösung zu kommen als die drei Detektive. Gesellschaftskritische Detektivgeschichten motivieren die Leser darüber hinaus, sich mit dem Zustand der Gesellschaft zu beschäftigen (vgl. ebd.). Das serielle Erzählen, das eine Wiederkehr des Immergleichen mit sich führt, sorgt dafür, dass „die Wahrscheinlichkeit richtiger Handlungsprognosen seitens der Rezipienten zunimmt“ (Jurga 1999b: 105), so dass die durch den Umgang mit seriellen Erzählungen erworbene Kompetenz im Lesen serieller Texte den Rezipienten entlohnt, wenn er z. B. vermag, einen Handlungsverlauf vorherzusehen. Zudem bietet die Serie den Reiz, diese vollständig zu rezipieren, so dass die Serie es dem Rezipienten ermöglicht, mit Stolz auf die von ihm konsumierte Anzahl an Folgen zurückzublicken.

Darüberhinaus bietet die Serie *Die drei ???*, die sich durch ein „Repertoire origineller Einfälle“ (Schmidt 2002: 88) auszeichnet, durch ihren innewohnenden Einfallsreichtum ein hohes Maß an Unterhaltung. Dies umfasst die szenische Gestaltung (z. B. der Rolls Royce inklusive Chauffeur als Transportmittel) mit außergewöhnlichen Schauplätzen (z. B. das Detektivbüro in einem ausrangierten Campinganhänger auf dem Gebrauchtwarencenter). Aber auch die Fälle selbst, vor allem in den „Klassikern“ und den „Folgen der Neuzeit“, sind in hohem Maße kreativ gestaltet und üben eine große Faszination auf die Rezipienten aus, die in der Erweiterung der klassischen Kriminalgeschichte um mystische Elemente begründet ist. Dem klassischen Krimi ist gewöhnlich immer eine Vorbildfunktion zugeschrieben, denn durch den Detektiv werden „bestimmte gesellschaftliche Normen wie Solidarität, Verlässlichkeit, Hartnäckigkeit und Gesetzestreue propagiert“ (Janning 2004: 8). Der Detektiv stellt generell durch seine Eigenschaften und durch seine Haltung ein Vorbild für die Leser dar, denn er garantiert Zuverlässigkeit und Sicherheit. Die Betrachtung der drei Detektive der Serie *Die drei ???* zeigt, dass auch sie die typischen Eigenschaften eines Detektivs erfüllen. Die Figurenkonstellation des „Kopfes“ (Justus Jonas als Denker und Kombinierer), „Körpers“ (Peter Shaw, der sportlich-athletische Typ) und „Helfers“ (Bob Andrews mit dem Aufgabenbereich der Hintergrundrecherche) ist für eine Krimiserie für Kinder und Jugendliche durchaus üblich (vgl. Köchy 2004: 35). Die Fähigkeiten der drei Detektive ergänzen sich, und die *Drei ???* bilden somit ein harmonisches Team.

Zudem bieten die drei Hauptfiguren ein großes Potential an Identifikationsmöglichkeiten, da sie nicht auf Typen reduziert sind. Durch ihre markanten Eigenschaften sind sie zwar klar voneinander abgrenzbar, wirken jedoch lebendig, da die Charakteristiken der Figuren nicht starr von den Autoren eingehalten werden. Justus als dominanteste Figur im Detektivteam,

---

<sup>43</sup> Schon Bertolt Brecht war der Ansicht, dass die Faszinationskraft, die von Detektivgeschichten ausgeht, darin begründet ist, dass die Leser intellektuell gefordert sind (vgl. Stenzel 2002:23).

der vor allem durch seinen scharfen Verstand besticht, ist nicht unfehlbar, sondern weist durchaus (sympathische) Schwächen auf<sup>44</sup>, Peter hat seine Kollegen das ein oder andere Mal aufgrund seiner Geistesgegenwart und seinem Mut in besonders brenzligen Situationen überrascht und Bobs Status als der ausgeglichene Pol im Team beginnt zu bröckeln, wenn er aufgrund dessen, dass seine Kollegen ihm auf die Nerven gehen, Alleingänge unternimmt und sogar Geheimnisse vor ihnen hat. Die Charaktere sind also „als komplexe Individuen gezeichnet“ (Schmidt 2002: 88) und bieten gerade aufgrund ihrer Unvollkommenheit und ihrer „Macken“ ein großes Potential an Authentizität.

Die Interaktion von Kindern mit Erwachsenen, die in der realen Welt üblicherweise durch ein starkes Macht- und Wissensgefälle geprägt ist, wird in den Detektivgeschichten für Kinder und Jugendliche umgekehrt, so dass für die kindlichen Rezipienten ein hoher Grad an Identifikationsmöglichkeit gegeben ist. Der Umstand, dass in der Serie unter den Protagonisten ein - wie sonst häufig in Krimireihen für Kinder und Jugendliche - „oft zu findendes ‚Quotenmädchen‘ fehlt“ (Köchy 2004: 35), könnte ein Indiz dafür sein, dass die Serie den männlichen Rezipienten mehr Identifikationspotential bietet als den weiblichen. Diese Frage soll im empirischen Teil dieser Arbeit mit berücksichtigt werden.

Der ausdrucksvolle Stil der Covergestaltung, welcher nach Schmidt (2002) bis heute ein wichtiges Qualitätsmerkmal der Serie darstellt (vgl. Schmidt 2002: 22), war für eine Jugendkrimiserie zur damaligen Zeit äußerst ungewöhnlich und könnte zu einem hohem Wiedererkennungswert der Serie beigetragen haben, mit welchem sich die Rezipienten der Serie gerne aufgrund der Andersartigkeit identifizieren wollten.

Die Gratifikationen, die die Serie für die Rezipienten bereitstellt, mögen potentielle, gut nachvollziehbare Erklärungen für die Popularität der Serie bei Kindern liefern. Jedoch stellt sich die Frage, inwieweit diese Gratifikationen tatsächlich bei den erwachsenen Rezipienten von Bedeutung sind. Wie die Darstellung der Serie zeigt, weist diese aufgrund ihrer Entwicklung und der großen Anzahl der Autoren, die an ihr beteiligt sind, viele inhaltliche Abwechslungen und auch Widersprüche auf. Nach Fiske liegt in der Vielfalt und in der Unvollkommenheit eines Medientextes ein Potential, welches als Grundlage für eine Umdeutung der Texte seitens der Rezipienten und der Verbreitung der daraus resultierenden Bedeutungen fungieren kann (→ Kap. 3.4.2). Dieses Potential könnte eine Erklärung dafür sein, dass die Popularität der Serie bei den erwachsenen Fans „oft Grenzen, die aus marketingtechnischer Sicht nicht mehr einsehbar sind“ (von der Burg o. J.: 114), überschreitet. Die Serie als akustisches Zeichensystem könnte sich gegenüber dem geschriebenen Text potentiell sowohl in ihrer ästhetischen Komplexität als auch in weiteren Widersprüchlichkeiten und Leerstellen auszeichnen, welche weitere kreative

---

<sup>44</sup> Ein sehr umstrittenes Beispiel findet sich in der Folge *Das Erbe des Meisterdiebs*, in der Justus Jonas aufgrund seiner Verliebtheit seine Prinzipien vernachlässigt (vgl. von der Burg: 108).

Aneignungsweisen mit sich führen könnten. Dies könnte eine Erklärung für die größere Beliebtheit der Hörspiele bei den Konsumenten der Serie darstellen. Genau hier setzt der empirische Teil dieser Arbeit an. In den folgenden Erhebungen wird mit Hilfe unterschiedlicher Methoden versucht, sich der Bedeutungszuweisung der Serie durch die erwachsenen Fans, unter der Berücksichtigung beider Darstellungsformen der Serie, zu nähern.

## **5 Methodisches Vorgehen**

### ***5.1 Konkretisierung der Forschungsfrage***

Um der Frage nach der Bedeutungsproduktion seitens der erwachsenen *Drei* ???-Fans in Bezug zu ihrem Fanobjekt als einem Produkt für Kinder und Jugendliche nachzugehen, empfiehlt es sich, das Erkenntnisinteresse vor dem Hintergrund der bisherigen Befunde zu Fankulturen weiter zu konkretisieren. Anhand von verschiedenen Bereichen soll eine Annäherung an den individuellen komplexen Sinn der Mediennutzung einzelner Fans vorgenommen werden. Dabei stehen die folgenden Analysen im Zeichen der Theoriegenerierung, was bedeutet, dass die vorliegende Arbeit aufgrund des noch relativ unerforschten Bereichs nicht der Verifizierung bereits bestehender Theorien dient, sondern dass es darum geht, Kategorien aufzustellen und ihre Beziehungen zueinander herauszuarbeiten. Dies soll anhand von fünf Bereichen erfolgen, die im Weiteren den Anknüpfungspunkt für die Auswahl der Methoden der ethnographischen Analyse darstellen. Diese fünf Bereiche sollen nun vorgestellt und mit den jeweils zugeordneten Forschungsfragen verdeutlicht werden:

#### **5.1.1 Subjektive Bedeutungsproduktion**

##### 1. Bereich: Erstkontakt und Einbettung der Serie in die Alltagswelt des jeweiligen Fans

In diesem ersten Themenkomplex geht es darum, zu erörtern, welche Such- und Auswahlprozesse bei der Wahl der Serie *Die drei* ??? bei den Befragten zum Tragen gekommen sind, als sie (vermutlich vorerst als einfache Konsumenten) zum ersten Mal mit der Serie in Kontakt kamen. Dabei sollen die äußeren Faktoren, die an der Auswahl beteiligt waren, mit berücksichtigt werden. Zudem soll dieser Bereich Erkenntnisse darüber liefern, wie sich die Nutzung der Serie seit dem ersten Kontakt bis hin zur Nutzung der Serie als erwachsene Fans heute vollzog. Dabei soll der Frage nachgegangen werden, ob und inwiefern sich bei den Rezipienten der Serie eine ritualisierte Nutzung abzeichnet. Fragen zu diesem Bereich sind:

- Wie erfolgte der Zugang zur Serie und wie zeichnete sich die Nutzung der Serie seit diesem Zeitpunkt ab?

- Wie waren die Rezeptionssituationen üblicherweise als „normaler Konsument“ beschaffen (Art der Rezeption, Ort der Rezeption, mögliche Rituale)? Welche Darstellungsweise (Buch oder Hörspiel) der Serie wurde präferiert?
- Wodurch sind die Rezeptionssituationen heute als Fan der Serie gekennzeichnet (Art der Rezeption, Ort der Rezeption, mögliche Rituale)? Welche Darstellungsweise (Buch oder Hörspiel) der Serie wird heute präferiert?

## 2. Bereich: Nutzungsmotivationen der Serie im Erwachsenenalter

In diesem Bereich geht es darum, wie sich die erwachsenen Fans heute mit den (für Kinder gemachten) Medieninhalten auseinandersetzen. Dabei gilt es zu klären, welche von dem Text bereitgestellten Gratifikationen tatsächlich von den Fans genutzt werden. In diesem Zusammenhang spielen das Genre der Serie und die Inhalte und Elemente der Geschichten, aber auch stilistisch-formale Aspekte, bedingt durch die einzelnen Autoren und die unterschiedlichen Darstellungsformen der Serie, eine Rolle. Des Weiteren soll erörtert werden, ob sich Formen des Vergnügens, „also die Motivation und die subjektive Bedeutung der Zuwendung“ (Klaus 2005: 317), im Umgang mit der Serie abzeichnen, die in keinem direkten Zusammenhang mehr zum eigentlichen Rezeptionsvorgang stehen. Fragen zu diesem Bereich sind:

- Welche Bedeutungsangebote aus den Medientexten werden von den einzelnen Fans genutzt (Unterhaltungswert aufgrund des Genres, Identifikationsangebot, Vergnügen aufgrund von Vielfalt und Unvollkommenheit)?
- Welches zusätzliche Vergnügen zieht der Fan aus dem Rezipieren der Serie?

## 3. Bereich: Motive für den Zusammenschluss mit anderen Fans

Die Frage, der in diesem Bereich nachgegangen wird, ist die, warum sich ein erwachsener *Drei ???*-Konsument so exzessiv mit der Serie auseinandersetzt, dass er sich einer Fangemeinschaft anschließt. Dieser Teilabschnitt soll den Mehrwert aufzeigen, den der Zusammenschluss mit anderen Fans für den einzelnen Konsumenten darstellt. Hier gilt es zudem zu erörtern, welchen Einfluss der Zusammenschluss mit anderen auf die Medienaneignung des einzelnen Fans nimmt. Fragen zu diesem Bereich sind:

- Was war der Umstand des „Fanwerdens“?
- Wodurch wurde der Zusammenschluss mit anderen motiviert?
- Welche Bedeutung nehmen in diesem Zusammenhang spezifische Fanaktivitäten und von Fans bereitgestellte Produkte ein?
- Wie ist die Kommunikation mit anderen Fans beschaffen?

#### 4. Bereich: Stellenwert des Fanlebens in der Alltagswelt des jeweiligen Fans

Im Sinne der Cultural Studies soll in diesem Bereich herausgestellt werden, wie das Fanleben an die jeweilige Lebenssituation des Fans angepasst bzw. in sie integriert ist bzw. wie es einen konstitutiven Teil des Alltags darstellt. Nach Jenkins (1992) bergen Fanobjekte für ihre Fans individuell ein besonderes Potential (vgl. Jenkins 1992: 31). Dieses gilt es in Bezug auf die erwachsenen Fans der Serie herauszuarbeiten. Fragen zu diesem Bereich sind:

- Welche Produkte aus dem Medienverbund definieren das Fanobjekt (Umfang des Fanobjektes)?
- Wodurch zeichnet sich die jeweilige Sicht des Fans auf das Fansein aus?
- Welches Ausmaß nimmt der zeitliche und finanzielle Aufwand bei der Beschäftigung mit der Serie ein?
- Wie greifen Mediengebrauch und Lebenswelt des jeweiligen Fans ineinander?

#### **5.1.2 Interaktive Bedeutungsproduktion**

##### 5. Bereich: Die soziale Interaktion der *Drei ???*-Fans

Dieser Bereich widmet sich dem sozialen Agieren der *Drei ???*-Fans untereinander. Fangemeinschaften zeichnen sich nach Jenkins (1992) durch ein kreatives Potential aus, das sich in alternativen Formen von Produktion und Distribution manifestiert (vgl. Jenkins 1992: 277ff.), wodurch Bedeutungen in Umlauf gebracht werden, die denen der primären Texte entsprechen oder zuwider laufen können. Es gilt zu erörtern, wie die Gemeinschaft der *Drei ???*-Fans organisiert ist und wie das soziale Handeln und die Perspektive auf das Fanobjekt beschaffen sind. Fragen zu diesem Bereich sind:

- Welche Praktiken des gemeinsamen lustvollen Umgangs mit der Serie lassen sich erkennen? In welchen Formen der Produktivität spiegelt sie sich wieder?
- Lässt sich in der Sozialwelt der *Drei ???*-Fans eine hierarchische Struktur ausmachen?
- Worin lässt sich eine gemeinsame Sichtweise auf die Serie beobachten?
- Lässt sich eine Art Eigensinn, der nicht in den Strategien der Produzenten der Serie aufgeht, in dem Umgang mit der Serie ausmachen?

#### **5.2 Datenerhebung der ethnographischen Analyse**

Übergeordnetes Ziel dieser Arbeit ist es, die Medienaneignung der erwachsenen Fans der Serie *Die drei ???* zu erfassen, um Sinn und Bedeutung ihres Handelns nachvollziehen zu können. Um dem Ansatz eines kontextuellen Verstehens gerecht zu werden, bietet sich ein multimethodisches Vorgehen an, welches ermöglicht, das Phänomen der erwachsenen Fans aus verschiedenen Blickwinkeln komplementär zu beleuchten. Diese besondere Art der methodischen Vorgehensweise, auch „Triangulation“ genannt, wird an das Erkenntnisinteresse angepasst, das gewonnene Datenmaterial wird im Hinblick auf die

Forschungsfragen gelesen und gedeutet, wobei die gewählten Methoden als gleichwertig angesehen werden. Aus dem Grunde, dass die Ethnographie ein theoriegenerierendes Verfahren darstellt,

kommt es dem ethnographischen Forschungsparadigma weniger auf eine Erklärungskraft infolge von generalisierbaren Erkenntnissen an, sondern seine Stärke liegt vielmehr in der Interpretation von Besonderheiten, der eine Medienrezeption und -aneignung vor dem Hintergrund konkreter und nicht abstrakter gesellschaftlicher Verhältnisse zugrunde liegt (Kutschera 2001: 135).

Da diese Faktoren stets im Fluss sind, stellt die vorliegende Arbeit keine end- und allgemeingültige Wahrheit dar, sondern muss als eine Momentaufnahme in Bezug auf die Bedeutungszuschreibungen seitens der Fans verstanden werden. Die verwendeten Methoden, die der ethnographischen Analyse dieser Arbeit zugrunde liegen, sind leitfadengestützte Einzelinterviews, teilnehmende Beobachtung sowie die Inhaltsanalyse einer Fansseite.

### **5.2.1 Leitfadengestützte Einzelinterviews**

Die Einzelfallanalyse dient dazu, tiefere Einsichten über den Gegenstand der Analyse zu gewinnen und die den einzelnen Fall ausmachenden Besonderheiten herauszuarbeiten. Durch die Einzelfallanalyse wird dem Forschenden die Möglichkeit gegeben, die Komplexität des jeweiligen Falles zu erfassen und somit dem qualitativen Paradigma, „den Objektbereich (Menschen) in seinem konkreten Kontext und seiner Individualität zu verstehen“ (Lamnek 1995a: 222), gerecht zu werden. Da es in der vorliegenden Arbeit darum geht, die erwachsenen Fans der Serie *Die drei ???* und ihre Mediennutzungsmotivationen zu begreifen, bietet sich die Einzelfallanalyse als Untersuchungsplan an, um die individuelle Sicht ausgewählter Fans auf ihr Fanssein zu ergründen. Um dabei Aspekte wie Motive, Kausalitäten und Gefühle, die nicht beobachtbar, sondern nur im persönlichen Gespräch erfahrbar sind, herauszuarbeiten, wurde in dieser Arbeit das Verfahren leitfadengestützter Interviews gewählt. Die Interviewten sind bei diesem Erhebungsverfahren Experten für ihre eigenen Bedeutungsgehalte (vgl. Mayring 2002: 66). Der Leitfaden (→ Anhang C) dient einer groben Strukturierung des Interviews mit dem Ziel, eine Antwort auf die subjektive Bedeutungsproduktion (Bereiche 1-4 des Forschungsinteresses) zu finden.

### **5.2.2 Teilnehmende Beobachtung**

Bei der teilnehmenden Beobachtung handelt es sich um eine Standardmethode der Feldforschung, bei der der Forscher an der sozialen Situation, in die der Gegenstandsbereich seiner Forschung eingebettet ist, aktiv teilnimmt (vgl. Mayring 2002: 80). Durch die Nähe zum Forschungsgegenstand wird es dem Beobachter möglich, die Innenperspektive der beobachteten Personen erheben zu können, indem er selbst zu ihrem Interaktionspartner wird:

Da die soziologisch-theoretische Position eine verstehende ist, kommt es nicht nur darauf an, das Handeln zu beobachten, sondern es durch partielle Identifikation mit den Betroffenen zu verstehen (Lamnek 1995b: 309f.).

Die Wahl der teilnehmenden Beobachtung im Hinblick auf das Forschungsinteresse dieser Arbeit ist vor allem darin begründet, dass sie es ermöglichen soll, Einblicke in das Handeln von *Drei* ???-Fans unter natürlichen Gegebenheiten zu liefern. Somit dient sie der Beantwortung der Forschungsfragen des 5. Bereiches des Forschungsinteresses.

### **5.2.3 Analyse der Fanseite [www.rocky-beach.com](http://www.rocky-beach.com)**

Die Analyse der größten und bedeutendsten Fanseite der *Drei* ???-Fans soll Aufschluss darüber geben, wie sich das Fanleben auf dieser Seite konstituiert, um daraus abzuleiten, wodurch sich die Sozialwelt der *Drei* ???-Fans auszeichnet. Dabei geht es einerseits darum, Aufschluss über die Praktiken seitens der *Drei* ???-Fans zu erlangen, um daraus Schlüsse über den Umgang mit dem Fanobjekt zu ziehen. Andererseits sollen die potentiellen Möglichkeiten der Bedeutungsproduktion auf dieser Fanseite herausgestellt werden. Die Analyse der Fanseite dient ebenso wie die teilnehmende Beobachtung der Beantwortung der Forschungsfragen des 5. Bereiches des Forschungsinteresses.

## **5.3 Durchführung und Auswertung der ethnographischen Analyse**

### **5.3.1 Leitfadengestützte Einzelinterviews**

Um den Kontakt zu potentiellen Interviewpartnern herzustellen, wurde über den regelmäßig erscheinenden Newsletter der Fanseite [www.rocky-beach.com](http://www.rocky-beach.com) ein Aufruf zu Gesprächen<sup>45</sup> mit Fans der Serie gestartet (→ Anhang B). Drei Sondierungsfragen sowie eine räumliche Begrenzung dienten dazu, die Auswahl der Interviewpartner im Vorwege einzuschränken. Um dem Aspekt entgegenzuwirken, nur aktiv-extrovertierte Fans über einen solchen Aufruf zu erfassen, erfolgte zudem eine Auswahl an Fans über die persönliche Anrede bei Fantreffen. In einer Orientierungsphase diente die Durchführung von Pre-Interviews dazu, den vorher entworfenen Leitfaden zu testen und zu komplementieren. In der nächsten Phase erfolgten mit fünf Fans<sup>46</sup> die Einzelgespräche mit der Interviewtechnik des leitfadengestützten Interviews<sup>47</sup>, die zur Auswertung für diese Arbeit herangezogen wurden. Die Interviews fanden immer im häuslichen Kontext der Interviewten statt, denn das Umfeld der Interviewten sowie die Eindrücke, die während der Gespräche über den jeweiligen Fan gewonnen werden konnten, ermöglichten ein genaueres Bild von den interviewten Fans. Im Vorwege der Interviews

---

<sup>45</sup> Aufgrund der vorab getroffenen Entscheidung, die Bedeutungsproduktion von *erwachsenen* Fans zu untersuchen, wurde in dem Aufruf um eine Altersangabe bei der Rückmeldung gebeten. Einerseits konnten so Fans im Kindes- und Jugendalter von vornherein ausgeschlossen werden, andererseits ließ die Altersangabe die Berücksichtigung eines möglichst breiten Altersspektrums unter den Erwachsenen in der vorliegenden Arbeit zu.

<sup>46</sup> Da das Geschlechterverhältnis unter den *Drei* ???-Fans so gut wie ausgeglichen ist (vgl. [www.dreifragezeichen.de/DieDrei???:Serieninfos/Serienhistorie](http://www.dreifragezeichen.de/DieDrei???:Serieninfos/Serienhistorie), Stand: 3. Juni 2006), war das einzige Kriterium für die Auswahl der Interviewpartner, auch hier eine möglichst gleichmäßige Verteilung der Geschlechter anzustreben, um potentielle geschlechtsspezifische Unterschiede in der Medienaneignung ausmachen zu können.

<sup>47</sup> Für die Gesprächstechnik war folgende Literatur hilfreich: Froschauer, Ulrike / Lueger, Manfred (2003) und Scholl, Armin (2003).

wurden Fragebögen an die Fans verteilt, um klassische soziodemographische Merkmale<sup>48</sup> zu erfassen.

Die fünf Einzelgespräche wurden auf Tonband aufgezeichnet und anschließend wortgetreu transkribiert. In einem ersten Schritt wurden die Fans der Serie im Hinblick auf ihre Mediennutzung und ihr Fansein individuell portraitiert. Dabei dienten die Bereiche 1-4 des Forschungsbereiches für die Strukturierung der Portraits. Für jeden Forschungsbereich wurde immer das ganze Interview untersucht, weil davon auszugehen ist, dass wichtige Aspekte für den jeweiligen Forschungsbereich nicht nur in den Antworten zu diesen Themenkomplexen zu finden sind, sondern sich potentiell auch an anderen Stellen im Interview finden lassen. In einem zweiten Schritt wurden die fünf Portraits verglichen und diskutiert, wobei die Forschungsbereiche 1-4 wiederum als Gliederung dienten, in die zusätzlich sich während des Vergleichs der Portraits ergebende Themenschwerpunkte eingefügt wurden.

### 5.3.2 Teilnehmende Beobachtung

Die durchgeführte teilnehmende Beobachtung umfasst einen Beobachtungszeitraum. Hierfür wurde ein dreitägiges Fantreffen gewählt, welches von Fans der Serie zum Jubiläum der 125. Folge der Serie ins Leben gerufen wurde. Schwerpunkt des Interesses der teilnehmenden Beobachtung bildete die soziale Interaktion zwischen den *Drei* ???-Fans auf diesem Treffen. Da die Beobachtung nicht offen durchgeführt wurde, das heißt, dass diese im sozialen Feld nicht bekannt sein sollte, konnte keine unmittelbare Aufzeichnung der Betrachtungen erfolgen, so dass am jeweiligen Folgetag<sup>49</sup> der durchgeführten Beobachtungen unter zur Hilfenahme eines Aufnahmegerätes ein Gedächtnisprotokoll anfertigt wurde. Diese auf Band gesprochenen Erinnerungen wurden im Anschluss an das Fantreffen transkribiert und ausgewertet. Hierzu diente der Bereich 5 des Forschungsinteresses als Strukturierung der Aufzeichnungen. Die gewonnenen Eindrücke wurden im Anschluss an die Feldphase mit zwei Fans, die auch bei dem Fantreffen anwesend waren, durchgesprochen, um die auf den Beobachtungen basierenden Interpretationen zu kontrollieren und um die subjektiv wahrgenommenen Eindrücke zu überprüfen.

---

<sup>48</sup> Die vorliegende Arbeit hat nicht zum Ziel, allgemeingültige Aussagen über die Bedeutungszuschreibung seitens der erwachsenen *Drei* ???-Fans zu treffen. Insbesondere in diesem Teil der Untersuchung sollen die individuell unterschiedlichen Aneignungspraktiken der befragten Fans herausgearbeitet werden. Diese setzen sich sowohl aus soziodemographischen Merkmalen als auch aus dem individuellen Lebenskontext des jeweiligen Fans zusammen. Um ein möglichst breites Spektrum dieser Variablen zu erfassen, wurden in Form des Fragebogens die soziodemographischen Merkmale Geschlecht, Alter und Schulausbildung erfasst.

<sup>49</sup> Lamnek (1995b) führt aus, dass das Vergessen eher eine Funktion der zwischenzeitlich neu aufgenommenen Informationen als eine der absoluten Zeitspanne darstellt, so dass eine Aufzeichnung der Beobachtungen am Folgetag keine Beeinträchtigungen auf die erinnerten Beobachtungen mit sich führt, da man im Schlaf keine neuen Erfahrungen aufnimmt (vgl. Lamnek 1995b: 296).



### 5.3.3 Analyse der Fanseite [www.rocky-beach.com](http://www.rocky-beach.com)

Die Analyse der Fanseite [www.rocky-beach.com](http://www.rocky-beach.com) orientiert sich an einem Modell potentieller Teilnahmemöglichkeiten über eine Fanseite an einer Fangemeinde nach Johanna Mutzl (2005). Diese verdeutlicht, in welchen Bereichen einer Fanseite den Nutzern Möglichkeit gegeben werden kann, aktiv an einer Fangemeinschaft teilzuhaben. Sie unterscheidet dabei zwischen „Fanspace“ (umfasst den Konsum vorgefundener Inhalte), „Fanplace“ (umfasst zusätzlich zum Fanspace den Schnittpunkt aller sozialen Beziehungsgeflechte) und „Fanstage“ (umfasst zusätzlich zum Fanspace und Fanplace die Inszenierungsmöglichkeiten der Nutzer), um die verschiedenen Möglichkeiten der Bedeutungsproduktion einer Fanseite zu veranschaulichen (vgl. Mutzl 2005: 148ff.).

### 5.3.4 Auswertung des Datenmaterials

Die Auswertung der Daten erfolgt nach der qualitativen Inhaltsanalyse (vgl. Mayring 2002: 114 ff.), die dazu dient, das gewonnene Datenmaterial vergleichend auszuwerten und zu interpretieren. Dazu wird das aus den verschiedenen Methoden gewonnene Datenmaterial vorerst strukturiert und klassifiziert:

Mit Klassifizierung soll gemeint sein: die Ordnung eines Datenmaterials nach bestimmten empirisch und theoretisch sinnvoll erscheinenden Ordnungsgesichtspunkten, um so eine strukturierte Beschreibung des erhobenen Materials zu ermöglichen (Mayring 2003: 22).

Im Hinblick auf die Forschungsfragen werden alle relevanten Daten systematisch zu einem Sachverhalt zusammengestellt, wobei die Auswahl des Kategorieschemas auf theoretischen Überlegungen sowie auf vorhandenem Vorwissen basiert und sich zudem induktiv am Text vollzieht, was bedeutet, dass die Kategorien direkt aus dem Material abgeleitet werden.

Um das Datenmaterial im Vorwege nicht auf vor der Auswertung festgelegte Bereiche zu reduzieren, wird das Kategorienspektrum bei jedem Auswertungsverfahren der unterschiedlichen Methoden erweitert, wenn sich herausstellt, dass die vorbereiteten Kategorien nicht ausreichend sind. Nach einer jeweiligen Analyse des Datenmaterials der drei zur Beantwortung des Forschungsinteresses herangezogenen Methoden erfolgt abschließend eine synchrone Betrachtung des gesamten Datenmaterials.

## 6 Ergebnisse der leitfadengestützten Einzelinterviews

### 6.1 *Einzelportraits der Interviews*

Die Reihenfolge der Darstellung der fünf Portraits beruht nicht auf inhaltlichen Kriterien, sondern ist lediglich nach dem Alter der Befragten aufsteigend angeordnet. Die Transkriptionsrichtlinien sind im Anhang (→ Anhang D) einzusehen. Im Sinne der Übersichtlichkeit sind alle Zitate aus der Transkription kursiv geschrieben. Die vollständigen transkribierten Interviews liegen bei dem Autor dieser Arbeit vor und sind einsehbar. Zur Gewährung der Anonymität sind alle Namen der Interviewten geändert worden.

### 6.1.1 Portrait Lena

Lena ist 26 Jahre alt. Sie hat nach dem Abitur ein Studium der Britischen Literaturwissenschaft abgeschlossen und ist derzeit in einem Buchverlag im Bereich Lesemarketing tätig.

#### Erstkontakt und Einbettung der Serie in die Alltagswelt von Lena

Zugang zu der Serie fand Lena im Alter von acht Jahren. Der erste Kontakt mit der Serie war fremdbestimmt. Die Serie wurde von einer Verkäuferin in einer Buchhandlung empfohlen und von den Eltern, die laut Lena generell bewusst Einfluss auf ihren Medienkonsum nahmen und somit wichtige Akteure in Lenas Mediensozialisationsprozess darstellten, für lesenswert befunden: *„Und das fanden meine Eltern ganz gut. Auch vor allem, weil es von dtv junior war, in der Taschenbuchausgabe.“* Die Serie wurde Lena demnach als etwas literarisch Wertvolles für ihre Altersklasse vorgestellt. Die erste Rezeption einer Folge der Serie *Die Drei ???* ist Lena genau in Erinnerung geblieben und wird von ihr als ein *„Moment, den [ihre] Eltern heute auch noch erinnern“* bezeichnet. Lena führt aus, dass sie von dem Buch in einen Bann gezogen wurde, weil es *„so spannend“* war. Diese Art des Hineinversetzens in eine Handlung, bei der es sich in Lenas Fall um eine Geschichte *„mit sehr vielen Rätseln“* handelte, *„die langsam dann im Verlauf aufgelöst werden“*, kann man nach Schön (1996) als eine Identifikationsform der Substitution bezeichnen, bei der die eigene Identität zeitweilig aufgegeben wird, weil man von der Geschichte mitgerissen wird (vgl. Schön 1996: 167). Auch Lena konnte nicht aufhören zu lesen, weil sie stets wissen wollte: *„Wie geht es jetzt weiter? Was passiert jetzt?“* Lena führt aus, dass sie neben der Serie *Die drei ???* in ihrer Kindheit sehr gerne Bücher von Astrid Lindgren und Erich Kästner gelesen habe.

Eine bewusste öffentliche Abwendung von der Serie erfolgte bei Lena mit Aufkommen der Pubertät: *„Dann so mit 12/13/14 wurde es mir dann langsam auch peinlich, so darüber zu sprechen.“* Sie führt aus, dass die Kinder in ihrem Umfeld anfangen, *„sich über Bücher zu unterhalten wie ‚Frag mal Alice‘ oder ‚Damals war es Friedrich‘“*, die Lena selbst in ihrer Freizeit nicht gerne gelesen hat, weil solche *„ernsthaft psychologischen Problembücher“* sie oft sehr bedrückt und traurig gemacht haben. Sie selbst habe sich lieber *Drei ???*-Geschichten und ähnlichen Büchern zugewandt, denn sie vermitteln nach Lena eine *„komplett superheile Welt [...] und es ist eine Herstellung eines Gleichgewichts, jedes Mal wieder neu“*. Die Begeisterung für die Serie blieb bei Lena konstant vom Kindes- bis zum Erwachsenenalter bestehen, auch wenn sie sich als Jugendliche nicht mehr öffentlich zur Serie bekennen wollte, weil sie der Meinung war, sie sei unter Gleichaltrigen mit ihrer Leidenschaft alleine, so dass sie selbst von sich dachte, mit ihr stimme etwas nicht, was dazu führte, dass sie bei der Beschaffung neuer Folgen kleine Tricks anwandte:

*Ich bin in Büchergeschäfte reingegangen und hab' gesagt, ich will für meinen kleinen Bruder, der nun nicht existiert, ein Buch kaufen [...] und habe dann tatsächlich einen Zettel herausgeholt, der in Kinderschrift geschrieben war, und das dann vorgelesen.*

Durch die Webseite [www.rocky-beach.com](http://www.rocky-beach.com) wurde ihr bewusst, dass sie nicht „*der einzige Mensch über 20 [ist], der noch Drei ??? hört oder liest*“. Ihre Präferenz bezüglich der Wahl des Mediums Buch oder Hörspiel führt Lena folgendermaßen aus: „*Also, im Grunde meines Herzens bin ich Buchleser.*“ Grundsätzlich liest sie *Drei ???*-Bücher sofort, wenn diese erscheinen: „*Erster Verkaufstag, ich gehe ins Geschäft, kaufe es mir und lese es dann am Abend durch.*“ Lena führt aus, dass sie im Laufe der Zeit ein generelles Interesse am Medium Hörspiel entfaltet habe, woraus sich eine unregelmäßige Rezeption von *Drei ???*-Hörspielen entwickelte, die sich bei Lena hauptsächlich als Nebenbei-Aktivität auf den Arbeitsweg und die Hausarbeit beschränkt.

#### Lenas Motive für die Nutzung der Serie als Erwachsene

Das, was die Serie so besonders für Lena macht, beschreibt sie als „*Patchwork aus verschiedenen positiven Einflüssen, die das zusammen unverwechselbar machen*“. Es wird im Gespräch mit Lena deutlich, dass für sie das Lesevergnügen insbesondere im Mitraten und Mitlösen der Fälle begründet ist. Lena ist der Ansicht, dass die Geschichten so aufgebaut sind, dass auch der erwachsene Leser „*immer zumindest psychologisch das Gefühl hat, man könnte es erraten, dass es aber letztendlich immer so einen kleinen Trick gibt, oder etwas gibt, was man automatisch übersieht*“. Ebenfalls positiv bewertet sie, dass die *Drei ???* „*häufig mal so Lexikon-Wissen*“ vermitteln.

Neben diesen inhaltlichen Aspekten begründet sich Lenas Lust am Text außerdem auch in einem distanzierten wissenschaftlichen Umgang mit diesem, denn Lena beschäftigt sich in hohem Maße mit dem Aufbau und den Strukturelementen der Geschichten: „*André Marx weiß einfach, wie man einen guten Krimi schreibt, wie man Verdächtige aufbaut, wie man falsche Fährten setzt, wie man [...] einfach einen interessanten Fall aufbaut.*“

Ein großer Teil des Vergnügens am Umgang mit der Serie ist bei Lena also durch das Wiedererkennen bestimmter Genrekonventionen bestimmt. Die horizontale Intertextualität wird in diesem Fall bei der Rezeption zum Erlebnis, was sich vor allem daran zeigt, dass sie die Serie nicht nur dem Genre Krimi zuordnet, sondern auch den Stil eines *Drei ???*-Autors ganz konkret mit dem Schreibstil von Conan Doyle vergleicht: „*Er macht es sehr gut, er macht es so wie Conan Doyle das gemacht hat mit Sherlock Holmes. Er packt das richtig an und baut das halt richtig auf.*“

Darüber hinaus ist Lena in der Lage, die stilistische Signatur der verschiedenen Autoren, die an der Serie beteiligt sind, größtenteils zu identifizieren, zu „*vielleicht 50-70 % Widererkennungsquote*“, da es „*ja auch von derselben Lektorin dann wieder ein bisschen gebügelt*“ wird. Diese Fähigkeit deutet auf ein hohes inkorporiertes Kulturkapital im Sinne

Bourdieu<sup>50</sup> hin. Die immer wiederkehrenden Muster der Serie werden für Lena zu einer Art Hintergrundfolie, auf der sie jede Entwicklung und Abweichung vom ursprünglichen Konzept der Serie wahrnimmt, was sie an verschiedenen Stellen im Interview betont:

*Das ist also schon ganz spannend, wenn man ein Buch in der Hand hält [...] und sich eigentlich so 'n bisschen darauf freut, dass alte Konzepte über 'n Haufen geworfen werden.*

*Das ist jetzt schon für mich mittlerweile der Unterhaltungswert, dass das, was ich als Kind früher gelesen habe, weil es einfach ein reiner Krimi war, mittlerweile von manchen Autoren auch gerne mal auf den Kopf gestellt wird.*

Zudem zeigt sich, dass Lenas Augenmerk bei der Rezeption auch auf Metaebenen gerichtet ist, die der Text bietet. Ihr gefallen *Drei* ??? Geschichten des Autors Ben Nevis aufgrund dessen, dass *„er immer wieder ganz bewusst alte Sachen einbaut, dass er Sachen im Hintergrund versteckt“*, um mit den Fans zu kommunizieren.

Bei der Rezeption ist im Falle von Lena eine starke Personenbindung an die Figuren festzustellen. Die Sympathie für bestimmte Charaktere ist dabei für Lena sehr unterschiedlich begründet. Sie identifiziert sich mit Peter Shaw, weil sie sein ängstliches Verhalten sehr gut nachempfinden kann: *„Ich bin im Dunkeln ungern draußen oder hätte als Kind viele Situationen ebenfalls als sehr bedrohlich empfunden, genauso wie Peter Shaw.“* Sie mag komplex gestaltete Figuren, die ihre Tiefe durch das serielle Erzählen bekommen, wie zum Beispiel die Figur Justus Jonas, die auf den ersten Blick sehr stark erscheint, aber *„man bekommt erst im Laufe der Serie so ein bisschen die Schwächen dieser Person mit, also die Person ist schon sehr interessant aufgebaut“*. Sehr anziehend findet sie ambivalent gestaltete Figuren, die ihr weniger als Identifikationsfiguren dienen, sondern für Lena eher interessant zu betrachtende Kunstfiguren darstellen, die zum Beispiel im Falle der Figur des Kunstdiebes Victor Hugency sowohl ein Gefühl der Bedrohung als auch Empathie bei ihr hervorrufen: *„Also, ein Böser, der nicht 100%ig böse ist, sondern der auch seine Prinzipien hat, der [...] auch gleichzeitig charmant ist [...], das finde ich schon sehr interessant, einfach als Charakter.“* Besonders positiv bewertet sie die Figur Allie Jamison, *„ein starkes Mädchen, was den Drei ??? auch ordentlich Paroli bietet“*. Hier scheint die Identifikation maßgeblich aufgrund des Geschlechts begründet zu sein, denn Lena hebt hervor, dass sie sich als Kind sehr darüber gefreut habe, dass in der Serie *„endlich mal ein Mädchen“* vorkomme. Auf einer ganz anderen Ebene baut sie eine große Affinität zu der Figur Bob Andrews auf: *„Bei den Hörspielen mag ich Bob sehr gerne, einfach weil er eine sehr sympathische Stimme hat.“* Lenas Identifikation mit bestimmten Serienfiguren geht so weit, dass sie ihr die Möglichkeit der Fremderfahrung bieten. In diesem Sinne fühlte Lena in einer Folge besonders mit der Figur Justus Jonas mit, die aufgrund von unerwidelter Liebe sehr leiden musste und

<sup>50</sup> Mit inkorporiertem Kulturkapital ist ein verinnerlichtes Bildungskapital gemeint, welches „das verbürgte Resultat der einerseits durch die Familie, andererseits durch die Schule gewährleisteten kulturellen Vermittlung und deren sich kumulierenden Einflüsse“ (Bourdieu 1996: 47) darstellt.

enttäuscht wurde: *„Also, Justus findet heraus, dass Brittany ihn gar nicht liebt, sondern ihn hintergangen hat [...] und da hatte ich doch ein, zwei kleine Tränen verdrückt.“* Lena führt aus, dass sie aufgrund eigener Erfahrungen das Gefühl hatte, die Situation gut nachvollziehen und die Gefühle des Charakters Justus Jonas' miterleben zu können, so dass sie bei der Rezeption des Buches an den Gefühlerlebnissen der Figur teilhaben konnte, was so intensive Emotionen hervorrief, dass sie weinen musste: *„[...] und ich war selber zu dem Zeitpunkt, ich sage mal eher unglücklich verliebt, und das ist halt so 'ne Emotionssache, so.“*

Rückblickend stellt Lena fest, dass sie bis heute nicht nur zu den Figuren der Serie eine große Affinität entwickelt habe, sondern dass sie auch die Inhalte der Geschichten stets auf ihren persönlichen Lebensalltag beziehe. Je nach Lebensphase wären unterschiedliche Autoren und unterschiedliche Themen für sie von Bedeutung gewesen. Es ist anzunehmen, dass die Identifikation mit den verschiedenen Themen der Serie danach erfolgte, in welchem Lebensabschnitt Lena für bestimmte Inhalte empfänglich war. Als Lieblingsfolge benennt Lena *Die drei ??? und die singende Schlange*, weil es eine Folge sei, in der sie sich aufgrund der hervorgerufenen Stimmung wohl fühle. Ausgelöst wird dieses Gefühl bei Lena einerseits durch Beschreibungen und Dialoge: *„[...] die Villa, in der das spielt, die Charaktere, die drin auftreten sind unheimlich skurril, lustig. Der Wortwitz ist [...] doch sehr enorm.“* Andererseits wird dieses Gefühl der Behaglichkeit beim Hörspiel durch die Akustik, durch *„angenehme Stimmen, Musik, die anspricht, plastische Geräusche, dass man so wirklich das Gefühl hat, das passiert jetzt“* verstärkt. Zudem ist es eine Folge, mit der Lena viele positive Assoziationen verbindet:

*Also, mit der ‚Singenden Schlange‘ verbinde ich einmal die Weihnachtszeit, in der ich das Buch gelesen habe [Lachen], die Freundin, die mir das Buch geschenkt hat. Dann, äh, die allererste starke Mädchenfigur, die in einem Drei ???-Buch vorgekommen ist [...]. Und das hat mir unheimlich gut gefallen.*

Bei der Darstellungsform der Serie über das Medium Hörspiel findet Lena Vergnügen daran, ältere und neuere Hörspielfolgen im Vergleich zu hören *„weil, der Vergleich ist dann auch noch mal ein kleiner Gag“*, der laut Lena zum einen darauf zurückzuführen ist, dass sich die Stimmen der Sprecher im Laufe der Hörspielserie stark verändert hätten und heute nicht mehr zu den Figuren passen würden, was der direkte Vergleich von alten und neuen Folgen verdeutliche: *„Und wenn man dann zum Beispiel jetzt mal eine Folge nach 100 hört und danach eine Folge der ersten zehn, ist das einfach ein wahnsinniger Unterschied.“*

Aber auch in Bezug auf die Qualität der Hörspiele sieht sie starke Diskrepanzen zwischen älteren und neueren Folgen, die *„teilweise auch einen sehr komischen Effekt“* haben können, so dass sie der Meinung ist, dass die Hörspiele teilweise schon *„mehr ins Genre Parodie“* abgleiten würden. Generell beurteilt sie diese Entwicklung sehr skeptisch. Lena würde den Verantwortlichen der Serie gerne empfehlen *„das Konzept noch mal genau anzugucken, um*

zu sehen, laufen wir in die richtige Richtung“, denn sie ist der Ansicht, diese hätten „*letztendlich das Herz aus den Fällern herausgenommen*“. Die älteren Folgen würden Lenas Ansicht nach, im Gegensatz zu den neueren Produktionen, „*dieses Mysteriöse und gleichzeitig das Lustige und das Exotische*“, was die Serie ausmache, auch wirklich kommunizieren. In diesem Zusammenhang spricht Lena von „*logische[n] Schwächen*“ innerhalb der alten Folgen, die den Charme dieser ausmachen würden. Gemäß Fiske (→ Kap. 3.4.2) könnten diese Unstimmigkeiten zur Folge haben, dass innerhalb der Fangemeinschaft „*so Sachen [...] kursieren oder existieren, ohne dass sie jemals irgendwo [von den Autoren, Anm. S. H.] ausgesprochen worden sind*“.

### Lenas Motive für ihr Fansein

Lena sieht sich als Fan der Serie, weil sie sich nicht nur für die Serie an sich, sondern auch „*für die Autoren [...], für das, was die über die Serie sagen, die Entstehungsgeschichte der Serie, also das Drumherum*“ interessiert. Ein genauer Zeitpunkt, seit dem sie sich für die sekundären Texte der Serie interessiert, ist dabei nicht genau auszumachen. Das Fansein betrachtet sie als eine Bereicherung für ihr Leben:

*Das ist ein bisschen so wie Schokolade essen oder Pralinen. Etwas Schönes, das man sich selbst halt irgendwie gönnt, was einem Spaß macht, wo es aber eben auch sehr viele andere Sachen nebenbei gibt.*

Lena ist es möglich, durch die Vergemeinschaftung mit anderen Fans ihre Leidenschaft für die Serie öffentlich auszuleben, da sie unter Gleichgesinnten ernst genommen wird: „*Also, das erste Mal war der Reiz [für den Besuch eines Fantreffens, Anm. S.H.] für mich eigentlich zu sehen, es gibt noch andere Erwachsene, die die Drei ??? gut finden.*“ Fansein ist für Lena „*keine Sache, die [sie] nur allein im stillen Kämmerchen machen will*“. Sie führt aus, dass die Kommunikation mit anderen Fans für sie sehr bedeutend, und dass die Teilnahme an Fantreffen für sie „*eine lange Zeit ein ganz wichtiger Punkt in [ihrem] Leben gewesen*“ sei. Der Anschluss an die Fangemeinde habe ihr, als sie ihr Studium begann und noch nicht so viele Bekanntschaften hatte, zu Kontakten verholfen: „*Dann will man auch wieder mit netten Leuten in 'ner Kneipe sitzen, das war eigentlich auch irgendwie ausschlaggebend.*“ Neben vielen Freundschaften, die sie über die Fangemeinde geschlossen hat, hat sie auch ihren Lebenspartner über die Fangemeinschaft kennengelernt.

Lena kommuniziert mit anderen Fans hauptsächlich über das world wide web, wobei sie der Meinung ist: „*Fanseiten sind sehr viel besser als die offiziellen*“, denn Fanseiten seien ihrer Meinung nach sehr viel informativer, aber auch kreativer und nicht so marketingorientiert wie die Seiten des Labels *Europa* und des *Kosmos*-Verlags. Bei den Fanseiten ist Lena „*100%ig fixiert auf die rocky-beach.com*“, weil sie zu anderen Besuchern dieser Seite eine starke Bindung aufgebaut hat und weil sie diese von der Aufteilung her als sehr gut strukturiert

ansieht. Über die Webseite erfolgt auch die Kommunikation mit anderen Fans. Mit engeren Bekanntschaften findet diese über E-Mail oder Telefon statt.

Für Lena ist das Produktivwerden für andere Fans sehr reizvoll, sie beschreibt es als „eine der angenehmsten Nebenerscheinungen der Serie“. Ihre textuelle Produktivität äußert sich bei ihr in erster Linie durch das Hervorbringen von Fanfiction<sup>51</sup>. Zum einen verfasst sie eigene Fangeschichten, wobei für Lena „die Parodie sehr viel witziger [ist] als der Versuch, irgendetwas richtig nachzuahmen“, zum anderen hat sie schon bei Fan-Hörspiel-Produktionen mitgewirkt:

*[...] so dass wir uns dann irgendwann zu 20 bis 30 Leuten getroffen haben in dieser Jugendherberge. Ich habe ein Script geschrieben. Die Jungs haben die Technik angeschleppt, die Mikrofone. Und dann haben wir so ein bisschen Sprechunterricht gemacht und das dann wirklich alles komplett eingesprochen. Und danach haben wir gesagt, das hat jetzt eh schon so viel Mühe gemacht, dann können wir es auch richtig pressen lassen. Richtig auch mit einem Booklet und bei der GEMA anmelden und alles richtig machen. Und dann hat halt jeder ein bisschen was drauf bezahlt, damit das machbar war, und dann haben wir es halt zum Eigenkostenpreis verkauft, also ohne Gewinn.*

Zudem hat sie selbst auch eine kleine Rolle in dem Hörspiel gesprochen. Die Geschichten der *Drei ??? Fans*<sup>52</sup> zeichnen sich gemäß Lena dadurch aus, dass sich die Fans selbst spielen, wie sie versuchen, einen Fall zu lösen, der ähnlich gestrickt ist wie die Fälle, die die *Drei ???* zu lösen haben. Dieses Konstrukt der Geschichten macht deutlich, dass in diesen selbst verfassten Fangeschichten mehrere Meta-Ebenen zustande kommen, was Lena anhand der Beschreibung des Inhalts der ersten Geschichte nach diesem Konzept verdeutlicht: „Die ‚Drei ??? Fans‘ erleben selber einen Fall, weil sie versuchen, ein verschwundenes Manuskript [einer *Drei ???*-Folge, Anm. S. H.] samt Autor wieder aufzutreiben.“ Die zweite Hörspielproduktion betitelt Lena als „klassische Gruselgeschichte“. Diese verlaufe mehr in Anlehnung an das Konzept der Originalserie, allerdings wieder mit den *Drei ??? Fans* als Protagonisten:

*Die ‚Drei ??? Fans‘ geraten in einen alten Gutshof, in dem es mächtig spukt. Aber als Drei ???-Fans wissen sie ja, dass alles eine natürliche Ursache hat und gehen dem Spuk mal auf den Grund.*

Lenas textuelle Produktivität in der Form des Verfassens von Hörspieldrehbüchern zeichnet sich also einerseits durch eine stark ästhetische Auseinandersetzung mit der Serie aus, indem sie bemüht ist, eigene stilistisch anspruchsvolle Texte hervorzubringen. Andererseits lässt sich ein gewisser Eigensinn in ihren Texten ausmachen, wenn sie die Serie in Form von Parodie überzogen zur Schau stellt. Als eine gute Basis für eine Parodie der *Drei ???* sieht Lena Klischees, Werte und Normen, die in der Serie transportiert werden, die aber innerhalb ihres

<sup>51</sup> Als Fanfiction bezeichnet man von Fans entwickelte Geschichten, die auf den Charakteren der als Vorlage genutzten Geschichten beruhen.

<sup>52</sup> Hier zu verstehen als Serienname der Fanhörspielreihe.

Erfahrungshorizontes keine Entsprechung finden und auch in ihren Augen Anlass zur Kritik geben:

*Typ Witwe, blond, Schürze um, absolut hilflos, hat ein Kind und ist irgendwie total aufgeschmissen, und das ist was, was man natürlich schon wieder herrlich parodieren kann, das ist dann auch schon wieder witzig. Aber im Grunde genommen ist das eigentlich ein sehr schreckliches Frauenbild, was da kommuniziert wird.*

Aber auch eine Art Grundmoral, die vor allem durch das serielle Erzählen kommuniziert wird, bietet Lena Anlass zur Parodie: *„Auch solche Sachen wie gewisse Grundregeln: bei den Drei ??? gibt es keinen Sex, keinen Mord, keine Drogen, keine Zigaretten, keinen Alkohol [...], das kann man herrlich ad absurdum führen.“*

Die oben beschriebene Lesehaltung Lenas, die stets zwischen einer involvierten Rezeption und einer distanzierten Sichtweise auf die Medientexte pendelt, spiegelt sich also auch deutlich in ihren eigenen auf der Serie basierenden Texten wider.

Lena erklärt, dass sie, seit sie einen festen Job angenommen hat, weniger Zeit für ihr Produktivität in Bezug auf die Serie habe, so dass sich das Verfassen eigener Texte fast ausschließlich auf die Urlaubszeit beschränke.

#### Stellenwert des Fanseins in der Alltagswelt von Lena

Lena betrachtet *Drei ???*-Bücher als einen „Schwerpunkt, der [sie] jetzt seit [ihrem] achten Lebensjahr begleitet“. Die *Drei ???*-Produkte aus dem Medienarrangement neben dem Buch und dem Hörspiel sind für Lena dabei fast alle uninteressant. Die *Drei ???*-Computerspiele sprächen ihres Erachtens eher eine „männliche kindliche Zielgruppe“ an und zeichneten sich ihrer Meinung nach durch „Sachen, die sich nicht logisch erschließen“ aus. Die Idee von *Drei ???*-Brettspielen bewertet Lena durchaus positiv, jedoch „in der Umsetzung ist dabei bisher nichts bei herausgekommen, was [sie] jetzt so als Spieler interessiert“. Kommerziell vertriebene *Drei ???*-Accessoires weisen keine besondere Bedeutung für sie auf: „[...] aber alles, was ich brauche, finde ich, kann ich mir auch selber basteln und dann habe ich einen ganz anderen Bezug dazu.“ Konsumorientierte Sammelleidenschaft ist bei Lena nicht stark ausgeprägt. Weder sammelt sie aus praktischen Gründen (zwecks Vorratsgründung): „Ich habe viele *Drei ???*-Bücher nicht im Regal, sondern habe sie mir echt aus der Bücherhalle ausgeliehen“, noch aus ästhetischen Gesichtspunkten (des Selbstzwecks wegen): „Nur um keine Lücke irgendwo zu haben, muss ich mir etwas nicht teuer kaufen.“ Lena distanziert sich heute sogar bewusst von kommerziellen offiziellen *Drei ???*-Events, durch die sie sich „teilweise auch sehr unter Druck gesetzt fühlte“, da sie der Ansicht war, dass man als richtiger Fan an diesen Treffen teilnehmen müsse, wenn man als solcher gelten wolle. Sie kritisiert die Vermarktungsstrategien des Labels *Europa*, das ihrer Ansicht nach „jede Gelegenheit wahrnehmen [würde], um damit noch mal irgendetwas rauszuschlagen“, was sie heute nicht mehr unterstützen wolle und deshalb nur noch ausgewählte *Drei ???*-Events



besuche, wenn das Thema besonders von Interesse oder der Eintritt frei sei. Eine Ausnahme wäre allerdings, wenn in Aussicht gestellt sei, auf einem solchem Treffen viele andere bekannte Fans zu treffen. Reizvoll findet sie allerdings die *Drei ??? Kids*-Bücher<sup>53</sup>, wobei sich abzeichnet, dass das Interesse hier vornehmlich beruflicher Natur ist: *„Und ich habe da auch durch meinen jetzigen Job im Verlag so ein bisschen Vergleiche mit Büchern für diese Altersklasse, und ich finde, es ist durchaus liebevoll, es ist sinnvoll gemacht.“* Jedoch führt Lena an, dass sie auch schon vor ihrer Arbeit im Verlag *„eins/zwei von diesen Büchern gelesen“* habe. Auch das *Drei ???-Eis*<sup>54</sup> ist für Lena *„beruflich eine sehr interessante Sache“*. Es ist anzunehmen, dass Lenas sehr kritische, aber auch sehr überlegte Sichtweise auf die Serie in ihrem Medienverbund darin begründet ist, *„dass [sie] auf der einen Seite im Marketing [steht], und auf der anderen Seite aber auch ein vergleichbares Produkt [konsumiert]“*. Generell sieht Lena viele Berührungspunkte zwischen ihrer Begeisterung für die Serie und ihrem beruflichem Werdegang. Das Interesse an den *Drei ???-Geschichten* habe ihrer Meinung nach neben anderen Faktoren ihren heutigen Berufsweg geprägt:

*Ich glaube, dass sie [die Serie, Anm. S. H.] mich sehr stark auf das Genre Kinder- und Jugendbuch aufmerksam gemacht hat, und es einfach Interesse dafür hervorgerufen hat, was, denke ich, sicherlich auch meinen Berufswunsch, in einen Verlag zu gehen, in irgendeiner Weise beeinflusst hat.*

Zudem ermögliche ihr die Beschäftigung mit den Büchern der Serie *Die drei ???* oft bei ihrer Arbeit im Buchverlag *„das, was [sie] selber erarbeite[t], differenzierter zu sehen“*. Das zeigt, dass sie *Drei ???-Bücher* für qualitativ wertvoll hält, so dass sie sich auch in ihrer beruflichen Tätigkeit an ihnen orientiert, ohne dabei an kritischer Sicht zu verlieren. Aber nicht nur in Bezug auf das Fanobjekt weist Lena ein großes Maß an distanzierter Haltung auf, sondern auch in Bezug zu ihrem Fansein. Das äußert sich unter anderem darin, dass die Demonstration ihres Fanseins nach außen durch Accessoires oder Kleidung *„bevor das so ein Hype wurde“*, gerne von Lena vollzogen wurde: *„Also, es gab eine Zeit, wo ich gesagt habe, ich zeige das auch ganz gerne nach außen.“* Diese Form der expressiven Produktivität ist bei Lena im Zuge der Popularität der Serie jedoch stark in den Hintergrund getreten: *„Seitdem das irgendwie so zum Muss geworden ist, und irgendwie jeder drüber spricht und es jeder kennt, sehe ich da drin irgendwie wenig Sinn.“* An dieser Stelle wird deutlich, dass Lena ihre Stellung als Fan sehr bewusst reflektiert und auch die hinter dem Fanobjekt stehenden Institutionen kritisch betrachtet.

Bezogen auf ihre Freizeit betrachtet Lena die *Drei ???* als *„eines von wenigen wichtigen Hobbys“*, die sich so gut wie alle durch Kreativität und Produktivität auszeichnen: *„Also, dass ich gerne etwas produziere oder was hervorbringe, das ist schon deutlich.“*

<sup>53</sup> Bei den *Drei ???-Kids* handelt es sich um eine Reihe der Serie für ein jüngeres Publikum ab sechs Jahren.

<sup>54</sup> In Kooperation mit dem *Kosmos* Verlag hat *Langnese* eine Familienpackung Eis unter dem Motto *Drei ???* auf den Markt gebracht.

### 6.1.2 Portrait Tine

Tine ist 28 Jahre alt und hat nach dem Abschluss der mittleren Reife eine Ausbildung zur Großhandelskauffrau absolviert. In diesem Berufsfeld ist sie heute noch tätig.

#### Erstkontakt und Einbettung der Serie in die Alltagswelt von Tine

Tine erinnert sich, dass sie im Alter von acht Jahren mit der Serie in Kontakt gekommen ist, und dass ihre Vorliebe von Anfang an den Hörspielen galt, die sie sich oft in der Bücherhalle ausgeliehen hat. Tine erklärt, dass sie besonders das Erscheinungsbild der Serie interessant gefunden habe. Einen großen Reiz übte auf sie als Kind das Konterfei von Alfred Hitchcock aus, der als „*älterer Herr mit erhobenem Zeigefinger*“ auf den Covern der frühen Folgen der Serie abgebildet gewesen war. Im Kindesalter hatte Tine neben dem Interesse an der Serie *Die drei ???* generell eine große Vorliebe für Hörspiele und Bücher: „[...] *so typische Mädchenromane so über Hunde und Pferde [...], so Detektivgeschichten wie Fünf Freunde oder Schwarze Sieben*“, wobei für sie die *Drei ???*, wie sie erinnert, immer einen höheren Stellenwert besaßen. Die Rezeption erfolgte als Kind oft als Nebenbeiaktivität: „*Als ich die Kassetten gehört hab', hab' ich gemalt.*“ Tine führt aus, dass ihr Vater stets ihren Hörspielkonsum unterstützt und sie von ihm viele Kassetten geschenkt bekommen habe.

Ab dem zwölften Lebensjahr erfolgte bei Tine eine Distanzierung von den *Drei ???*: „*Als einem das zu peinlich war, da hat man die Sachen auf dem Flohmarkt verkauft.*“ Die Abwendung von der Serie ging bei Tine einher mit der Beschäftigung mit anderen Themen, die in der Pubertät an Bedeutung gewinnen: „[...] *man musste sich ja um die Schule kümmern und um ähm ja Jungs, in die man verknallt ist und solche Sachen, und man hat ja Sport.*“

Die Begeisterung für die Serie stellte sich im Alter von 17 oder 18 Jahren mit dem Bewusstsein, dass sich auch andere in diesem Alter für die Serie interessieren, wieder ein: „*der Auslöser war eigentlich, dass ich mit anderen darüber ins Gespräch gekommen bin. [...]* Also durch andere, die älter waren, die es nicht peinlich finden, bin ich da wieder zu gekommen.“ Der Interessenschwerpunkt lag dabei wieder auf den Hörspielen: „*Das macht für mich den meisten Reiz an der Serie aus.*“ Jedoch durch die besondere Situation, „*dass die Hörspiele eben nicht mehr erscheinen seit einem guten Jahr*“<sup>55</sup>, hat sich das Interesse an der Serie heute auch auf die Bücher ausgeweitet. Die Hörspiele rezipiert sie gewöhnlich alleine ca. jeden zweiten oder dritten Tag, entweder zum Einschlafen oder als Nebenbeiaktivität

---

<sup>55</sup> Die Hörspielfolge 120 *Der schwarze Skorpion* (Veröffentlichungstermin: 10. 01. 2005) ist die letzte, die bis heute von der Serie *Die drei ???* erschienen ist. Seit April diesen Jahres ist laut einer Pressemitteilung aus dem Hause *Europa* bekannt, dass die Hörspielskripte künftig nicht mehr auf Buchvorlagen des *Kosmos*-Verlages basieren, sondern von eigenen Autoren geschrieben werden. Diese Folgen, die auf den US-amerikanischen Originalgeschichten von Robert Arthur basieren, werden unter dem Namen *Die Dr3i* mit den ehemaligen Hauptsprechern ab Oktober 2006 veröffentlicht.

„zum Bügeln, damit es nicht so langweilig ist“. Zudem besucht sie öffentliche Hörspiel-Events wie die Record-Release-Partys<sup>56</sup>.

#### Tines Motive für die Nutzung der Serie als Erwachsene

Tine erklärt, dass die Spannung, die als Kind für sie von den Geschichten ausgegangen, heute der „Entspannung“ und einer Art „Amusement“ gewichen sei.

Sie führt an, dass ihre Vertrautheit mit der Serie und ihr Wissen um Textabläufe sich als „ein beruhigender Effekt“ auf sie ausübten, was „sich irgendwie so eingespielt“ hätte. Tine verbindet mit der Rezeption der Hörspiele in erster Linie „Kindheitserinnerungen, Nostalgie [...] und Gemütlichkeit“. Die Frage, welche Kindheitserinnerungen sie mit der Serie verknüpft, beantwortet sie folgendermaßen:

*Wenn man im Urlaub war und das draußen geregnet hat [...], dann konnte man nicht raus an den Strand, aber es war trotzdem schön, wenn man sein Hörspiel dabei hatte. Oder eben diese typische Situation, wenn man krank war, dass man sich gleich besser gefühlt hat, hat man ein Hörspiel gehört im Bett und hat sich eingemummelt. Da war gleich alles viel besser.*

Dieses Gefühl von Geborgenheit, welches Tine heute bei der Rezeption mit den Hörspielen erfährt, ist also scheinbar in den Ritualen der Hörspielrezeption in der Kindheit verankert. Sie beschreibt es als eine „emotionale Sache“. Es sind für sie Erinnerungen an „die andere Zeit, die Vergangenheit“, welche mit Gefühlen verbunden sind, die sie nicht genauer definieren kann: „Ich kann es nicht greifen.“ Im Zusammenhang mit den Erinnerungen an ihre Kindheit hegt Tine auch heute noch eine Vorliebe für „diese zeitlosen klassischen mystischen Fälle“, die ihr in dieser Zeit so vertraut geworden sind.

Neben der emotionalen Verbundenheit mit der Serie ist ein weiteres Vergnügen, das Tine durch die Serie erfährt, durch die Interpretation der Serie seitens der Sprecher begründet, die sich nach ihren Ausführungen häufig „über sich selber lustig“ machten. Besonders gefallen ihr dabei die „ironischen Seitenhiebe“ oder die „Anspielungen, die so ein bisschen schwarz-humoriger sind“. Tine ist der Ansicht, dass die drei Sprecher sehr viel Freude an ihrem Beruf zeigen würden und durch ihr Engagement bei der Aufnahme der Folgen der Serie eine persönliche Note verleihen würden, die sich „viel orientiert an den erwachsenen Fans“.

Tine führt aus, dass sie an der Serie besonders schätze, dass diese nicht so „möchte-germ-hip“ sei, denn dadurch sei sie in ihren Augen glaubhafter als andere vergleichbare Serien. Die Serie vermittelt Tine eine gewisse Bodenständigkeit, die eine positive Resonanz bei ihr hervorruft. Der Umstand, dass in den Hörspielen „Männer junge Detektive sprechen“ und somit die Stimmen wenig mit dem Alter der Figuren übereinstimmen, mindere nach Tine die Authentizität der Serie nicht. Anders sei es, wenn Gast- oder Nebensprecher, die ihre Rolle „übertrieben“ sprächen, dazu beitragen, dass manche Hörspiele „lächerlich inszeniert“

<sup>56</sup> Die *Drei ???*-Record-Release-Partys werden unter der Regie der so genannten *Lauscherlounge*, die von Oliver Rohrbeck und anderen Synchronsprechern ins Leben gerufen wurde, durchgeführt.

würden. Ein hoher Grad an Authentizität ist Tine bei der Serie sehr wichtig. Das äußert sich nicht nur in der Forderung nach Glaubwürdigkeit aufgrund der Sprecherqualität, sondern auch in Bezug auf die inhaltliche Gestaltung der Charaktere, die sie vor allem in der Folge *Das leere Grab* erfüllt sieht. Der sonst so ausgeglichene erste Detektiv gerät „auf einmal völlig aus dem Häuschen“ aufgrund dessen, dass seine verstorbenen Eltern gesichtet wurden und angeblich noch leben. Tine bewertet die Reaktion von Justus, die einer Abweichung vom eigentlichen Charakter entspricht, als sehr positiv, da sogar

*man selber als Hörer glaubt, die sind seit Jahren tot. Auf einmal sind sie wieder da. Also, es schockt einen sogar als Hörer, weil man die Serie so lange kennt. Man fühlt mit dem Charakter mit.*

Es wird deutlich, dass die Geschichte auf Tine eine starke Wirkung ausübt, indem die Situation der Figur Justus aufgrund des Miterlebens seiner inneren Gefühle ein Teil ihrer eigenen Erfahrung wird. Generell empfindet Tine eine große Affinität zu der Figur Justus Jonas, denn sie gesteht sich ein: „[...] ich bin auch schon eher so ein bisschen eitel gewesen als Kind.“ Allerdings kann diese Figur, so wie die anderen beiden Hauptcharaktere, ihr nicht als Vorbild dienen, was in der Geschlechterkonstruktion begründet ist:

*[...] ich brauch' auch so 'ne weibliche Identifikationsfigur. Also, dann wären jetzt für mich die Detektive auch nicht so das Vorbild, sondern eben diese Allie Jamison, die auch vorkommt in ein/zwei Folgen. Also, so wäre ich auch gerne gewesen, so. Oder ich sehe mich auch so.*

Auch die Themen der Geschichten werden von Tine stark vor dem Hintergrund ihrer eigenen Einstellungen und Erfahrungen bewertet. Sie ist sehr sensibel für die Wahrnehmung sozialer Problemfelder, die in den Geschichten ihrer Meinung nach transportiert werden. In diesem Sinne liest sie in verschiedenen Folgen den Appell heraus: „[...] man sollte toleranter auf seine Umwelt eingehen“, und die Aufforderung, dass man „auch solchen Leuten Glauben schenken soll, zum Beispiel auch, wenn sie total durchgedreht sind. Es kann ja etwas Wahres dran sein, dass sie fertig gemacht werden.“ Tine führt jedoch aus, dass sie Geschichten ablehne, die für sie nicht glaubhaft seien, was sie am Beispiel einer Folge verdeutlicht:

*Also, das läuft darauf hinaus, dass irgendwie einer von den drei Detektiven, ich glaub' das ist Bob, in den Weltraum geschossen wird mit 'ner Rakete. Total absurd irgendwie. Zu weit hergeholt einfach von der Story her.*

Die Frage, ob denn die Handlung ihrer Lieblingsfolge, bei der ein Bauchredner, der „einem Hexenzirkel“ angehört, sein Unwesen treibt, für sie realistischer sei, beantwortet sie: „Also, ich kann es mir schon vorstellen, denn Bauchredner gibt es ja zur Unterhaltung.“ Ihre Aussage macht deutlich, dass die Handlung ihrer Lieblingsfolge in Tines Vorstellung von der Realität im Bereich des Möglichen liegt, auch wenn sie vielleicht nicht unbedingt als wahrscheinlich zu betrachten ist.

### Tines Motive für ihr Fansein

Der Schritt zum Fansein ist bei Tine über die Kommunikation über das world wide web mit anderen Fans begründet:

*[...] und dann bin ich auf so einer Fanseite gelandet [...] und da bin ich halt hängen geblieben und hab' dann da auch mitgeredet und dabei ist mir aufgefallen [...] dass es mir auch Spaß bringt [...] mit anderen Leuten darüber zu sprechen.*

Heute ist Tine als „Moderatorin in so 'nem Fanforum“ aktiv und trägt dort Neuigkeiten und Termine in einem Kalender für andere Fans zusammen. Daher ist das Sammeln von Informationen für sie sehr wichtig. Sie ist täglich im „Internet aktiv, also in den Foren“, über die sie mit anderen Fans kommuniziert. Mit Besuchern der Fanseite, zu denen sie eine engere Beziehung aufgebaut hat, chattet sie zudem oder steht mit ihnen über ICQ in Verbindung. Über ihre Aktivität auf der Fanseite möchte Tine gerne „neue Kontakte und Freundschaften knüpfen“. Das world wide web stellt für sie dabei eine Plattform dar, auf der sie gezielt mit Gleichgesinnten kommunizieren kann: „[...] so kann man sich ja austauschen, ohne dass man jemanden anspricht, der keine Lust hat.“ Ihr ist eine Vertiefung der Beziehungen dabei sehr wichtig: „Und ich möchte eigentlich Leute kennenlernen und ich erwarte [sic] dann auch, dass die auch Interesse an mir haben, und ich habe immer Angst, dass es zu sehr ins Oberflächliche abgleitet.“ Ihre freiwillige Arbeit auf der Fanseite umfasst neben der Bereitstellung von Informationen auch die Aufsicht über die Netiquette<sup>57</sup> im Forum und die Organisation von Fantreffen. Tine hat sich für ihre Fanaktivitäten eine „kleine Fanseite“ ausgesucht, weil diese ihrer Meinung nach nicht so anonym sei wie eine umfangreich gestaltete und stark besuchte Webseite, auf der man nur „so 'ne Nummer“ sei. Es lässt sich in Tines Erzählungen nicht nur ein starkes Geltungsbedürfnis und der Wunsch nach Anerkennung erkennen, der zum Beispiel in der Forderung: „Ich möchte eigentlich schon, dass jemand weiß, wer ich bin, woher ich komme, was ich mache und was ich kann oder mich respektiert“, unverkennbar zum Ausdruck kommt, sondern ihre Darlegungen machen zudem deutlich, dass sie ihre Fanaktivitäten auch gezielt als Distinktionsbewegung gegenüber anderen Fans einsetzt. Tine, die von sich selbst sagt „Ich wäre lieber Künstler“, gibt offen zu: „Eigentlich möchtest du lieber auf der anderen Seite stehen und willst nicht dieser Fan sein, der sich das anhört, sondern du willst lieber jemand sein, der sein Geld damit verdient.“ Durch ihre engagierten Aktivitäten in Bezug auf die Serie erhofft sie sich, eine Beziehung zu den Mitwirkenden der Serie aufbauen zu können, um einen Weg zu finden, von der Fanseite auf die Produzentenseite zu wechseln:

*Also, bei mir ist es so, ich möchte gerne die Leute kennenlernen, und ähm, eigentlich würde ich ganz gerne, wenn ich jetzt einen Sprecher oder Schauspieler kennen würde, über den neue*

---

<sup>57</sup> Der Begriff Netiquette setzt sich aus den Worten *net* (Netz) und *etiquette* (Etikette) zusammen und beschreibt Verhaltensregeln für die Kommunikation im world wide web.

*Kontakte knüpfen und eben über den erfahren, wie der das so weit - in Anführungszeichen – gebracht hat.*

Ihre Fanaktivitäten lassen sich demnach auch als instrumentelle Handlung begreifen, die die bestimmte Absicht verfolgen, Teil einer Welt zu werden, die ihr im normalen Alltagsleben nicht zugänglich ist.

#### Stellenwert des Fanseins in der Alltagswelt von Tine

Tine betrachtet die Serie als einen Teil ihres Lebens, fügt aber im gleichen Zuge hinzu: *„Aber es ist nicht alles. Es gibt wichtigere Dinge. Liebe ist wichtig.“*

Tines Sammelleidenschaft in Bezug auf die Serie beschränkt sich vornehmlich auf die Hörspiele und richtet sich danach aus, welche Folgen für sie von Relevanz sind. Sie macht deutlich, dass sie die Hörspiele aus ihrer Sammlung verbannt, zu denen sie keinen Bezug findet. Tine führt aus, dass *Drei ???*-Bücher heute aufgrund der Stagnation der Hörspielproduktion für sie an Bedeutung gewonnen hätten, was im Zusammenhang mit ihrer Tätigkeit als Moderatorin auf einer Webseite zu verstehen ist: *„Ich muss mich auf dem Laufenden halten, um mitreden zu können.“* In diesem Sinne war auch der Besuch einer *Master-of-Chess*-Vorstellung<sup>58</sup> für Tine ein „Muss“, obwohl sie schon vorher wusste, dass ihr das, *„was da kommt mit dieser Superszene“*, dem *„running gag“* und den *„Pointen“* nicht gefallen würde. Diesen parodistischen Elementen der Veranstaltung konnte Tine, die sich selbst als *„nicht so'n humorvoller Mensch“* bezeichnet, nicht viel abgewinnen. Für sie stellte diese Veranstaltung in erster Linie eine Neuigkeit in der Geschichte der Serie dar, der sie aus ihrer „Pflicht“ als Moderatorin heraus nachkommen musste. Den Produkten aus dem Medienverbund gegenüber bringt sie kein besonderes Interesse entgegen. Lediglich bei den *Drei ???-Accessoires* ist sie *„immer hin- und hergerissen [...] zwischen Kommerzialisierung und Nutzwert“*. Tine erklärt, dass sie eine Verbundenheit zu *Drei ???-Accessoires* dann aufbaut, wenn sie diese seitens der Produzenten geschenkt bekomme, denn dann würde sie ein Gefühl überkommen, mehr *„zu der Elite oder mehr zu den Sprechern [zu] gehören“*. Wenn sie selbst *Drei ???-Accessoires* kaufe, dann würde sie sich eher auf der Seite der Leute positionieren, die von sich sagen *„Oh Gott ja, ich bin so ein großer Fan“*. An dieser Stelle wird noch einmal sehr deutlich, dass sich Tines Fanhandlungen nicht nur in der Begeisterung für die Serie begründen, sondern zudem funktional ausgerichtet sind.

Im Laufe der Zeit ist Tines Interesse an ihrem Fansein jedoch *„etwas abgeflacht“*, da sie sich im Hinblick auf ihre Aktivitäten und Bemühungen eine größere positive Resonanz erhoffte, was am Beispiel der Organisation von Fantreffen deutlich wird: *„[...] wenn man etwas organisiert, so ein Treffen, und dann kommen halt auch immer weniger Leute, als man*

<sup>58</sup> Bei den Aufführungen *Master of Chess* und *Die drei ??? und der Super-Papagei 2004* handelt es sich, wie in der Einleitung angedeutet, um Visualisierungen von Hörspielen. Das, was der Hörerschaft beim Rezipieren der Hörspiele üblicherweise verborgen bleibt, wird hier für diese sichtbar: das Aussehen und Agieren der Sprecher, ein Musiker, der die Titel- und Zwischenmelodien einspielt, und die Arbeit des Geräuschemachers.

*eigentlich erwartet hatte [...] und ich bin dann auch enttäuscht irgendwann.“* Im Zuge dieser Erklärung öffnete sich Tine im Gespräch immer mehr, so dass ihr Frust über ihre vergeblichen Bemühungen im Hinblick auf ihre Wünsche, auf die Seite der Produzenten zu wechseln, immer mehr zum Vorschein kam. Sie erklärte:

*Aber ich wäre halt auch lieber gerne Sprecher und deswegen finde ich das so lächerlich, wenn man so viel Zeit damit verbringt, weil, die [die Sprecher der Serie, Anm. S. H.] verbringen auch nicht so viel Zeit damit.*

Aus ihrer Aussage lässt sich schließen, dass Tine ihr Engagement im Hinblick auf die Serie nicht nur als eine Freizeitbeschäftigung ansieht, sondern auch als anstrengende Arbeit, der sie pflichtbewusst nachgeht und die sie gerne auch zu ihrem wirklichen Beruf machen würde:

*Also, ich hätte mich halt auch gern mehr so, also beruflich, in gewisse künstlerische Sachen entwickelt. Also, es gibt so viele Sachen, wie Mediensachen, die mich interessieren. Und ich habe halt immer meine Ziele aus den Augen verloren. Ich habe mich nie darum gekümmert. Und wenn ich einen Ansatz dafür finde, wieder ein Ziel zu finden, wo ich dran arbeiten kann, dann konzentriere ich mich in dem Moment wieder auf dieses Ziel.*

Es lässt sich vermuten, dass Tine sich durch die Beschäftigung mit der Serie eine kompensatorische Erfüllung zu ihrer weniger kreativen beruflichen Tätigkeit erhoffte, und nun entdecken musste, dass dieser Wunsch in ihrem Engagement innerhalb der Fangemeinschaft für sie nicht befriedigend umsetzbar ist, so dass sie sich heute zunehmend aus der Fangemeinde zurückzieht, um sich in einem anderen Bereich ihren selbst gesetzten schöpferischen Herausforderungen zu stellen.

### **6.1.3 Portrait Cora**

Cora ist 30 Jahre alt und hat nach der Schule eine Ausbildung zur Zahntechnikerin absolviert und war danach in diesem Beruf tätig. Zur Zeit ist Cora arbeitssuchend.

#### Erstkontakt und Einbettung der Serie in die Alltagswelt von Cora

Cora kam zum ersten Mal im Alter von sechs Jahren bei einer Freundin mit der Serie in Kontakt. Diese erste Rezeption war für sie ein „*totales Trauma*“, weil sie die Folge als „*sehr gruselig*“ empfand, so dass sie „*dann erstmal ein halbes Jahr lang die Nase voll*“ hatte von der Serie, die sie bis zum Alter von 20 Jahren „*immer mal ein bisschen gehört*“ hat. In ihrer Kindheit hat Cora neben dem Hören von Hörspielen gerne Kinderprogramme im Fernsehen angeschaut, aber am größten war ihre Vorliebe für Bücher: „*Also, ich denke mal, am meisten habe ich gelesen.*“

Das Interesse an der Serie wurde bei ihr gänzlich entfacht, als Cora im Alter von 20 Jahren eine Tüte mit *Drei* ???-Kassetten geschenkt bekam, die ausgemistet worden waren und sie es sich zur Aufgabe machte, alle Folgen durchzuhören. Obwohl Cora in Bezug auf die Inhalte zugeben muss: „*Im Buch ist meistens einiges mehr drin*“, rezipiert sie bis heute in erster Linie die Hörspiele der Serie: „*Das kann man besser nebenbei machen. Also beim Autofahren oder*

*hier beim Rumwuseln. Das ist natürlich einfacher. Beim Buch, da muss man sich erstmal hinsetzen.*“ Ihre Rezeption der Hörspiele erfolgt unregelmäßig zwei- bis dreimal wöchentlich. Die Hörspiele werden dabei nicht, wie normalerweise üblich, einmal von Anfang bis Ende durchgehört, sondern den jeweiligen äußeren Gegebenheiten angepasst: *„Wenn sie dann erstmal im Kassettenrecorder ist, im Auto zum Beispiel, dann läuft sie auch manchmal drei/vier Mal hintereinander durch.“* Oder beim Einschlafen, da komme es vor, dass eine Folge auch einmal nicht ganz gehört wird. Ihr noch unbekannte Folgen rezipiert Cora allerdings immer am Stück. Ein Ritual stellt für Cora der Besuch der Record-Release-Partys anlässlich neuer Hörspielveröffentlichungen dar. Einerseits dienen diese Partys Cora als Vorentscheid darüber, ob das vorgestellte Hörspiel es wert ist, gekauft zu werden, aber hauptsächlich geht es Cora darum, dort andere Bekannte unter den Fans zu treffen.

#### Coras Motive für die Nutzung der Serie als Erwachsene

Einen Hauptgrund, dass sich Cora so exzessiv mit der Serie beschäftigt, sieht sie darin begründet, dass *„es eine so gute Nebenbeschäftigung“* bei anderen Aktivitäten darstellt, vor allem beim Autofahren. Generell ist sie der Ansicht, dass die Serie, Bücher sowohl Hörspiele, aufgrund der anvisierten Zielgruppe eine „leichte Lektüre“ sei, die aufgrund des geringen Umfangs der einzelnen Folgen *„nett servierte Happen“* darstelle, welche man ohne großen Aufwand schnell rezipieren könne.

Zudem stellt für Cora die Beschäftigung mit der Serie eine Möglichkeit dar, sich an frühere Zeiten zu erinnern: *„Ja, da geht man dann meistens zurück und spinnt sich dann so ein bisschen rein, wie es früher mal war.“* Generell besitzt Cora immer noch viele Dinge, mit denen sie sich in ihrer Kindheit gerne beschäftigt hat, und die sie auch dann und wann wieder hervorholt:

*Und wenn ich das in den Kopfkriege, dann setze ich mich da auch hin, setze ich mich in die Ecke irgendwo auf den Teppich, hol irgendwie ein Bilderbuch oder Märchenbuch wieder heraus, und dann setze ich mich hin und lese.*

Neben dieser eher privaten Rückbesinnung findet Cora zudem Gefallen daran, in *„70er/80er Jahre-Foren“* im world wide web Erinnerungen an Gewesenes auszutauschen: *„Es ist immer ganz lustig, wenn man so das Massenerinnern macht.“*

Obwohl Cora durch diese Erinnerungen einen starken Bezug zu der Serie aufgebaut hat, hat sich ihre Sicht auf diese dahingehend verändert, dass sie heute einen unterhaltenden Wert der Serie in erster Linie darin begründet sieht, dass diese sich durch sehr viele Unschlüssigkeiten auszeichne sowie oftmals Handlungen aufweise, die Cora als *„hanebüchen“* bezeichnet. Die inhaltliche mangelhafte Beschaffenheit mancher Folgen betrachtet Cora einerseits mit viel Amüsement:

*Aber im Grunde genommen regt man sich glaub' ich erstmal selber auf, was man da eigentlich wieder für eine Mistfolge bekommen hat [Lachen]. Dann regt man sich auf, warum hat man das*



*eigentlich gekauft [Lachen]. Dann hört man sich das meistens noch mal an und stellt fest, das kann man nicht hören.*

Andererseits sieht sie gerade in der Unzulänglichkeit viel Gesprächspotential, welches sie mit anderen Fans zusammen auslebt: *„Wenn alle Folgen toll wären, wüssten wir ja gar nicht, über was wir uns eigentlich totlachen sollten.“* Aber nicht nur in den Schwächen der Serie sieht Cora viel Potential zur Unterhaltung, sondern auch darin, dass *„die Leute [die Autoren, Anm. S. H.] auch so dermaßen verschieden schreiben“*. Durch die unterschiedlichen Handschriften wird nach Coras Ansicht der Serie mehr Spannung verliehen.

Eine Nähe zu den Figuren ist bei Cora auszumachen, jedoch ist keine besonders starke Identifikation mit den Charakteren zu erkennen. Cora hegt eine Abneigung gegen die Figur Justus Jonas, weil *„er ein kleiner, dicker, aufgeblasener Angeber ist“*. Schon mehr kann sie sich mit Peter identifizieren. Einerseits weil er *„so ein alter Schisser ist“*, aber sich dann doch seinen Ängsten stellt, was Cora bewundernswert findet, weiterhin, weil er aus ihrer Sicht von den Dreien der Bodenständigste ist: *„[...] der mag auch die normalsten Sachen [...], der geht an den Strand joggen, der macht dies, der macht das, der macht auch mal was.“*

Cora, die generell die Entwicklung, die die Serie durchläuft, positiv bewertet, übt jedoch Kritik an der Tendenz, wie die Figuren in neueren Folgen in Szene gesetzt werden: *„Bob mochte ich früher lieber als jetzt [...], jetzt kehren sie es immer ein bisschen sehr raus, also so: Ha, ich brauch nur einmal mit den Augen zu zwinkern und ich hab' sie [die Mädchen, Anm. S. H.]“*. An der Darstellung der Figur Peter Shaw bemängelt sie: *„[...] in letzter Zeit stellen sie ihn ein bisschen so doof hin.“*

Ihre Lieblingsfolge *Die drei ??? und der magische Kreis* zeichnet sich nach Cora besonders durch eine abwechslungsreiche Handlung aus, die trotzdem ruhig und gleichmäßig wirkt, was Cora auf die Sprecherleistung zurückführt: *„Die Figuren, die da sprechen, sind alle sehr nett und haben alle nette Stimmen.“* Die große Bedeutung der akustischen Zeichen eines Hörspiels für Coras Genuss einer Folge wird auch noch einmal darin deutlich, dass sie einige Folgen aus dem Grunde ablehnt, dass sie ihr zu laut seien.

### Coras Motive für ihr Fansein

Cora beschreibt, dass sie beim Surfen im world wide web auf der Fanseite [www.rocky-beach.com](http://www.rocky-beach.com) *„hängen geblieben“* sei und von anderen Fans im Chat vereinnahmt wurde, so dass sie nach kurzer Zeit schon einem Fantreffen beiwohnte. Cora erinnert sich: *„Die haben mich geschluckt!“* Die Seite [www.rocky-beach.com](http://www.rocky-beach.com) stellt heute die einzige *Drei ???*-Fanseite dar, die Cora, in der Regel täglich, besucht. Über diese Seite hat Cora einige tiefer gehende Bekanntschaften entwickelt: *„[...] das hat mit Drei ??? schon gar nichts mehr zu tun.“*

Für Cora spielen die Fanaktivitäten innerhalb der Gemeinschaft in zweierlei Hinsicht eine große Rolle. Zum einen rezipiert sie gerne von anderen Fans selbst geschriebene Geschichten und selbst hergestellte Hörspiele. Besonders gefallen ihr dabei die Geschichten, die sie als

„ganz schöne Klamotten“ bezeichnet, weil diese die Serie in starkem Maße parodieren. Zum anderen wird Cora selbst gerne aktiv. Sie hat sich an verschiedenen Hörspielproduktionen von Fanhörspielen beteiligt und hat auch schon selbst einige Fantreffen organisiert. Ein besonders großes Vergnügen bereiten Cora die so genannten „Bastel-Julklapps“, die von kleinen Fangruppen hin und wieder veranstaltet werden und bei denen um selbst hergestellte *Drei ???-Accessoires* gewürfelt wird. Ihre Aktivitäten in Bezug auf die Serie sieht Cora in starker Abhängigkeit zu den Beziehungen, die sie über die Fanseite aufbauen konnte:

*Ich weiß aber nicht, ob ich, wenn ich jetzt nicht auf der rocky-beach.com wäre, ich weiß nicht, ob ich mich dann hinsetzen würde und lustig vor mich hin basteln würde. Ich glaube, das hat so ein bisschen angesteckt.*

Die spielerische produktive Auseinandersetzung mit der Serie steht bei Cora im Vordergrund ihres Fanlebens. Ihrer Meinung nach sollte jeder Fan in irgendeiner Form für die anderen aktiv werden und diese motivieren, „weil irgendeiner muss was machen, sonst schläft das irgendwann ein, also, da muss sich jeder mal ein bisschen bemühen“. Zwar gehört ihrer Ansicht nach zum Fansein dazu, dass man sich für die Serie interessiert „und vielleicht ein ganz bisschen Bescheid weiß, damit man sich vielleicht noch ein ganz bisschen unterhalten kann“, jedoch grenzt sie sich entschieden von den *Drei ???-Begeisterten* ab, die sich exzessiv der Kapitalakkumulation (→ Kap. 3.6.2) widmen: „Das sind schon keine Fans mehr, das sind so Experten.“ Generell scheint Cora keine Ambitionen hinsichtlich einer fachlichen Auseinandersetzung mit der Serie zu haben: „Also, eigentlich machen wir meistens nur Mist, aber es geht selten fachlich über die *Drei ???*.“ Ihr Vergnügen an der Auseinandersetzung mit der Serie ist eher im Bereich des gemeinsamen Lästerns anzusiedeln. Typische Gespräche über die *Drei ???* beschreibt Cora folgendermaßen:

*Das geht los mit den Autoren. Drei Autoren sind ganz nett, und dann gibt es noch einen, der einfach doof schreibt. Und dann wird der erstmal schön in der Luft zerrissen. Oder man sagt: „Das Buch war so toll“ und jetzt kommt André Minninger, der ja die Drehbücher schreibt, und kürzt vielleicht das Wichtigste weg. Oder Frau Körting geht in ihr Geräuschearchiv: Na ja, Telefon. Telefon, ah hier 1930, das aktuelle Telefon.*

### Stellenwert des Fanlebens in der Alltagswelt von Cora

Aus dem Medienarrangement der Serie sind für Cora einerseits die *Drei ??? Kids*-Bücher interessant, denn „die lesen sich gut weg“. Ihr gefalle an den Geschichten, dass Justus noch nicht so „blasiert“ wäre, wie es inzwischen aus ihrer Sicht bei der Hauptserie der Fall sei. Andererseits nimmt Cora auch an offiziellen *Drei ???-Events* teil. Diese besucht sie hauptsächlich „wegen der anderen Leute. Mal gucken, wer noch so da ist, und dann kann man sich da mal zusammen das Maul darüber zerreißen [Lachen]“.

Das Interesse an der Serie beschränkt sich bei Cora vornehmlich auf die Bücher und Hörspiele der Serie. Letztere sammelt sie leidenschaftlich, denn „man will die ja auch öfter mal hören“. Das Sammeln ist also funktional ausgelegt und beinhaltet keinen Anspruch auf

Vollständigkeit. Auf Folgen, die ihr missfallen, legt sie keinen Wert. In diesem Sinne urteilt sie über eine Folge: *„Die war so dämlich. Nö, da hielt ich es wirklich nicht für nötig loszulaufen.“* Generell ist Cora der Meinung: *„Also, ich muss jetzt nicht unbedingt alles haben, was es gibt.“*

Das Gespräch mit Cora vermittelt den Eindruck, als sei die Serie für sie ein anregendes Produkt, das ihr aus ihrer Kindheit vertraut und positiv besetzt ist. Eine starke emotionale Bindung scheint bei Cora jedoch nicht vorhanden zu sein, so dass sich keine ausgeprägte Verwobenheit mit der Serie als Fanobjekt an sich und ihrem Alltagsleben entwickelt hat. Die durch die Serie angeregte Rückbesinnung auf vermeintlich gute alte Zeiten verbindet sich bei Cora mit einem großen Vergnügen daran, im Geist der Gemeinschaft der *Drei ???*-Fans produktiv zu werden. Nach Grünewald (2006) üben Retroprodukte eine aktivierende Wirkung auf ihre Nutzer aus und helfen ihnen, ein „dumpfes Gefühl der Lahmheit und Stimmungslosigkeit“ (Grünewald 2006: 90) zu überwinden. Genau diese Funktion lässt sich auch bei Cora entdecken, für die die Serie in erster Linie eine Basis für eine sehr kreative und engagierte Aktivität innerhalb der *Drei ???*-Gemeinschaft ist, wobei die Leidenschaft für das Fanobjekt selbst in den Hintergrund rückt.

#### **6.1.4 Portrait Tom**

Tom ist 32 Jahre alt. Nach seinem Fachabitur hat er eine Ausbildung zum Einzelhandelskaufmann und zum Erzieher absolviert. Er hat sein angefangenes Studium der Sozialpädagogik abgebrochen und arbeitet derzeit in seinem gelernten Beruf als Erzieher.

##### Erstkontakt und Einbettung der Serie in die Alltagswelt von Tom

Durch sein engeres Umfeld kam Tom im Alter von acht oder neun Jahren *„auf einem Kindergeburtstag von einem Freund“* zum ersten Mal mit der Serie in Kontakt, der dann im Weiteren vertieft wurde: *„[...] und dann hatte mein Bruder 'ne Kassette noch irgendwie, und dann habe ich angefangen, die zu hören und die interessant zu finden.“* Toms Freunde, bei denen die Serie ein hohes Ansehen genoss: *„Meine Kumpels fanden das cool, also musste ich da ja erstmal auch schon mal hinhören“*, aber vor allem sein zwei Jahre älterer Bruder, auf den Tom an vielen Stellen im Interview immer wieder zu sprechen kommt, haben in hohem Maße auf Toms Medienpräferenz eingewirkt. Tom selbst erinnert sich: *„Mein Bruder hat mich auf jeden Fall beeinflusst“*, so dass sich bei Tom eine mimetische Anlehnung an den Geschmack des älteren Bruders vermuten lässt. Neben diesen äußeren Impulsen ging der Reiz der Serie für Tom aber auch davon aus, dass sie für ihn eine Serie darstellte, die er als *„nicht mehr so kindisch“* betrachtete. Tom hatte von Beginn an das Gefühl, *„da werde ich als Hörer auch ernst genommen“*. Es scheint, als stelle der Zugang zur Serie für Tom ein Gefühl dar, Teil einer erwachseneren Welt zu werden. Die Serie *Die drei ???* wurde von Tom in den ersten Jahren vornehmlich als Hörspielserie rezipiert: *„Ich habe lieber die Hörspiele gehört,*

*und im Nachhinein dann manchmal die Bücher gelesen.“* Die Bücher und Hörspiele der Serie wurden in Toms Freundeskreis untereinander ausgetauscht und die Hörspiele auch oft in der Gruppe gemeinsam gehört *„und dann mit Playmobil oder LEGO gespielt“*. Die solitäre Rezeption erfolgte zum Einschlafen oder parallel zu anderen Aktivitäten, wobei Tom während der Rezeption der Hörspiele den parallel ablaufenden Aktivitäten Priorität beimaß. Tom ist der Meinung, dass ihm als Kind eine involvierte Rezeption möglich war, wovon er glaubt: *„Das beherrscht ein Erwachsener überhaupt gar nicht mehr.“* Zwischen dem zehnten und 17. Lebensjahr ist das Interesse bei Tom für die *Drei ???* weniger geworden, er hat sie *„immer mal wieder rausgekramt, die Kassetten, und mal gehört“*, aber eine regelmäßige Nutzung gab es in dieser Zeit nicht.

Das Interesse an der Serie kam bei Tom im Alter von 31 Jahren erneut auf, was dadurch ausgelöst wurde, dass er bei einem Umzug seine alten Kassetten wiederentdeckt hat und sein *„Bruder auch wieder auf die Drei ??? abgefahren ist“*. Die Rezeption der Serie in der Darstellungsform des Hörspiels stellt bei Tom heute einen fest ritualisierten Bestandteil seines Alltags dar, wobei seine Präferenz noch immer auf dem Medium Hörspiel liegt. Einerseits findet er auch heute noch: *„Die Kassetten sind auch einfach so gut gemacht. So professionell gemacht auch einfach, dass sie spannender sind als ein Buch halt“*, andererseits gibt er als Grund für den Vorzug der Hörspiele gegenüber den Büchern Faulheit an. Die Rezeption der *Drei ???*-Bücher erfolgt sehr unregelmäßig, da Tom generell *„sehr intervallartig“* liest. Die Bücher gliedern sich in seine grundsätzliche Vorliebe für Bücher ein, die *„Kriminalität und Mysteriösität“* verbinden. Neben den *Drei ???*-Hörspielen rezipiert Tom keine weiteren Hörspiele, denn er ist der Meinung: *„Die anderen wirken für mich kindischer, mit den Drei ??? kann ich einfach mehr anfangen.“*

#### Toms Motive für die Nutzung der Serie als Erwachsener

Die tägliche Rezeption erfüllt für Tom pragmatische Funktionalität. Zum einen dient sie als Einschlafhilfe: *„Das ist so 'ne Gewohnheitssache. Also, wenn ich mir die Drei ??? anmache, dann weiß ich: Jetzt ist Bettzeit.“* Das Ritual der Rezeption zum Einschlafen hat sich bei Tom so weit verfestigt, dass sich im Laufe der Zeit eine Abhängigkeit von der Hörspielrezeption zum Schlafengehen entwickelt hat: *„Mittlerweile kann ich, glaube ich, nicht mehr einschlafen, ohne Drei ??? zu hören.“* Zum anderen „benutzt“ Tom die Serie (neben der Beschäftigung mit YPS-Heften<sup>59</sup>) als eine Art Erinnerungshilfe an seine Kindheit, an die er sich heute nicht mehr besonders gut erinnern kann: *„[...] habe ich sehr viele dunkle Flecken in meiner Vergangenheit. Ich bin da immer ganz neidisch meinem Bruder gegenüber, der alles weiß, von dem Moment an, wo er lebt.“* Die Rezeption der Serie und die Beschäftigung mit YPS-Heften ermöglichen es Tom, Erinnerungen und damit verbundene Gefühle an seine

---

<sup>59</sup> Ein YPS-Heft ist ein Comic-Heft, das von 1975 bis 2000 in Deutschland erschien. Seit 2005 ist das Heft, dem immer ein Gimmick beigegeben ist, wieder erhältlich.

Kindheit zu wecken: „*Und das ist vielleicht auch das, was YPS mit den Drei ??? verbindet. Dass ich richtig konkrete Erlebnisse heute noch vor meinen Augen habe.*“ Man kann diese Funktion, die die Serie für Tom einnimmt, nach Hepp (1998) als Heraufbeschwörung eigener Erinnerungen bezeichnen, wobei die Rekonstruktion von Erinnerungen anhand bestimmter Materialien erfolgt, die als „Kristallisationspunkt der Erinnerung“ (Hepp 1998: 205) dienen. Es zeigt sich bei Tom zudem deutlich, dass er generell eine besonders starke Bindung zu Folgen aufweist, die er als Kind bereits kennengelernt hat, was auf eine weitere Nutzungsmotivation hindeutet, welche nostalgischen Ursprungs ist. Bei den Büchern der Serie, die er gelegentlich über eBay ersteigert, achtet er stets darauf, dass es sich dabei um die alten Bände mit den Erscheinungsbildern handelt, die ihm aus seiner Kindheit vertraut sind:

*Wenn, dann muss es schon das Original sein, irgendwie. [...] weil es halt das Original ist, weil es mich an meine originale Zeit erinnert. Und ähm, wenn es anders aussieht, dann weckt es wahrscheinlich auch andere Gefühle.*

In vergleichbarer Weise verhält es sich mit dem Erwerb von Hörspielen, bei denen Tom bestrebt ist, „*die alten Folgen mit der alten Melodie aufzutreiben*“<sup>60</sup>. Auch der Ableger der Serie *Die drei ???-Kids* ist aus dem Grunde uninteressant für Tom, da es sich bei den Protagonisten um etwas anders gestaltete Figuren handelt als bei der Hauptserie: „*Das sind nicht die Drei ???, die ich kenne.*“ Tom gesteht sich selbst ein, dass er auch Fanfiction gegenüber „*ziemlich voreingenommen ist*“, denn er hat „*das Gefühl, bei diesen Fangeschichten, das ist irgendwie anders*“ als die ihm vertraute Serie. Für Toms Verbundenheit mit der Serie sind vor allem auch die Stimmen der drei Hauptsprecher ausschlaggebend: „*Das ist mir auch ganz wichtig, dass das die Stimmen sind.*“

Trotz der stark ausgeprägten Funktionalität der Nutzung und der nostalgischen Gefühle, die die Rezeption der Serie begleiten, ist ein weiterer Grund für den Konsum der Serie, dass sich Tom auch durchaus als Erwachsener von ihr unterhalten fühlt. Er führt aus, dass er manchmal in so starkem Maße in die Handlung vertieft ist, dass er nicht einschlafen kann, „*weil es so spannend ist*“. „*Manchmal ist es tatsächlich dieses Mystische daran*“, was ihn an den Geschichten fesselt. Aber auch der Aufforderung an den Leser, sich aktiv an der Auflösung der Fälle zu beteiligen, kommt Tom nach:

*Superklasse finde ich so diese typischen Drei ???-Rätsel, wo, äh, am Billabong man Rechts gehen muss, ne. Da musst du erstmal raus finden, was ist überhaupt ein Billabong und warum ist rechts groß geschrieben und nicht klein.*

Dieses Hineinversinken in die Geschichten vollzieht sich dann, wenn es Tom gelingt, sich in einer ruhigen, intimen Situation gänzlich auf die Geschichten einzulassen. Solche

---

<sup>60</sup> Aufgrund eines Rechtsstreits zwischen der *BMG Ariola Miller* und dem Studiomusiker Carsten Bohn wird seit der Folge 40 auf die von Bohn komponierten Titel- und Zwischenmusiken verzichtet. Rückwirkend wurden auch die Folgen 1 bis 39 mit neuer Musik versehen, so dass die Hörspiele mit der ursprünglichen Musik im Handel heute nicht mehr erhältlich sind.

Gegebenheiten sind selten der Fall, so dass sich so ein inniger Moment auf die Rezeption zum Einschlafen beschränkt: „[...] ansonsten habe ich gar nicht die Ruhe irgendwie, mich hinzusetzen und 'ne  $\frac{3}{4}$  Stunde oder wie lange die dauern nur auf eine Geschichte zu hören.“

Bei einer involvierten Rezeption spielt bei Tom die Identifikation mit den Protagonisten eine große Rolle. Schon als Kind identifizierte er sich in hohem Maße mit den Figuren. Außerdem vollzog sich der Prozess der Identifikation bei Tom aber auch über die Inhalte der Geschichten, was sich vor allem über das Nachspielen der Serie (in Verbindung mit den Accessoires aus YPS-Heften) mit seinem Bruder zusammen zeigte: „Also, wir waren so eine Mischung aus YPS-Agenten und Drei ???, zu zweit halt [Lachen].“ Jan-Uwe Rogge (1996) folgend arbeiten Kinderhörspiele mit kindlichen Wünschen und Phantasien, denn „sie besetzen ganz offenbar mit ihrer Dramaturgie und ihren Themen jene gefühlsmäßige Leere, die vielen Kindern im Alltag entgegenschlägt“ (Rogge 1996: 36). Diese Funktion könnte auch für die Identitätsbildung bei Tom ausschlaggebend gewesen sein, denn er bemerkt über die spielerischen Aktivitäten mit seinem Bruder:

*Wir haben wahrscheinlich zu hohe Erwartungen gehabt, wenn man da so im Hinterkopf die Fälle der Drei ??? hat und dann durch sein Dorf geht. Dann merkt man dann plötzlich, dass die Realität viel langweiliger ist als eine Kasette.*

Aufgrund dessen, dass die Figuren im Verlauf der Serie gealtert sind, hat Tom den Eindruck: „Die sind immer so alt wie ich.“ Daher ist eine Identifikation mit den Figuren bei Tom auch heute noch von starker Bedeutung. Für Tom haben die *Drei ???* vor allem aufgrund ihrer positiven moralischen Neigungen eine Vorbildfunktion, die daran begründet ist, dass sie zum einen „unentgeltlich“ arbeiten, zum anderen schätzt Tom: „sie helfen besonders intensiv den Armen, die von anderen niedergemacht werden.“ Besonders identifiziert sich Tom mit den drei Protagonisten der Serie: mit Justus Jonas, „der mit seinem Kopf einfach die Sachen lösen“ kann, und dessen Verstand Tom sehr bewundert: „Die Logik von Justus hätte ich auch gerne.“ Mit Peter, weil der „so ein totaler Angsthase ist“ und Tom über sich selber urteilt: „Ich bin auch immer so ein Schisser.“ Und mit Bob, der „zwischen Peter und Justus oft versucht, die Wogen zu glätten“, denn Tom ist auch „so ein Harmoniebedürftiger“. Eine weitere Figur, zu der er eine engere Bindung sieht, ist Tante Mathilda: „Die ist witzig [...] und hat einen lockeren Spruch drauf. Ihre Art [3] so grobkörnig harsch und doch so liebenswert.“ Durch die Figuren der Serie wurden Tom Wertemuster propagiert, die auch heute noch für ihn von Bedeutung sind.

Die Identifikation mit den Figuren erfolgt bei Tom in hohem Maße über die Stimmen der Sprecher. Deshalb hat er auch keine Bedenken, die Sprecher einmal live bei einem Event zu erleben, obwohl sie optisch sein Bild der Figuren zerstören könnten. Die Bedeutung der Stimmen im Hörspiel für die Identifikation mit der Serie kommt bei Tom auch darin deutlich zum Vorschein, dass er als einzigen negativen Kritikpunkt an der Serie einen aus seiner Sicht

manchmal unpassend wirkenden Einsatz von Stimmen bei den Nebenfiguren hervorbringt, der für ihn die Glaubwürdigkeit der Charaktere herabsetzt, so dass diese „*nicht wirklich ernst zu nehmen*“ sind. Aber nicht einzig die Stimmen, sondern auch eine bestimmte Geste, die in der Beschreibung des Charakters Justus Jonas stets wiederholt und somit kultiviert wurde, so dass sie eine Art Markenzeichen der Figur darstellt, wurde Tom so vertraut, dass er diese auch heute als Erwachsener manchmal nachahmt: „*Ja, manchmal kaue ich an der Unterlippe und dann denke ich immer an Justus.*“ Es mutet an, dass Tom, der dieses Ritual des Lippenknetens als Kind selbst bewusst vollzog, „*um zu erfahren [...], was ist denn das für ein Gefühl, was er erlebt, wenn er die Lippen knetet*“, es auch heute noch vollzieht, um den Eindruck einer persönlichen Beziehung zu dieser Figur zu evozieren.

### Toms Motive für sein Fansein

Einen letzten Impuls für sein Fansein sieht Tom in der Vertiefung seiner Leidenschaft durch die Fanseite [www.rocky-beach.com](http://www.rocky-beach.com), auf der er sich „*weiter informiert*“ hat und dem Besuch des Wuppertaler Vollplaybacktheaters<sup>61</sup>, welches eine große Faszination bei ihm hervorgerufen hat. Toms Fanleben ist auf eine private Sphäre beschränkt, die aktive Teilnahme an der Fangemeinschaft ist für ihn uninteressant. Somit stattet er Fanseiten lediglich kurze Besuche ab, die hauptsächlich dem Zwecke dienen, sich zu informieren. Auf der Fanseite [www.rocky-beach.com](http://www.rocky-beach.com) nimmt er zudem gerne die Rolle des Beobachters ein: „*Ich gucke öfters rein [in das Forum, Anm. S. H.], um die Gedanken anderer Leute zu lesen.*“ Für einen angeregten Austausch und für eine kreative Entfaltung im Zusammenhang mit der Serie steht für Tom in erster Linie der Familien- bzw. Freundeskreis zur Verfügung, innerhalb dessen sich nach Toms Ansicht keine „*so richtig aktive[n] Fans*“ befinden. Die kommunikative Form der Aneignung der Serie erstreckt sich bei Tom von Klatsch und Tratsch bis hin zu Erörterungen von Inhalten:

*Ich unterhalte mich gerne erstmal über die Neuigkeiten. Über Gerüchte. [...] Oder neue Theorien aufstellen, warum es immer noch keine neue Folge gibt bei den Drei ???, aber halt auch die Beziehung von Justus, Peter und Bob zueinander [...].*

Die Serie dient somit immer wieder als Gesprächsstoff bei gemeinsamen Treffen im Bekanntenkreis. Dass Tom innerhalb der Sozialwelt der Fankultur nicht sonderlich aktiv wird, bedeutet nicht, dass er nicht in Bezug auf die Serie produktiv wird. Zur Zeit überlegt er, wie man „*einen Drei ???-Player, wo man die Folgen drin halt speichern kann im Rechner*“ erstellen könnte, und eine Schnitzeljagd in Anlehnung an die *Drei ???* ist auch in Planung: „*[...] dass man dann ein Rätsel bekommt à la Drei ??? und erstmal so ein paar Sachen überlegen muss, um dann die erste Station zu ermitteln, wo man weiter nachforschen kann.*“

<sup>61</sup> Das Wuppertaler Vollplaybacktheater ist ein Ensemble engagierter Hörspiel- und Schauspielinteressierter, die seit dem Jahre 1997 in Form „visuelle[r] Synchronisation“ (Janning 2004: 64) parallel zu einem ablaufenden Hörspiel auf der Bühne die Handlung inszeniert.

In diesem Sinne dienen die Serie und sein Fansein als Grundlage für eine kreative Entfaltung, die sich in andere kreative Freizeitideen eingliedert, denn Tom findet es *„halt witzig, etwas Ausgefallenes zu machen“*.

#### Stellenwert des Fanseins in der Alltagswelt von Tom

Den Stellenwert der Serie in seinem Leben beschreibt Tom selbst folgendermaßen: *„Begleitend, ja begleitend. Also, es geht nicht vor mir, geht nicht hinter mir, führt mich nicht an oder läuft mir auch nicht hinterher. Es ist, ähm, es ist immer irgendwo mit dabei.“* Neben seinem Hobby der Musik und der intensiven Beschäftigung mit dem PC-Betriebssystem *Linux* nimmt die Rezeption der Serie einen eher geringen zeitlichen Stellenwert ein, was sich ändert, wenn er krank ist, denn dann hört er *„ununterbrochen die Drei ???, und dann halt sehr intensiv“*, was auch schon in seiner Kindheit der Fall war, wenn es ihm gesundheitlich schlecht ging. Generell ist die Relevanz der *Drei ???* für Tom fast ausschließlich über die Serie als Buch- und Hörspielform gegeben, die anderen Produkte aus dem Medienverbund treten bis auf wenige Ausnahmen komplett in den Hintergrund, weil er zu ihnen keinen Bezug hat. Die Computerspiele kennt er nicht und die Brettspiele üben ebenfalls keinen Reiz auf ihn aus: *„Ich habe mal eines gespielt, das war unglaublich langweilig. Da konnte ich ja nun gar nichts mit anfangen.“* Auch ist es für Tom nicht unbedingt wichtig, alle Folgen der Serie materiell zu besitzen, denn *„Sammeln ist immer so 'ne Sammelwut“*. Viel wichtiger ist es Tom *„die Folgen wenigstens geistig gesammelt haben“*. Er scheint dem Medienverbund generell sehr kritisch gegenüberzustehen. An mehreren Stellen im Interview wird deutlich, dass er nicht viel von der Kommerzialisierung der Serie hält, über die er sich durchaus Gedanken macht, was am Beispiel des im Februar 2006 auf den Markt gekommenen *Drei ???-Eises* deutlich wird. Tom betrachtet das *Drei ???-Eis* als eine schlecht durchdachte Merchandising-Idee, die zu einem Zeitpunkt durchgeführt wurde, *„an dem man damit überhaupt nicht gerechnet hätte“*. Zum einen, weil es *„seit einem Jahr keine neuen Folge mehr“* gibt und *„das dann auch noch im Februar, marktwirtschaftlich gesehen total der Reinfall“*. Über die Wahl der Geschmacksrichtungen des Eises mokiert er sich:

*Das Eis trägt halt die Farben der Drei ???: einmal Vanille für Weiß, das ist Justus Jonas, einmal Rot für Peter Shaw, das ist Himbeere, und blau, das blaue Eis, das ist Bob und hat die Geschmacksrichtung Banane.*

Diese Merchandising-Aktion, die aus Toms Sicht *„so witzlos ist, dass es schon wieder witzig ist“*, hat er zum Anlass genommen, eine *Drei ???-Eis-Party* zu veranstalten: *„Da haben wir hier gegessen und Eis gegessen und Drei ???-Musik gehört.“* Bemerkenswert ist, dass Tom sich, im Gegensatz zu dem Eis, welches er als misslungene Merchandising-Idee ansieht, sehr für die Visitenkarte interessiert, die als Beigabe in der Eispackung enthalten ist:

*Na ja, da sind Visitenkarten drin. Die berühmte berüchtigte Visitenkarte der Drei ???, die sie jedem Klienten in die Hand drücken. Und diese Visitenkarte wird in jeder Folge und in jedem*



*Buch einmal vorgelesen, von den Klienten. Ich kann sie dir mal zeigen [Tom holt die Visitenkarte aus seinem Portemonnaie hervor] So sieht sie aus. Sie ist auch in jedem Buch abgebildet. Hinten ist natürlich Werbung drauf.*

Die Visitenkarte weist einen engen Bezug zu den Geschichten der Serie auf, weil sie in ihr ein festes und bedeutendes Element ist, was einerseits ein Grund für Toms Interesse hieran sein könnte. Andererseits scheinen nur solche Accessoires für Tom von Bedeutung zu sein, mittels derer er seiner Verbundenheit mit der Serie öffentlich Ausdruck verleihen kann. Was genau ihm daran viel bedeutet, kann Tom schwer in Worte fassen: *„Warum trägt man das nach außen? Gerade auch als Erwachsener, der mit Kindersachen herumprahlt [Lachen]. Ich weiß es nicht. Ähm [4]. Nee, kann ich nicht beantworten warum.“*

Die enge Verbundenheit, die er zu der Serie aufgebaut hat, möchte Tom auch seinem Umfeld näher bringen, damit auch andere von ihr zehren und seine positiven Empfindungen in Bezug auf diese teilen können. Er findet es gut, dass seine ehemalige Partnerin durch seinen Einfluss jetzt *„auch voll auf Drei ???“* ist und *„dass [s]eine Mitbewohnerin mittlerweile auch Drei ??? hört“*. An seinem Arbeitsplatz im Kinderhort hat Tom *„auch schon mal versucht, pädagogische Arbeit mit den Drei ??? zu leisten“* mit der Absicht, dass die Hörspiele eine positive Wirkung auf die von ihm zu betreuenden Kinder ausüben:

*Und dann habe ich dann halt, ähm, öfters mal eine Drei ???-Folge mitgebracht, in der Hoffnung, dass es halt so spannend ist, dass sie sich hinsetzen und zuhören und ähm vielleicht auch irgendwann das Interesse haben, mal ein Buch dazu zu lesen.*

Diese Ausführungen machen deutlich, dass sich der Stellenwert der Serie für Tom nicht durch ein besonders ausgeprägtes Maß an zeitlichem sowie finanziellem Aufwand mit dem Fanobjekt auszeichnet. Vielmehr scheint sich die Relevanz der Serie für Tom in seinem Alltag in erster Linie über eine äußerst starke innere und sehr private Verbundenheit mit der Serie auszumachen, die er auch vornehmlich nur im Bekanntenkreis äußern und teilen möchte und die eine Art Brückenfunktion zu einem Raum schafft, in welchem er Abstand von der Last und den Zwängen des Alltags nehmen kann, denn Tom sehnt sich zu einer unbeschwerteren Zeit, der Kindheit, zurück:

*Ich wäre noch gerne ein Kind. Ich komme damit nicht klar, dass ich hier vielleicht die Hälfte meines Lebens vorbei habe, und die Kindheit ist einfach an mir vorbei gerannt. Ich wäre noch gerne ein Kind oder wenigstens Jugendlicher [...], vielleicht müsste ich mir dann nicht so 'n Kopp um die Welt machen.*

So wie die Serie früher ein Fenster zu einem erwachseneren Bereich war, scheint es, als ermögliche sie Tom heute wieder einen Zugang zur kindlichen Welt.

### **6.1.5 Portrait Paul**

Paul ist 36 Jahre alt und hat nach seinem Abschluss der mittleren Reife seine Ausbildung zum Fachwirt absolviert. Er ist derzeit als Beamter tätig.

### Erstkontakt und Einbettung der Serie in die Alltagswelt von Paul

Paul erinnert sich nicht mehr ganz genau, schätzt aber, dass er 12 Jahre alt war, als er mit der Serie zum ersten Mal in Kontakt gekommen ist. Es handelte sich damals um das Buch *Die drei ??? und der grüne Geist*, welches er sich in einem Gruppenurlaub von einem anderen Jungen ausgeborgt hatte, um sich zu beschäftigen. Neben dem Aspekt der Langeweile wurde Paul, der als Kind allgemein keine Vorliebe für Bücher hatte, durch das Cover des Buches motiviert, sich näher mit diesem zu befassen: *„Das Cover war ganz gut, denn daran habe ich mich dann noch erinnert.“* Das Interesse an der Serie wurde bei ihm zu diesem Zeitpunkt noch nicht wirklich geweckt, was vermutlich darin begründet ist, dass sich Paul in seiner Kindheit und Jugend generell eher vornehmlich für Hörspiele als für Bücher interessierte und *„das waren dann eher Märchen“*, aber auch Geschichten wie *„Till Eulenspiegel“*, *„Winnetou, Biene Maja“* und *„sogar Bille und Zottel“*. Es dauerte *„wieder vier bis fünf Jahre“*, bis er erneut mit der Serie in Berührung kam und einen Zugang zur Serie fand, diesmal in Form eines Hörspiels, dessen Reiz für Paul hauptsächlich davon ausging, dass es sich um eine *„Rätselserie“* handelte. Paul erinnert sich, dass er als Kind oft mit anderen zusammen gesessen und *„so Ratespiele gemacht“* hat, die die Serie zum Thema hatten. Die *Drei ???* boten Paul und seinen Freunden viel Gesprächsstoff und beflügelten ihre Phantasie:

*Wir haben sogar mal in der Kindheit irgendwo mal auf einem Spielplatz in der Ecke was gebaut und dann mit Plane drüber. „So, das ist jetzt unsere Höhle, das ist unsere Zentrale“, sagte dann einer. Und dann: „Ah ja, jetzt müssen wir auch noch einen Fall finden.“*

Infolge der geistigen und spielerischen Beschäftigung mit der Serie wurde die Eintönigkeit des Alltags für Paul und seine Freunde durch die *Drei ???* bereichert: *„Im Prinzip hat man darauf gehofft, dass so was passiert, aber es war dann halt doch nur 'ne Geschichte, die man nicht erleben konnte.“*

Die Phantasie wurde bei Paul in seiner Kindheit nicht nur durch die Themen, sondern auch besonders durch die Covergestaltung der Serie angeregt, denn *„man kann nicht immer alles erkennen, sondern muss sich immer einen Teil noch denken“*. Dass das Cover aus Toms Sicht aufgrund seiner geheimnisvollen Aufmachung zur mystischen Aura der Serie beitrug, wird auch daran deutlich, dass er seine zeitweilige Abwendung von der Serie im Pubertätsalter mit seiner Verärgerung über eine Covergestaltung in Verbindung bringt:

*Das war der Höhlenmensch oder so, und da fand ich das Cover schwachsinnig, weil der Typ Fell umhatte. Da dachte ich o.k., das spielt in der Steinzeit und der hat ein Funkgerät in der Hand. So, o.k., die kauf' ich nicht mehr. Und dann war Schluss.*

Erneut Zugang zu der Serie fand Paul im Erwachsenenalter, angestoßen durch eine Werbung zur 100. Folge der Serie, die er bei einer Internetrecherche nach Hintergrundinformationen zufällig entdeckte. Paul erinnert sich, dass er seitdem täglich jeden Abend auf dieser Seite war und im Zuge dessen seine Folgen *„alle wieder gehört [...] und dann so nach und nach noch*

*ein paar gekauft“*, bis er *„alle wieder aufgeholt“* hatte. Paul erläutert, dass seine Vorliebe auch heute noch auf den Hörspielen liege, die er in erster Linie in digitaler Form nutze, um flexibel in Bezug auf den Nutzungsort zu sein. Dadurch, dass Paul die Serie sehr vertraut ist, ist es ihm möglich, diese ohne gedankliche Anstrengung neben anderen Aktivitäten zu konsumieren: *„Ja, das ist halt das Schöne, dass man sie einfach so nebenbei hören kann als Geplänkel.“* In diesem Sinne dient ihm die Serie in großem Maße als Untermauerung bei anderen Tätigkeiten, so dass sich ritualisierte Nutzungen entwickelt haben, wie am Beispiel täglicher Autofahrten deutlich wird:

*Also, ich kam halt drauf wegen der langen Fahrt, hauptsächlich. Weil ich eben ja schon immer im Prinzip, ja 18 Jahre, immer von Mölln nach Hamburg, jeden Tag 120 Kilometer, gefahren bin. Musik hat man irgendwann über, hört man immer nur die gleiche Musik, und Radio ist auch nervig mit der Werbung. Also Hörspiele, so kam ich da eigentlich drauf [...]. Eine Tour war genau eine Folge.*

Auch die Veröffentlichungstermine der Hörspiele haben für Paul einen hohen ritualisierten Stellenwert und sind stark in seinem Alltag verankert, so dass jede Verschiebung und Nichteinhaltung äußerst negativ von Paul bewertet wird: *„Denn irgendwie stellt man sich darauf ein, und bitteschön, man kann doch mal 'nen Termin halten, wenn sie den veröffentlichen. Das ärgert mich richtig dann.“*

Paul führt aus, dass sich sein Interesse an der Serie heute auch auf das Medium Buch ausgeweitet hat, weil im *„Buch doch noch einige Passagen dazukommen“*, die im Hörspiel nicht enthalten sind.

#### Pauls Motive für die Nutzung der Serie als Erwachsener

Neben der Möglichkeit, die Hörspiele als Hintergrundfolie für andere Aktivitäten zu nutzen, ist für Paul ein weiterer Grund für die Rezeption der Serie, dass sie ihm, wenn es sich um für ihn noch unbekannte Folgen handelt, eine involvierte Rezeption erlaubt: *„wenn man eine Weile hört, dann ist man dann eigentlich ziemlich voll drin.“* Paul fühlt sich dabei vor allem durch die der Serie innewohnende Spannung angesprochen, die vornehmlich aufgrund der mystischen Elemente und der rätselhaften Verschachtelung der Fälle hervorgerufen werde:

*Das macht ja den Reiz aus, denke ich, dass das eben nicht ganz platte Fälle sind, sondern eben auch manchmal so Phänomene irgendwie [...], also in erster Linie ist es wohl diese Rätsel-Mystik-Sache.*

Zudem gewinne die Serie für ihn durch die Kontinuität der Sprecher an Vertrautheit, die es ihm ermöglicht, sich in die Geschichten besser vertiefen zu können. Paul führt aus, dass er mit einem Sprecherwechsel der Hauptcharaktere der Serie *Fünf Freunde*, die er auch einmal sehr gerne gehört hat, große Schwierigkeiten hatte: *„Man kommt damit auf Anhieb nicht klar. Also, dann lasse ich es auch. Also, dann höre ich sie nicht auf Krampf oder so, also dann lasse ich es dann.“* Und auch die Hörspielserie *Paul Temple* hat Paul *„weil die Sprecher gewechselt haben, [...] nur noch mit Widerwillen zu Ende gehört“*. Die Frage, ob er sich von

der Serie *Die drei ???* bei einem Sprecherwechsel der Protagonisten ebenfalls abwenden würde, beantwortet er folgendermaßen: *„Ich schätze ja. Ich fürchte ja. Müsste ich mir anhören, weil manchmal geht es ja.“* Dass bei Paul die Identifikation mit den Figuren in hohem Maße über die Stimmen funktioniert, zeigt sich zudem in seiner Ablehnung bestimmter Figuren der Serie, die sich allein darin begründet, dass *„manchmal die Stimme so kreischig ist“*. Dass innerhalb der Serie *Die drei ???* die Titel- und Zwischenmusiken geändert wurden, bewertet Paul wiederum generell als weniger drastisch: *„So schlecht ist die Musik ja nicht, das ist o.k.“* Paul erklärt, dass es ihm jedoch missfalle, dass rückwirkend Folgen mit den frühen Melodien mit neuen Musikstücken versehen wurden. Dies habe nämlich häufig zu einer Beeinträchtigung der Textpassagen geführt, so dass teilweise ganze Dialoge verschwanden, was ihn sehr irritiere: *„Das fehlt irgendwie, weil im Kopf weiß man, was jetzt kommt, teilweise eher wörtlich, und dann fehlt das.“* Ebenfalls als störend für eine involvierte Rezeption empfindet es Paul, wenn die Geschichten *„sehr weit hergeholt“* sind und sie für ihn somit an Glaubwürdigkeit verlieren. In Bezug auf die Authentizität würde sich Paul eine Verstärkung der horizontalen Intertextualität (→ Kap. 3.4.2) innerhalb der Serie wünschen. Paul fände es sehr reizvoll, wenn *„ein alter Charakter vielleicht wieder auftaucht und sie [die Autoren, Anm. S. H.] auch Bezug nehmen auf irgendwie alte Geschichten“*. Zudem schätzt Paul an der Serie: *„Es sind durchaus Sachen drin, von denen man was lernen kann, was manchmal hängen bleibt.“* Dieser Aspekt der bildenden Unterhaltung macht unter anderem auch seine Lieblingsfolge *Die drei ??? und das Aztekenschwert* aus, in der, wie Paul erklärt, der Rezipient etwas über den *„mexikanisch-amerikanischen Bürgerkrieg“* erfährt. Des Weiteren empfindet Paul Vergnügen im Umgang mit der Serie darin, *„Fehler in den Hörspielen“* zu entdecken: *„Manchmal sind es nur leichte Versprecher, aber manchmal ist es ja völliger Blödsinn.“* Ebenso ist für ihn heute ein Vergleich der Bücher mit den darauf basierenden Hörspielen interessant:

*[...] die neuen Bücher sind, die sind anders als die Hörspiele, sag ich mal. Bei den alten Büchern kann man wirklich sagen, es ist das Hörspiel, teilweise Wort für Wort plus eben etwas mehr [...], aber die neuen sind, sag ich mal, ganz anders.*

Diese von Paul ausgemachte Differenz der Inhalte spornt ihn an, die beiden Medien auch parallel zu nutzen, um die Unstimmigkeiten für sich festzumachen.

Paul führt aus, dass er zudem Gefallen daran finde, *Drei ???*-Hörspiele zu hören, weil er sich dabei *„so ein bisschen zurück versetzt“* fühle. Was er mit diesem Gefühl verbindet, beschreibt er als Gruppenerlebnisse, die ihm wieder einfallen, wenn er die Serie hört: *„wenn man mal irgendwo beim Kumpel übernachtet“*, mit Freunden Möbel zusammengestellt und *„wie in einer Höhle gehaust“* oder im Garten *„gezeltet“* hat. Bestimmte Gefühle bringt Paul dagegen mit der Serie nicht in Verbindung.

### Pauls Motive für sein Fansein

Seine Fanwerdung im Erwachsenenalter sieht Paul in starker Abhängigkeit mit der Nutzung des world wide web, bzw. mit Besuchen der *Drei ???*-Fanseite [www.rocky-beach.com](http://www.rocky-beach.com): *„Zum Fan? Ja mehr so über die Seite, da hat man sich vertieft: Da gab es halt ein Forum und einen Chat und so, und da bin ich da halt dann erstmal rein gegangen.“* Paul gelang es sehr schnell, innerhalb der Fangemeinschaft Kontakte zu knüpfen, die er teilweise zu richtigen Freundschaften ausgebaut hat: *„Man trifft sich auch so mal privat, mit einigen jedenfalls, nicht mit allen.“* Der schnelle Aufbau von Bekanntschaften war einerseits dadurch begründet, dass Paul sehr offen von anderen Fans aufgenommen wurde: *„Die haben dann gesagt, ja bist du spontan, dann lass uns in Glinde skaten“*, aber auch andererseits dadurch, dass er selbst sehr unvoreingenommen und kontaktfreudig auf die anderen Fans zugegangen ist: *„[...] dann bin ich halt hier her gefahren und dann sind wir hier einmal über die Pampa gskatet.“* Paul berichtet, dass er daraufhin an größeren Fantreffen wie der *„Release-Party“* eines Fanhörspiels oder einem Ausflug in einen Freizeitpark, dem *„Heideparktreffen“*, aber auch an kleineren privaten Feiern, teilnahm. Für die Treffen mit anderen Fans nahm er sogar *„Mördertouren“* in Kauf, so dass er sehr schnell im sozialen Netz der Fangemeinde verstrickt war. Der hohe Stellenwert des sozialen Kontextes bei der Beschäftigung mit der Serie zeigt sich bei Paul auch im Umgang mit Produkten aus der kulturellen Ökonomie der Fans (→ Kap. 3.6.2). Paul selbst wird vor allem im Hinblick auf die von den anderen Fans bereitgestellten Produkte und Bedeutungen selbst aktiv und weniger in Anlehnung an die Serie an sich. Die Fanart<sup>62</sup> anderer Fans nahm Paul z. B. zum Anlass, eigene Fan-Produkte herzustellen: *„Viele stellen ja manchmal so Bilder rein [...], die lade ich mir eigentlich auch runter, und aus denen habe ich zum Beispiel auch meine T-Shirts gemacht.“* Auch Fanfiction anderer Fans findet einen großen Anklang bei Paul: *„Dieses 20 Years After<sup>63</sup> [...], das habe ich auch ziemlich verfolgt“*, und auch von Fans produzierte Hörspiele erfreuen sich großen Interesses bei Paul: *„[...] die habe ich auch eigentlich alle gehört, die da auf der Seite zu finden sind.“* Paul selbst wird erst durch äußere Impulse, durch die Aufforderung anderer Fans, produktiv. Als Geburtstagsgeschenk hat er mit anderen Fans ein Hörspiel produziert, indem sie *„den Originaltext [eines Hörspiels] genommen“*, diesen *„umgeändert und ein paar Gags mit rein“* gebracht haben. Paul selbst hat dabei Sprecherrollen übernommen, wobei er von seinen sprecherischen Qualitäten im Nachhinein nicht sehr überzeugt ist: *„Da habe ich den Justus und den Wachmann, glaube ich, gesprochen. Also mehr vorgelesen, also mehr schlecht als recht gesprochen.“* Bei einem folgenden größeren Hörspielworkshop, an dem er teilgenommen hat, nahm er sich bei der Produktion des Hörspiels gleich von Beginn an mehr

<sup>62</sup> Unter Fanart wird die künstlerische Betätigung seitens der Fans in Bezug auf ihr Fanobjekt verstanden.

<sup>63</sup> Unter dem Forumspunkt „20 Years After“ werden auf der Fanseite [www.rocky-beach.com](http://www.rocky-beach.com) Zukunftsvisionen über die *Drei ???* gesponnen.

zurück: *„da habe ich dann mir ne Kamera besorgt und habe dann lieber gefilmt.“* Bei diesen gemeinschaftlichen Aktivitäten scheint es, als würde sich Paul eher lieber im Hintergrund halten und in erster Linie Freude am Zusammensein mit den anderen Fans haben als an den Aktivitäten selbst. Dass die sozialen Kontakte das ausschlaggebende Kriterium für die Teilhabe an der Fangemeinschaft für Paul sind, zeigt sich auch darin, dass Paul lediglich in der Gruppe sein Fanwesen durch Kleidung nach außen trägt, sei es z. B. bei einem Halbmarathon, den er mit einem anderen Fan gelaufen ist: *„Und da sind wir dann auch im Drei ???-Team gelaufen“* oder bei einem Ausflug in einen Freizeitpark, bei dem Paul *„ja auch in der Gruppe rum gerannt“* ist. Diese Form der expressiven Produktivität würde Paul allerdings nicht ohne den Halt der Gruppe ausüben: *„Aber sonst so alleine würde ich das jetzt auch nicht anziehen und damit in der Stadt rum rennen oder so.“* Die Kommunikation mit den anderen Fans und mit lockeren Bekanntschaften erfolgt bei Paul meistens über E-Mail und bei engeren Kontakten über Telefon. Die Fanseite [www.rocky-beach.com](http://www.rocky-beach.com), die für Paul in Bezug auf die Serie die wichtigste Seite darstellt, nutzt er zur Zeit weniger als Kommunikationsmittel. Paul bringt sich heute dort kaum aktiv mit ein, sondern bleibt vornehmlich im Hintergrund. Den Chat, in dem er sich *„früher häufiger“* aufhielt, besucht er *„jetzt im Moment weniger“*, was zum einen daran liegt, dass Paul beruflich bedingt momentan weniger Zeit zur Verfügung steht, aber auch, weil er im Chat häufig auf ein jüngeres Publikum trifft, bei dem ihm der Anreiz fehlt, zu chatten: *„Ach, Kiddies, kiddies, die kenn' ich nicht“*. In den Foren hat er bisher *„ganz selten mal was zu geschrieben“*, lieber nimmt er die Angebote der Seite [www.rocky-beach.com](http://www.rocky-beach.com) wie Quizserien und Abstimmungen in Anspruch, an denen man sich anonym beteiligen kann.

### Stellenwert des Fanseins in der Alltagswelt von Paul

Paul beschreibt die Serie als

*Begleiter über die Zeit. So als mehr Nebenbei-Hobby, also nicht ausschließlich und nicht an erster Stelle und auch nicht an dritter Stelle, sondern so irgendwann kommt das mal, vielleicht an achter, neunter, zehnter Stelle, aber eben immer mal wieder.*

Die Rezeption der Serie, die sich in erster Linie auf die Hörspiele konzentriert, verläuft bei Paul intervallartig und sehr exzessiv: *„Dann dauert das so zwei Monate und ich bin wieder einmal durch.“* In dem Zeitraum, in dem er die Serie rezipiert, ist sie sehr stark in Pauls Alltagswelt eingebunden. Er hört die *Drei ???*-Folgen dann vornehmlich *„im Auto“* sowie *„beim Bügeln und beim Putzen“*. Aufgrund seines Berufes ist er sehr viel dienstlich unterwegs, so dass er *„auch während der Arbeitszeit“* Hörspiele konsumiert. Aber auch seine anderen Hobbys neben der Beschäftigung mit den *Drei ???* bringt er mit der Serie in Einklang. So hört er die Folgen in digitalisierter Form *„beim Skaten“* und *„beim Fahrradfahren“* und *„auch manchmal, wenn [er] nur einkaufen [geht] in der Stadt“*. Die Rezeption wird dabei immer an die äußeren Umstände angepasst, so dass je nach zeitlicher

Verfügbarkeit eine Folge oft „in Etappen“ gehört wird. Das Interesse an der Serie *Die drei ???* fügt sich in seine Leidenschaft für Hörspiele, vornehmlich für Mystery- bzw. Gruselserien wie *John Sinclair* oder *Gabriel Burns*, ein. Es wird im Interview deutlich, dass für Paul nicht alle Folgen der Serie den gleichen Stellenwert besitzen, sondern er den Folgen, die er aus seiner Jugend her kennt, mehr Priorität beimisst. Paul, der über sich sagt, dass er „ein bisschen Kind geblieben“ ist, hat heute allgemein ein großes Faible für Dinge, die er aus seiner Kindheit her kennt. Er zeigt z. B. Interesse an Computerspielen, die er früher am „Commodore Computer“ gespielt hat oder an „alten Filmen“, die „man dann mit ganz anderen Augen sieht“. Jedoch verliert sich die Anziehungskraft, die von diesen Dingen aus der Kindheit ausgeht, mit der Zeit: „[...] das flacht irgendwann wieder ab.“ Anders ist es mit der Beschäftigung mit der Serie *Die drei ???*, bei der Pauls Begeisterung konstant bleibt, „weil ja immer wieder was rauskommt“. Außerdem interessiert sich Paul heute auch für die Bücher der Serie und ist vor allem bemüht, die Folgen „eins bis 30 oder 35, was immer noch [seine] Lieblingsfolgen sind“ auf Flohmärkten zu erwerben und zu sammeln. Sein Sammeln ist also nicht auf Vollständigkeit ausgerichtet, sondern bezieht sich lediglich auf bestimmte Folgen, denen er eine besondere Bedeutung zukommen lässt. An dem Stellenwert, den er den Originalfolgen der Hörspielserie beimisst: „Ich würde jetzt aber nicht auf dem Flohmarkt alte Kassetten kaufen. Gerade bei Kassetten, das weiß ich ja selbst, weiß man nie, was man kriegt“, lässt sich schließen, dass das Sammeln aus ästhetischen Gesichtspunkten eine untergeordnete Rolle spielt und die Ansammlung der Folgen eher funktional ausgerichtet ist. Es genügt Paul, die Folgen lediglich in digitalisierter Form zu besitzen, so dass er manche Folgen „einfach mal verscherbelt“ hat. Es scheint, als stelle Pauls Beschäftigung mit der Serie eine Art Befriedigung der Wünsche aus der Kindheit dar, denn: „Früher hatte man wahrscheinlich, man hätte viel machen können, hätte die Zeit dazu gehabt, hatte aber nicht das Geld.“ Neben seiner Leidenschaft für die Serie geht er deshalb einem weiteren Hobby nach, von dem er sagt: „Wäre der Traum gewesen als Kind, aber war nicht zu bezahlen“ und kauft sich heute „benzinglyesteuerte Rennautos, so diese großen Dinger“.

Das Interesse an der Serie ist bei Paul jedoch nicht am umfangreichen Konsum orientiert: „Also ich habe jetzt nicht diese Superbox oder diese Riesenkiste mit der Sammlung und so“, so dass bei ihm das Medienarrangement, in das die Serie eingebettet ist, wenig von Bedeutung ist. Das ist auch der Grund, warum Paul von der Existenz mancher Produkte aus dem Medienverbund nichts weiß: „Brettspiele kenne ich gar nicht [...] Computerspiele auch nicht“ oder sie schlichtweg für schlecht befindet: „Die DVD<sup>64</sup> habe ich mal ausgeliehen gehabt [...], das war auch nicht so doll.“ Eine Master-of-Chess-Vorstellung hat Paul nicht besucht, Record-Release-Partys und die 25-Jahre-Jubiläumsfeier schon, allerdings fand er

---

<sup>64</sup> Im September 2002 wurde die DVD *Die drei ??? und das Museum* von der BMG Ariola Miller veröffentlicht. Dabei handelt es sich um ein virtuelles Museum, in welchem die Geschichte der Serie präsentiert wird.

letztere „*enttäuschend, weil es so abrupt zu Ende war*“. Sein Interesse gilt also nicht nur der Veranstaltung an sich, sondern vor allem der Zusammenkunft und Nähe zu anderen Gleichgesinnten, die mit dieser einhergehen.

## **6.2 Zusammenfassung und Diskussion der Interviews**

An den fünf durchgeführten Interviews wird deutlich, dass die Fans der Serie *Die drei ???* dieser unterschiedliche Bedeutungen zuweisen, denn die verschiedenen medialen Inhalte werden ungleich aufgenommen und gedeutet. Individuell ausgesuchte Inhalte werden zu Bestandteilen des Alltags des jeweiligen Fans. Auch die Vergemeinschaftung zu einer Fangemeinde hat für die Interviewten eine unterschiedliche Bedeutung, die durch die Aktivität innerhalb der Gruppe, die bestimmte Bedeutungszuschreibungen beinhaltet, gebildet wird. Die Ergebnisse der fünf Portraits werden im Folgenden verglichen, Gemeinsamkeiten herausgearbeitet und Spannungsfelder diskutiert.

### **6.2.1 Einbettung der Serie in die Alltagswelt der Interviewten**

#### **6.2.1.1 Vertraute Nutzung der Serie**

Bezüglich der Mediennutzungsgewohnheiten der befragten Fans lässt sich feststellen, dass diese in starkem Maße durch eine vertraute Nutzung der Serie gekennzeichnet sind. Das Interesse der Befragten an der Serie hat bei allen Interviewten biographisch in der Kindheit ihren Ursprung und wurde als etwas Besonderes erinnert. Die Bindung an die Serie entstand bei fast allen Befragten<sup>65</sup> in dieser Zeit. Bei den Interviewten erfolgte in der Pubertätszeit zwar eine Abkehr von der Serie<sup>66</sup>, jedoch stellte sich das Interesse bei ihnen im Erwachsenenalter wieder ein. Die Seriennutzung als Kinder sowie heute als Erwachsene ist durch die „Praktik der wiederholten Rezeption“ (Winter 1997: 45) gekennzeichnet, die in stärkerer Ausprägung bei der Hörspielnutzung in Erscheinung tritt.

#### **6.2.1.2 Verschiebung der Rezeptionshaltung**

Die Rezeption im Kindesalter war bei allen Befragten vorrangig geprägt durch ein identifikatorisch-involviertes Verfolgen der Handlung. Besonderen Reiz übten die mystischen Elemente der Serie, die eine Ausweitung des traditionellen Krimis für Kinder darstellen, auf die kindlichen Rezipienten aus. Zudem spielte die Beteiligung an der Lösung der Fälle in Form des Miträtselns bei Lena, Tom und Paul eine große Rolle für die Attraktivität, die von der Serie ausging. Es ist anzunehmen, dass hierfür die parasoziale Interaktion<sup>67</sup> mit Alfred

---

<sup>65</sup> Eine Ausnahme bildet Cora, die die ersten Kontakte mit der Serie nicht als besonders positiv empfunden hat.

<sup>66</sup> Bei Lena handelte es sich lediglich um eine öffentliche Abkehr von der Serie.

<sup>67</sup> Durch das vertrauliche und direkte Ansprechen des auktorialen Erzählers in der Figur von Alfred Hitchcock wird zwischen diesem und dem Rezipienten eine virtuelle Beziehung aufgebaut, in der der Rezipient keinen handelnden Einfluss auf die Interaktion nehmen kann. Eine solche spezifische Art der Interaktion, die zwischen Medienakteuren und Rezipienten abläuft, lässt sich nach Horton und Wohl (1979) als parasoziale Interaktion bezeichnen.



Hitchcock als auktorialem Erzähler der Geschichten für die kindlichen Rezipienten einen Anreiz darstellte. Durch ihn erhielten die sie kognitive Anregungen, sich an der Lösung des Falles in Form von Mitraten und Miträtseln zu beteiligen. Die involvierte Rezeption der Serie stellte sich sowohl bei der Rezeption der Buchserie als auch bei der Rezeption der Hörspielserie ein. Rogge (1996) folgend hören Kinder Hörspiele „mit Haut und Haaren, sie werden gepackt“ (Rogge 1996: 36), weshalb „Heranwachsende dem Hören eine so starke emotionale Bedeutung“ (ebd.) zuweisen. Eine involvierte Rezeption der Serie ist einigen der Befragten (Lena, Tom, Paul) zwar heute noch möglich, jedoch nur noch selten. Vielmehr lässt sich eine andere Rezeptionshaltung erkennen, die auf der Vertrautheit mit der Serie (gleichbleibende Handlungssituationen und fixes Figureninventar) beruht. Vor dem Hintergrund dieser Vertrautheit werden die Inszenierungskonventionen und Erzählmuster der verschiedenen Autoren betrachtet. Die involvierte Rezeption hat sich bei allen befragten erwachsenen Rezipienten zu einer distanzierten Rezeption verschoben, die die formalen Aspekte der Serie, also ihre Konstruiertheit, in den Vordergrund rückt.

Bei den kindlichen Rezipienten lässt sich eine weitere Rezeptionshaltung bei ihnen schon bekannter und vertrauter *Drei ???*-Hörspiele ausmachen. In diesem Fall dienten die Hörspiele allen Befragten in der Kindheit neben der involvierten Rezeption hauptsächlich als eine Hintergrundfolie bei anderen Aktivitäten (z. B. beim Spielen mit anderen Kindern oder beim Malen). Diese Form der Rezeption als Parallelaktivität zu anderen Beschäftigungen, die die Serie als „Klangtapete“ (Charlton/Neumann-Braun 1992: 10) erscheinen lässt, ist auch in starkem Maße bei allen befragten erwachsenen Rezipienten zu beobachten.

### **6.2.1.3 Ritualisierte Nutzung der Serie**

Die Rezeption der Serie ist stark an vorgegebene Alltagsstrukturen (z. B. Urlaubszeit oder vor dem Schlafengehen) oder vorgeschriebene Rahmenbedingungen (Veröffentlichungstermine) geknüpft, so dass die Serie bei allen Befragten einen mehr oder weniger großen Anteil an der Strukturierung „mikrobiographischer Abläufe“ (Sander/Vollbrecht 1987: 33) hat. Besonders die Rezeption der Hörspiele der Serie ist in hohem Maße in die Alltagswelt der Fans eingebunden und wird vorwiegend ritualisiert rezipiert. Die Hörspiele dienen den befragten Fans als Nebenaktivität, um sich den Alltag und unbeliebte Arbeiten zu verschönern und sind somit zu einem selbstverständlichen Bestandteil des Alltags geworden.

### **6.2.1.4 Rezeption außerhalb ritualisierter Bezüge**

Eine Rezeption außerhalb ritualisierter Bezüge findet bei den befragten Fans einerseits bei den Record-Release-Partys der Lauscherlounge sowie bei den von dem Hörspiellabel *Europa* veranstalteten Live-Hörspiel-Aufführungen (*Master of Chess, Die drei ??? und der Super-Papagei 2004*) statt. In den Interviews kommt deutlich zum Vorschein, dass bei diesen

Großveranstaltungen nicht nur die Vorführung an sich von Bedeutung ist, sondern vor allem die Geselligkeit und das Gruppenerlebnis der Fans untereinander.

## **6.2.2 Nutzungsmotivationen der Serie im Erwachsenenalter**

### **6.2.2.1 *Vergnügen an der ästhetischen Komplexität der Medientexte als Unterhaltungswert***

Alle Interviewten nutzen die Serie, um unterhalten zu werden. Die Art der Unterhaltung fällt für die Interviewten dabei ganz unterschiedlich aus. In der Erweiterung der typischen Konventionen des Genres Krimi für Kinder und Jugendliche um mystische Elemente lässt sich bei allen Befragten (bis auf Cora) ein großer, der Serie innewohnender ästhetischer Unterhaltungswert sehen. Schon das Cover löste besonders bei Tine und Paul durch die geheimnisvolle Gestaltung, die der Phantasie viel Raum lässt, einen großen Reiz aus, der eng im Zusammenhang mit der mystischen Grundstimmung der klassischen Fälle zu sehen ist. Bei Lena und Paul wird hinzukommend deutlich, dass der Unterhaltungswert einer guten Geschichte für sie in der Spannung im Sinne eines guten Plotaufbaus begründet ist. Bei beiden leitet sich aus dem Pendeln zwischen einer involvierten Rezeption und der distanzierten Betrachtung der Geschichten das formale Vergnügen an einem Medientext ab, welches nach Klaus (2005) als „das vergnügliche Spiel mit Nähe und Distanz, Identifikation und Abgrenzung“ (Klaus 2005: 318) bezeichnet werden kann. Eine weitere Variante dieses formalen Vergnügens lässt sich im Vergleich neu erscheinender Folgen mit den so genannten „Klassiker“-Folgen erkennen, die bei den befragten Fans (bis auf Cora) eine Art Heiligenstatus erlangt haben und als Maßstab zur Beurteilung aller neuen Folgen herangezogen werden. Das Vergnügen wird hier aus „der Kenntnis des narrativen Prozesses“ (Klaus 2005: 318) gezogen. Zudem bewerteten es Lena, Tom und Paul als positiv, wenn bei der Rezeption der Medientexte eigene Denkprozesse in Form des Mitratens angeregt werden. Lena und Paul sind darüber hinaus der Meinung, dass die Serie den Anspruch einer werterfüllten Unterhaltung bedient, indem sie den Rezipienten Fachwissen vermittelt, so dass aus der Unterhaltung ein Nutzen gezogen werden kann.

### **6.2.2.2 *Vielfache Identifikationsmöglichkeiten***

Die Identifikation mit der Serie erfolgt bei den meisten Befragten (Lena, Tine, Tom und Paul) aufgrund dessen, dass sie generell als sehr realistisch empfunden wird. Dabei sind sich die erwachsenen Fans der Serie wohl darüber bewusst, dass es sich bei den Geschichten der Serie um rein fiktive Erzählungen handelt. Als realistisch wird auch nicht die Narration der Serie (denotative Ebene) eingeschätzt, die Glaubhaftigkeit des Textes liegt viel mehr in den assoziativen Bedeutungen, die der Text seinen Rezipienten bietet (konnotative Ebene). Dies bedeutet, dass die Befragten sich aufgrund symbolischer Darstellungen innerhalb der Serie emotional angesprochen fühlen, wenn die eigene Lebenserfahrung getroffen wird. Die Serie

wird somit deswegen als realistisch empfunden, weil sich die Fans in bestimmten Themen, Charakteren, Ereignissen usw. wiedererkennen können, was von Ian Ang (1986) als emotionaler Realismus bezeichnet wird. Die unterschiedlichen Identifikationsformen der Befragten lassen sich folgendermaßen zusammenfassen:

Sowohl für die weiblichen (mit Ausnahme von Cora) als auch für die männlichen Befragten stellten die drei Protagonisten der Serie in ihrer Kindheit Identifikationsfiguren dar. Durchweg dienten die drei Hauptfiguren den kindlichen Konsumenten als Orientierung, indem sie für sie eine Vorbildfunktion einnahmen und somit ein Ziel ihrer kindlichen Projektionen darstellten. Die Interviewten erinnern sich alle, dass die Identifikation mit den Protagonisten der Serie sehr ausgeprägt war, was in hohem Maße darin begründet ist, dass diese aufgrund ihrer Schwächen als authentisch empfunden wurden und somit den Kindern und Jugendlichen nicht als „Übermenschen“ gegenübertraten. Die komplex gezeichneten Protagonisten boten den kindlichen Rezipienten somit ein hohes Maß an Identifikationsmöglichkeit und wurden für sie zu Bezugspersonen, die sich aufgrund der Entwicklung der Charaktere (→ Kap. 4.1.4) über einen längeren Zeitraum auf gleicher Ebene mit den Rezipienten befanden und sogar aus Toms Sicht heute Charaktere seines eigenen Alters darstellen. Diese empfundene Zeitlosigkeit der Charaktere mag auch darauf zurückzuführen sein, dass es sich bei den *Drei* ??? zwar um ein von Kindern bzw. Jugendlichen geleitetes Detektivunternehmen handelt, dieses aber durchaus einen seriösen und in der Gesellschaft der Erwachsenen anerkannten Eindruck vermittelt.

Die starke empathische Identifikation seitens der Befragten mit den Hauptfiguren der Serie, die im Besonderen bei Lena und Tine zum Vorschein kommt, ist in starker Abhängigkeit zu den Handlungsmustern der Figuren zu sehen. Die Gleichsetzung der Rollenmuster mit den eigenen Verhaltensweisen kann strukturbildende Beeinflussungen mit sich führen, die einen nachhaltigen Einfluss auf die Rezipienten ausüben können (vgl. Krotz 2003: 42). Dies stellt eine Erklärung für die starke emotionale Verbundenheit der heute Erwachsenen mit den Serienfiguren dar.

Während sich bezüglich der Identifikation der Befragten mit den drei Hauptfiguren keine Geschlechterdifferenzen ausmachen lassen, lässt sich bei den weiblichen Befragten eine große Affinität zu der Figur Allie Jamison erkennen, welche die erste weibliche Figur innerhalb der Serie darstellt, die dem traditionellen Frauenbild widerspricht. Es ist anzunehmen, dass die Begeisterung für diese Figur, einem häufigen Befund der Fernsehforschung folgend, der besagt:

Vornehmlich wird die Spielhandlung - unter anderem durch die Identifikation mit gleichgeschlechtlichen Seriencharakteren - so wahrgenommen, dass sie eigene Lebensentwürfe bestätige (Klaus 2005: 294).

dahingehend zu bewerten ist, dass die Rezipientinnen ihr eigenes Selbstverständnis in dieser Figur wiedererkennen konnten und diese deshalb in das Zentrum ihrer Aufmerksamkeit rückte. Diese Vermutung wird im Rahmen dieser Arbeit jedoch nicht abschließend zu klären sein.

Die Identifikation mit den in den Geschichten transportierten Werten stellt für Tine und Tom ein inhaltliches Vergnügen dar. Sie schätzen an den drei Detektiven, dass diese unentgeltlich Hilfeleistungen für jene geben, die unverschuldet weniger Chancen in der Gesellschaft haben, und dass die drei Detektive somit zu gesellschaftlichen Problemen Stellung beziehen.

Ferner äußert sich in der Rezeption Tines eine Art von Vergnügen, welches man nach Klaus (2005) als realistisches Vergnügen bezeichnen kann und das sich dadurch auszeichnet, dass Vorstellungen der Rezipienten mit „in der sozialen Welt tatsächlich möglichen Ereignissen und Erfahrungen übereinstimmen“ (Klaus 2005: 321), vor allem, weil sie plausibel sind.

### **6.2.2.3 *Undeutlichkeit und Widersprüchlichkeit***

Bei allen Befragten, vor allem bei Cora, wird das Vergnügen an der Serie neben der ästhetischen Komplexität auch durch die in den Medientexten innewohnende Undeutlichkeit und Widersprüchlichkeit hervorgerufen, die in den beiden Darstellungsformen der Serie in einem unterschiedlich starken Grad zum Ausdruck kommen.

In den Gesprächen mit Lena und Cora wird deutlich, dass sie es als anregend empfinden, sich ein Bild von den Handlungsorten zu machen. Ihre Phantasie wird dabei in starkem Maße durch die verschiedenen Beschreibungen der Autoren angeregt, die teilweise ein sehr unterschiedliches Bild von der *Drei ???*-Welt vermitteln.

Aufgrund dessen, dass die transportierten Inhalte in den Hörspielen deutlich weniger umfangreich sind als die der Bücher, kommt es häufig zu Unverständlichkeiten innerhalb der Hörspiele. Zu diesem Schluss kommt auch Paul, der zwar keine besondere Leidenschaft für das Lesen aufbringen kann, sich aber genau aus diesem Grunde auch ausgewählten Büchern der Serie zuwendet und Vergnügen daran findet, durch die erneute Rezeption der Geschichte über das Medium Buch die Veränderungen innerhalb der beiden Darstellungsweisen auszumachen.

Aus den Gesprächen kann deutlich entnommen werden, dass es das Medium Hörspiel aufgrund seiner medienspezifischen Elemente vermag, eine starke Genusssteigerung bei der Rezeption hervorzurufen, wenn die Umsetzung (Hörspielscript, Sprecherleistung, Untermalung, Aufnahmequalität und Abmischung) als konvenabel empfunden wird. Es zeichnet sich aus den Gesprächen ab, dass die auditiven Elemente dem Involvement in die Geschichten dienlich sein können, da sie es vermögen, einen großen Einfluss auf die Stimmung der Befragten zu nehmen und somit wichtige Träger der Unterhaltung darstellen können. In diesem Sinne wurde die Hörspielfolge *Die drei ??? und die Singende Schlange*

sowohl von Lena als auch von Tine als herausragend beschrieben. Das Vergnügen, das durch die als gut empfundene Umsetzung hervorgerufen wird, macht sich in dem unmittelbaren Miterleben des Medientextes bemerkbar. Der Einsatz der auditiven Elemente kann aber auch gegenläufige Lesarten hervorrufen, wenn diese als unpassend empfunden werden. Lena ist der Ansicht, dass die Serie über die Bücher meistens ernsthafter transportiert wird als über die Hörspielumsetzungen. Bei der Hörspielumsetzung bemängelt sie sehr stark die Verselbständigung der Sprecher der drei Protagonisten, die sich ihrer Meinung nach im Laufe der Hörspielproduktion eingebürgert habe, und deren Interpretation die Serie teilweise in das Genre Parodie abgleiten lasse. Gerade diese „Modifikation verbaler Inhalte durch die Sprechhaltung“ (Schmedes 2002: 75) wird von Tine wiederum als sehr unterhaltend empfunden.

Aus den Gesprächen kristallisiert sich heraus, dass die Qualität und die Interpretation der Inhalte seitens mancher Neben- oder Gastrollensprecher mehr oder weniger stark aus Sicht der Befragten zu bemängeln sind. Von Cora werden weitere Unzulänglichkeiten in der Darstellungsform der Serie über das Hörspiel ausgemacht, welche auf unlogische Kürzungen und den häufig unpassenden Einsatz auditiver Elemente zurückzuführen sind. Jedoch kann in dieser Kritik auch ein unterhaltendes Moment liegen, wie sich in der Aneignung der Serie deutlich bei Cora zeigt, und auch in der Interaktion mit anderen Fans in Form des Austausches über die Serie hervortritt (→ Kap. 6.2.3.5).

#### **6.2.2.4 *Beschwörung eines einst Gewesenen als Nutzungsmotivation***

Unter diesen Punkt fällt die sinnliche Beschäftigung mit der Serie, die den Rezipienten „Beschwörungen eines einst Gewesenen“ (Lühmann 1997: 62) ermöglicht, die bei allen Befragten mehr oder weniger im Zusammenhang mit der Beschäftigung mit der Serie eine Rolle spielt. Die Rezeption der Serie stellt für alle der befragten Fans als Erwachsene eine unterschiedlich stark ausgeprägte „geglückte Wiederholung“ (ebd.) der Gefühle dar, die sie schon als Kind bei der Rezeption der Hörspiele empfunden haben, denn alle verbinden mit der Rezeption der Serie bestimmte Assoziationen aus ihrer Kindheit. Bei den Befragten, die die Darstellungsform der Serie über das Medium Hörspiel präferieren, scheinen die Stimmen der drei Protagonisten eine besondere Bedeutung zu haben, die sie sich selbst nur schwer erklären können. Durch die vertraute Beziehung zu der Serie, die ihren Ursprung in der Kindheit der Rezipienten hat (→ Kap. 6.2.1.1), scheint sich bei diesen eine starke Gewöhnung an die klanglichen Merkmale der Stimmen sowie an deren intonatorische Besonderheiten entwickelt zu haben, so dass die Stimmen für die meisten der Befragten heute unverwechselbar mit den Charakteren der Serie verschmolzen sind. Darüber hinaus übt die Serie aufgrund der starken Vertrautheit auf Tine und Tom eine beruhigende Wirkung aus, die in einer passiven Erholung von den Anstrengungen des Alltags zum Ausdruck kommt.

### **6.2.2.5 Die Funktionalität der Hörspiele als Nutzungsmotivation**

Obwohl die Machart der Hörspiele von den Interviewten teilweise in Frage gestellt wird, weist das Medium Hörspiel einen besonderen Vorteil auf, der von ihnen besonders geschätzt wird und auch als eine Nutzungsmotivation betrachtet werden kann. Es ist die Möglichkeit der Parallelnutzung der Hörspiele mit anderen Aktivitäten, häufig in der Form, dass die Nutzung der Hörspiele zweckrationalen Funktionen untergeordnet ist und somit bei Parallelhandlungen meistens nicht im Zentrum der Aufmerksamkeit steht. In diesem Sinne stellt das Hörspiel ein Instrument dar, dessen Benutzung auf eine bestimmte Wirkung abzielt und dem jeweiligen Lebenszusammenhang untergeordnet ist. Neue technische Entwicklungen wie die Digitalisierung machen den Umgang mit den Hörspielen immer flexibler und vielfältigen damit die Möglichkeiten der Seriennutzung als Hintergrundfolie.

## **6.2.3 Gründe für die Vergemeinschaftung mit anderen Fans**

### **6.2.3.1 Das world wide web als Katalysator der Fanwerdung**

Das world wide web diente allen Befragten als eine Art Katalysator bei der Fanwerdung. Das vorhandene Interesse der befragten Fans an der Serie wurde durch den Besuch von Fanseiten<sup>68</sup> aufgrund des dort bereitgestellten Informationsangebots und des stattfindenden Austausches über die Serie einerseits vertieft, so dass die Interviewten durch die Angebote und Ideen der Seite angeregt wurden, sich nicht nur selbst weiter mit der Serie auseinander zu setzen, sondern sich aktiv in die Fangemeinschaft einzubringen. Andererseits war es Lena und Paul überhaupt erst möglich, aufgrund des entgrenzten Raumes des world wide web über die Fanseite [www.rocky-beach.com](http://www.rocky-beach.com) in einen regen Kontakt mit Gleichgesinnten zu treten, der über andere herkömmliche Wege vermutlich nicht zustande gekommen wäre: „Also, für mich war das bis zu dem Zeitpunkt, wo ich die rocky-beach.com gesehen habe, einfach klar, dass ich der einzige Mensch über 20 bin, der noch Drei ??? hört oder liest“ (Lena). Die Drei ???-Fanseiten sind als Vernetzungshilfe zu sehen, die Menschen mit ähnlichen Interessen zusammenführt, wobei die Beschäftigung mit der Serie das verbindende soziale Element darstellt.

### **6.2.3.2 Soziale Kontakte als Motivationsgrund der Vergemeinschaftung**

Bei allen Befragten, mit Ausnahme von Tom, kristallisiert sich heraus, dass das Schließen von Freundschaften ein ausschlaggebender Faktor für den Anschluss an die Fangemeinschaft war. Dabei stellte sich bei den Befragten der erste Kontakt über das world wide web als ausgesprochen leicht und ungezwungen dar. Das ist wahrscheinlich darauf zurückzuführen, dass man hier unvoreingenommen mit anderen kommuniziert, da man sich nicht wirklich im Klaren über Geschlecht, Alter, Aussehen oder auch den richtigen Namen des Gegenübers sein

---

<sup>68</sup> Bei allen, bis auf Tine, handelte es sich um die Fanseite [www.rocky-beach.com](http://www.rocky-beach.com), die den Interviewten den Anstoß zum Fansein gab.

kann, so dass damit äußere Faktoren zunächst in den Hintergrund treten. Lena, Tine, Cora und Paul haben alle über eine Fansseite hinaus tiefere Bekanntschaften geschlossen, die sie teilweise sogar zu Freundschaften ausgebaut haben. Kommuniziert wird dabei über ICQ, Mailboxes, Telefon und „face-to-face“-Kommunikation. Basis und vorrangig bei weniger tief verankerten Beziehungen ist jedoch die computervermittelte Kommunikation. Die Serie fungiert dabei als Gesprächsstoff, an dem alle Interesse haben, so dass immer eine Gesprächsgrundlage gegeben ist. In diesem Sinne ist die Begeisterung für die Serie auch als eine Art Grundbaustein für den Zusammenschluss mit anderen Gleichgesinnten, weil sie unermüdlich für Themen sorgt.

### **6.2.3.3 Soziale Wertschätzung als Motivationsgrund der Vergemeinschaftung**

Im Gespräch mit Tine kommt zum Vorschein, dass für sie über das Schließen von Freundschaften hinaus ein weiterer Motivationsgrund für die Vergemeinschaftung mit anderen vorliegt. Im Interview macht sie deutlich, dass sie sich durch ihr Engagement innerhalb der Fangemeinschaft Geltung verschaffen möchte. Indem sie Informationen an andere weitervermittelt, hebt sie zwar eine potentielle Wissenshierarchie auf, die ihr ein höheres Ansehen ermöglichen könnte, jedoch ist es ihr Bestreben, sich in Form einer souveränen Dienstleistung innerhalb der Fangemeinschaft den Respekt einzuholen, der ihr ihrer Meinung nach zusteht. Daher ist es für Tine zwangsläufig unerlässlich, immer auf dem neuesten Stand der Dinge zu sein. Schon das Versäumnis oder die Verzögerung der Rezeption einer Folge stellt eine Art „Informationsloch“ (vgl. Jenkins 1992: 58) für sie dar.

### **6.2.3.4 Die symbolische Aneignung der Medienwelt als fanspezifische Aktivität**

Die Bedeutsamkeit der Serie zeichnet sich, wie die Einzelgespräche aufzeigen, nicht nur durch die jeweilige Rezeptionshaltung der Fans aus, sondern auch vor allem durch die erfinderische Auseinandersetzung mit der Serie. Durch das Ausleben kreativer Bedürfnisse benutzen die Fans den Medientext für ihre eigene Sinnggebung. Sie bemächtigen sich der Serientexte, indem sie mehr oder weniger ambitioniert populärkulturelles Kapital produzieren. In Anlehnung an de Certeau (1988) kann man davon sprechen, dass die Fans in ihnen fremden Medientexten wildern, um sie im Hinblick auf für sie relevante Aspekte zu nutzen. Bei Lena manifestiert sich das Ausleben kreativer Bedürfnisse vor allem in der Herstellung eigener fiktionaler Texte (Fanfiktion), bei Tom in der erlebnisorientierten Verarbeitung der Medientexte in Form spielerischer Aktivitäten und bei Cora und Paul in einem gestalterischen Umgang und der Herstellung eigener visueller Schöpfungen (Fanart).

### **6.2.3.5 Austausch über die Serie als interaktive Bedeutungszuschreibung**

Aus den Interviews wird deutlich, dass das sogenannte kommunikative Vergnügen (vgl. Klaus 2005: 318) bei den allen befragten *Drei ???*-Fans einen hohen Stellenwert hat. Während Tom

seinem Fansein Sinn gibt, indem er seine Vorliebe für die *Drei* ??? in seinen familiären und sozialen Netzwerken diskutiert, leben die anderen Befragten ihre Leidenschaft, über die Serie zu kommunizieren zu diskutieren und zu tratschen, innerhalb der Fangemeinschaft aus.

## **6.2.4 Stellenwert des Fanlebens in der Alltagswelt des jeweiligen Fans**

### ***6.2.4.1 Die eigene Sicht auf das Fansein - Distinktion nach innen***

In den Gesprächen wird ersichtlich, dass sich alle Befragten mehr oder weniger ausgeprägt von dem Bild des konsumorientierten Fans distanzieren wollen. Sie möchten ihr Fansein nicht von den Produktionsfirmen der Serie diktiert verstanden wissen, so dass sie nach außen eine gewisse emotionale Distanz zu den Begleitmedien im medialen Verbund der Serie demonstrieren. In diesem Sinne sind auch nicht alle Produkte aus dem Medienverbund den Fans als Ressource für ihre Auseinandersetzung mit der Serie von Bedeutung, sondern die Fans machen sich das Medienarrangement der Kulturindustrie individuell passend. Dementsprechend ist der finanzielle Aufwand, den die Fans für ihr Fanobjekt aufbringen, sehr gering. Es herrscht bei den Befragten Einigkeit darüber, dass sich ein Fan nicht dadurch qualifiziert, dass er einen möglichst umfangreichen materiellen Besitz an Fan-Artikeln aufweist. Sie stellen sich damit gegen die normativen Erwartungen der Produzenten, die diverse Fanartikel und Events für die Konsumenten bereitstellen.

### ***6.2.4.2 Interdependenzen zwischen der Beschäftigung mit der Serie und der Alltagswelt***

Im Vergleich zu anderen Alltagsaktivitäten nimmt die Beschäftigung mit der Serie keinen hohen messbaren Stellenwert bei den Befragten ein. Vielmehr ist die Serie stark mit anderen Alltagshandlungen verwoben. Bei Lena zeichnet sich eine ausgeprägte Wechselwirkung zwischen dem Interesse an der Serie und ihrem beruflichen Umfeld ab. Einerseits nimmt ihre durch die Serie geprägte Medienerfahrung Einfluss auf die Sichtweise auf die Produkte, mit denen sie sich beruflich umgibt. Andererseits wird durch ihre berufliche Tätigkeit im Marketing ihr reflexives Selbstverständnis als Fan geprägt. Die Verwobenheit der Serie in Tines Alltagswelt macht sich insbesondere durch die Erwartungen und Hoffnungen bemerkbar, auch einmal auf der Seite der Produzenten der Serie zu stehen, nach denen sie ihre Handlungsformen in Bezug auf ihr Fansein intentional ausrichtet. Tom wiederum ist emotional so stark an die Serie gebunden, dass er seine Begeisterung für diese in seinem Alltagshandeln anderen übermitteln möchte und sogar in seinem Berufsfeld als pädagogische Anregung einsetzt. Für alle Befragten, und besonders für Paul, ist die Serie als Untermalung bei diversen Aktivitäten in ihrem Alltagsleben präsent. Die Beschäftigung mit der Serie ist als kontinuierliches Handeln im Alltag der Befragten zu bewerten und nicht als abgegrenztes Ereignis.



## **7 Ergebnisse der Analyse der Fanseite www.rocky-beach.com**

Die Fanseite www.rocky-beach.com existiert seit 1997 und wurde von den Fans Detlev Beiderbeck und Jörg Beker ins Leben gerufen. Die Anzahl der Betreuer des Teams der Seite ist im Laufe der Zeit gestiegen und seit Anfang 2004 sichert ein eingetragener Verein (rocky-beach.com e.V.) den Fortbestand der Seite.

### **7.1 Die Fanseite www.rocky-beach.com als Ort der Gemeinschaft**

Da es innerhalb der *Drei* ???-Sozialwelt keine bestimmten Orte gibt, an denen die Fans regelmäßig zusammenkommen, sondern bis auf wenige Ausnahmen nur gelegentliche kleine Treffen abgehalten werden, dienen die Fanseiten und insbesondere die Seite www.rocky-beach.com als Orte der Gemeinschaft. Dabei handelt es sich um Orte, bei denen die Zusammengehörigkeit nicht durch räumliche Nähe, sondern durch Interessen definiert ist. Auch wenn die Fans natürlich nicht physisch zusammenkommen, so haben sie dennoch das Gefühl, sich mit anderen an einem speziellen Ort zu treffen (vgl. Mutzl 2005: 40). Diese Empfindung verspüren auch die Fans, die im Rahmen der ethnographischen Analyse befragt wurden (→ Kap. 6), was besonders stark am Beispiel von Paul deutlich wird, der den Chat sofort wieder verlässt, wenn er dort keine Bekannten antrifft. Solche Gemeinschaften, die sich über Fanseiten bilden, sind zu verstehen als „ein Geflecht persönlicher Beziehungen, das durch das Einbringen von Gefühlen zur jeweiligen Besonderheit gelangt“ (ebd.: 26), wobei es notwendig ist, dass „aktiv und bewusst an der Konstruktion der Beziehungsgeflechte gearbeitet [wird] und die eigenen Gedanken und Gefühle eingebracht werden“ (ebd.: 27).

### **7.2 Ebenen der Teilnahme auf der Fanseite www.rocky-beach.com**

Die Fanseite www.rocky-beach.com bietet seinen Nutzern drei Ebenen der Teilhabe, die sich wie folgt begründen lassen:

- „Fanspace“

Die Fanseite www.rocky-beach.com dient als Ort der Wissensaneignung. Die Nutzer der Seite haben die Möglichkeit, sich über die Serie, deren Inhalte und ihren Medienverbund zu informieren. Zudem stellt die Seite auch Hintergrundinformationen sowie Wissenswertes über die Mitwirkenden und Produzenten der Serie bereit. Darüberhinaus können die Besucher der Seite www.rocky-beach.com in Kontakt mit den Betreibern der Seite treten und sich in die Mailingliste des Newsletters eintragen. Nach Mutzl (2005) kann man diese Ebene der Seite, bei denen die Nutzer noch den Status von Besuchern haben, als „Fanspace“ bezeichnen, einem Bereich der vorläufigen Wissensbeschaffung und des lesenden Umsehens auf der Seite. Der „Fanspace“ der Seite www.rocky-beach.com lässt sich folgendermaßen zusammenfassen:

**Tab. 1** „Fanspace“ der Seite www.rocky-beach.com, Stand September 2006

<u>Informationen zur Serie</u>	<u>Hintergrundinformationen</u>	<u>Kontaktmöglichkeit</u>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Bücher <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Inhalte</li> <li>○ Charaktere</li> <li>○ Coverarchiv</li> </ul> </li> <li>▪ Hörspiele <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Sprecher</li> </ul> </li> <li>▪ Produkte aus dem Medienverbund</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Informationen über die Macher der Seite</li> <li>▪ Informationen über <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Produzenten der Serie</li> <li>○ die Autoren der Serie</li> </ul> </li> <li>▪ „Sammlerfälle“</li> <li>▪ Links zu anderen Seiten</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Newsletter</li> <li>▪ E-Mail</li> <li>▪ Gästebuch</li> </ul>

Wenn man diese Ebene der Teilnahme auf Winters (1995) und Eckerts et al. (1991) beschriebene Fankarriere (→ Kap. 3.6.3) bezieht, so lässt sich der „Fanspace“ als typische Ebene der „Novizen“ und „Touristen“ beschreiben.

#### - „Fanplace“

Die Seite www.rocky-beach.com zeichnet sich durch eine weitere Ebene der Teilhabe aus, dem „Fanplace“ (vgl. Mutzl 2005), der auf den ersten Bereich aufbaut. Es ist ein Ort des gegenseitigen Austausches (insbesondere in den Foren) und des virtuellen Treffens (im Chat). Außerdem werden die Nutzer der Seite auf dieser Ebene aufgefordert, durch spielerische Beschäftigungen mit den Inhalten erste eigene Handlungen zu vollziehen und somit aktiv<sup>69</sup> zu werden. Den „Buffs“ der Fangemeinschaft kommt auf dieser Ebene die Möglichkeit zu, selbst aktiv zu werden und somit gesehen zu werden.

**Tab. 2** „Fanplace“ der Seite www.rocky-beach.com, Stand September 2006

<u>Kommunikation</u>	<u>Spielerische Beschäftigungen</u>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Chat</li> <li>▪ Foren <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Drei ???-Themen</li> <li>○ Community-Themen</li> </ul> </li> <li>▪ Frageboxen (Frage- und Antwortaktion zwischen Fans und Autoren)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Quizserien</li> <li>▪ Umfragen</li> <li>▪ Tauschbörse</li> <li>▪ Layout-Auswahl der Seite</li> <li>▪ „Goodies“ (WinAmp-Skins, Wallpapers, Screensaver, PC-Tools)</li> </ul>

#### - „Fanstage“

Der „Fanstage“ ist eine weitere Ebene der Seite www.rocky-beach.com, die wiederum auf den anderen Bereichen aufbaut und den Fans ein produktives und kreatives Engagement auf der

<sup>69</sup> Mit aktiv werden sind hier Handlungen gemeint, die über das Anklicken der Menüpunkte hinausgehen.

Seite ermöglicht. Der „Fanstage“ der Seite www.rocky-beach.com setzt sich folgendermaßen zusammen:

**Tab.3 „Fanstage“ der Seite www.rocky-beach.com, Stand September 2006**

<u>„Fanstuff“</u>	<u>Fanfiction</u>	<u>Fanart</u>
<p><b>Specials von Fan zu Fan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Organisation von Fantreffen</li> <li>▪ Bereitstellung von Rätseln</li> <li>▪ Drei ???-Kompositionen</li> <li>▪ Rezepte mit Bezug zur Serie</li> <li>▪ Infobroschüre (für Erstsemester der Universität Hamburg mit ???-Design) <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Schiffe versenken-Spiel</li> <li>○ Wecker</li> </ul> </li> <li>▪ Casemodding</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Fangeschichten</li> <li>▪ Fanhörspiele</li> <li>▪ Filmprojekte</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Wanddekoration</li> <li>▪ Bastelanleitungen</li> <li>▪ Malvorlagen</li> <li>▪ Zeichnungen</li> <li>▪ Aufkleber</li> <li>▪ Buttons</li> <li>▪ Plakat</li> <li>▪ Türschild</li> </ul>

In Form von Fanfiction, Fanart oder Expertentum in den Foren können die Fans aktiv an der Fanwelt teilhaben und sich in ihr positionieren. Mutzl spricht in diesem Sinne von einer den Fans bereitgestellten Bühne, „die sie mit Rollen und Elementen füllen können“ (Mutzl 2005: 151). Auf dieser Plattform stellen künstlerisch ambitionierte Fans den anderen ihre Produkte zur Verfügung. Es handelt sich hierbei um eine der Kulturindustrie alternative Form von Produktion und Distribution, die nach Fiske als Schattenökonomie (→ Kap. 3.6.2) bezeichnet werden kann. Der „Fanstage“ stellt eine Ebene dar, die vornehmlich den Freaks einer Fangemeinschaft zuzuschreiben ist.

Die verschiedenen Ebenen der möglichen Teilnahme an der Fangemeinde der *Drei ???* lassen den Schluss zu, dass sich die *Drei ???*-Fankultur, ebenso wie andere Fankulturen, aufgrund unterschiedlicher „Wahrnehmungs- und Erlebnisweisen“ (Winter 1995: 194) differenzieren lässt.

### **7.3 Dimensionen der Bedeutungsproduktion auf der Fanseite www.rocky-beach.com**

Die Webseite www.rocky-beach.com stellt einen Rahmen dar, innerhalb dessen Bedeutungen in Umlauf gebracht werden. In Anlehnung an die drei Ebenen der möglichen Teilnahmeformen lassen sich verschiedene Dimensionen der Bedeutungsproduktion unterscheiden.

#### *- Bedeutungsproduktion auf der Ebene „Fanspace“*

Die Gestalter der Seite www.rocky-beach.com schaffen Bedeutungen, indem sie sie mit ausgesuchten Inhalten versehen. Einerseits geschieht dies durch den spezifischen Aufbau der

Seite mit der Auswahl an Menüpunkten, mit denen sie thematische Schwerpunkte setzen, welche den Bedeutungsrahmen darstellen. Andererseits selektieren die Betreiber der Seite vor dem Hintergrund ihrer Interessen innerhalb dieser Themenfelder, welche Themen es wert sind, auf der Seite zu erscheinen, und welche nicht. Die Nutzer der Seite wiederum schaffen Bedeutungen, indem sie durch ihre Navigation auf der Seite entscheiden, welcher Inhalte sie sich aus dem Angebot bedienen. Die Serie wird durch diese Art der Beschäftigung in einen größeren Zusammenhang eingefügt, was man nach Fiske (1992) als semiotische Produktivität (→ Kap. 3.6.2) bezeichnen kann.

- *Bedeutungsproduktion auf der Ebene „Fanplace“*

Aufbauend auf den „Fanspace“ lässt sich auf der Ebene des „Fanplace“ eine weitere Form der Bedeutungskonstruktion ausmachen. Durch den möglichen Austausch der Fans mit anderen auf der Seite manifestiert sich eine weitere Dimension der Bedeutungsproduktion in Form der öffentlichen Auseinandersetzung mit der Serie, die sich nach Fiske als expressive Produktivität bezeichnen lässt (→ Kap. 3.6.2). In den Foren und im Chat werden persönlich erzeugte Bedeutungen ausgesprochen. Diese treten in Wechselwirkung mit anderen Bedeutungskontexten. Eine Form der expressiven Produktivität lässt sich bei den *Drei ???*-Fans in der Form der „wissenschaftlichen Analyse“ (Winter 1995: 208) ausmachen: Auf der Fanseite [www.rocky-beach.com](http://www.rocky-beach.com) gibt es ein Diskussionsforum, in dem jede Folge der Serie ausgiebig analysiert, diskutiert, klassifiziert und bewertet wird. In dieser Praktik liegt die Kreativität seitens der Fans in der Systematisierung des textuellen Materials (vgl. ebd.). Eine weitere Form ist die „Interpretation und Fortsetzung“, mittels derer die Lücken des medialen Textes aufgefüllt werden (vgl. ebd. 1997: 50). In diesem Sinne stellt das „Fehlerforum“ eine Möglichkeit dar, einerseits auf Unstimmigkeiten im Text hinzuweisen, und andererseits Deutungsmöglichkeiten für diese Inkonsistenzen der Serie zu finden.

- *Bedeutungsproduktion auf der Ebene „Fanstage“*

Zusätzlich ist es den Fans möglich, auf der Ebene des „Fanstage“ in der Form der textuellen Produktivität (→ Kap. 3.6.2) eigene Produktionen in Bezug auf die Serie bereitzustellen und in Umlauf zu bringen. In einer Art künstlerischer Auseinandersetzung mit dem Fanobjekt demonstrieren die Fans, was ihnen wichtig ist. Da Eigenproduktionen der Fans, dem Textverständnis des Strukturalismus folgend (→ Kap. 3.2), als mehr oder weniger bewusste Symbolisierungen zu betrachten sind, sind sie neben der Sprache dem Fan-Diskurs über die Serie zuträglich. Dabei lassen sich verschiedene Formen des Gebrauchs bei der Produktion eigener Texte erkennen. Während es bei den *Drei ???*-Fanfilmen in erster Linie darum geht, den primären Text zu reproduzieren (es handelt sich bei den Filmproduktionen hauptsächlich um Playbackfilme), wird in den Fangeschichten und -hörspielen der primäre Text verändert bzw. weiterentwickelt. Diese „Kreationen“ stehen in Konkurrenz zu den primären Texten,

indem sie innerhalb des Kommunikationssystems der Sozialwelt zirkulieren (vgl. Winter 1995: 208). Oft wird in den Fangeschichten die Serie *Die drei ???* parodiert, was eine „Umfunktionierung“ des primären Textes darstellt (vgl. ebd.: 210).

Die verschiedenen Dimensionen der Bedeutungsproduktion machen deutlich, dass die Beschäftigung mit der Serie für die Fans nicht im eigentlichen Rezeptionsakt endet, sondern dass das Vergnügen an der Serie über diesen hinausgeht und unterschiedlich intensiv ausgelebt wird. Aber nicht nur aus der Bereitstellung eigener Produkte wird Vergnügen geschöpft, sondern auch aus dem Umgang mit den Fanproduktionen anderer Fans. Den Fanproduktionen wird eine große Wertschätzung entgegengebracht, die sich in einer genauen Kenntnis über diese äußert. Eine gängige, vergnügliche Praxis zeigt sich darin, diese Fanproduktionen vor dem Hintergrund der eigenen Medienerfahrung genauestens zu analysieren und zu bewerten (Bsp. für die Bewertung einer Fangeschichte → Anhang E). Die Produktionen der Fans zirkulieren kostenfrei über die Fanseite in der Sozialwelt, so dass alle Fans ohne großen finanziellen Aufwand an dem Wissen und den Angeboten teilhaben können. Es wird eine unermüdliche Auseinandersetzung mit der kulturellen Ökonomie der Sozialwelt angeregt und es werden von den Nutzern der Seite immer neue Bedeutungsebenen und Perspektiven geschaffen, die in der Fangemeinschaft ihre Verbreitung finden und von den Fans verhandelt werden. In diesem Sinne trägt die Seite als Plattform auch zur Herausbildung gemeinsamer Perspektiven bei.

#### **7.4 Die Fanseite [www.rocky-beach.com](http://www.rocky-beach.com) als demokratischer Raum**

Die Fanseite [www.rocky-beach.com](http://www.rocky-beach.com) wird sowohl aufgrund der Informationsfülle geschätzt, als auch aus dem Grund, dass diese Seite von Fans, also von Gleichgesinnten, organisiert wird, mit denen man seine Begeisterung teilen kann. Die offiziellen Seiten sind aus Sicht der Fans nicht nur weniger informativ, sondern werden auch als parteiisch angesehen, was zum großen Teil dadurch hervorgerufen wird, dass den Nutzern in einem weit geringerem Maße als auf den Fanseiten die Möglichkeit geboten wird, eigene Interpretationen bezüglich der Serie zu äußern. Aufgrund dessen, dass bei der Wissensbereitstellung auf der Seite [www.rocky-beach.com](http://www.rocky-beach.com) sämtliche Presseartikel, Stellungnahmen der Produktionsseite und wissenschaftliche Studien mitberücksichtigt werden, wird nicht nur der Diskurs der Fans auf der Seite verhandelt, sondern dieser prallt dort mit dem öffentlichen Diskurs, dem Diskurs der Produzenten der Serie und wissenschaftlichen Diskursen aufeinander.

### **8 Ergebnisse der Analyse der teilnehmenden Beobachtung**

Über die Webseite [www.rocky-beach.com](http://www.rocky-beach.com) wurde das Jubiläumstreffen zum 125. Band der Buchserie kommuniziert. Dabei handelte es sich um ein dreitägiges Fantreffen, das in Zwingenberg bei Frankfurt in einer Jugendherberge stattgefunden hat. An diesem Treffen

nahmen 33 Fans teil. Das Geschlechterverhältnis war relativ ausgeglichen (17 Fans waren weiblich und 16 Fans männlich). Bei den Besuchern des Treffens handelte es sich bis auf drei Teilnehmer im Kindesalter um erwachsene Fans. Jeder Teilnehmer wurde im Vorwege des Treffens im Zuge der Anmeldung dazu aufgefordert, sich aktiv in die Gestaltung des Treffens einzubringen, was allerdings keinen Zwang darstellte. Die Beobachtungen<sup>70</sup>, die bei dem Treffen über das Verhalten der Fans untereinander gemacht wurden, lassen sich in folgende Kategorien zusammenfassen:

### **8.1 Das Fantreffen als emotionale Sonderwelt**

Besonders auffallend bei dem Treffen war, dass die Fans, bis auf wenige Ausnahmen, untereinander entweder persönlich oder zumindest durch eine vertraute Beziehung durch die Aktivität auf der Fanseite [www.rocky-beach.com](http://www.rocky-beach.com), bereits miteinander bekannt waren<sup>71</sup>. Wie sich im Laufe des Fantreffens zeigte, stand das Zusammensein der Fans (meinen Annahmen zuwider laufend, denn ich vermutete, dass der Austausch über die Jubiläumsfolge den Fokus des Treffens darstellen würde) absolut im Vordergrund des Geschehens. Das gemeinschaftliche Erleben wurde nicht durch formal festgelegte Rollen<sup>72</sup> strukturiert. Einleitende Worte gab es nicht, und jeder Teilnehmer konnte sich zu jeder Zeit aktiv in das Geschehen einbringen. Die spielerische Entfaltung stand bei den Aktivitäten auf dem Treffen an erster Stelle. In einer ersten Ausprägung zeigte sich dies in dem gemeinschaftlichen Schmücken des (von der Jugendherberge bereitgestellten) Saals, in dem sich sämtliche Aktivitäten abspielten. Ohne ein erkennbares Konzept wurde dieser Raum gemeinschaftlich mit Luftballons, Girlanden und selbst gebastelten Dekorationen in den Farben der *Drei ???* versehen. Die Stimmung war dabei ausgelassen. Ästhetische Richtlinien gab es nicht, jeder konnte sich künstlerisch frei entfalten, und besonders eigenwillige Ausschmückungen wurden unter Gelächter fotografisch festgehalten. Für mich stellte sich der Eindruck ein, dass der Akt des Dekorierens nicht nur eine vorbereitende Tätigkeit für das Treffen war, sondern schon

---

<sup>70</sup> Die Beobachtungen sind oft nur auf Teilgruppen bezogen, da es als alleiniger Beobachter nicht möglich war, gleichzeitig mehreren Gruppierungen, die sich auf dem Treffen bildeten, anzugehören.

<sup>71</sup> So wurde ich kurz nach meinem Eintreffen von einigen Fans sofort angesprochen „*wer ich denn sei*“, da sie mich nicht einordnen konnten. Da ich eine verdeckte teilnehmende Beobachtung durchführte, wollte ich zu diesem Zeitpunkt meine „wahre Identität“ nicht preisgeben. Da ich aber in der Community der Seite [www.rocky-beach.com](http://www.rocky-beach.com) seit vielen Monaten ein, wenn auch wenig aktives, aber jedoch registriertes Mitglied bin, war dem einen oder anderen Fan mein Nickname ein Begriff, so dass meine Teilnahme an dem Fantreffen nicht weiter hinterfragt wurde.

<sup>72</sup> Zwar gab es ein Ablaufprogramm, das von den Fans zusammengestellt wurde, die das Treffen organisiert hatten, jedoch wurde dieses Programm sehr flexibel gehandhabt und stellte mehr oder weniger einen Vorschlag dar, wie das gemeinsame Treffen ablaufen könnte. Eine weitere Einschränkung ließ sich bei den drei kindlichen Teilnehmern des Treffens erkennen, die zwar einen eigenen Programmpunkt in Form eines Quiz' gestalteten, sich jedoch nach meinen Beobachtungen nicht vollständig in die Gemeinschaft integrieren wollten oder konnten und eher eine separate Gruppe innerhalb der Gemeinschaft darstellten. Außerdem kam den zwei anwesenden Autoren der Serie, André Marx und Astrid Vollenbruch, die sich während des Treffens in die Gemeinschaft eingliederten und nicht als besondere Gäste behandelt wurden, während ihrer Autogrammstunde eine besondere Rolle zu. Mit dem Signieren kamen die unterschiedlichen Ebenen der Produktions- und Rezeptionsseite deutlich zum Vorschein.

einen Programmpunkt für das emotionale Miteinander darstellte, in dem das Fanobjekt als solches eine eher untergeordnete Rolle einnahm.

Als Basis des gemeinschaftlichen Erlebens auf dem Treffen dienten einerseits die Vorführungen zweier Fanfilme, deren gemeinschaftliche Rezeption einen außeralltäglichen Rahmen der sonstigen Beschäftigung mit der Serie darstellte. Andererseits trugen verschiedene von den Fans gestaltete Programmpunkte zu dem vergnüglichen Ablauf des Treffens bei. Neben verschiedenen Performances einzelner Teilnehmer, welche auf dem Treffen dargeboten wurden, bei denen den anderen Fans die Rolle des Zuschauers zukam (→ Kap. 8.2), fanden zudem von Fans organisierte Aktionen statt, an denen aber alle anderen aktiv beteiligt wurden. Dabei handelte es sich um Spielereien wie verschiedene Arten von Rätselspielen, die mehr oder weniger auf den Inhalten der Serie basierten (Bsp. Rätselzeitung → Anhang F) oder um eine Rätselrallye, die in erster Linie Sinnbausteine der Serie wie die typische Art der Rätsel oder die Herangehensweise der Detektive an die Lösung solcher Denkspiele zum Thema machte (Bsp. Rätselrallye → Anhang G). Die Serie *Die drei ???* diente bei dieser Aktivität nur noch als „mediales Rohmaterial“ (Winter 1995: 145) für die Ausschmückung einer spielerischen Tätigkeit. Der Stellenwert des spielerischen Vergnügens auf dem Treffen zeigte sich letztendlich in seiner stärksten Ausprägung in den Programmpunkten oder Beschäftigungen, die gar keinen Bezug zur Serie mehr aufwiesen. Darunter fielen das Spielen diverser Brettspiele, gemeinschaftliches Singen und das Durchstöbern und Diskutieren von Jugendzeitschriften.

Neben den spielerischen Aktivitäten stand die Kommunikation bei dem Treffen im Vordergrund. Dabei handelte es sich in erster Linie um Gespräche, die im privaten Bereich anzusiedeln sind. Dieser persönliche Austausch liegt vermutlich darin begründet, dass die Fans einen sehr vertrauten Umgang miteinander pflegen und an den privaten Alltagserfahrungen untereinander sehr interessiert sind. Vereinzelt fanden sich auch kleine Gesprächsgruppen zusammen, die die Serie zum Thema hatten. Dabei kreisten die Themen um die Entwicklung der Serie und um die Jubiläumsfolge *Feuermond*, die Anlass des Treffens war. Im Zuge dessen wurde darüber gesprochen, warum eine „Folge der Neuzeit“, die an die „Klassiker“-Folgen angelehnt wurde, trotzdem nicht die gleichen Gefühle hervorrufen könne wie die Folgen, die man aus seiner Kindheit her kenne. Bei diesen Gesprächen handelte es sich weniger um (teilweise verbissene) Erörterungen, wie man sie in den Diskussionsträngen der Foren häufig erlebt, sondern eher um die Darstellung eigener Gefühle in Bezug auf die Serie, die keine Ergebnisse zum Ziel hat. Solche Art der Gespräche wurden, so weit ich es beobachten konnte, sehr wenig geführt, stattdessen konnte ich vor allem Klatsch und Tratsch als weiteren Aspekt des vergnüglichen Miteinanders beobachten. Zu den Klatschobjekten zählten unter anderem Prominentenklatsch (Tratsch über Verantwortliche der Hörspielproduktion und über einzelne Autoren der Serie) und

kursierende Mythen in der Sozialwelt (z. B. wurde der Frage nachgegangen, ob die Figur Peter Shaw als homosexuell zu betrachten sei) sowie Lästereien über auffälliges Verhalten von Nutzern der Seite [www.rocky-beach.com](http://www.rocky-beach.com). Hepp (1998) folgend stellt diese Art der Kommunikation nicht allein ein Vergnügen stiftendes Mittel dar, sondern dient vor allem der gegenseitigen Bestätigung des geteilten Wertesystems (vgl. Hepp 1998: 205ff.).

Aufgrund der vorherrschenden Ausgelassenheit auf dem Fantreffen, die sich sehr stark in den Formen der spielerischen Betätigung und Ungezwungenheit äußert, lässt sich das Treffen als eine Möglichkeit bezeichnen, unter Gleichgesinnten spielerische und unbeschwerte Bedürfnisse auszuleben, die im geregelten Leben sonst nicht möglich sind. Man kann das Zusammentreffen der Fans auf einem solchen Treffen als „expressive Überwindung der Alltagsordnung“ (Vogelgesang 1991: 246) bezeichnen.

## 8.2 *Geteilte Sichtweisen auf das Fanobjekt*

Durch narrative Programmpunkte wie Vorführungen wurde den Fans die Möglichkeit gegeben, eigene Gedanken in Bezug auf die Serie und das Fansein zu transportieren. Auf dem Fantreffen gab es zwei Beiträge solcher Art, die von Fans gestaltet wurden. Beide Beiträge weisen eine mehr oder weniger kritische Sicht auf das Fanobjekt in Form der Hörspielserie, aber auch auf die Verhaltensweisen der Fans selbst, auf.

Ironische Verweise auf die Verzögerung der Veröffentlichung der Hörspielfolge *Die Spur ins Nichts* ließen sich in einem von einem Fan geschriebenen und dargebotenen Musical-Beitrag finden, in dem bekannte Melodien mit Texten in Bezug auf die Serie *Die drei ???* versehen wurden. Ein Seitenhieb auf das Label *Europa* kam zum Beispiel in einem Lied, welches auf der Melodie von Rio Reisers *König von Deutschland* beruhte, zum Vorschein. In dem Musikstück mit dem Titel *Chef von Europa* wurde mit einem Augenzwinkern dargestellt, was in Bezug auf die Hörspielproduktion und Kommunikationspolitik verbessert werden könnte, wenn ein Fan in der Position des „Chefs“ des Hörspiellabels *Europa* wäre. Zudem wurde auf die aus der Sicht der Fans unbefriedigende Situation der unerfüllten Erwartungshaltung angespielt, indem die Handlung des Musicals keinen wirklichen Schlussteil aufwies, sondern wie die Folge 121 im *Nichts* endete. Aber nicht nur das Hörspiellabel geriet in diesem Beitrag in das Visier des Spottes, sondern auch die Fans selbst, die sich häufig mit ungestümen und vorschnellen Beiträgen und Spekulationen in den Foren zu *Drei ???*-Themen (wie zum Beispiel den Hörspielumsetzungen, der Verzögerung der Veröffentlichung der Folge 121 oder der anstehenden Filmumsetzung einer *Drei ???*-Folge<sup>73</sup>) hinreißen lassen würden.

Eine weniger verhüllte Kritik an den Hörspielumsetzungen des Labels *Europa* in Bezug auf die Serie *Die drei ???* wurde in einer Darbietung deutlich, die auf dem bekannten Sketch

---

<sup>73</sup>Von Februar bis Mai 2006 wurde in Kapstadt der erste *Drei ???*-Film *Die drei ??? und das Geheimnis der Geisterinsel* in Anlehnung an die Serie gedreht. Der Film ist eine Produktion von *Studio Hamburg International Produktion (SHIP)* und soll Ostern 2007 in Deutschland in die Kinos kommen.



*Dinner for One* beruhte. In der dargebotenen Version auf dem Fantreffen saß nun nicht wie gewöhnlich Miss Sophie am Tisch (um wie jedes Jahr ihren Geburtstag zu feiern), sondern es fanden sich die an der Produktion der Hörspielserie Verantwortlichen und Beteiligten (nicht wahrnehmend, dass die Serie schon seit langem eingestellt wurde) zu einem Treffen zusammen. In diesem Sketch wurde Kritik an dem Label *Europa* sowie an den Sprechern der Serie laut, die sich in einer Beanstandung der als zunehmend lieblos empfundenen Gestaltung der Hörspiele äußerte. Begründet sei diese Kritik, so kam in dem Sketch zum Vorschein, einerseits in häufig wenig gut gelungenen Umsetzungen der Buchvorlagen, die dem Verständnis der Geschichten abträglich seien. Andererseits wurde auch der Einsatz der semiotischen Elemente des Hörspiels kritisiert, die im Zusammenhang mit den stark überzeichneten Hauptcharakteren und in einem unpassenden Musikeinsatz in den Hörspielen zu sehen sei, der in erster Linie der Teilung der Szenen diene, aber nicht mehr wie in den früheren Folgen dem Spannungsaufbau der Geschichten. Auch das legendäre Stolpern über das Fell war Bestandteil der Aufführung auf dem Fantreffen. Dieses Fell wurde mit dem Namen Carsten versehen, was eine Anspielung auf den Musikproduzenten Carsten Bohn darstellt, der die Melodien zu den frühen *Drei ???*-Folgen komponierte und mit dem sich das Label *Europa* seit Jahren in einem Rechtsstreit befindet. Die Ansicht der Fans, auf wessen Rücken dieser Streit ausgetragen wird, kam hier deutlich zum Vorschein. Weitere Kritik war im Hinblick auf die Großveranstaltung der Jubiläumsfeier *Die drei ??? und der Super-Papagei 2004* zu erkennen, die mehr der eigenen Beweihräucherung der Verantwortlichen gedient habe, als dass sie den Bedürfnissen der Fans gerecht geworden wäre.

Die für die darbietenden Fans relevanten Aspekte, die sie in ihre Vorführungen aufgenommen hatten, wurden, so wie der starke Beifall deutlich machte, weitestgehend von den übrigen Fans geteilt. Die Darbietungen können demnach als einheitliche Sichtweise der Vorführenden und der Zuschauenden gewertet werden. Daraus lässt sich ableiten, dass die Sichtweise der erwachsenen Fans auf den Umgang mit der Serie hinsichtlich des Hörspiellabels *Europa* nicht unbelastet ist. Dies ist ein weiterer Beleg dafür, dass die Fans keinesfalls unreflektiert die von der Produktionsseite vorgegebenen medialen Sinnangebote übernehmen.

### **8.3 Das Fantreffen als Möglichkeit der Selbstpräsentation**

Das Fantreffen als ein Ort der Gemeinschaft, in dem man seiner spielerischen Entfaltung freien Lauf lassen kann, bot, aufbauend auf einer geteilten emotionalen Basis, mehrere Möglichkeiten der Selbstdarstellung unter Gleichgesinnten auf der Grundlage des inoffiziellen kulturellen Kapitals der Fanwelt.

Eine Möglichkeit der Selbstdarstellung bot sich einigen Fans durch die Demonstration von Faktenwissen. Nach Fiske (1992) stellt die Anhäufung von Wissen einen bedeutenden Bestandteil des inoffiziellen kulturellen Kapitals von Fans dar (vgl. Fiske 1992: 42). Auf dem

Jubiläums-Treffen hatten die *Drei ???*-Fans die Möglichkeit, sich in den verschiedenen Quizvariationen, die mehrere Programmpunkte auf dem Fantreffen bildeten, zu profilieren. Der Schwierigkeitsgrad war dabei sehr unterschiedlich. Bei einem 125-Fragen-Quiz, bei dem es um reines Faktenwissen zu den Inhalten der Serie ging, genügte es nicht mehr, dass man hin und wieder eine Geschichte der Serie rezipiert hatte, weshalb es nur wenigen Fans möglich war, ernsthaft an dem Quiz teilzunehmen. Sogar ein an dem Quiz teilnehmender Autor der Serie war größtenteils nicht in der Lage, die Fragen zu den von ihm geschriebenen Büchern zu beantworten. In diesem Sinne trägt das Wissen über die Serie nicht nur zum Ansehen der vielwissenden Fans bei, sondern auch zu Unterscheidungen der Fans innerhalb der Fangemeinde.

Eine weitere Form der Selbstdarstellung war durch solche Programmpunkte gegeben, die aufgrund des hohen populären Habitus den Abstand zwischen dem Darbietenden und dem Medientext verringerten (→ Kap. 8.2): „The popular habitus makes such knowledge functional and potentially empowering in the everyday life of the fan“ (Fiske 1992: 43). Das Wissen wird hier angewandt, um Produktionsprozesse offen zu legen, die den gelegentlichen Konsumenten in der Regel verborgen bleiben. Die Selbstpräsentation beruht hier auf der *demonstrierten Urteilsfähigkeit* über das Fanobjekt.

Der Nutzen, den die Fans aus der Demonstration ihres inoffiziellen kulturellen Kapitals ziehen, zeichnet sich in Form gemeinsamen Vergnügens und sozialer Anerkennung unter den Gleichgesinnten ab (vgl. ebd.: 34).

## 9 Zusammenfassung und Schlussfolgerung

Übergeordnetes Ziel dieser Arbeit ist, zu ergründen, in welcher Art und Weise die Serie *Die drei ???* für ihre erwachsenen Fans bedeutungsvoll ist und welche Praktiken mit ihrer Nutzung verknüpft sind. Um dieser Fragestellung nachzukommen, wurden fünf Bereiche mit weiterführenden Fragen konkretisiert und mit den Methoden der leitfadengestützten Interviews, der teilnehmenden Beobachtung und der Analyse der Fanseite [www.rocky-beach.com](http://www.rocky-beach.com) näher analysiert (→ Kap. 5). Die Ergebnisse sollen an dieser Stelle abschließend zusammengefasst und in Beziehung zu den Forschungserkenntnissen einer Studie, die am Ende des Forschungsprozesses dieser Arbeit veröffentlicht wurde und die die Rezeption der Serie der erwachsenen *Drei ???*-Fans zum Thema hat, gesetzt werden. Abschließend werden die Ergebnisse unter psychoanalytischer Sicht noch einmal näher beleuchtet und erläutert.

### a) *Die Sozialwelt der Drei ???-Fans als Fankultur*

Die empirischen Untersuchungen dieser Arbeit haben aufgezeigt, dass die erwachsenen *Drei ???*-Fans sich nicht nur auf die Rezeption der Serie beschränken, sondern dass diese für sie die Basis weiterer Aktivitäten und Praktiken darstellt, die zusammen (in der Regel) mit anderen Fans ausgelebt werden. Die Gemeinschaft der *Drei ???*-Fans ist im Sinne der

Cultural Studies als eine eigene soziale Welt mit einer eigenen Kultur zu verstehen, die sich in erster Linie durch einen aktiven und kreativen Umgang der Fans mit ihrem Fanobjekt auf den Ebenen der semiotischen, expressiven und textuellen Produktivität, die unterschiedliche Bedeutungszuschreibungen mit sich ziehen, auszeichnet (→ Kap. 7.2 / 7.3 / 6.2.3.4 / 6.2.3.5). Aufgrund ihrer offenen Struktur lässt sich die Sozialwelt der *Drei ???*-Fans, die hauptsächlich auf das world wide web beschränkt ist (→ Kap. 6.2.3.1 / 7.1), als kulturelle Arena bezeichnen. Diese definiert sich über eine gelingende Kommunikation und nicht durch ein fest definiertes räumliches Territorium und eine formale Mitgliedschaft mit bindenden Verpflichtungen (vgl. Winter 1995: 158).

*b) Die Bedeutungszuschreibung seitens der erwachsenen Drei ???-Fans*

*b1) Die subjektiven Nutzungsmotivationen*

Der aktive Umgang der *Drei ???*-Fans mit dem symbolischen Material der Medientexte ist in deren handlungsfreundlichen Struktur begründet. Aufgrund ihrer Vieldeutigkeit und ihrer leichten Zugänglichkeit sind die Medientexte der Serie als produzierbare Texte zu verstehen, die die Fans vor dem Hintergrund ihres jeweiligen Relevanzrahmens bewerten. Durch die spezifischen Lesarten wird die Serie für das eigene Alltagsleben der Fans passend gemacht (→ Kap. 6.2.4.2), indem diese eigene, persönlich sinnstiftende Bedeutungen aus den Ressourcen hervorbringen (→ Kap. 6.2.2). Da es sich bei den Medien Buch und Hörspiel um zwei verschiedene Symbolsysteme handelt, werden sie ihrer Funktion, die Produktion von Bedeutungen anzuregen, auf unterschiedliche Art gerecht. Neben den verschiedenen Formen von Vergnügen aufgrund der ästhetischen Komplexität (→ Kap. 6.2.2.1), der vielfachen Identifikationsmöglichkeiten (→ Kap. 6.2.2.2) und der Undeutlichkeit und Widersprüchlichkeit der Medientexte (→ Kap. 6.2.2.3), welche die Fans aus den **polysemen Medientexten** zur Unterhaltung entwickeln, ist eine weitere Nutzungsmotivation, die in den technischen Merkmalen des Mediums Hörspiel begründet ist, die **Funktionalität des Mediums Hörspiel**. Diese lässt Parallelaktivitäten bei der Rezeption zu (→ Kap. 6.2.2.5), so dass die Hörspiele oft als Klanguntermalung für andere Aktivitäten dienen und zu einer ritualisierten Nutzung der Serie beitragen (→ Kap. 6.2.1.3).

Die subjektive Nutzungsmotivation der befragten Fans geht über den Unterhaltungswert und die Funktionalitätsfunktion hinaus, wenn aufgrund der vertrauten Nutzung der Serie (→ Kap. 6.2.1.1), einhergehend mit einer durch die in der Kindheit involvierten Rezeptionshaltung begründeten Identifikation mit dieser (→ Kap. 6.2.1.2), positive Assoziationen hervorgerufen werden (→ Kap. 6.2.2.4). Diese wohltuenden Gefühle können eine Steigerung erfahren, wenn die emotionale Bindung an die Serie sehr stark ausgeprägt ist. Diese Dimension der Nutzungsmotivation wird im Weiteren als **Nostalgie** bezeichnet.

### b2) Die interaktiven Nutzungsmotivationen

Die Nutzungsmotivationen der erwachsenen Fans der Serie lassen sich nicht alleine auf den subjektiven Umgang mit dem Serientext zurückführen, sondern auch auf die Interaktion mit meistens der Sozialwelt der *Drei ???*-Fans angehörenden anderen Rezipienten der Serie. Hierzu zählt die Motivation, neue Kontakte zu knüpfen und sich letztlich in eine **Gemeinschaft** zu integrieren (→ Kap. 6.2.3.2). Innerhalb dieser Interessengemeinschaft ist es den Fans möglich, ihre **Kreativität** (→ Kap. 6.2.3.4 / 7.3 / 8.1) auszuleben und sich durch die Kommunikation als Mittel für die Zirkulation von Bedeutungen (→ Kap. 6.2.3.5) aktiv am Prozess der Produktion der Populärkultur zu beteiligen. Zudem ist es ihnen möglich, sich durch die Demonstration ihres kulturellen Habitus vor dem Hintergrund der Suche nach Wertschätzung vor den anderen zu inszenieren (→ Kap. 6.2.3.3 / 8.3), was im Weiteren als Nutzungsdimension **Selbstdarstellung** betitelt wird.

Die Nutzungsdimensionen der *Drei ???*-Fans lassen sich in folgendem Schaubild veranschaulichen:

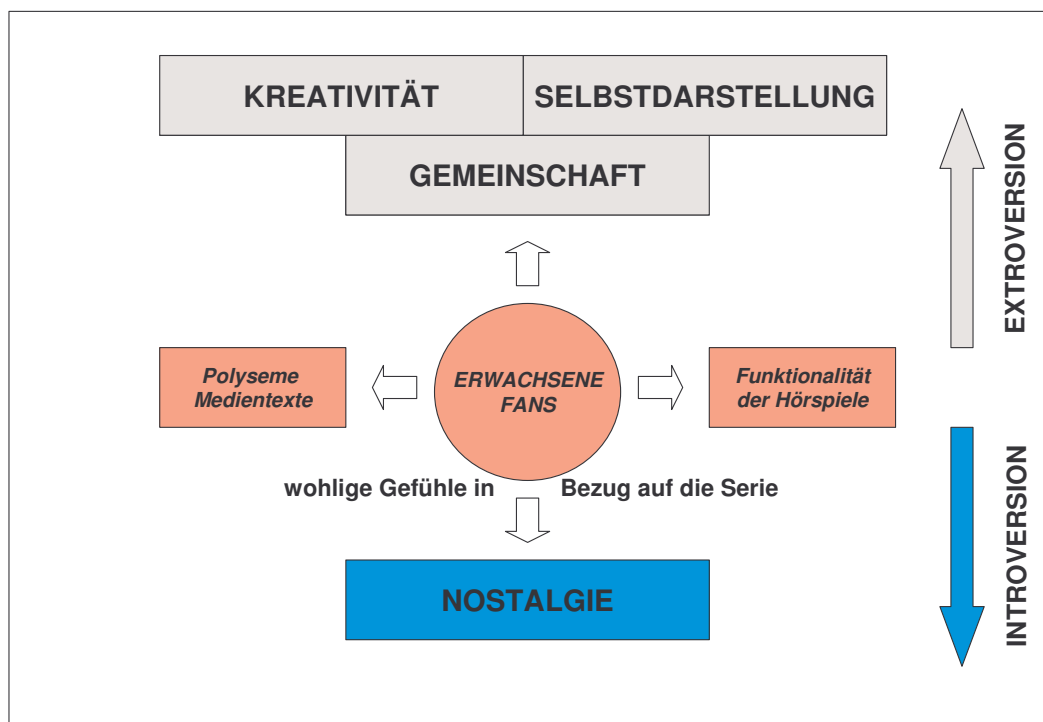


Abb. 2 Nutzungsmotivationen der *Drei ???*-Fans

Die aufgezeigten Nutzungsmotivationen sind nicht als trennscharf zu verstehen. Ein Fan kann in mehrfacher Hinsicht motiviert sein, sich mit der Serie exzessiv auseinanderzusetzen. Jedoch lässt sich, wie die Gespräche mit den *Drei ???*-Fans zeigten, für den Einzelnen eine Tendenz ausmachen, welche Nutzungsdimension für ihn die Bedeutendste ist. Die interaktive Bedeutungszuschreibung der befragten Fans orientiert sich dabei, mit Ausnahme von Tom, an den verschiedenen möglichen Teilnahmeformen, die ihnen in der Sozialwelt gegeben sind.

Orientierend an der von Winter (1995) und Eckert et al. (1991) beschriebenen Fankarriere ist der mittlere Bereich („Polyseme Medientexte“ und „Funktionalität der Hörspiele“) in der Peripherie der Sozialwelt anzusiedeln (Karrierestufen: „Novize“ und „Tourist“), während mit Zunahme der Extroversion die Karrierestufen „Buff“ und „Freak“ vorzufinden sind. Tom, der hauptsächlich der Dimension Nostalgie zuzuordnen ist, findet in der Fankarriere keine Entsprechung, da er so gut wie gar nicht mit anderen Fans vergemeinschaftet ist, aber trotzdem sehr aktiv und produktiv im Umgang mit dem Fanobjekt wird. Das liegt daran, dass es sich bei einem Fanobjekt wie der Serie *Die drei ???* um ein sogenanntes Retroprodukt handelt, bei dem die emotionale Objektverbundenheit in der Vergangenheit eines Menschen verankert ist (→ Kap. 6.2.2.4) und somit die Zuwendung zu einem solchen Produkt auf einer anderen Ebene stattfindet als bei anderen Interessengemeinschaften.

c) *Die Drei ???- Fans zwischen Konsum und Widerstand*

Das Hervorbringen der Populärkultur durch die Fans macht deutlich, dass deren Praktiken aktive Konstruktionen sind und nicht von der Kulturindustrie gesteuert werden. Die von der Produzentenseite in Umlauf gebrachten Bedeutungsangebote, welche sich danach ausrichten, Angebote zu entwickeln, die möglichst viele Rezipienten ansprechen, werden von den erwachsenen Fans der Serie zwar teilweise übernommen, aber auch in widersprüchlicher Form ausgehandelt und sogar in mancher Hinsicht abgelehnt (→ Kap. 6.2.4.1 / 7.4 / 8.2). Dies spiegelt sich besonders in einer Art Widerstandshaltung gegenüber den von der Produktionsseite ausgehenden Interessen, möglichst hohe Umsätze mit der Serie zu erzielen und diese in einem großen Produktverbund zu vermarkten, wider. Die *Drei ???*-Fans sind natürlich Konsumenten der Serie, allerdings wahren sie gleichzeitig eine nicht-kommerzielle Haltung, so dass sie sich genau im Brennpunkt von Konsum und Widerstand befinden. Diese Erkenntnisse stimmen mit den Beobachtungen Hills (2002) zum *Fantom* überein, der ausführt: „fans are both commodity-completists and they express anti-commercial beliefs or ‚ideologies‘“ (Hills 2002: 44). Die Fans nehmen im Sinne Fiskes im Kampf um Bedeutungen teil und weisen aufgrund ihrer Ermächtigung zu Handeln einen Eigensinn im Umgang mit der Serie auf, der sich als eine Art widerständische Haltung beschreiben lässt. Die These, dass sich die Popularität der Serie in Bezug auf die erwachsenen Fans um ein auf die Bedürfnisse der Konsumenten abgestimmtes Konzept handelt (→ Kap. 2), kann somit widerlegt werden.

Die hier vorliegenden Befunde sollen im Weiteren mit den Ergebnissen einer Arbeit verglichen werden, die sich, wie eingangs erwähnt, ebenfalls der Rezeption der erwachsenen *Drei ???*-Fans widmet.

Auf der Basis ihrer empirischen Untersuchung stellt Kottich (2005) dar, welche Bedeutung die Medienangebote der Serie *Die drei ???* für ihre erwachsenen Fans haben und wie diese innerhalb der Fankultur kommunikativ konstituiert werden. Kottichs Analyse beruht auf neun

offenen Leitfadeninterviews, die mit dem qualitativen Verfahren der Grounded Theory<sup>74</sup> ausgewertet wurden. Ihre Erkenntnisse stimmen mit denen dieser Arbeit dahingehend überein, dass jeder Fan seine Teilnahme an der Fankultur ganz individuell gestaltet. Kottich macht vier Bedeutungsmuster aus, die sie mit *Unterhaltung*, *Emotionales Management*, *Sozialität* und *Kreativität* benennt, und die die verschiedenen Aneignungsstile der erwachsenen Fans repräsentieren. Knapp umrissen lassen sich die Muster wie folgt darstellen:

- Bei dem Muster *Unterhaltung* lässt sich die Rezeption der Serie als privater Zeitvertreib verstehen. Der Begriff *Unterhaltung* beschreibt dabei „eine oft ritualisierte Form der medialen Zerstreuung und Entspannung“ (Kottich 2005: 56). Das von Kottich beschriebene Muster *Unterhaltung* lässt sich in die Nutzungsmotivationen *polyseme Medientexte* und *Funktionalität der Hörspiele* einordnen.
- Mit *Emotionalem Management* benennt Kottich einen Aneignungsstil, der „auf die Produktion und Regulation von Stimmungen und Gefühlen ausgerichtet ist“ (ebd.: 64). Dieser ist mit der in dieser Arbeit als Nostalgie bezeichneten Nutzungsmotivation gleichzusetzen, die aufgrund der starken emotionalen Bindung an die Serie hervorgerufen wird.
- Mit *Sozialität* beschreibt Kottich ein Muster, in dem „die Begeisterung für den zentralen Gegenstand mit dem Wunsch einhergeht, in Kontakt zu anderen Fans zu treten“ (ebd.: 72). Ebenso wie in der Nutzungsmotivation *Gemeinschaft* nimmt der Zusammenschluss mit anderen Fans, bei denen das gemeinsame Interesse als Basis der Beziehungen steht, einen großen Raum ein.
- Das vierte Muster, in dem die Serie „als Plattform für die Auslebung kreativer Interessen der Fans fungiert“ (ebd.: 78), wird von Kottich als *Kreativität* bezeichnet und stimmt mit der in dieser Arbeit als *Kreativität* betitelten Nutzungsmotivation überein.

Die Ergebnisse der vorliegenden Arbeit in Bezug auf die Bedeutungsproduktion der erwachsenen *Drei ???*-Fans gehen weitestgehend mit den Befunden der Arbeit von Kottich konform. Über die vier von Kottich beschriebenen Muster hinaus konnte in der vorliegenden Arbeit eine weitere Nutzungsmotivation ausgemacht werden, die als *Selbstdarstellung* bezeichnet wurde.

Kottich kommt außerdem zu dem Schluss, dass nicht jedes Bedeutungsmuster auf dieselbe Art und Weise kommunikativ erzeugt wird, sondern dass differente Kommunikationsformen für die Konstitution bestimmter Muster von Bedeutung sind. (vgl. ebd.: 102). Die Muster *Unterhaltung* und *Emotionales Management* sind nach Kottich maßgeblich durch die

---

<sup>74</sup> Die Grounded Theory ist ein von Anselm Strauss und Barney Glaser entwickeltes Verfahren „zur Beantwortung einer Forschungsfrage durch eine [...] systematisch entwickelte Theorie“ (Krotz 2005: 162), deren Erhebung in einem zirkulärem Prozess aus Datenerhebung, Kodieren und Memoschreiben in mehreren Erhebungsphasen erfolgt.

Kommunikationsform des „inneren Dialoges“ (ebd.: 102) geprägt, während die Muster *Sozialität* und *Kreativität* „zu einem sehr wesentlichen Teil von interpersonaler Kommunikation zwischen den Mitgliedern der Fangemeinde“ abhängig sind. Durch das Inbeziehungsetzen der vier Muster mit dem etablierten Konzept der Fankarriere (→ Kap. 3.6.3) kommt Kottich zu dem Ergebnis, dass es sich bei den Mustern *Unterhaltung* und *Emotionales Management* um Bedeutungszuweisungen handelt, „die sich in einem sehr frühen Stadium des Fantums abzeichnen und sich dementsprechend nicht erst im Zuge einer tieferen Integration in die Fangemeinschaft entwickeln“ (ebd.: 103), während die Muster *Sozialität* und *Kreativität* den fest in die Fangemeinde integrierten Fans zuzuordnen sind. Die Ergebnisse der vorliegenden Arbeit können diese Befunde weder stützen noch widerlegen, da hier keine Typenbildung der Fans vorgenommen wurde.

In der vorliegenden Arbeit wurden verschiedene Dimensionen der potentiellen Nutzungsmotivationen der Fans, welche die Serie für sie individuell bedeutungsvoll machen, sowie die daraus resultierenden Formen von Vergnügen anhand des empirischen Datenmaterials der ethnographischen Analyse herausgearbeitet. An dieser Stelle soll die Frage nach dem „Warum“ noch einmal mehr vertieft werden, um dem Phänomen der Auseinandersetzung erwachsener Fans mit einer Kinder- bzw. Jugendserie noch weiter auf den Grund zu gehen. Dabei empfiehlt es sich, den Anregungen Hipfls (2006) nachzugehen, die sich dafür ausspricht, sich den unbewussten Momenten der Mediennutzung zuzuwenden. Als Grundlage hierfür sieht sie eine Bezugnahme zur Psychoanalyse, die sich mit dem

Spannungsfeld von Sozialem und Psychischem bzw. auf die Rolle der Kultur als Kontrollinstanz der menschlichen Triebimpulse, die in gesellschaftlich akzeptierte Muster übergeführt werden (Hipfl 2006: 141)

beschäftigt. Der Dialog zwischen den Cultural Studies und der Psychoanalyse scheint für die Beantwortung der Fragestellung dieser Arbeit äußerst fruchtbar zu sein, so dass auf den Ergebnissen des empirischen Materials dieser Arbeit fußend an dieser Stelle einige Überlegungen bezüglich der unbewussten Momente angestellt werden, die die erwachsenen Fans dazu veranlassen, sich mit der Serie so exzessiv auseinanderzusetzen. Aufgrund dessen, dass die Ermächtigung seitens der Fans über die Medientexte im Zusammenhang mit ihren eigenen Lebenshintergründen zu betrachten ist, liegt es nahe, den Umgang mit den Medientexten im Zeichen von Identitätsformation zu betrachten. Folgende Hypothese soll dabei leitend sein:

### Hypothese 1

Die Nutzungsdimensionen „Nostalgie“, „Gemeinschaft“, „Kreativität“ und „Selbstdarstellung“, die in der vorliegenden Arbeit als Sinnbausteine für die Beschäftigung mit der Serie bei den befragten Fans zum Vorschein kamen, können als Muster alltäglicher Identitätsarbeit verstanden werden.

In der weiteren Vorgehensweise soll in einem ersten Schritt anhand der Lacanschen Psychoanalyse dargestellt werden, was unter Identität zu verstehen ist, um in einem zweiten Schritt einen Dialog zwischen den Cultural Studies und der Psychoanalyse am Beispiel der Identitätskonstruktion einzuleiten. Hiermit soll herausgearbeitet werden, was für die erwachsenen Fans die Basis der Sympathie für die Serie darstellen könnte, um dann in einem dritten Schritt auf die verschiedenen Nutzungsmotivationen der Fans zu sprechen zu kommen.

Dem Psychiater und Psychoanalytiker Jaques Lacan (1991) folgend, kann die Identifikation als Ausgangspunkt für die Bildung von Identität gesehen werden. In seiner Abhandlung *Das Spiegelstadium als Bildner der Ichfunktion*<sup>75</sup> geht er der Frage nach, wie sich das Ich bildet und kommt zu dem Schluss, dass die menschliche Identität ein illusionarisches Konstrukt ist. Lacan geht davon aus, dass das Ich grundlegend nicht gegeben ist, sondern erst noch gebildet werden muss. Die Konstitution des Ichs und die Abgrenzung zu dem, was man nicht ist, beginnt nach Lacan in einem Alter zwischen dem sechsten und dem achtzehnten Lebensmonat und wird gewöhnlich durch die Identifikation mit dem Spiegelbild eingeleitet. Diese Identifikation muss als ein Prozess der Umwandlung gemäß dem Vorbild des Spiegelbildes verstanden werden, der sich folgendermaßen vollzieht: Das Kleinkind, welches „im Spiegel bereits sein eigenes Bild als solches“ (Lacan 1991: 63) erkennt, ist in der Lage, sich mit diesem in Beziehung zu setzen. Sein Spiegelbild erscheint dem Kleinkind als etwas Vollkommenes, denn es nimmt sich selbst noch nicht als körperliche Einheit wahr. Durch die Identifikation mit dieser fiktiven Idealfigur situiert sich das Kleinkind selbst auf der imaginären Seite des Spiegelbildes, ohne dieses Ideal-Ich aber jemals erreichen zu können. Es ist ein Sich-Selbst-Hervorbringen, das nicht mit der Realität, nämlich der mangelhaften körperlichen Befindlichkeit, übereinstimmt. Die Funktion des „fundamentalen Verkennens“, die im Ich verankert ist, ist narzisstischer Art, da es „der Illusion des Eins-Sein-Wollens mit sich selbst als einem anderen unterliegt“ (Pagel 1989: 33). Das Kind begreift sich selbst also als einen anderen, da es im Spiegel seine eigene Hilflosigkeit nicht wahrnimmt. Zudem wird das fiktive Ich in der Regel von Reaktionen anderer (meistens der primären Bezugsperson mit Worten wie: „Ja, das bist du dort im Spiegel“) bestätigt, wenn das Kleinkind sein Spiegelbild betrachtet. Infolgedessen verbindet sich das Bild, das das Kleinkind von sich entworfen hat,

---

<sup>75</sup> Der Vortrag über das Spiegelstadium wurde von Jaques Lacan auf dem 16. Internationalen Kongress für Psychoanalyse 1949 in Zürich vorgetragen.



mit dem Bild, das die Anderen ihm vermitteln, so dass sich das Kleinkind von seinem subjektiven Selbstgefühl entfremdet. Diese Identifikation mit dem Anderen, die Lacan beschreibt, ist nicht allein auf die Identifikation mit dem eigenen Spiegelbild zu beziehen:

Die Funktion des Spiegelstadiums erweist sich uns nun als ein Spezialfall der Funktion der *Imago*, die darin besteht, dass sie eine Beziehung herstellt zwischen dem Organismus und seiner Realität – oder, wie man zu sagen pflegt, zwischen der *Innenwelt* und der *Umwelt* (Lacan 1991: 66, Hervorhebungen im Original).

Das Spiegelstadium ist als Modell zu verstehen, welches den „narzißtischen Charakter menschlicher Selbstfindung“ (Pagel 1989: 34) verdeutlicht. In diesem Sinne können auch kulturelle Repräsentationen das Begehren des Anderen ausmachen. Auch ist dieser Akt der Selbstkonstitution nicht an ein bestimmtes Alter gebunden. Die Ziele des Menschen sind nach Lacan immerwährend auf Idealvorstellungen aus dem symbolischen Bereich ausgerichtet, die nie zu erreichen sind (vgl. Hipfl 2006: 143). Der Mensch idealisiert und unterstellt sich also wiederkehrend dem Anderen, den er zum Ideal macht, so dass im Verhältnis zum Anderen stets auch ein imaginäres Moment liegt.

Wie ist aber nun die Selbstkonstitution nach Lacan (1991) in Bezug auf die Medienrezeption der erwachsenen Fans der Serie *Die drei ???* zu verstehen? Es ist anzunehmen, dass die Serie bei den befragten Fans eine bedeutende Rolle bei der Identitätsbildung in der Kindheit eingenommen hat. Die Serie in der Form der Bücher, aber auch in Gestalt der Hörspiele, ermöglichte den kindlichen Rezipienten aufgrund der Entwicklung des Kassettenrecorders als kostengünstiges Abspielgerät eine autonome Nutzung der Massenmedien (→ Kap. 4.2.1). Ein selbständiger Umgang mit Medien kann als Fundament für eine stark entwickelte Medienkompetenz betrachtet werden, die es den kindlichen Rezipienten in hohem Maße ermöglicht, „den souveränen Umgang mit ihnen zu erlernen, eine ihnen angemessene Decodierfähigkeit zu entwickeln, sie sinnvoll und kreativ in ihrem Alltag einzusetzen“ (Sander/Vollbrecht 1987: 30). Populärkulturelle Texte können in diesem Sinne dann zur Selbstkonstitution bzw. Selbstvergewisserung beitragen, wenn die Rezipienten sich, angeregt durch die Medientexte, selbst am Anderen erleben:

[...] hier ist etwa an spezifische Figuren zu denken, die als Vorbilder dienen mögen, oder an Rollen und Handlungsmuster, etwa Umgangsweisen mit Konflikten, die in spezifischen Situationen als Rollenangebote für eigenes Handeln oder für die Einschätzung des Handelns anderer in das Rollen-Selbst aufgenommen werden können (Krotz 2003: 41).

Die kindlichen Rezipienten der Serie *Die drei ???*, die ab einem bestimmten Alter schon ein reflexives Verhältnis zu sich selbst aufgebaut hatten, sind aufgrund der großen Vertrautheit mit den festen Figuren der Serie, aber vor allem mit den drei Protagonisten, die sich vor allem durch ihre unvollkommenen Eigenschaften und ihrem Auftritt als starkes Team auszeichnen

(→ Kap. 4.1.1), und aufgrund „ritual pleasures“<sup>76</sup> (Brown 1994) in der Lage, in Form von Rollenspielen neue Handlungsmuster zu erproben. Die reale Wirklichkeit wird dann in der Auseinandersetzung mit den Medientexten mit deren fiktionaler Wirklichkeit verknüpft. Das Nachspielen der Inhalte der Serie im Kindesalter nimmt in diesem Zusammenhang eine wichtige Funktion ein. Die Inhalte werden je nach persönlicher Relevanz ausgewählt, inszeniert und kreativ durch das Spiel verarbeitet. Diese Art des Spielens kann als eine Selbsterprobung bzw. als eine Vortäuschung der eigenen Identität gesehen werden, wenn das Kind „sich selbst in der Rolle des jeweiligen Protagonisten“ (Schön 1996: 168) realisiert, mit welchem es sich identifiziert. Es handelt sich in diesem Fall um die „konstitutiven Verkennungen des Ich (moi)“ (Lacan 1991: 69), von denen im Spiegelstadium die Rede ist. Die Rezeption der Medientexte hatte bei den kindlichen Rezipienten also vermutlich die Funktion eines vororganisierten Erfahrungszusammenhangs (vgl. Charlton/Neumann-Braun 1992: 111), in welchem sie sich spielerisch ihre Umwelt aneignen konnten. Im Sinne der Selbstkonstitution in Form von Erprobung von Handlungsmustern kann die Selbstbespiegelung nach Lacan in Bezug auf die Serie *Die drei ???* für ihre kindlichen Rezipienten als eine Leseintention gewertet werden.

Die Tatsache, dass für die erwachsenen Fans die Serie heute noch eine große Bedeutung hat, ist vermutlich darin begründet, dass die Serie (aufgrund der intensiven Beschäftigung der kindlichen Rezipienten mit dieser) am Prozess der Konstitution von Identität beteiligt war. Den kindlichen Rezipienten wurde durch die Rezeption der Serie Halt und Orientierung in der Welt ermöglicht. Diese Empfindungen führten zu einer positiven Besetzung der Serie, so dass die aufbauenden Gefühle auch heute noch von den erwachsenen Fans erinnert werden, wenn diese die Serie rezipieren. Dabei handelt es sich um die wohligen Gefühle, die heute aus der Sicht der Fans so schwer zu fassen sind und heute eine Basis für die Nutzungsdimensionen der erwachsenen Fans darstellen. Diese Annahmen gehen mit den Ergebnissen der anderen Untersuchungen zu der Rezeption der Serie (→ Kap. 2) konform, die das Alter der in den 70er Jahren geborenen erwachsenen Fans als ausschlaggebend für die starke emotionale Bindung an die Hörspiele der Serie bezeichnen, und die diese Bindung in Abhängigkeit mit der Etablierung von Kindertonträgern als Massenmedien (→ Kap. 4.2.1) sehen.

#### Sinnbaustein „Nostalgie“

Es ist anzunehmen, dass der Sinnbaustein „Nostalgie“ eine extreme Form der wohligen Erinnerungen darstellt und in dieser starken Ausprägung als Muster alltäglicher Identitätsarbeit betrachtet werden kann. Die Serie könnte (in einer bei den einzelnen Fans mehr oder weniger ausgeprägten Form) eine außerordentlich identitätsstiftende Funktion, die über eine gewöhnliche persönliche Objektbeziehung hinausgeht, für ihre kindlichen

---

<sup>76</sup> Mary Ellen Brown (1994) bezeichnet mit diesem Ausdruck die Vertrautheit von Fans mit ihren Serien, die aufgrund des genretypischen Erzählmusters in Form von Gleichförmigkeit und Wiederholungen aufgebaut wird.

Rezipienten gehabt haben. Was genau damit gemeint ist, soll in Bezugnahme auf die Psychoanalyse verdeutlicht werden. Ein Kind im Mutterleib sowie das Neugeborene unterscheiden anfangs noch nicht zwischen sich selbst und der primären Bezugsperson, die sich wohl sorgend um sie kümmert. Erst nach und nach erfährt das Kleinkind „die schrittweise Beendigung von Ganzheit und Einheit“ (Hipfl 2006: 141). Im Zuge dessen sucht es nach so genannten Übergangsobjekten, die für das Kleinkind „mit dem Gefühl von Ganzheit, Satttheit und Befriedigung“ (ebd.) verbunden sind. Das Kleinkind entwickelt also Bilder bzw. Phantasien im Zusammenhang mit einem Übergangsobjekt, welches einen „intermediäre[n] Bereich von Erfahrungen“ (Winnicott 1989: 11) schafft, der durch die innere Realität und das äußere Leben geprägt ist und als eine Sphäre der Erholung von innerer und äußerer Realität angesehen werden kann. Übergangsobjekte sind oftmals Stofftiere, Schnuller, Schmusedecken oder das In-den-Schlaf-Singen, die als „Abwehr gegen Ängste“ (ebd.: 13) dienen, indem das Kind einen illusionarischen Gebrauch von ihnen macht und somit innere und äußere Wirklichkeit verbindet. Winnicott (1989) führt aus, dass wir auf die von uns geschaffenen Übergangsobjekte auch im weiteren Verlauf unseres Lebens Bezug nehmen, wenn sich eine Krise anbahnt:

Das Bedürfnis nach einem speziellen Gegenstand oder einem bestimmten Verhaltensmuster, das aus einer sehr frühen Entwicklungsphase stammt, kann in einem späteren Alter wieder auftauchen, wenn sich das Kind vom Verlust eines Liebesobjekts bedroht fühlt (ebd.: 14).

In solchen Situationen erinnern wir uns an unsere „Begleiter in schwierigen Situationen“ und machen von ihnen Gebrauch, wenn sie uns zugänglich sind. Es handelt sich hierbei um eine symbolische Beziehung, in denen uns diese Objekte durch die Erinnerung an das gute Gefühl, das sie uns stets vermittelten, auch in der Gegenwart einen Halt geben. Wie Winnicott (1994) weiter ausführt, sucht der Mensch Zeit seines Lebens nach Zwischenbereichen, die die innere und äußere Wirklichkeit verbinden, welche in „sozialisierter Form“ in der Ausübung von Religion, der künstlerischen Betätigung oder der Kunstbetrachtung zum Ausdruck kommt (vgl. ebd. 1994: 159). Den Ausführungen Winnicotts über die Übergangsphänomene folgend, ist davon auszugehen, dass die Serie *Die drei ???* bei einigen kindlichen Rezipienten ein Übergangsobjekt darstellte, welches für die kindlichen Rezipienten eine Brückenfunktion zwischen Phantasie und Realität bildete und vor allem dann in Erscheinung trat, wenn der Druck der Realität zu groß wurde. Gerade die Rezeption der *Drei ???*-Hörspiele im Kindesalter wurde von den Interviewten oft im Zusammenhang mit Situationen erinnert, in denen ein wie auch immer geartetes Unwohlsein vorhanden war: z. B. in Zeiten von Krankheit, bei Langeweile oder zum Schlafengehen. Es ist denkbar, dass eine sehr starke emotionale Verbundenheit zwischen der Serie und den Fans, wie sie zum Beispiel bei Tom (→ Kap. 6.1.4) deutlich wird, darauf zurückzuführen ist, dass die in der Kindheit durch die Serie erlebte Lösungsmuster vom Druck der Realität mit einem Gefühl von Geborgenheit und

auch in Verbindung mit nahestehenden Personen erinnert werden. Durch besondere Anstöße (z. B. Beschreibungen, Musik, Stimmen usw.) werden die unbewussten Phantasien, mit denen die Serie als Übergangsobjekt belegt wurde, wieder aktiviert und den erwachsenen Fans somit eine Ahnung von dem Gefühl der Geborgenheit vermittelt. Dieses ermöglicht den erwachsenen Fans der Serie auch heute noch einen kurzzeitigen Ausweg aus den Problemen des Alltags, welcher sich in Formen von Entspannung und Ausgleich darstellt. Die Betrachtung der Serie als Übergangsobjekt liefert eine Erklärung dafür, warum für manche Fans der Serie Änderungen und Entwicklungen innerhalb dieser, die von ihnen rational durchaus nachvollzogen werden können, nicht annehmbar sind. Denn zu starke Abweichungen würden die haltspendende Verlässlichkeit des Übergangsobjektes in Frage stellen und somit eine Abnabelung von den Zugängen zu vertrauten Gefühlen einleiten.

#### Sinnbausteine „Gemeinschaft“, „Kreativität“ und „Selbstdarstellung“

Es soll an dieser Stelle der Versuch unternommen werden, die drei Sinnbausteine „Gemeinschaft“, „Kreativität“ und „Selbstdarstellung“ als aktive Leistungen der Identitätsbildung in der Postmoderne<sup>77</sup>, in einer sozialen Welt, „deren Grundriss sich unter Bedingungen der Individualisierung, Pluralisierung und Globalisierung verändert“ (Keupp et al. 2002: 7), verständlich zu machen.

##### - Gemeinschaft

In Lacans Ausführungen über das Spiegelstadium wird deutlich, dass sich Identität immer in der Beziehung zu anderen (als erstrebenswertes Idealbild, aber auch in Form von Anerkennung durch andere) bildet und sich in einem dauerhaften Prozess befindet. In diesem Sinne ist das Subjekt immer auf Resonanzräume angewiesen, durch die es sein Selbstbild reflexiv erwirbt. Während Identität in traditionellen Gesellschaften aufgrund festgelegter sozialer Rollen als starr und stabil betrachtet werden kann (vgl. Kellner 1995: 214), gilt es aufgrund des Wegbrechens vorgegebenen Lebensformen heute im Zuge der Modernisierung als immer wichtiger, Identität zu produzieren, weil sie nicht mehr von außen durch die Arbeitswelt, kollektive Normen und soziale Zugehörigkeit definiert wird (vgl. Vogelgesang 1991: 142). In diesem Sinne stellt eines der eher sozial begründeten Identifikationsziele der heutigen Zeit die Integration in eine Gemeinschaft (vgl. Keupp 2002: 261) dar, in der die Entwicklung eines Identitätsgefühls auf der Herstellung gemeinsamer Perspektiven beruht. Dieses Streben nach emotionaler Verbundenheit, die uns in Gemeinschaften vermittelt wird, fußt auf dem Bedürfnis nach positiver Beachtung. Im Sinne Lacans wird in der Gemeinschaft

---

<sup>77</sup> Die heutige Zeit wird als Postmoderne betitelt. Der Begriff beschreibt eine Epoche, die der Moderne folgt, ohne zunächst Auskunft über eine ideologische Färbung zu geben. Das bedeutet, dass mit dem Begriff der zeitlichen Einordnung noch keine Inhalte festgelegt sind, über deren genaue Zuschreibung bis heute ein Konsens vorliegen würde. Einigkeit herrscht jedoch darüber, dass sich die Postmoderne durch sich stets wandelnde gesellschaftliche Rahmenbedingungen auszeichnet, die grob unter den Stichpunkten Globalisierung, Pluralisierung und Individualisierung zusammengefasst werden können.

ein identitätsstiftender Austausch mit Anderen eingeleitet, von denen der Einzelne im psychoanalytischen Sinne anerkannt wird: „Wenn ich sehe und gesehen werde, so bin ich“<sup>78</sup> (Winnicott 1989: 131). Die Vergemeinschaftung von Fans mit anderen Fans stellt eine Alternative zu traditionellen Gesellschaftsformen dar, die mit dem Begriff der „posttraditionalen Vergemeinschaftung“ (Hitzler 1998, zitiert nach Wenger 2003: 438) bezeichnet werden kann. Dabei handelt es sich um eine verteilzeitlichte Mitgliedschaft, die sich um bestimmte thematische Interessen gruppiert (vgl. Wenger 2003: 348). Allein aufgrund einer solchen mentalen Basis, dem Interesse am gleichen symbolischen Material, positionieren sich die Fans der *Drei* ??? allein durch ihr Selbstbekenntnis in der Beziehung zu den anderen Fans. Zu einigen stellen sie eine stärkere Beziehung her als zu anderen, sie ordnen sich in der Gemeinschaft über oder unter andere ein. Dieses In-Beziehung-Setzen stellt zusammen mit „den expressiven Formen, in denen das Spezifische einer Gemeinschaft ausagiert wird“ (Hipfl/Hug 2006: 4) einen Teil der alltäglichen Identifikationsarbeit dar, die dem „Prozess der internen Stabilisierung“ (Wenger 2003: 349) der Fangemeinschaft dient. Auf dieser Basis finden weitere Formen der Identitätsarbeit in Form des Auslebens kreativer Bedürfnisse und der Selbstdarstellung statt.

#### - Kreativität

Wie eingangs erwähnt, schwinden in der heutigen Zeit „viele der traditionellen Grundlagen und Ressourcen für die soziale Bedeutung und Zugehörigkeit, für Sicherheit und psychische Stabilität“ (Willis 1991: 26), so dass die Menschen darauf angewiesen sind, sich eigene Räume zu schaffen, durch die sie ihr Selbst versichert bekommen. Nach Jenkins (1992) sind Fans oftmals in ihrem beruflichen Alltag nicht ausreichend gefordert, so dass sie sich eine Art Parallelwelt schaffen, in der sie ihre Kreativität ausleben können:

Fans react against those unsatisfying situations, trying to establish a ‚weekend-only world‘ more open to creativity and accepting of differences, more concerned with human welfare than with economic advance (Jenkins 1992: 282).

Als eine manifestierte Form einer solchen Parallelwelt kann das Fantreffen betrachtet werden, auf dem durch die gemeinsam ausgelebte schöpferischen Kreativität (→ Kap. 8.1) die Anpasstheit an eine monotone Außenwelt ausgeglichen werden kann. Durch die „symbolischer Kreativität“ (vgl. Willis 1991: 24ff.), der spielerischen Vereinnahmung der Serie durch ihre Fans, mittels derer die Medientexte mit Bedeutungen versehen werden, findet einerseits in der *Drei* ???-Gemeinschaft eine Stärkung der Gruppenidentität statt, andererseits ermöglicht die individuelle symbolische Kreativität es dem einzelnen Fan aber, sich aufgrund der eigenen Fähigkeiten von den anderen abzugrenzen:

---

<sup>78</sup> Dieser Ausspruch ist eine Abwandlung von Descartes' Erkenntnis „Cogito, ergo sum.“ („Ich denke, also bin ich.“).

Die symbolische Arbeit und Kreativität realisiert sowohl die strukturierte Kollektivität der Individuen wie ihre Differenzen; sie realisiert sowohl die Materialität des Kontextes wie die Symbolik des Selbst (ebd.: 25).

Indem, wie der einzelne Fan seine Kreativität auslebt (z. B. in Form von Fanfiktion, Fanart oder Performances bei Fantreffen), nutzt er symbolische Formen, die für ihn selbst für den Alltag am meisten funktional sind, um sich in der kreativen Entfaltung selbst zu entdecken (vgl. Winnicott 1989: 66).

#### - Selbstdarstellung

Die Auslebung der Kreativität kann unter Einfluss von Bedeutungskämpfen individuelle Identitäten produzieren (vgl. Willis 1991:24). Im Spiegel des Anderen, nämlich der anderen Fans, holt sich der Einzelne dann seine Selbstvergewisserung ein. Eine Bühne für eine solche Art der Selbstdarstellung und Herstellung der Identität in Abhängigkeit von anderen bieten die Fantreffen. Wie die Betrachtung der verschiedenen Performances auf dem Fantreffen zur 125. Folge der Serie zeigte, verwiesen diese zwar immer auf das Fanobjekt, jedoch dienten sie zudem auch der Selbstdarstellung der Darbietenden (→ Kap. 8.3). Neben den Fantreffen fungieren auch Fanseiten wie die [www.rocky-beach.com](http://www.rocky-beach.com) als eine Art Markt, auf dem die Fans ihr individuelles Begehren ausleben, indem sie ihre Produkte in Umlauf bringen und so die Möglichkeit erhalten, aus der Anonymität des Alltags aufzutauchen, wenn diese Produkte bei den anderen Fans Anerkennung finden. Eine aber jedoch weitaus bedeutendere Möglichkeit der Selbstdarstellung bietet das world wide web als neue *Kommunikationstechnologie*. Aufgrund der interaktiven Kommunikationsmöglichkeiten im Bereich des Fanplace (in Form des Chat, der Foren und des Gästebuchs) der Fanseite [www.rocky-beach.com](http://www.rocky-beach.com) sind den Fans eine Vielzahl an Inszenierungsmöglichkeiten gegeben. Die Selbstdarstellung erfolgt hier nicht über ein sichtbares Erscheinungsbild im Sinne von Körperlichkeit, sondern in erster Linie über die Form der Schriftsprache. Die Fans haben die Möglichkeit, sich über ihr Ausdrucksvermögen, über die Inhalte ihrer Beiträge und über ihr soziales Verhalten in der Interaktion mit anderen darzustellen. Die Nicknames nehmen in dieser Hinsicht eine besondere Rolle ein. Sie ermöglichen es den Fans, ihren Kommunikationspartnern einen gewünschten ersten Eindruck von sich zu vermitteln, indem sie mit der Wahl ihres Namens bestimmte Assoziationen anbieten<sup>79</sup>. In dieser Hinsicht stellt die [www.rocky-beach.com](http://www.rocky-beach.com) eine Art Experimentierfeld dar, auf dem in Form von Kommunikation verschiedene Rollen erprobt werden können. Zwar macht man sich mit der Registrierung seines Nicknames auf der Seite für andere Fans wiedererkennbar, jedoch ist anzunehmen, dass aufgrund der Kommunikation

---

<sup>79</sup> Dass die Nicknames innerhalb der Fankultur einen großen Stellenwert haben, zeigt sich zum einen darin, dass ein Forumspunkt auf der Seite [www.rocky-beach.com](http://www.rocky-beach.com) diesem Thema gewidmet ist („Die rocky.beach.com user und ihre mysteriXXsen Nicks“, Stand August 2006). Zum anderen kommt die Bedeutung der Nicknames darin zum Vorschein, dass diese auch außerhalb der Netzkommunikation ihre Verwendung finden. So sprachen sich die Fans auch face-to-face bei dem Fantreffen mit ihren Nicks an, auch dann, wenn schon tiefergehende Beziehungen aufgebaut wurden.

über das world wide web die Hemmschwelle, sich selbst in anderen Formen darzustellen, niedriger ist als bei der „face-to-face“-Kommunikation. Zudem besteht immer die Möglichkeit, sich unter einem weiteren Nick Name einzuloggen, so dass im Zuge dieser selbst hergestellten Anonymität weitere Rollen „theaterähnlich durch Rollenspiel“ (Kellner 1995: 229) erprobt werden können. Dabei bleibt Identität allerdings immer eine Kohärenzleistung, die es zu bewältigen gilt (vgl. Keupp et al. 2002: 243ff.). Das heißt, dass Identitäten nicht beliebig sind, sondern dass immer nur Bereiche des eigenen Selbst ausprobiert werden können, die ansonsten eher unterdrückt sind, aber nie gänzlich andere Identitäten. Es ist davon auszugehen, dass Identitätsspiele im world wide web für die Identitätsbalancen strukturell von hoher Bedeutung sind (vgl. Krotz 2003: 41), da sie es den Fans erlauben, sich aufgrund der Entgrenzung von Raum und Zeit, potentiell zu jedem beliebigen Augenblick ihre Selbstvergewisserung im öffentlichen Spiegel vom imaginärem Anderen einzuholen und sie somit der Identitätsarbeit dienen.

Der Bezug zur Psychoanalyse lässt die aufgezeigten Nutzungsdimensionen der *Drei ???*-Fans im Licht der Möglichkeiten zur Ichkonstitution in einer postmodernen Gesellschaft erscheinen (vgl. Abb. 3).

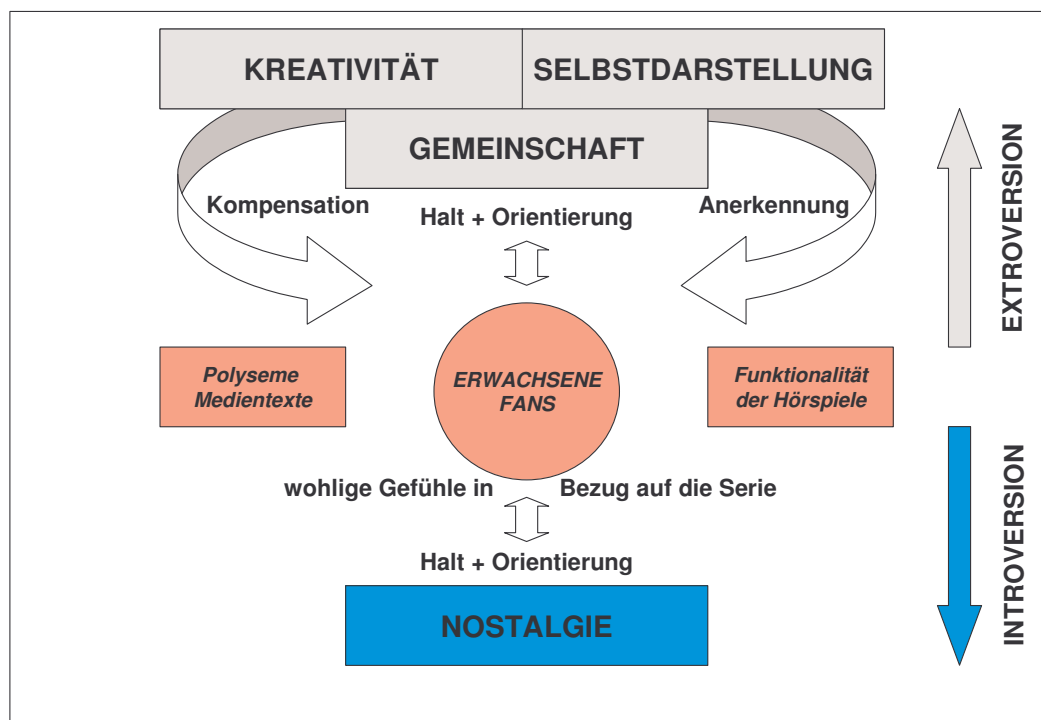


Abb. 3 Die Aneignung der Serie als Modellierung des Selbst

Die Erörterung der Sinnbausteine im Sinne der Identitätskonstitution bietet Anlass zu einer weiteren Annahme:

### Hypothese 2

Je stärker die *Drei* ???-Fans ihre Inszenierung von Identitäten in Bezug auf ihr Fanobjekt verwirklichen können, desto tiefer ist ihre Bindung an dieses. Das kann einerseits über die Teilhabe an der Sozialwelt erfolgen (Extraversion) oder über die alleinige persönliche Bindung an das Fan-Objekt (Introversion).

Bezugnehmend auf die von Winter (1995) und Eckert et al. (1991) beschriebene Fankarriere und den vorliegenden Ausführungen über die Nutzungsmotivationen der *Drei* ???-Fans macht es Sinn, die Dimension der Introversion bei Fanobjekten, deren emotionale Verbundenheit in der Kindheit verankert ist, stärker in den Blickpunkt des Forschungsinteresses zu rücken. Es empfiehlt sich, neben den vier Idealtypen „Novice“, „Tourist“, „Buff“ und „Freak“ einen weiteren Typus - eine passende Bezeichnung ist „Gourmet“ - mitzudenken, der zwar in der Sozialwelt kaum aktiv ist (und deshalb üblicherweise nicht in der Fanhierarchie bedacht wird), aber vielleicht eine sehr viel stärkere Bindung zum Fanobjekt aufgrund der in der Kindheit emotionalen Verankerung aufweist, als die in der Fangemeinschaft aktiv engagierten Fans. Die Auseinandersetzung dieses Typus' mit dem Fanobjekt findet eher auf einer privaten Ebene statt, was nicht bedeutet, dass er sich weniger durch Aktivität und Produktivität auszeichnet als die Fans, die ihr Fanleben extrovertiert ausleben.

Abschließend lässt sich festhalten, dass die Fankultur der *Drei* ???-Fans für diese einen möglichen Platz der Selbstverortung in einer sich stets wandelnden sozialen Welt mit schwindenden traditionellen Wertesystemen darstellt, in dem die vier Nutzungsdimensionen „Nostalgie“, „Gemeinschaft“, „Kreativität“ und „Selbstdarstellung“ für die Fans wahrscheinlich mehr unbewusst als bewusst als Bausteine alltäglicher Identitätsarbeit dienen, mittels derer sie sich bestätigen können. Die Beschäftigung mit der Serie spielt für sie eine große Rolle, indem einerseits in den Medientexten persönliche Relevanzen bestimmt werden und andererseits in der Gemeinschaft der Fans eine emotionale Allianz eingegangen wird. In dieser Gemeinschaft ist es ihnen möglich, außeralltäglichen Aktivitäten nachzugehen und dabei den Rückhalt und die Anerkennung der Gemeinschaft zu genießen. Man kann im Sinne de Certeau (1988) das Fanleben der *Drei* ???-Fans als eine Taktik begreifen. Eine Taktik, die den Fans eine Kontrolle über die eigene Identität verleiht, die sie in ihrem übrigen Alltag nicht immer durchsetzen können. Das Fanleben bietet ihnen eine Art Fluchtraum von den Zwängen des Alltags. Aus dem unüblichen Verhalten Erwachsener, sich mit einer Kinderserie zu beschäftigen und daraus Identitätsmuster zu realisieren, wird eine Art widerständiger Handlungen zu den gesellschaftlichen Normen sichtbar. Diese sind nicht als Abgrenzung und Rebellion gegen die Alltagswelt im Sinne einer Subkultur zu verstehen, sondern als paralleler Raum zur Alltagswelt. Die Fankultur der *Drei* ???-Fans ist in diesem Zusammenhang als eine Erlebnisdimension zu betrachten, in der verschiedene Handlungs- und Rollenmuster



ausprobiert werden können, welche in der sozialisierten Erwachsenenwelt und insbesondere Arbeitswelt nicht möglich sind, erprobt zu werden. Die Beschäftigung mit dem Medientext der Serie *Die drei ???* seitens der erwachsenen Fans ist weder als oberflächliches und unreflektiertes Konsumverhalten noch als ausgeprägte Widerständigkeit zu betrachten. Die Fangemeinde dient als autonomer Bereich, in dem sich die erwachsenen *Drei ???*-Fans selbst definieren können und in dem sie die dominanten Diskurse der Serie in Frage stellen oder lustvoll umdeuten:

*Und die Drei ??? sind nicht heilig, sie sind einfach ein Stück Populärkultur, und insofern hat man absolut das Recht und sicherlich auch einen riesigen Spaß daran, sie einmal ordentlich durch den Kakao zu ziehen. Ja! (Lena)*

## 10 Literatur

- Alewyn, Richard (1998): „Anatomie des Kriminalromans“, in: Vogt, Jochen: Der Kriminalroman. Poetik, Theorie, Geschichte, München, S. 52-72.
- Ang, Ien (1986): Das Gefühl Dallas: zur Produktion des Trivialen, Bielefeld.
- Ang, Ien (1999a): „Kultur und Kommunikation. Auf dem Weg zu einer ethnographischen Kritik des Medienkonsums im transnationalen Mediensystem“, in: Bromley, Roger et al. (Hg.): Cultural Studies. Grundlagentexte zur Einführung, Lüneburg, S. 317-340.
- Ang, Ien (1999b): „Radikaler Kontextualismus und Ethnographie in der Rezeptionsforschung“, in: Hepp, Andreas / Winter, Rainer (Hg.): Kultur – Medien – Macht. Cultural Studies und Medienanalyse, 2., überarbeitete und erweiterte Aufl., Opladen, S. 87-104.
- Barthes, Roland (1974): Die Lust am Text, Frankfurt am Main.
- Bastian, Annette (o. J.): Das Erbe der Kassettenkinder... ein spezialgelagerter Sonderfall, o. O.
- Bourdieu, Pierre (1996): Die feinen Unterschiede. Kritik der gesellschaftlichen Urteilskraft, 8. Aufl., Frankfurt am Main.
- Brown, Mary Ellen (1994): Soap opera and women's talk : the pleasure of resistance, Thousand Oaks (u. a.).
- Burg, Saskia von der (o. J.): Von ‚Super-Papageien‘ und ‚Hexenhandys‘: Zur Konzeption und zur Erfolgsgeschichte der Kinderhörspielserie *Die drei Fragezeichen*, Magisterarbeit Bonn, in: Forschungsinstitut Rocky Beach, URL: <http://www.rocky-beach.com/misc/forschung/institut.html>, Stand: 1. März 2006.
- Certeau, Michel de (1988): Kunst des Handelns, Berlin.
- Charlton, Michael / Neumann-Braun, Klaus (1992): Medienkindheit Medienjugend. Eine Einführung in die aktuelle kommunikationswissenschaftliche Forschung, München.
- Dahrendorf, Malte (1984): „Kriminalgeschichte für Kinder und Jugendliche“, in: Doderer, Klaus (Hg.): Lexikon der Kinder- und Jugendliteratur. Bd. 2, Weinheim/Basel, S. 259-264.
- Ebel, Nicholas (2005): Perfect Past. An Investigation of Commodified Nostalgia in Contemporary Consumer Culture, Bachelorarbeit o. O., in: Forschungsinstitut Rocky Beach, URL: <http://www.rocky-beach.com/misc/forschung/institut.html>, Stand: 1. März 2006.

- Eckert, Roland et al. (1991): Grauen und Lust – Die Inszenierung der Artefakte. Eine Studie zum abweichenden Videokonsum, Pfaffenweiler.
- Fiske, John (1987): Television Culture, London/New York.
- Fiske, John (1992): „The Cultural Economy of Fandom“, in: Lewis, L. A. (Hg.): The Adoring Audience. Fan Culture and Popular Media“, London/New York, S. 30-49.
- Fiske, John (1999): „Populäre Texte, Sprache und Alltagskultur“, in: Hepp, Andreas / Winter, Rainer (Hg.): Kultur-Medien-Macht: Cultural Studies und Medienanalyse, Opladen, S. 65-84.
- Fiske, John (2000): „Populäre Urteilskraft“, in: Göttlich, Udo / Winter, Rainer (Hg.): Politik des Vergnügens. Zur Diskussion der Populärkultur in den Cultural Studies, Köln, S. 53-74.
- Foucault, Michel (1976): Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses, Frankfurt am Main.
- Foucault, Michel (1987): „Das Subjekt und die Macht“, in: Dreyfus, H. L. / Rabinow, P.: Michel Foucault. Jenseits von Strukturalismus und Hermeneutik, Frankfurt am Main, S. 243-261.
- Fritzsche, Bettina (2003): Pop-Fans. Studie einer Mädchenkultur, Opladen.
- Froschauer, Ulrike / Lueger, Manfred (2003): Das qualitative Interview. Zur Praxis interpretativer Analyse sozialer Systeme, Wien.
- Germann, Heide (1996): „Der Tonträgermarkt für Kinder“, in: Schill, Wolfgang / Backe, Dieter (Hg.): Kinder und Radio. Zur medienpädagogischen Theorie und Praxis der auditiven Medien, Frankfurt am Main, S.137-147.
- Grünewald, Stephan (2006): Deutschland auf der Couch. Eine Gesellschaft zwischen Stillstand und Leidenschaft, Frankfurt am Main.
- Güttel, Irena (2003): „In Deutschland top, in den USA ein Flop“. URL: <http://www.stern.de/unterhaltung/buecher/:Anf%E4nger-Test-Wie-Ihren-Recherchen-Archiv/514146.html?eid=513819>, Stand 21. März 2006.
- Hall, Stuart (1999a): „Cultural Studies. Zwei Paradigmen“, in: Roger Bromley et al (Hg.): Cultural Studies. Grundlagentexte zur Einführung, S.113-138.
- Hall, Stuart (1999b): „Kodieren/Dekodieren“, in: Roger Bromley et al (Hg.): Cultural Studies. Grundlagentexte zur Einführung, S. 92-110.

- Heidtmann, Horst (2000): „Hörspielserien wieder im Trend. Aktuelle Entwicklungen auf dem auf dem Kindertonträgermarkt“, in: Beiträge Jugendliteratur und Medien, 52. Jg., H. 1, S. 34-43.
- Heidtmann, Horst (2002): „Krimi-Hörspielserien sind Kult: Eine Marktübersicht“, in: Josting, Petra / Stenzel, Gudrun (Hg.): Beiträge Jugendliteratur und Medien Auf heißer Spur in allen Medien. Kinder- und Jugendkrimis zum Lesen, Hören, Sehen und Klicken, 13. Beiheft, 54. Jg., S. 107-117.
- Hepp, Andreas (1998): Fernsehaneignung und Alltagsgespräche. Fernsehnutzung aus der Perspektive der Cultural Studies, Opladen/Wiesbaden.
- Hepp, Andreas (1999): Cultural Studies und Medienanalyse. Eine Einführung, Opladen/Wiesbaden.
- Hills, Matt (2002): Fan Cultures, London.
- Hipfl, Brigitte (2006): „Inszenierungen des Begehrens: Zur Rolle der Fantasien im Umgang mit Medien“, in: Hepp, Andreas / Winter, Rainer (Hg.): Kultur-Medien-Macht. Cultural Studies und Medienanalyse, 3., überarbeitete und erweiterte Auflage, Wiesbaden, S. 139-153.
- Hipfl, Brigitte / Hug, Theo (2006): „Medien-Gemeinschaften: Aktuelle Diskurse und konzeptionelle Analysen“, in: MedienPädagogik, URL: [http://www.medienpaed.com/06-1/hipfl\\_hug1.pdf#search=%22hipfl%20%2Bhug%20%2B2006%22](http://www.medienpaed.com/06-1/hipfl_hug1.pdf#search=%22hipfl%20%2Bhug%20%2B2006%22), Stand: 15. August 2006.
- Horton, Donald / Wohl, R. Richard (1979): „Mass Communication and Para-Social Interaction: Observations on Intimacy at a Distance“, in: Gumpert, Gary / Cathcart, Robert (Hg.): Inter/Media. Interpersonal Communication in a Media World, New York, S. 32-55.
- Janning, Heiko (2004): 40 Jahre „Die drei ???“. Entwicklung und Rezeption einer Jugendbuchserie bis zur multimedialen Vermarktung, Diplomarbeit Hamburg, in: Forschungsinstitut Rocky Beach, URL: <http://www.rocky-beach.com/misc/forschung/institut.html>, Stand: 01. März 2006.
- Jenkins, Henry (1992): Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture, London/New York.
- Jurga, Martin (1999a): „Texte als (mehrdeutige) Manifestationen von Kultur: Konzepte von Polysemie und Offenheit in den Cultural Studies“, in: Hepp, Andreas / Winter, Rainer (Hg.): Kultur-Medien-Macht. Cultural Studies und Medienanalyse, Opladen/Wiesbaden, S. 129-144.

- Jurga, Martin (1999b): Fernsehtextualität und Rezeption, Opladen/Wiesbaden.
- Kellner, Douglas (1995): „Populäre Kultur und die Konstruktion postmoderner Identitäten“, in: Kuhlmann, Andreas (Hg.): Philosophische Ansichten der Kultur der Moderne, Frankfurt a. M., S. 214-237.
- Kellner, Douglas (1999): „Medien- und Kommunikationsforschung vs. Cultural Studies. Wider ihre Trennung“, in: Roger Bromley et al.: Cultural Studies. Grundlagentexte zur Einführung“, Lüneburg, S. 341-363.
- Keupp, Heiner et al. (2002): Identitätskonstruktionen. Das Patchwork der Identitäten in der Spätmoderne, 2. Auflage, Reinbek bei Hamburg.
- Klaus, Elisabeth (2005): Kommunikationswissenschaftliche Geschlechterforschung. Zur Bedeutung der Frauen in den Massenmedien und im Journalismus, aktualisierte und korrigierte Neuauflage, Wien.
- Klippert, Werner: Elemente des Hörspiels, Stuttgart 1986.
- Kochte, Esther (2004): „Der Kinderkrimi – Analyse eines Genres“ herausgegeben von der Studien- und Beratungsstelle für Kinder- und Jugendliteratur. Fernkurs Kinder- und Jugendliteratur, Reihe Spektrum, Wien,  
URL: [http://www.schwesether.leowee.de/kjl/Kinderkrimi\\_STUBE\\_Esther-Kochte\\_2004.pdf#search=%22%20Der%20Kinderkrimi%20%E2%80%93%20Analyse%20eines%20Genres%22](http://www.schwesether.leowee.de/kjl/Kinderkrimi_STUBE_Esther-Kochte_2004.pdf#search=%22%20Der%20Kinderkrimi%20%E2%80%93%20Analyse%20eines%20Genres%22), Stand: 3. Juli 2006.
- Köchy, Stephanie (2004): The three Investigators auf Französisch und Deutsch, Ort?, in: Forschungsinstitut Rocky Beach, Diplomarbeit Germersheim, URL: <http://www.rocky-beach.com/misc/forschung/institut.html>, Stand: 01. Juni 2006.
- Kottich, Antje (2005): „Ein Fall für Die Drei ???“. Eine Jugendkrimiserie als Kristallisationspunkt für eine erwachsene Fankultur“, Magisterarbeit Münster, in: Forschungsinstitut Rocky Beach, URL: <http://www.rocky-beach.com/misc/forschung/institut.html>, Stand: 13. Juli 2006.
- Krotz, Friedrich (1999): „Gesellschaftliches Subjekt und kommunikative Identität: Zum Menschenbild der Cultural Studies“, in: Hepp, Andreas / Winter, Rainer (Hg.): Kultur-Medien-Macht. Cultural Studies und Medienanalyse, Opladen/Wiesbaden, S. 119-128.
- Krotz, Friedrich (2000): „Cultural Studies – Radio, Kultur und Gesellschaft“, in: Neumann-Braun / Müller-Doohm (Hg.): Medien- und Kommunikationssoziologie. Eine Einführung in zentrale Begriffe und Theorien“, Weinheim u. München, S. 159-180.

- Krotz, Friedrich (2003): „Medien als Ressource der Konstitution von Identität. Eine konzeptionelle Klärung auf der Basis des symbolischen Interaktionismus“, in: Winter, Carsten et al. (Hg.): Medienidentitäten. Identität im Kontext von Globalisierung und Medienkultur, Köln, S. 27-70.
- Krotz, Friedrich (2005): Neue Theorien entwickeln. Eine Einführung in die Grounded Theory, die Heuristische Sozialforschung und die Ethnographie anhand von Beispielen aus der Kommunikationsforschung, Köln.
- Kutschera, Norbert (2001): Fernsehen im Kontext jugendlicher Lebenswelten. Eine Studie zur Medienrezeption Jugendlicher auf der Grundlage des Ansatzes der kontextuellen Mediatisation, 1. Aufl., München.
- Lacan, Jaques (1991): „Das Spiegelstadium als Bildner der Ichfunktion, wie sie uns in der psychoanalytischen Erfahrung erscheint“, in: ders.: Schriften I, Weinheim/Berlin, S. 61-70.
- Ladler, Karl (2001): Hörspielforschung. Schnittpunkt zwischen Literatur, Medien und Ästhetik, Wiesbaden.
- Lamnek, Siegfried (1995a): Qualitative Sozialforschung, Bd. 1, Methodologie, 3., korrigierte Aufl., Weinheim.
- Lamnek, Siegfried (1995b): Qualitative Sozialforschung, Bd. 2, Methoden und Techniken. 3., korrigierte Aufl., Weinheim.
- Lange, Günter (2002): „Krimi – Analyse eines Genres“, in: Josting, Petra / Stenzel, Gudrun (Hg.): Beiträge Jugendliteratur und Medien, 13. Beiheft, Weinheim, S. 7-20.
- Lindner, Rolf (2000): Die Stunde der Cultural Studies, Wien.
- Lüthmann, Hinrich (1997): „Happy Ending – Fiktionen des Heils“, in: Muttenthaler, Roswitha et al. (Hg.): Museum im Kopf, Wien, S. 54-67.
- Mayring, Philipp (2002): Einführung in die qualitative Sozialforschung. Eine Anleitung zu qualitativem Denken. 5. Aufl., Weinheim u. Basel.
- Mayring, Philipp (2003): Qualitative Inhaltsanalyse, Weinheim.
- Morley, David (1999): „Bemerkungen zur Ethnographie des Fernsehpublikums“, in: Roger Bromley et al. (Hg.): Cultural Studies. Grundlagentexte zur Einführung, S. 281-316.
- Moser, Heinz (1999): Grand Prix Eurovision – Analyse einer Fankultur, Zürich.
- Mutzl, Johanna (2005): „Die Macht von Dreien...“ Medienhexen und moderne Fanggemeinschaften. Bedeutungskonstruktion im Internet, Bielefeld.

- Nahl, Astrid van (1999): „Fünf Freunde und so weiter: Die Gestalt des Kinderdetektivs“, in: Beiträge Jugendliteratur und Medien, 51. Jg., H. 4, S. 206-211.
- Nahl, Astrid van (2000): „Fünf Freunde und so weiter: Die Gestalt des Kinderdetektivs (Fortsetzung aus Heft 4/1999)“, in: Beiträge Jugendliteratur und Medien, 52. Jg., H. 1, S. 28-33.
- Neumann-Braun, Klaus (2000): „Publikumsforschung – im Spannungsfeld von Quotenmessung und handlungstheoretisch orientierter Rezeptionsforschung“, in: ders.: Medien- und Kommunikationssoziologie. Eine Einführung in zentrale Begriffe und Theorien, München, S. 181-204.
- Pagel, Gerda (1991): Lacan zur Einführung, 2. Aufl., Hamburg.
- Perschon, Erich (2000): „Kinderkrimi. Begriff und Typologie“, herausgegeben von der Studien- und Beratungsstelle für Kinder- und Jugendliteratur. Fernkurs Kinder- und Jugendliteratur, Reihe Spektrum, Wien.
- Rodermond, Johannes Baptista (2002): Die drei ??? & Co – über die Bedeutung von Musik in Kinder- und Jugendhörspielserien, schriftliche Hausarbeit im Rahmen der ersten Staatsprüfung Bremen, in: Forschungsinstitut Rocky Beach, URL: <http://www.rocky-beach.com/misc/forschung/institut.html>, Stand: 01. März 2006.
- Rogge, Jan-Uwe (1996): „Hören als Erlebnis. Die Bedeutung von Hörkassetten im (Medien-) Alltag von Kindern“, in: Schill, Wolfgang / Baacke, Dieter (Hg.): Kinder und Radio. Zur medienpädagogischen Theorie und Praxis der auditiven Medien. Beiträge zur Medienpädagogik, Bd. 2, Frankfurt a. M, S. 30-39.
- Sander, Uwe / Vollbrecht, Ralf (1987): Kinder und Jugendliche im Medienzeitalter. Annahmen, Daten und Ergebnisse der Forschung, Opladen.
- Scheer, Rainer (2002): „'Wir übernehmen jeden Fall'. Die drei ??? auf ungebremsten Erfolgskurs“, in: Eselsohr: Fachzeitschrift für Kinder- und Jugendmedien, 21. Jg., H. 8, S. 12.
- Schmedes, Götz (2002): Medientext Hörspiel. Ansätze einer Hörspielsemiotik am Beispiel der Radioarbeiten von Alfred Behrens, Münster.
- Schmidt, Kathrin (2002): Die drei ??? – Eine populäre Kriminalserie für Kinder. Untersuchungen zur Konzeption und medienübergreifenden Vermarktung, Diplomarbeit Stuttgart, in: Forschungsinstitut Rocky Beach, URL: <http://www.rocky-beach.com/misc/forschung/institut.html>, Stand: 1. März 2006.

- Schön, Erich (1996): „Mentalitätsgeschichte des Lese Glücks“, in: Bellebaum, Alfred / Muth, Ludwig (Hg.): Lese Glück, Eine vergessene Erfahrung?, Opladen, S. 151-175.
- Scholl, Armin (2003): Die Befragung. Sozialwissenschaftliche Methode und kommunikationswissenschaftliche Anwendung, Konstanz.
- Stenzel, Gudrun (2002): „Spannung pur zwischen den Buchdeckeln. Kinder- und Jugendkrimis der Jahrtausendwende, in: Josting, Petra / Stenzel, Gudrun (Hg.): Beiträge Jugendliteratur und Medien, 13. Beiheft, Weinheim, S. 21-38.
- Storey, John (2003): „Cultural Studies und die Populärkultur“, in: Hepp, Andreas / Winter, Carsten (Hg.): Die Cultural Studies Kontroverse, Lüneburg, S. 166-180.
- Vogelgesang, Waldemar (1991): Jugendliche Video-Cliquen. Action- und Horrorvideos als Kristallisationspunkte einer neuen Fankultur, Opladen.
- Weber, Wibke (1997): Strukturtypen des Hörspiels – erläutert am Kinderhörspiel des öffentlich-rechtlichen Rundfunks seit 1970, Frankfurt am Main.
- Wenger, Christian (2003): ‚,Ich bin ein Trekkie‘ – Identitätsstiftung und Vergemeinschaftung in Fangemeinden am Beispiel der ‚Star-Trek‘- Fans“, in Winter, Carsten et al. (Hg.): Medienidentitäten. Identität im Kontext von Globalisierung und Medienkultur, Köln, S. 347-361.
- Wiemker, Markus (1998): Trust no Reality. Eine soziologische Analyse der X-Files. Soziologie einer Fernsehserie am Beispiel von Akte X. Postmoderne Theorien und Cultural Studies, Berlin.
- Wierth-Heining, Mathias (2004): Filmrezeption und Mädchencliquen. Medienhandeln als sinnstiftender Prozess, München.
- Williams, Raymond (1981): Culture, Glasgow.
- Willis, Paul (1991): Jugend-Stile. Zur Ästhetik der gemeinsamen Kultur, Hamburg.
- Winnicott, Donald W. (1989): Vom Spiel zur Kreativität, 5. Auflage, Stuttgart.
- Winnicott, Donald W. (1994): Die menschliche Natur, Stuttgart.
- Winter, Rainer (1995): Der produktive Zuschauer. Medienaneignung als kultureller und ästhetischer Prozeß, München.
- Winter, Rainer (1997): „Medien und Fans. Zur Konstitution von Fan-Kulturen“, in: SPoKK (Hg.): Kursbuch JugendKultur. Stile, Szenen und Identitäten vor der Jahrtausendwende, Mannheim, S. 40-53.



Winter, Rainer (1999 a): „Cultural Studies als kritische Medienanalyse: Vom ‚encoding/decoding‘-Modell zur Diskursanalyse“, in: Hepp, Andreas / Winter, Rainer: Kultur-Medien-Macht. Cultural Studies und Medienanalyse. 2., überarbeitete und erweiterte Auflage, Opladen/Wiesbaden, S. 49-65.

Winter, Rainer (1999 b): „Die Zentralität von Kultur. Zum Verhältnis von Kulturosoziologie und Cultural Studies“, in: Hörning, Karl H. / Winter, Rainer (Hg.): Widerspenstige Kulturen: Cultural Studies als Herausforderung, Frankfurt am Main, S. 146-195.

Winter, Rainer (2001): Die Kunst des Eigensinns. Cultural Studies als Kritik der Macht, Weilerswist.

Allgemeine Internetquellen:

[www.rocky-beach.com](http://www.rocky-beach.com) (größtes Fanprojekt der Serie, Stand März 2006).

[www.dreifragezeichen.de](http://www.dreifragezeichen.de) (die offizielle Präsenz des Labels *Europa*, Stand März 2006).

## **Eidesstattliche Erklärung**

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbständig und ohne Benutzung anderer als der angegebenen Hilfsmittel angefertigt habe. Die aus fremden Quellen direkt oder indirekt übernommenen Gedanken sind als solche kenntlich gemacht.

Ort, Datum

Unterschrift