



MARIE-DÉNISE LUDWIG

Von Kassettenkindern und Hörspielenthusiast*innen

Die alltagskulturelle und generationenübergreifende Bedeutung von Hörspielen für Rezipient*innen in Deutschland

02 Bamberger Reihe zur Europäischen Ethnologie/
Empirischen Kulturwissenschaft



Die vorliegende Publikation wurde 2023 unter dem gleichnamigen Titel als Masterarbeit im Fachbereich Europäische Ethnologie der Otto-Friedrich-Universität Bamberg eingereicht.

Bibliographische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.dnb.de> abrufbar.

Dieses Werk ist als freie Onlineversion über das Forschungsinformationssystem (FIS; fis.uni-bamberg.de) der Universität Bamberg erreichbar. Das Werk – ausgenommen Cover, Zitate und Abbildungen – steht unter der CC-Lizenz CC BY.



Lizenzvertrag: Creative Commons Namensnennung 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

DOI: <https://doi.org/10.20378/irb-110656>

URN: urn:nbn:de:bvb:473-irb-110656x

eISSN: 3053-6766

Otto-Friedrich-Universität Bamberg, 2025

 <https://ror.org/01c1w6d29>

Umschlagbild: Gestaltung Marie-Dénise Ludwig mit Procreate

Grafikdesign Reihe: Liela Glückert, grafik@liela-glueckert.de, www.liela-glueckert.de

Inhalt

1. Einleitung	4
2. Aktueller Forschungsstand	9
3. Methodik	15
3.1 Systematische Literatur- und Quellenanalyse	16
3.2 Leitfadengestütztes Interview	17
4. Definition und Abgrenzung von anderen auditiven Kunstformen	23
4.1 Das Hörspiel als Hörbuch, Broadcast oder Podcast auf Tonträgern	25
4.2 Zwischenfazit	27
5. Hörspiele – Eine kulturhistorische Einordnung	28
5.1 Der zauberhafte Beginn des Hörspiels mit Rundfunk und Schallplatte	29
5.2 Das Hörspiel der Nachkriegszeit bis in die 1960er Jahre	34
5.3 Krisen und Höhepunkte der 1970er und 1980er Jahre	39
5.4 Die Welt der Hörspiele von den 1990er Jahren bis zur Gegenwart	45
5.5 Zwischenfazit	52
6. Die alltagskulturelle Bedeutung von Hörspielen	55
6.1 Ein Kulturphänomen: Das Hörspiel und die deutsche Medien-, Spiel- und Erzählkultur	56
6.2 Hörsuggestionen: Ein- und weiterführende Voraussetzungen für die Hörspielrezeption	68
6.3 Von Gelegenheitshörer*innen bis Hörspielfans: Nutzungsgewohnheiten beim Hörspielhören im Alltag	83
6.4 Unvergessliche Hörgeschichten: Die vielschichtigen Bedeutungen von Audioproduktionen	101
6.5 Zwischenfazit	121
7. Fazit	123
Quellen- und Literaturverzeichnis	129
Abbildungsverzeichnis	139
Hörspielverzeichnis	140

1. Einleitung

Als 1924 das erste deutsche Radiohörspiel „Zauberei auf dem Sender“ von Hans Flesch gesendet wurde und in den 1930er Jahren die ersten Hörspiele auf Schallplatte erschienen, ahnte noch niemand, wie populär die Audioproduktionen einmal sein würden. Hörspiele im Radio, auf Schallplatte, Kassette, CD oder den modernen Musik-Streamingdiensten begleiten Kinder und Erwachsene mittlerweile seit fast 100 Jahren im Alltag. 2003 stellte die Autorin Annette Bastian in ihrer populärwissenschaftlichen Monographie „Das Erbe der Kassettenkinder“ dann folgende Prognose:

„In zehn Jahren kann jeder nur davon erzählen, welche Hörspiele er als Kind gehört hat. Vielleicht trifft er auch hier und da jemanden, der die gleichen Hörspiele kennt. Man wird jedoch nie wieder eine ähnlich große Schnittmenge an bekannten Hörspielen erreichen, die es bei uns Kassettenkindern gab. Das Kassettenkinder-Phänomen ist also auf ein Zeitfenster begrenzt, das mit einem Umfang von ungefähr zehn Jahren die in den 70ern Geborenen umfasst.“¹

Elf Jahre später, in einem Artikel der „Brünner Hefte zu Deutsch als Fremdsprache“, teilte sie diese Argumentation abermals und erklärte, dass die Kinder der 1980er Jahre die einzige Generation seien, die Hörspielhören als Kollektiverfahrung teilen würden und als letzte Gruppe Gleichaltriger ähnliche Hörspielproduktionen wie „Die drei Fragezeichen“ (1979-2005, 2008-heute), „TKKG“ (1981-heute), „Die fünf Freunde“ (1978-heute) oder „Hanni und Nanni“ (1972-1976, 1986-1987, 2000-heute) konsumiere bzw. konsumiert habe.² Wissenschaftliche Untersuchungen wie die KIM-Studie (2022) belegen jedoch den anhaltenden Erfolg von Hörspielen auch bei den jüngsten Hörer*innen zwischen sechs und 13 Jahren: 19 Prozent der Befragten hören ein- oder mehrmals die Woche Hörspiele, 10 Prozent der Kinder sogar täglich oder fast täglich und auch die Frage nach den Lieblingshörbüchern und -spielen zeigt eindeutig, dass sich Reihen wie „Die drei Fragezeichen“ und „TKKG“ selbst unter den Jüngsten weiterhin großer Beliebtheit erfreuen.³ Allein auf die Reihe „Die drei Fragezeichen“ greifen auf der Streaming-Plattform SPOTIFY darüber hinaus monatlich mehr als 800.000 Nutzer*innen zu, wobei 90 Prozent der Hörer*innen über 18 Jahre alt, aber nur 30 Prozent älter als 30 Jahre seien.⁴ Diese Statistik wird zwar durch die Tatsache verzerrt, dass

¹ Bastian, Annette: Das Erbe der Kassettenkinder. ... ein spezialgelagerter Sonderfall. Brühl 2003, S. 144.

² Vgl. Bastian, Annette: Hörverstehen und Kultur verstehen. Das Kassettenkinder-Phänomen und die Sonderstellung Deutschlands in Bezug auf Hörspielproduktion und -konsum. In: Brünner Hefte zu Deutsch als Fremdsprache 7/1 (2014), S. 71-82, hier: S. 80.

³ Vgl. Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest: KIM-Studie 2020. Kindheit, Internet, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger. Stuttgart 2021, S. 15-31.

⁴ Vgl. Rösing, Patrick: „Die drei ???“ sind in Wirklichkeit etwas für Erwachsene. In: Stern. Online unter: <https://www.stern.de/kultur/spotify--drei-fragezeichen-sind-keine-kinderserie-6813168.html>. Erstellt am: 26.04.2016 (Stand: 24.09.2023).

die Plattform erst mit Beginn der Volljährigkeit eine Anmeldung gestattet und Kinder demnach häufig über die Accounts ihrer Eltern hören oder falsche Geburtsdaten bei der Registrierung angeben müssten, um Hörspiele streamen zu können; der Kern der Hörerschaft scheint jedoch trotzdem, wie schon 1997 bei einer inoffiziellen Telefonumfrage für „Die drei Fragezeichen“ festgestellt wurde,⁵ seit jeher zwischen 18 und 30 Jahren zu liegen, wenn nicht sogar bei einem früheren Eintritts- und Nutzungsalter. Kann demnach wirklich von einem generationenspezifischen Phänomen gesprochen werden, wie Bastian es diagnostiziert? Und falls ja, gilt das nur für populäre Kinderreihen wie „Die drei Fragezeichen“ oder „TKKG“, oder kann es auf andere Hörspiele übertragen werden?

Diesen Fragen möchte ich in der vorliegenden Arbeit auf den Grund gehen und gleichzeitig eruieren, welche kulturelle Bedeutung, Wirkung und Funktion das Hörspiel im Alltag von Rezipient*innen in Deutschland einnimmt. Warum werden Hörspiele gehört? Welche kulturellen und historischen Faktoren könnten Einfluss auf das Fortbestehen der auditiven Erzählungen genommen haben? Wie gehen die Rezipient*innen mit den Audioproduktionen um und welchen Wert messen sie den Hörspielen bei? Die Antworten auf diese Fragen sind grundlegend für die Aufklärung der Generationenfrage bei den Hörspielen. Außerdem sind sie gleichzeitig zumindest partiell unerforscht und bedürfen einer zeitgerechten Aufarbeitung. Um diese Fragen beantworten zu können, wird es notwendig sein, das Hörspiel zu definieren und von anderen akustischen Formen wie der Lesung abzugrenzen, da andere Formen auditiver Unterhaltung durchaus auch andere Herausforderungen und Zusammenhänge mit sich bringen. Des Weiteren muss die (Kultur-)Geschichte des Hörspiels aufgearbeitet werden, die sowohl die Entwicklung des Rundfunkhörspiels als auch die des kommerziellen Tonträgerhörspiels berücksichtigt, bevor kulturelle Einzelaspekte unter der Berücksichtigung der tatsächlichen Erfahrungen von Rezipient*innen betrachtet werden.

Feststeht, dass Hörspiele seit ihrer Entstehung in den 1920er Jahren einen festen Bestandteil im Alltag einiger oder sogar vieler Menschen in Deutschland bilden. Am besten ist dies am Beispiel der „drei Fragezeichen“ zu illustrieren, die mittlerweile über das Hörspiel hinaus in der Öffentlichkeit und im öffentlichen Diskurs vertreten sind. So erschien im Januar 2023 die dritte Verfilmung der Buch- und Hörspielreihe mit dem Titel „Die drei Fragezeichen – Erbe des Drachen“; der Buchhandel Thalia kündigte im Herbst 2021 eine Kooperation mit KOSMOS an und vertreibt seitdem ein regelmäßig ausgeweitetes Sortiment von „drei Fragezeichen“-Lizenzprodukten für Kinder und Erwachsene; die Hauptsprecher der Hörspiele

⁵ Vgl. Bastian (2014), S. 72.

waren zwischen 2019 und 2022⁶ auf ihrer fünften Live-Tour; und zu Ehren der Künstlerin und Covergestalterin Aiga Rasch gibt es seit 2016 eine Wanderausstellung, während die EUROPA-Hörspielproduzentin Heikedine Körting im September 2022 sogar das Bundesverdienstkreuz für ihre Leistungen als Kunst- und Kulturschaffende verliehen bekommen hat. Auch die ARD Audiothek ist ein gutes Beispiel dafür, dass Audioformate wie das Hörspiel weiterhin Erfolge feiern: 2017 eingeführt, zählte die Plattform allein 2018 21 Millionen Abrufe innerhalb eines Jahres.⁷ Das Hörspiel hat sich zudem mittlerweile einen Ruf als deutsches Kulturerbe erarbeitet, wie beispielsweise in einem im Mai 2023 erschienenen offenen Brief der Berliner Akademie der Künste nachzulesen ist, der die Förderung und den Erhalt der Kunstform in öffentlich-rechtlichen Programmen durch die ARD Rundfunkanstalten fordert.⁸ Wie schon die Bildungswissenschaftlerin Adolé Akue-Dovi in ihrer aktuellen Forschung zu Rassismus in „TKKG“-Hörspielen feststellt, ist die Kunstform also „immer noch aktuell, was die Dringlichkeit erhöht, sich mit ihm auseinanderzusetzen.“⁹ Während sie die Aktualität des Hörspiels als Anlass sieht, auf den pädagogisch kritischen Zustand von Hörspielen durch die Verwendung von Stereotypen und rassistischen Vorurteilen hinzuweisen, ist die Gegenwärtigkeit der Audioproduktionen hier ein Anlass, sich dem Thema aus kulturwissenschaftlicher Perspektive zu widmen, Forschungslücken zu schließen und Gründe für die Popularität bzw. Relevanz des Hörspiels zu ermitteln, da weder die wissenschaftlich begründete Kritik von Forscher*innen wie Akue-Dovi, noch andere Faktoren wie negative Presse oder mediale Konkurrenz dem Erfolg des Hörspiels bisher Einhalt geboten zu scheinen haben. Im Gegenteil, wie das SRF zum 90. Geburtstag des Hörspiels anerkannte, „möchten die Menschen trotz all den neuen Medien nicht auf die phantasieanregenden Hör-Geschichten verzichten.“¹⁰ Durch die Mobilität und medien- und plattformübergreifende Verfügbarkeit der Audioproduktionen ist das Hörspiel heute in deutschen Kulturkreisen ungefähr genauso vertraut und beliebt, wie in seinen Blütezeiten.

⁶ Durch die Corona-Pandemie gab es eine Unterbrechung vom März 2020 bis zum Oktober 2022.

⁷ Die ARD: Rund 21 Millionen Audioabrufe in einem Jahr ARD Audiothek: <https://www.ard.de/die-ard/11-09-Bilanz-von-einem-Jahr-ARD-Audiothek-100/>. Erstellt am: 09.11.2018 (Stand: 24.09.2023).

⁸ Vgl. Akademie der Künste: Offener Brief der Hörspiel-Künstler:innen an die öffentlich-rechtlichen Sendeanstalten: https://www.adk.de/de/presse/druckversionen/2023/OffenerBriefderHorspiel-Kunstler_innen_09052023.pdf?m=1683634473. Erstellt am: 09.05.2023 (Stand: 24.09.2023).

⁹ Akue-Dovi, Adolé: Kindermedien und Rassismuskritik. Wie Schwarze Kinder die Reproduktion von Rassismus in TKKG-Hörspielen wahrnehmen (= Pädagogische Professionalität und Migrationsdiskurse, zugl. Masterarbeit Uni Hamburg 2019). Wiesbaden 2022, S. 2.

¹⁰ Basic, Igor: Das Hörspiel – es lebe das Kino im Kopf. In: SRF. Online unter: <https://www.srf.ch/kultur/literatur/literatur-das-hoerspiel-es-lebe-das-kino-im-kopf>. Erstellt am: 19.11.2014 (Stand: 24.09.2023).

Trotz dieser Erfolge rückte das Hörspiel jedoch viele Jahre in das Abseits der wissenschaftlichen und öffentlichen Aufmerksamkeit, weshalb der Literatur- und Medienwissenschaftler Thomas Bräutigam etwa von einer „Marginalisierung des Hörspiels im Kulturbetrieb“¹¹ spricht. Häufig wurde es gerade in der Forschung eben doch vom populären Konkurrenten Fernsehen überschattet und durch seine partielle Kommerzialisierung und Popularisierung als sekundäres Massenmedium übergangen. Dies ist unter anderem deshalb verwunderlich, weil das Thema zahlreiche Teilbereiche der Forschung streift und sich so interdisziplinär für die Untersuchung anbietet. Viele Werke zum Hörspiel stammen deswegen aus dem literaturwissenschaftlichen, historischen, wirtschaftlichen oder medienpädagogischen Bereich, wobei die Rundfunkgeschichte und die Hörspielästhetik inklusive Bewertungskriterien die Forscher*innen auffallend häufig beschäftigte. Zwar finden Hörspiele auch in den Kulturwissenschaften ihr Gehör, die Frage nach der (alltagskulturellen) Bedeutung von Hörspielen wurde allerdings eher zögerlich aufgearbeitet. Neben Bastian sind etwa Sprach- und Literaturwissenschaftlerin Ina Schenker, Sozial- und Kulturwissenschaftler Heinz Hengst, Kommunikationswissenschaftlerin Ingrid Volkmer und Erziehungswissenschaftler Klaus P. Treumann als Forscher*innen auf diesem Gebiet zu nennen. Dazu kommen die Abschlussarbeiten von Sprach- und Kulturwissenschaftlerin Stefanie Scholl und Kulturwissenschaftlerin Anne L. Vaupel, die sich spezifisch mit den „drei Fragezeichen“ beschäftigen.¹² Heute kann daher von einer überschaubaren interdisziplinären Literaturlage gesprochen werden, wobei kaum eine Arbeit bekannt ist, die ihre Untersuchungen nicht auf eine Zielgruppe wie Erwachsene oder Kinder, ein Medium wie die Tonkassette oder eine Erzählung wie „Die drei Fragezeichen“ begrenzt. Dem soll mit dieser Arbeit entgegengewirkt werden, die nicht nur die Ergebnisse der bisherigen Forschung zusammentragen will, sondern eigene Erkenntnisse aus der Perspektive der Europäischen Ethnologie ergänzt, die aus der Analyse verschiedener, relevanter Quellen sowie der qualitativen Befragung von Hörer*innen in unterschiedlichen Altersgruppen gewonnen werden.

Der hier kurz angerissene Forschungsstand sowie die verwendeten Methoden werden in den nächsten Kapiteln eingehender beschrieben. Um die alltagskulturelle Bedeutung des Hörspiels bestimmen zu können, wird darauffolgend das Hörspiel definiert und von anderen auditiven Kunstformen abgegrenzt, bevor die Geschichte der Kunstform umrissen wird. Ziel

¹¹ Bräutigam, Thomas: Hörspiel-Lexikon. Konstanz 2005, S. 7.

¹² Die Abschlussarbeiten wurden auf der Fanseite der Hörspielreihe, rocky-beach.com, gesammelt und stehen deshalb frei im Internet zur Verfügung.

dieses Kapitels ist nicht, die unterschiedlichen Definitionen der Forscher*innen zu debattieren, sondern basierend auf den vorhandenen wissenschaftlichen Erkenntnissen eine Arbeitsdefinition zu begründen, die als hinreichendes Fundament für die Arbeit fungiert und das zu untersuchende Material eingrenzt. Auch das historische Kapitel strebt keinerlei Vollständigkeit an, sondern beschäftigt sich mit den für die Alltagskultur relevanten Passagen der Geschichte des Hörspiels, ohne sich auf das Radio zum einen oder den Tonträger zum anderen zu beschränken. So soll die Frage geklärt werden, in welchem Kontext die Hörspiele entstanden sind und unter welchen Bedingungen sie sich zu der Kunst- und Kulturform entwickelt haben, die das Hörspiel heute ist. Dafür wird nicht nur die Rezeptions-, sondern auch die Produktionsseite berücksichtigt. Forscher*innen wie die Medienwissenschaftler*innen Hans-Jürgen Krug, Sibylle Bolik, Thomas Bräutigam und Wibke Weber oder die Literaturwissenschaftler*innen Karl Ladler, Natalie Binczek, Vera Mütherig oder Werner Klippert stellen für beide Abschnitte genügend Material zur Verfügung. Alle erwähnten Hörspiele finden abschließend Eingang in eine Liste, die Informationen wie die Produktionsfirmen und andere Details ergänzen. Im letzten Teil der Arbeit vor dem Fazit werden verschiedene Dimensionen der Hörspielrezeption betrachtet, die auf europäisch-ethnologischen Konzepten wie der Erzähl-, Medien-, Populär-, Fan- und Erinnerungskultur beruhen, in deren Feldern sich Erklärungen für den Fortbestand des Hörspiels finden lassen und mit denen die Bedeutung des Hörspiels in der Alltagskultur entschlüsselt werden kann. Daneben soll in diesen Seiten Bastians These widerlegt werden, die behauptet, beim Hörspielkonsum handele es sich um ein fast ausschließlich generationsspezifisches Phänomen der sogenannten „Kassettenkinder“, die ihre (insbesondere westdeutsche) Kindheit in den 1980er Jahren oder frühen 1990er Jahren erlebten. Diese Ebenen bilden den Schwerpunkt der Arbeit. Hierbei wird häufig, aber nicht ausschließlich, das Beispiel der „drei Fragezeichen“ herangezogen, da es eine der erfolgreichsten Hörspielproduktionen, wenn nicht sogar *die* erfolgreichste Hörspielproduktion Deutschlands ist und demnach einen wichtigen Bezugspunkt für viele Hörer*innen darstellt. Außerdem bieten Wissenschaftler*innen wie Schenker, Hengst, Peter Klotz und Horst Heidtmann ergänzende Perspektiven auf das Hörspiel und es werden kulturwissenschaftlich etablierte Theorien von Jan und Aleida Assmann, Johan Huizinga, Kurt Ranke, Karina Kellner und anderen Forscher*innen angeführt, um die Beschreibung argumentativ zu untermauern. Den Schluss bildet das Fazit, in dem die Ergebnisse der Arbeit zusammengefasst und auf Grenzen, Forschungsperspektiven und Konklusionen hingewiesen wird.

2. Aktueller Forschungsstand

Hörspielforschung ist in Deutschland seit jeher eine eher marginalisierte Aufgabe, deren Problematik schon darin liegt, dass sich keine wissenschaftliche Disziplin dem Medium großflächig als Haupt- oder Arbeitsschwerpunkt annehmen möchte. Dies konstatieren Krug und Schenker für die Theater-, Medien- und Literaturwissenschaften genauso sehr wie für die Germanistik und Nationalphilologie;¹³ es lässt sich jedoch auf die gesamten Geistes- und Kulturwissenschaften übertragen. Damit geht eine interdisziplinäre Informations- und Forschungslücke einher, die lediglich vereinzelt von Forscher*innen aufgebrochen und insbesondere seit den letzten fünf Jahren aufgearbeitet wird. Denn obwohl das Medium, ähnlich wie Literatur, Theater und Film, auf unzähligen Ebenen erforscht werden könnte,¹⁴ fehlt dem Hörspiel in mancher Hinsicht wohl seit seiner Entstehung die Anerkennung als ‚würdiger‘ Forschungsgegenstand.

Eine Ursache für diese Marginalisierung in den Geistes- und Kulturwissenschaften sehen die Medienwissenschaftler Jens Schröter und Axel Volmar in der Marginalisierung des Auditiven selbst, die ihnen zufolge daraus hervorgeht, dass „dem Auditiven [stets] die tendenziell negativ bzw. als defizient ausgelegte Rolle des Anderen, Emotionalen und Irrationalen zugewiesen und der vermeintlichen Objektivität und Rationalität von Bild und Schrift diametral entgegengesetzt [wird].“¹⁵ Dies ist jedoch kein hinreichender Erklärungsansatz, wenn man bedenkt, dass beispielsweise die Musik als auditiver Forschungsgegenstand seit den 1960er Jahren fest in der Europäischen Ethnologie vertreten ist, etwa durch das Kölner Institut für Europäische Musikethnologie oder die Schriftenreihe „Musikalische Volkskunde. Materialien und Analysen“, die zwischen 1971 und 1982 von Ernst Klusen herausgegeben wurde. Auch Karoline Oehme-Jüngling weist darauf hin, dass das Fach von diesem Leitsatz ausgeschlossen ist, weil es sich bereits früh mit „schriftlich nicht fixierten kulturellen Güter[n] wie Volkslieder[n], Märchen, etc.“¹⁶ beschäftigte, die als orale Traditionen in der Erzählforschung und Erforschung von immateriellem Kulturerbe einen festen Platz einnehmen. Unter dieser Prämisse sollte das Hörspiel ebenfalls in der kulturwissenschaftlichen

¹³ Vgl. Krug, Hans-Jürgen: Kleine Geschichte des Hörspiels. 3., überarb. u. erw. Aufl., Köln 2020, S. 69; vgl. Schenker, Ina: Auditives Erzählen. Dem Leben lauschen: Hörspielserien aus transnationaler und transmedialer Perspektive (= zugl. Diss. Bremen 2020). Bielefeld 2022, S. 231.

¹⁴ Genannt seien an dieser Stelle nur inhaltsanalytische Untersuchungen der Produktionen, Skripte und Hörspielbücher, qualitative Befragungen der Synchronsprecher*innen, Produzent*innen oder Rezipient*innen, quantitative Untersuchungen zu Nutzungs- und Marktstatistiken, biographische Untersuchungen der Verantwortlichen, archivalische Untersuchungen der Dokumente von Produktionsfirmen, usw.

¹⁵ Volmar, Axel/Schröter, Jens zit. nach Schenker (2022), S. 24.

¹⁶ Oehme-Jüngling, Karoline: Auditive Feldforschung. In: Bischoff, Christine/Oehme-Jüngling, Karoline/Leimgruber, Walter (Hgg.): Methoden der Kulturanthropologie. Bern 2014, S. 351-366, hier: S. 353.

Forschung vertreten sein, da es nicht nur orale Erzählkunst ist, sondern häufig auch mit musikalischen Elementen arbeitet. Das Argument des Medien- und Kommunikationswissenschaftlers Klaus Schönbach, dass die Alltäglichkeit des Tonträgers und damit einhergehende Entwürdigung des Medial-Auditiven für die mangelhafte Bearbeitung des Stoffes verantwortlich sei, ist in Anbetracht dieser Tatsachen ebenfalls gewagt, zumal die Europäische Ethnologie Alltagskultur als wesentlichen Forschungsschwerpunkt wahrnimmt.¹⁷ Dazu kommt, dass das wissenschaftliche Interesse am Fernseher nicht an derselben Hürde gescheitert ist. Dennoch vertritt auch der Kommunikationswissenschaftler Werner Zeppenfeld eine ähnliche Meinung in Bezug auf die Schallplatte, wenn er erklärt, dass unter anderem die unreflektierte Abwertung des Tonträgers durch ihre vorwiegende Charakterisierung als wirtschaftlich relevante Massenware statt Kulturgut und der Kulturpessimismus ihrer Zeit zu diesem Umstand geführt hätten.¹⁸ Diese Ansicht lässt sich auf Hörspiele übertragen und tatsächlich durch einige didaktische oder pädagogische Arbeiten bestätigen, die eine solche Perspektive vertreten. Dazu gehören etwa Beiträge zu Kinderhörspielen von Erziehungs- und Bildungswissenschaftler*innen oder Medienpädagog*innen wie Jutta Wermke, Claudia Peinecke oder Henner Barthel, die häufig mit Beurteilungskriterien und Qualitätsabstufungen einhergehen und Produktionen protegieren, die nicht-kommerzieller und damit ‚höherwertiger‘ Natur sind.¹⁹ Der einstmalige Ruf des Kassettenrekorders als „Lückenbüßer“²⁰, „Rillenoma“²¹ oder „synthetischer Babysitter“²² lässt sich ebenfalls durch diesen Kulturpessimismus erklären und sorgte im Umkehrschluss vermutlich für zusätzliches Desinteresse der Öffentlichkeit und Wissenschaft am (Kinder-)Hörspiel. Die fehlende Transparenz und

¹⁷ Schönbach, Klaus: Hörmedien, Kinder und Jugendliche. Ein zusammenfassender Bericht über neuere empirische Untersuchungen. In: Rundfunk und Fernsehen 41 Nr. 2 (1993), S. 232-242, hier: S. 239.

¹⁸ Vgl. Zeppenfeld, Werner: Tonträger in der Bundesrepublik Deutschland. Anatomie eines medialen Massenmarkts (= Bochumer Studien zur Publizistik- und Kommunikationswissenschaft, Bd. 18). Bochum 1979, S. 6f.

¹⁹ Vgl. Wermke, Jutta: Kinderhörkassetten zwischen „Print“ und „Funk“. In: Schill, Wolfgang/Baacke, Dieter (Hgg.): Kinder und Radio. Zur medienpädagogischen Theorie und Praxis der auditiven Medien (= Schriften zur Medienpädagogik 23/Didaktische Materialien 5). Frankfurt a. M. 1996, S. 154-165; vgl. Peinecke, Claudia: Kriterien zur Bewertung von Tonträgern für Kinder. In: Schill, Wolfgang/Baacke, Dieter (Hgg.): Kinder und Radio. Zur medienpädagogischen Theorie und Praxis der auditiven Medien (= Schriften zur Medienpädagogik 23/Didaktische Materialien 5). Frankfurt a. M. 1996, S. 166-169; vgl. Barthel, Henner: Vom Hörverstehen. Zur Interpretation von Kinderhörspielen. In: Ders./Beckmann, Jürgen/Deck, Helmut/ Fieguth, Gerhard et al. (Hgg.): Aus „Wundertüte“ und „Zauberkasten“. Über die Kunst des Umgangs mit Kinder- und Jugendliteratur. Festschrift zum 65. Geburtstag von Heinz-Jürgen Kliewer (= Kinder- und Jugendkultur, -literatur und -medien, Bd. 9). Frankfurt a. M. u.a. 2000.

²⁰ Hengst, Heinz: Auf Kassetten gezogen und in Scheiben gepreßt. Tonkonserven und ihre Funktionen im Medienalltag von Kindern (= Studien zur Kinder- und Jugendmedien-Forschung). Frankfurt a. M. 1979, S. 155.

²¹ Heidtmann, Horst: Kindermedien. Stuttgart 1992, S. 73.

²² Hengst, Heinz: Schallplatten und Kassetten für Kinder. Markt, Inhalte, Rezeption und Beurteilungskriterien. In: Medien und Erziehung 23 (1979), S. 149-160, hier: S. 150.

Verfügbarkeit von hinreichenden quantitativen Quellen, die Zeppenfeld darüber hinaus den Tonträgerproduzent*innen in den 1970er Jahren attestierte, könnte ebenfalls ein Faktor gewesen sein.²³ Marktanalysen und marktspezifische Forschungen scheitern nämlich bis heute an den unzureichenden Informationen der betreffenden Firmen und Sender und werden für Wissenschaftler*innen, die zum Thema Hörspiel forschen, zusätzlich dadurch erschwert, dass Hörspiele häufig mit Lesungen oder anderen Medien zusammengefasst werden. Das gilt zum Beispiel für die annuale JIM-Studie des Medienpädagogischen Forschungsverbands Südwest oder für die jährlich veröffentlichten Nutzerstatistiken im „Hörkompass“ des Streamingdienstes AUDIBLE, aber auch für Statistiken der Bibliotheken, bei denen Hörspiele online mit 28 weiteren Medien unter „Non-Prints und Sonstiges“ zusammengefasst werden und vermutlich gleichermaßen hinter Begriffen wie Tonträger, Hörbücher oder Tonies stecken.²⁴ Das Ergebnis dieser Marginalisierung ist eine unbefriedigende Aufarbeitung der Thematik, die nicht nur das Hörspiel, sondern zum Teil auch die zugehörigen Tonträger betrifft.²⁵

Die frühesten Grundlagenwerke über den Forschungsgegenstand entstanden in der Folge erst knapp 35 Jahre nach der Erstsending des ältesten Hörspiels in den 1960er Jahren und stammten in der Regel aus der Feder von Mitarbeiter*innen des Rundfunks, die aus praktischer Erfahrung heraus mit dem Medium vertraut waren.²⁶ Zwar lag schon 1930 oder 1931 eine 55-seitige Verschriftlichung der Antrittsrede von Literaturwissenschaftler und Dozent Hermann Pongs in Stuttgart vor, allerdings wird diese Arbeit in der Literatur kaum berücksichtigt. Lediglich Krug erwähnt sie in seinem Geschichtswerk.²⁷ Eine frühe Monographie, erschienen 1963, stammt darüber hinaus von Rundfunkredakteur Heinz Schwitzke, der 20 Jahre lang die Hörspielabteilung des NWDR bzw. des NDR leitete und mit seinem Werk inklusive Definition des Hörspiels einen Ausgangspunkt für die Hörspieltheorie lieferte.²⁸ Wichtige Namen der darauffolgenden Jahrzehnte waren außerdem Stefan B. Würffel, Heinz

²³ Vgl. Zeppenfeld (1979), S. 9.

²⁴ Vgl. Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest: JIM-Studie 2022. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Stuttgart 2022; vgl. Bonnstädter, Julie: Audible Compass 2022: Was Deutschland an Audioinhalten liebt. In: Audible Magazine. Online unter: <https://magazin.audible.de/audible-compass-2022/>. Erstellt am: 19.10.2022 (Stand: 24.09.2023); vgl. Deutsche Bibliotheksstatistik: Variable Auswertung und Fragebogenfelder: <https://www.bibliotheksstatistik.de/vaAttribute> (Stand: 24.09.2023).

²⁵ Vgl. Treumann, Klaus P./Volkmer, Ingrid: Die Toncassette im kindlichen Medienalltag. Rekonstruktionsversuche parzellierter Lebensräume durch Medien. In: Zentrum für Kindheits- und Jugendforschung (Hg.): Wandlungen der Kindheit. Theoretische Überlegungen zum Strukturwandel der Kindheit heute (=Kindheitsforschung, Bd. 1). Opladen 1993, S. 115-162, hier: S. 120.

²⁶ Vgl. Schenker (2022), S. 9.

²⁷ Vgl. Krug (2020), S. 48.

²⁸ Vgl. Schwitzke, Heinz: Das Hörspiel. Dramaturgie und Geschichte. Köln u.a. 1963.

Hengst und Werner Klippert, die Ergebnisse aus der Literatur- und Medienwissenschaft, Sozial- und Kulturwissenschaft und Sprach- und Geschichtswissenschaft beisteuerten. Für die 1980er Jahre stellen Krug, Anja Ohmer und Hans Kiefer allerdings eine Krise der Hörspielforschung fest, die darauf beruht haben soll, dass die Wissenschaft kein Interesse mehr an gattungstheoretischen, formalen oder kritischen Fragen gehabt habe und sich Bildungseinrichtungen aus dem Feld zurückgezogen hätten.²⁹ Dies ist nicht ganz korrekt, da der Literatur- und Medienwissenschaftler Reinhard Döhl zwischen 1970 und 1986 die Geschichte und Typologie des Radio-Hörspiels in Form von Radio-Essays erforschte und wiedergab – teils exemplarisch an einzelnen Stücken und teils zeitgebunden.³⁰ Außerdem wurde das Hörspiel in diesen Jahren historisch in einigen Werken aufgearbeitet und es wurden mehrere Beiträge zu Hörspielen in Sammelbänden zum Medienmarkt für Kinder veröffentlicht.³¹ Bis in die 1990er Jahre hinein konzentrierten sich die Untersuchungen der Autor*innen auf historische Zusammenhänge, typologische oder theoretische Abrisse oder Marktübersichten. Erst nach dieser Vorarbeit begannen Forscher*innen, andere Zugänge zum Hörspiel zu finden und sich vom Radio auf andere Tonträger auszuweiten. Wissenschaftler*innen wie Leo Hansen, Gerd Manzke oder Wibke Weber beschäftigten sich etwa in den Folgejahren vorrangig mit Kinderhörspielen auf Tonträgern und fassten dabei beispielsweise medienpädagogische Fragen ins Auge, mit denen sie die Kunstform sprachwissenschaftlich, hermeneutisch oder aufgrund von anderen Kriterien beurteilten und den Umgang mit ihnen beleuchteten.³² Ein essenzieller Sammelband der 1990er Jahre, veröffentlicht von den Erziehungs- und Medienwissenschaftlern Wolfgang Schill und Dieter Baacke unter dem Titel „Kinder und Radio. Zur medienpädagogischen Theorie und Praxis der auditiven Medien“, beschäftigte sich darüber hinaus mit der Mediennutzung von Kindern und repräsentierte verschie-

²⁹ Vgl. Krug (2020), S. 127; Ohmer, Anja/Kiefer, Hans: Das deutsche Hörspiel. Vom Funkdrama zur Klangkunst. Essen 2013, S. 50.

³⁰ Vgl. Liste von Reinhard Döhls Radioessays: <https://www.reinhard-doehl.de/radioessays.htm> (Stand: 24.09.2023).

³¹ Exemplarisch seien hier genannt: Becher, Johannes R.: Frühe sozialistische Hörspiele (= Theater, Film, Funk, Fernsehen, Bd. 7032). Frankfurt a. M. 1982; Rogge, Jan-Uwe: Der Schallplatten- und Kassettenmarkt für Kinder oder ein Lehrstück über Billigproduktion und Kommerz. In: Dies. (Hgg.): Der Medienmarkt für Kinder in der Bundesrepublik (= Untersuchungen des Ludwig-Uhland-Instituts der Universität Tübingen im Auftrag der Tübinger Vereinigung für Volkskunde, Bd. 50). Tübingen 1980, S. 135-169; Schmidbauer, Michael/Löhr, Paul: Der Markt der kommerziellen Kindermedien. Eine Dokumentation (= Schriftenreihe Internationales Zentralinstitut für das Jugend- und Bildungsfernsehen Nr. 20). München u.a. 1985.

³² Vgl. Hansen, Leo/Manzke, Gerd: Hexen und Monster im Kinderzimmer. Ergebnisse einer Befragung zum Gebrauch von Kinder-Hörspielkassetten. Spiele zum Hören (= Medienpraxis. Ratscheider Arbeitshilfen und Texte). Remscheid 1993; vgl. Weber, Wibke: Strukturtypen des Hörspiels – erläutert am Kinderhörspiel des öffentlich-rechtlichen Rundfunks seit 1970 (= Europäische Hochschulschriften 1, Sprache und Literatur, Bd. 1608; zugl. Diss. Univ. Frankfurt a. M. 1996). Frankfurt a. M. u.a. 1997.

dene Forscher*innen, die wirtschaftlich, kulturell und historisch arbeiteten und dabei gleichermaßen quantitative und qualitative Ansätze für die Erforschung des Hörspiels lieferten.³³ Auch das DDR-Hörspiel fand mit einer Arbeit von Bolik vor der Jahrhundertwende neue Beachtung, denn bis zu ihrer Veröffentlichung gab es zum Thema nur zwei Monographien von Sozialphilosoph Jürgen Haese und Medienwissenschaftler Würffel.

Nach der Jahrhundertwende setzte sich allerdings eher der Trend der Kinderhörspielforschung fort und der Fokus wurde auf einzelne Produktionen oder Produktionsreihen wie „TKKG“ verlegt. Als Ausnahmewerk kann die Dissertation des Musikforschers Frank Maier gewertet werden, die sich 2015 mit den technischen und dramaturgischen Elementen des Hörspiels beschäftigt hat.³⁴ Laut Schenker machte sich darüber hinaus die Popularität des Hörbuchs als Gegenstück zum Hörspiel im Feld bemerkbar, zu deren Verhältnis erst 2022 aus den Literaturwissenschaften eine umfassende Monographie von Peter Klotz erschien.³⁵ In eine ähnliche Richtung geht das 2022 erschienene Werk „Auditives Erzählen“ von Schenker selbst, wobei die Sprach- und Literaturforscherin den Fokus vorrangig auf den transnationalen und -medialen Vergleich von Medien- und Hörspielkultur(en) legt. Die Arbeiten von Buchwissenschaftlerin Anke Vogel beschäftigen sich dagegen fast ausschließlich mit der Digitalisierung des Buchmarkts durch etwaige Medien, zu denen sie auch Hörbücher und -spiele zählt. Darüber hinaus wird die Verbindung zur Literatur von Sprach- und Literaturwissenschaftlerin Angelika Böckelmann aufgearbeitet, die sich mit auditiven Verarbeitungen des Stoffes von Ottfried Preußler auseinandersetzt, wobei auch sie an bewährten Mustern der Aufreihung von Bewertungskriterien festhält.³⁶ Die historischen Werke dieser Zeit zeichnen sich hingegen durch ihre Arbeit mit expliziten Beispielen aus, an denen die Hörspielgeschichte aufgezeigt wird, etwa bei Ohmer und Kiefer oder Bräutigam.³⁷ Seit den 2010er Jahren sind auch die Kulturwissenschaften stärker in die Forschung involviert und so wurde beispielsweise 2016 ein Sammelband zu Kinderhörspielen von Oliver Emde, Lukas Möller und Andreas Wicke veröffentlicht, in denen Forscher*innen verschiedener Disziplinen mit ihren inhaltsanalytischen Ansätzen im Vordergrund stehen.³⁸ Erwähnt sei auch

³³ Vgl. Schill, Wolfgang/Baacke, Dieter (Hgg.): *Kinder und Radio. Zur medienpädagogischen Theorie und Praxis der auditiven Medien* (= Schriften zur Medienpädagogik 23/Didaktische Materialien 5). Frankfurt a. M. 1996.

³⁴ Vgl. Maier, Frank: *Das Hörspiel. Eine technische Kunstform?* (= Diss. Univ. Würzburg). Würzburg 2015.

³⁵ Vgl. Schenker (2022), S. 9.

³⁶ Vgl. Böckelmann, Angelika: *Hörspiele für Kinder. Kinderliteratur als Vorlage für Hörspiele. Ottfried Preußler als Autor. Bewertungskriterien* (= Lesen und Medien Bd. 12). Oberhausen 2002.

³⁷ Vgl. Ohmer/Kiefer (2013); Bräutigam (2005).

³⁸ Vgl. Emde, Oliver/Möller, Lukas/Wicke, Andreas (Hgg.): *Von „Bibi Blocksberg“ bis „TKKG“. Kinderhörspiele aus gesellschafts- und kulturwissenschaftlicher Perspektive*. Opladen u.a. 2016.

Akue-Dovis zeitgenössische qualitative Studie zu Kindermedien und Rassismuskritik, da diese das gesellschaftlich relevante Thema des Race Voicing³⁹ und anderer rassistischer Stereotype am Beispiel der Hörspielreihe „TKKG“ umfassend aufarbeitet.⁴⁰ Trotzdem scheint Hörspielforschung heute oft Fan-Sache zu sein: Aktuellere populäre oder populärwissenschaftliche Werke stammen von Hörspiel-enthusiast*innen wie C. R. Rodenwald oder Annette Bastian, während die meisten Abschlussarbeiten zum Thema – von denen in den 2000er und 2010er Jahren einige entstanden sind – unveröffentlicht bleiben.⁴¹ Lediglich Fanseiten wie der „drei Fragezeichen“-Plattform rocky-beach.com ist es zu verdanken, dass einige dieser Arbeiten der Öffentlichkeit und damit auch der Wissenschaft zugänglich gemacht wurden. Als aktuell wichtigste Quelle für historische Hörspielforschung ist die ARD-Hörspieldatenbank zu nennen, in der aktuell über 64.000 Einträge zu Audioproduktionen des Rundfunks und zur gesamten Hörspielgeschichte zu finden sind.

Abschließend lässt sich festhalten, dass, abgesehen von den Arbeiten der Kulturwissenschaftler*innen Hengst, Emde, Möller und Wicke und den Abschlussarbeiten von Vaupel und Scholl, ein Großteil der Studien zu Audioproduktionen seit Beginn der wissenschaftlichen Beschäftigung mit dem Hörspiel von Sprach-, Literatur-, Medien- und Erziehungswissenschaftler*innen veröffentlicht wurden. Das Hörspiel muss demnach als interdisziplinäres Forschungsfeld interpretiert werden, zu dem die Europäische Ethnologie eine einzigartige Forschungsperspektive bieten kann. Gerade durch den Zugang zum Forschungsobjekt als immaterielles, alltägliches Kulturgut eignet sich das Thema für eine kulturwissenschaftliche Analyse, um an die bisherigen Forschungen anzuknüpfen und etwaige Lücken zu schließen. Diese Arbeit kann dabei als Beitrag zu Vogels Aufforderung zu einem „auditive turn“⁴² verstanden werden, den sie für die buch-, kinder- und jugendliteraturwissenschaftliche Forschung vorschlägt, hier aber ganzheitlich für die Geistes- und Kulturwissenschaften empfohlen wird, wobei diese Untersuchung vor allem das disziplinäre Forschungsinteresse an der Kunstform wecken möchte.

³⁹ Akustische Form des sog. Blackfacings, d.h. Darstellung von Menschen verschiedenen ethnischen Hintergrunds durch stimmliches Verfremden mit Dialekten, Soziolekten, usw.; siehe hierzu: Schenker (2022), S. 87.

⁴⁰ Vgl. Akue-Dovi (2022).

⁴¹ Vgl. Rodenwald, C. R.: Die drei ??? und die Welt der Hörspiele. München 2020; vgl. Bastian (2003); vgl. Bastian (2014).

⁴² Vogel, Anke: Hörbar innovativ? Produktion, Rezeption und Distribution von auditiven Medien für Kinder. In: Boyken, Thomas/Stemmann, Anna: Von Mund- und Handwerk. Mündliches und schriftliches Erzählen in kinder- und jugendliterarischen Texten (= Studien zu Kinder- und Jugendliteratur und -medien, Bd. 11). Berlin 2022, S. 77-95, hier: S. 77.

3. Methodik

In der Europäischen Ethnologie stehen verschiedene Vorgehensweisen und Arbeitstechniken zur Verfügung, um ein kulturelles Feld oder einen Forschungsgegenstand in seiner Gesamtheit analysieren und begreifen zu können. Zusätzlich lässt die Verknüpfung von wissenschaftlichen Methoden, die für den jeweiligen Forschungsgegenstand oder das Feld geeignet sind, verschiedene Perspektiven darauf zu. Erst durch diese Methodenpluralität kann die „Vielgestaltigkeit sozialer Welten, kultureller Praktiken und individueller Erfahrungen“⁴³ und ihr Zusammenhang wissenschaftlich interpretiert werden. Ein weiterer Vorteil dieser multiperspektivischen Vorgehensweise ist, dass sich die auf diese Weise erhobenen Daten gegenseitig ergänzen und kontrollieren.⁴⁴ In Bezug auf die Hörspielforschung bietet sich deshalb die Bearbeitung von einer Mischung aus selbst generiertem und vorgefundenem Material an, wie sie die Kulturanthropolog*innen Christine Bischoff, Walter Leimgruber und Karoline Oehme-Jüngling empfehlen, wobei sowohl historische Voraussetzungen als auch die aktuellen Lebenswirklichkeiten der Rezipient*innen berücksichtigt und damit Rückschlüsse auf die Alltagskultur des Menschen zugelassen werden.⁴⁵

So konnten bereits im Vorfeld der Forschung bestimmte hermeneutische Methoden festgelegt werden, die zur Beantwortung der Forschungsfrage geeignet schienen. Gewählt wurde neben der systematischen Literatur- und Quellenanalyse das leitfadengestützte Interview mit Rezipient*innen, das ebenfalls inhaltlich analysiert wird. Dabei können sowohl die öffentliche als auch die individuelle Dimension des Hörspielkonsums berücksichtigt werden. Da bei einem solchen Forschungsvorhaben unterschiedliche Richtungen eingeschlagen werden können und es nicht um „die akkurate Repräsentation einer vermeintlich objektiven Wahrheit, sondern um die Gestaltung plausibler Deutungen und Analysen [...] kultureller Phänomene und deren Reflexion“⁴⁶ geht, ist darüber hinaus ein zirkulärer und iterativer Forschungsprozess vonnöten, der Verallgemeinerungen verhindert und dafür sorgt, dass die Interpretationen der Daten und Eindrücke regelmäßig überdacht und optimiert werden.⁴⁷ So wurde im Laufe der Forschung stets auf vorangegangene Zwischenergebnisse zurückgegriffen, um diese durch neuere Erkenntnisse zu erweitern, neu zu reflektieren und diese einander

⁴³ Bischoff, Christine/Leimgruber, Walter/Oehme-Jüngling, Karoline: Einführung. In: Dies./Ders./Dies. (Hgg.): Methoden der Kulturanthropologie. Bern ¹2014, S. 9-12, hier: S. 9.

⁴⁴ Vgl. Beer, Bettina/König, Anika: Einleitung. Methoden der ethnologischen Feldforschung. In: Dies./Dies. (Hgg.): Methoden ethnologischer Feldforschung. 3. überarb. u. erw. Aufl., Berlin 2020, S. 9-34, hier: S. 9f.

⁴⁵ Vgl. Bischoff/Leimgruber/Oehme-Jüngling (2014), S. 9.

⁴⁶ Bischoff/Leimgruber/Oehme-Jüngling (2014), S. 11.

⁴⁷ Vgl. o. A.: deuten, theorisieren, triangulieren. In: Bischoff/Leimgruber/Oehme-Jüngling (Hgg.): Methoden der Kulturanthropologie. Bern ¹2014, S. 383f, hier: S. 383.

gegenüber zu stellen.⁴⁸ Auf diese Weise kann der Umgang mit der Kulturform Hörspiel durch die Rezipient*innen beschrieben und Bedeutungszusammenhänge sowie deren Kontexte können nachvollzogen werden. Laut Brigitta Schmidt-Lauber

„zeichnet sich ein solcher qualitativer Zugang dadurch aus, daß er die Komplexität des Gegenstands nicht im Vorfeld reduziert, sondern den Bedeutungszusammenhang einzelner Äußerungen aus einer Fülle von Material, aus vielen in Beziehung gesetzten Details und Aspekten rekonstruiert.“⁴⁹

3.1 Systematische Literatur- und Quellenanalyse

Der Forschungsprozess zur Beantwortung der Frage, welche alltagskulturelle Bedeutung Hörspiele haben, folgt indessen grob dem Schema von Gabriela Muri und Sabine Friedrich. Bei dieser Verfahrensweise werden zunächst aus der Literaturrecherche erste Erkenntnisse, Fragen und Kategorien entwickelt, die die Grundlage für die erste Phase der Arbeit im Feld bilden, hier also für die Quellen- und Materialanalyse, deren Ergebnisse wiederum für die qualitativen Befragungen weiterentwickelt werden konnten.⁵⁰ Im Rahmen dieser Recherche ergab sich beispielsweise die Notwendigkeit, das Hörspiel so zu definieren, dass es von etwaigen (auditiven) Medien abgegrenzt werden kann und gleichzeitig nicht durch den Tonträger, also dem Radio, der Kassette, Schallplatte oder Ähnlichem, bestimmt wird. Weiterhin sind für eine historisch argumentierende Arbeit, deren Schwerpunkt jedoch nicht in der Vergangenheit liegt, die Abhandlungen der Forscher*innen zum Thema Hörspielgeschichte unentbehrlich.

Zuletzt half die vorangegangene Literaturrecherche bei der Auswahl repräsentativer Quellen, die die Beschreibung des Phänomens Hörspiel unterstützen und Annahmen bestätigen oder widerlegen können. Als sozialer Begegnungsort und Initiationsraum für kulturellen Wandel bot sich das Internet für diesen Zweck an.⁵¹ Gertraud Koch spricht von einem beachtlichen Realitätswert, der dem virtuellen Raum innewohnen würde und an die Lebenswirklichkeit der Nutzer*innen gekoppelt sei, weshalb sich die dort vorhandenen Quellen zur kulturwissenschaftlich fundierten Erforschung des Hörspiels eignen.⁵² So repräsentieren Zeitungs- und Zeitschriftenartikel zu Hörspielen ein öffentliches Meinungsbild, während

⁴⁸ Vgl. o. A.: deuten, theorisieren, triangulieren (2014), S. 383.

⁴⁹ Schmidt-Lauber, Brigitta: Das qualitative Interview oder: Die Kunst des Reden-Lassens. In: Götttsch, Silke/Lehmann, Albrecht (Hgg.): Methoden der Volkskunde. Positionen, Quellen, Arbeitsweisen der Europäischen Ethnologie. 2. überarb. u. erw. Aufl., Berlin 2007, S. 169-188, hier: S. 183.

⁵⁰ Vgl. Muri, Gabriela: Triangulationsverfahren im Forschungsprozess. In: Bischoff/Leimgruber/Oehme-Jüngling (Hgg.): Methoden der Kulturanthropologie. Bern ¹2014, S. 459-473, hier: S. 463.

⁵¹ Vgl. Koch, Gertraud: Ethnografieren im Internet. In: Bischoff/Leimgruber/Oehme-Jüngling (Hgg.): Methoden der Kulturanthropologie. Bern ¹2014, S. 367-382, hier: S. 367.

⁵² Vgl. Koch (2014), S. 380.

Foren, Fanseiten und Beiträge in den sozialen Medien den individuellen, nach außen präsentierten Umgang mit dem Medium durch die Rezipient*innen charakterisieren. Konkret wurden Online-Beiträge der überregionalen Presse betrachtet, die Erklärungen für den Erfolg bestimmter Hörspielreihen suchen, Leistungen der Branche anerkennen oder den Markt und das Medium kritisieren. In der Süddeutschen Zeitung erschienen zum Beispiel in den letzten fünf Jahren in regelmäßigen Abständen Beiträge zum Erfolgsgeheimnis der beliebten Reihe „Die drei Fragezeichen“ und die Frankfurter Allgemeine erklärte etwa 2020 für die Zeit der Corona-Pandemie eine „Renaissance des Genres“⁵³. Thematische Posts, Blogbeiträge, Fanfiction und Fanart stehen dagegen exemplarisch für das Verhältnis der Hörer*innen zum Hörspiel, wie zum Beispiel die Einträge unter dem Hashtag „hörspiel“ auf der Plattform tumblr.com oder in Reddit-Communities wie „r/Hoerspiele“. Fanseiten wie rockybeach.com lassen darüber hinaus ebenso Aussagen über die alltägliche Bedeutung der Hörspielrezeption zu, wie die etwaigen Podcasts, die sich mit Hörspielen auseinandersetzen.

3.2 Leitfadengestütztes Interview

Eine der wichtigsten Quellen zur Beantwortung der Forschungsfrage und Beschreibung des Phänomens sind jedoch die Rezipient*innen selbst, die laut Kindermedienforscher Jan-Uwe Rogge durch ihre zielgerichtete Tätigkeit der Aneignung von Form und Inhalt eines Produkts, also etwa einer Folge der „drei Fragezeichen“, und durch die Vermittlung zwischen Person und medialem Objekt, in diesem Fall also dem Hörspiel, definiert werden können.⁵⁴ Vertreter*innen der auf diese Weise definierten Gruppe gelten laut Schmidt-Lauber als Expert*innen für ihr eigenes Leben und können somit über ihren Alltag und ihre Erfahrungen bezüglich des Themas erzählen.⁵⁵ Im Rahmen meiner Forschung erfolgte der Zugang zu den Rezipient*innen in der Form eines leitfadengestützten Interviews, da diese Erhebungsmethode vertiefte Einblicke in den subjektiv erlebten Umgang der Hörer*innen mit dem Kulturgut zulässt und an die eigenen Forschungsbedürfnisse angepasst beziehungsweise themenzentriert konzipiert werden konnte.⁵⁶

⁵³ Kegel, Sandra: Stimmen hören fördert Ihre Gesundheit. In: Frankfurter Allgemeine Zeitung (30.06.2020). Online unter: <https://www.faz.net/aktuell/feuilleton/buecher/themen/renaissance-des-hoerspiels-stimmen-hoeren-foerdert-gesundheit-16838486.html>. Aktualisiert am: 30.06.2020 (Stand: 24.09.2023).

⁵⁴ Vgl. Rogge, Jan-Uwe: Objektive und subjektive Hintergründe der Medienrezeption. In: Ders./Jensen, Klaus (Hgg.): Der Medienmarkt für Kinder in der Bundesrepublik (= Untersuchungen des Ludwig-Uhland-Instituts der Universität Tübingen im Auftrag der Tübinger Vereinigung für Volkskunde, Bd. 50). Tübingen 1980, S. 252-326, hier: S. 262.

⁵⁵ Vgl. Schmidt-Lauber (2007), S. 178.

⁵⁶ Vgl. Spiritnova, Marketa: Narrative Interviews. In: Bischoff, Christine/Oehme-Jüngling, Karoline/Leimgruber, Walter (Hgg.): Methoden der Kulturanthropologie. Bern 2014, S. 117-130, hier: S. 117-121.

Die Wahl der befragten Personen erfolgte auf zweierlei Basis: Die Erlebnisse der Teilnehmer*innen mussten für die Fragestellung relevant sein und die Befragten selbst sollten die Heterogenität der Hörspielhörer*innen annähern.⁵⁷ Dabei wurde ein besonderer Fokus auf verschiedene Altersgruppen gelegt, um den Aspekt des Hörspielhörens als Generationenphänomen in das Sampling mit einzuschließen. Das Sampling umschloss zuletzt sechs Personen: die junge Erwachsene Anika (B1) und das junge Paar Frederike (B2) und Jonas (B6), das Kind Julia (B3) und die älteren Erwachsenen Oliver (B4) und Manuel (B5).⁵⁸ Die Gesprächspartner*innen wurden auf unterschiedliche Weise gewonnen: Bekannte aus der Gruppe der 20- bis 30-Jährigen bekundeten ihr Interesse an der Forschung nach einigen informellen Gesprächen zum Thema; das interviewte Kind wurde ausgewählt, nachdem eine Lehrerin nach jungen Hörspielrezipient*innen zwischen sieben und 16 Jahren befragt wurde, die zu einem Interview bereit wären; und die beiden Gesprächspartner aus der Gruppe der 50- bis 60-Jährigen folgten einem Aufruf im Forum hoerspiel-freunde.de. Bei allen Befragten konnte ich folglich von einer hohen Mitteilungsfreude ausgehen und relativ offene Gespräche erwarten, die nicht oder kaum durch Scham oder andere negative Emotionen ins Stocken geraten würden. Außerdem ergab sich im Laufe der Gespräche, dass alle Teilnehmer*innen aus unterschiedlichen sozialen Kontexten und aus diversen deutschen Bundesländern stammen, verschiedene Tätigkeiten ausführen und Hörspiele entweder mehr oder weniger intensiv hören.

Der Leitfaden⁵⁹ für die Interviews mit den Befragten basierte auf den im Vorfeld erworbenen Kenntnissen, Beobachtungen, Eindrücken und Theorien und wurde in sechs geeignete Kategorien unterteilt. Die Gesprächspartner*innen wurden demnach bezüglich der/dem

- a) persönlichen Hörspielbiografie und Hörspielen allgemein,
- b) Verhältnis zum Vorlesen und Spiel im Kontext der Hörspiele,
- c) verwendeten Medien im Sinne von Tonträgern,
- d) Nutzung des Hörspiels im Alltag,
- e) Selbstwahrnehmung als Fan und
- f) Erinnerungen und Pläne bezüglich der Hörspiele

befragt. Die Fragen selbst erhielten darüber hinaus Schlagworte, die für steigende Offenheit im Laufe des Forschungsprozesses sorgen sollten und Abweichungen von den vorformulierten Fragen erleichterten. Auf dieser Grundlage wurde ein ausführlicher, strukturierter Fragenkatalog konzipiert, der möglichst diverse Fragen enthalten sollte und durch die Gliede-

⁵⁷ Vgl. Schlehe, Judith: Qualitative ethnographische Interviews. In: Beer, Bettina/König, Anika (Hgg.): Methoden ethnologischer Feldforschung. 3. überarb. u. erw. Aufl., Berlin 2020, S. 91-111, hier: S. 102f.

⁵⁸ Die persönlichen Daten, einschließlich der Namen der Interviewpartner*innen, wurden anonymisiert.

⁵⁹ Siehe Anhang A, S. 138.

rung Flexibilität bezüglich der individuellen Interviewsituation zulassen konnte. Zwar riskierte ich durch diese Strukturierung starre Gesprächssituationen, allerdings begünstigte diese Vorgehensweise auch die Vergleichbarkeit der erhobenen Daten. Lediglich die Zensusfragen, die ich für den Gesprächseinstieg wählte, wären für eine ungezwungenere Unterhaltung besser in das Vorgespräch zu verlegen gewesen. Fast alle Inhalte, die im Vorgespräch erwähnt wurden – also die Zielsetzung und Methodik der Forschung, die Einwilligung zur Aufzeichnung und Anonymisierung sowie zur Verarbeitung der Daten – wurden außerdem während der Interviewaufzeichnung nochmals bestätigt.

Die Vorgespräche erfolgten indes elektronisch, also per E-Mail oder Telefon, und auch die Interviews wurden mit allen Erwachsenen online per Videochat geführt. Lediglich die junge Julia wurde in ihrem heimischen Esszimmer befragt. Durch diese Ortswahl konnte eine relativ entspannte Erzählsituation sichergestellt werden, da sich die Personen an einem vertrauten Ort aufhalten konnten und die Balance zwischen Nähe und Distanz zwischen Forscherin und Teilnehmer*innen allein räumlich gewahrt werden konnte. Außerdem lenkte der Leitfaden die Gesprächspartner*innen bei den Online-Gesprächen weniger ab, da er außerhalb des Sichtfeldes der Befragten lag. Gleichzeitig mussten andere Störfaktoren einkalkuliert werden, wie zum Beispiel bestimmte technische Probleme, die in einem *face-to-face*-Gespräch nicht aufgekommen wären. So mussten beispielsweise für das Gespräch mit Oliver spontan andere Kommunikations- und Aufnahmegерäte eingesetzt werden, da die Mikrofoneingabe seines Gerätes nicht funktionierte und die daraus resultierende telefonische Unterredung eine Aufnahme des Gesprächs mit dem Smartphone verhinderte. Abgesehen davon liefen die Gespräche jedoch weitestgehend ungestört ab. Die Interviews selbst waren zudem von Bemühungen beider Seiten um eine offene, empathische und entspannte Kommunikation gekennzeichnet. Da sich meine Selbstpräsentation auf die erhobenen Daten auswirken würde, achtete ich folglich auf ein zugängliches und für die subjektiven Einschätzungen, Erfahrungen und Ideen aufgeschlossenes Erscheinungsbild, das durch eine angemessene Körpersprache und aktives Zuhören ergänzt wurde, wie es beispielsweise von Schmidt-Lauber empfohlen wird.⁶⁰

Während der Gespräche wurden zudem unstrukturierte Notizen erstellt, die für Verständnisfragen und neue Impulse gedacht waren und bei Unterbrechungen helfen konnten, in das Gespräch zurückzufinden. Je nach Erzähler*in waren die Gespräche aufgrund dieser Vo-

⁶⁰ Vgl. Schmidt-Lauber (2007), S. 172f.

raussetzungen mal kürzer oder länger, mal eher monologisch oder dialogisch und mal geradlinig oder dynamisch. Nach jedem Gespräch wurden stichwortartig Gedächtnisprotokolle⁶¹ verfasst, die neben allgemeineren Daten auch Gedanken und Eindrücke zu Stimmung, Atmosphäre, nonverbalen Ausdrücken der Interviewpartner*innen, erzählerischen Schwerpunkten und der eigenen Rolle als Interviewerin enthielten. Diese kritische Reflexion war eine wichtige Grundlage für die Kontextualisierung der Aussagen bei der anschließenden Transkription und Deutung, wobei nach Schmidt-Lauber weitere Kriterien wie die soziale Einordnung, die Gesprächsintentionen und das wechselseitige Verhältnis zwischen den Sprecher*innen eine Rolle spielen.⁶² Beispielsweise stellte sich heraus, dass mich alle Gesprächspartner*innen als ebenbürtige Hörspielrezipientin und -expertin einschätzten, unabhängig davon, ob ihnen im Vorfeld bekannt war, dass ich selbst auch Hörspiele höre. Die anschließende annotierte Transkription⁶³ der Interviews basierte auf dem inhaltlich-semantischen Verfahren der Pädagogen Thorsten Dresing und Thorsten Pehl, welches die Lesbarkeit des Textes priorisiert,⁶⁴ während die Anonymisierung und Pseudonymisierung der personenbezogenen Daten den Empfehlungen von Bildungsforscherinnen Alexia Meyer mann und Maike Porzelt folgte.⁶⁵ Für eine zielführende, deduktiv-induktive Auswertung der gesammelten Daten im Sinne der Grounded Theory wurden die Interviews zudem nach dem System der offenen und axialen Kodierung als Einzelanalysen tabellarisiert,⁶⁶ in mehreren Schritten in Beziehung gesetzt und teils aus dem ursprünglichen Erzählkontext herausgelöst, um die Bedeutung der Aussagen und die Gewichtung der Gesprächsthemen individuell erfassen und dadurch das Phänomen Hörspiel in seiner gesamten Dynamik verstehen zu können.⁶⁷ Die Kategorien, die schon bei der Konzeption des Leitfadens zusammengestellt wurden, konnten in diesem Arbeitsschritt abermals als Stütze dienen. Im Laufe der Kodierung wurden sie jedoch auch angesichts der individuellen Aussagen neu bewertet, geprüft, ersetzt und zusammengefasst. Hierbei fielen auch Aspekte wie die mögliche Überformung des Er-

⁶¹ Siehe Anhang B, S. 139-143.

⁶² Vgl. Schmidt-Lauber (2007), S. 172-183.

⁶³ Siehe Anhang C, S. 1-143. (Anmerkung: Das Transkript ist auf einer separaten CD beigelegt, wodurch die Seitenzahlen dort bei 1 beginnen. Diese Anmerkung bezieht sich auf alle in diesem Manuskript vorhandenen Fußnoten zu den selbst geführten Interviews.)

⁶⁴ Vgl. Dresing, Thorsten/Pehl, Thorsten: Praxisbuch Interview, Transkription & Analyse. Anleitungen und Regelsysteme für qualitativ Forschende. Marburg ⁸2018, S. 20.

⁶⁵ Vgl. Meyermann, Alexia/Porzelt, Maike: Hinweise zur Anonymisierung von qualitativen Daten. Version 1.0. In: forschungsdaten bildung informiert 1 (2014), S. 1-17.

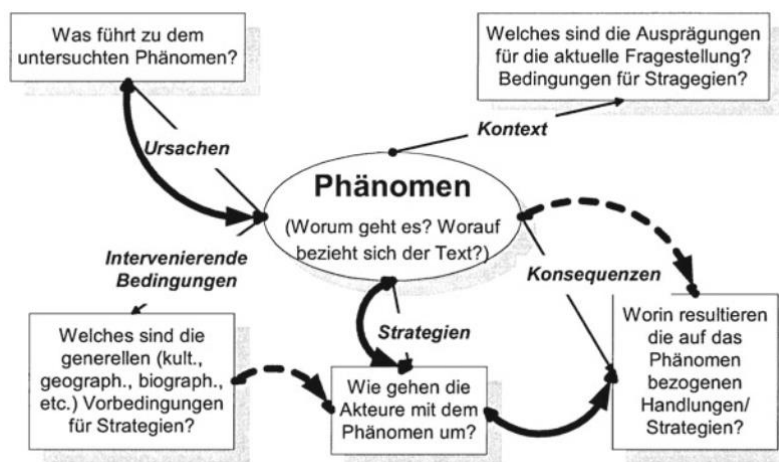
⁶⁶ Vgl. Anhang D, S. 144-155.

⁶⁷ Vgl. Götzö, Monika: Theoriebildung nach Grounded Theory. In: Bischoff, Christine/Oehme-Jüngling, Karoline/Leimgruber, Walter (Hgg.): Methoden der Kulturanthropologie. Bern ¹2014, S. 444-458, hier: S. 458.

zählten durch zeitgenössische Diskurse und Entwicklungen, Verklärungen, Beschönigungen, Rechtfertigungen oder fiktionale Elemente ins Gewicht, die laut Marketa Spiritova quellenkritisch zu berücksichtigen sind.⁶⁸ Die Kodes und Konzepte konnten demnach grob den neuen Kategorien

- a) Hörspielbiografie (Allgemein, Erfahrungen als Kind, Erfahrungen als Erwachsene*r),
- b) (Alltägliche) Hörgewohnheiten (Titel, Genre, Medien, Plattformen, Wahlkriterien, Nutzung),
- c) Fankultur (Allgemein, Community, Merchandise, Idole, Aktivitäten),
- d) Erzählkultur (Allgemein, Lesungen, (Vor-)Lesen, Vorspielen),
- e) Transgenerationale Weitergabe (Vorausgehend, Nachfolgend) und
- f) Persönliche Bedeutung (Allgemein, Kind, Erwachsene*r)

zugeordnet werden, die jeweils sinnvolle Subkategorien erhielten. Auf diese Weise konnten Sachverhalte oder Zusammenhänge aufgedeckt und überprüft werden, wobei jedoch immer die begrenzte Aussagekraft einzelner Erzählungen oder Deutungen und ihr Wahrheitsgehalt



bezüglich des tatsächlichen Verhaltens der Rezipient*innen berücksichtigt werden mussten.⁶⁹ Die auf diese Weise gesammelten Hypothesen, Interpretationen und Schlüsse dienen als wichtige Grundlage für die Diskussion der alltagskulturellen und generationspezifischen Bedeutung von Hörspielen im

Abb. 1: Kodierparadigma nach Strauss.

In: Strübing, Jörg: *Grounded theory. Zur sozialtheoretischen und epistemologischen Fundierung des Verfahrens der empirisch begründeten Theoriebildung*. 2., überarb. und erw. Aufl., Wiesbaden 2008, S. 28.

entsprechenden Kapitel dieser Arbeit. Im Laufe dieser Auswertung werden die Ergebnisse darüber hinaus nach und nach in Jörg Strüblings soziologisches Modell des Kodierparadigmas nach dem Fachvertreter Anselm L. Strauss (Abb. 1) übertragen. Durch dieses Modell lässt sich die kulturelle Praktik oder das Ereignis „Hörspielhören“ systematisch beschreiben und zusammenfassend darstellen, da das Paradigma darauf abzielt, Entstehung, Erschei-

⁶⁸ Vgl. Spiritova (2014), S. 128.

⁶⁹ Vgl. Schmidt-Lauber (2007), S. 172.

nungsform und Folgen eines bestimmten Phänomens – wie dem des Hörspielhörens im Alltag von Rezipient*innen in Deutschland – zu erklären.⁷⁰ Statt die Einzelanalysen der Interviews und weiterer Quellen kleingliedrig gegenüberzustellen, werden diese demnach ganzheitlich als heterogene Beispiele für den Kontext, die Ursachen, intervenierenden Bedingungen, Strategien und Konsequenzen herangezogen.

⁷⁰ Vgl. Strübing, Jörg: *Grounded Theory. Zur sozialtheoretischen und epistemologischen Fundierung des Verfahrens der empirisch begründeten Theoriebildung*. 2., überarb. und erw. Aufl., Wiesbaden 2008, S. 27.

4. Definition und Abgrenzung von anderen auditiven Kunstformen

Der Begriff „Hörspiel“ wurde erstmals 1924 vom Redakteur der Zeitschrift „Der deutsche Rundfunk“, Hans Siebert von Heister, für die damals im Radio übertragenen und bearbeiteten Theaterstücke verwendet und zu diesem Zeitpunkt als fantasieanregendes, „arteigene[s] Spiel des Rundfunks“⁷¹ definiert. Seitdem sorgten zahlreiche Entwicklungen, Vergleiche und teilweise auch Missverständnisse dafür, dass das Hörspiel immer wieder neu definiert wurde. Ansätze für die Begriffsbestimmung erfolgten beispielsweise über die Nähe zu Rundfunk, Literatur oder Theater, über die Auswahl und Gewichtung der eingesetzten Elemente, über das Distributionsmedium, über den Inhalt, über die Technik oder über die Produktions- und Rezeptionsweisen. Die Diversität der Argumente führte sogar so weit, dass der Germanist und Schriftsteller Arno Schirokauer erklärte, der Begriff würde jedweder Person erlauben „alles, was er will oder kann, darunter zu verstehen.“⁷² Schirokauers Öffnung für eine individuelle Interpretationsebene wurde auch von anderen Forscher*innen wie beispielsweise Krug und Maier vertreten, die dem Hörspiel ein offenes Spielfeld ohne definitorisches Zentrum einräumen.⁷³ Dem kann entgegengesetzt werden, dass es durchaus Elemente gibt, die alle Hörspiele miteinander teilen. Feststeht beispielsweise, dass das Hörspiel sich von vielen anderen künstlerischen Ausdrucksformen unterscheidet, weil es vorrangig auditiv wahrgenommen wird und anders als Film, Theater oder Literatur gänzlich ohne optische Zeichen – seien es Buchstaben oder Bilder – auskommt.⁷⁴ Das bestätigt die interviewte Anika, wenn sie erzählt, dass sie sogar bei einem sogenannten Live-Hörspiel⁷⁵ den Wunsch verspürt habe, während der Vorstellung die Augen zu schließen und auf die zusätzliche visuelle Wahrnehmungsebene zu verzichten: „[...] ich hätte das total geil gefunden, wenn da Betten gestanden hätten, ich mich reinkuscheln hätte können und einfach (lacht) eine Schlafmaske drüber und dann das sich einfach anhören.“⁷⁶

Mit dieser Einschränkung der Wahrnehmungsebenen geht eine Reduzierung der Vermittlungstechniken auf akustisch-auditive Elemente einher. Der Großteil der Forscher*innen, etwa Maier und Böckelmann, stimmt darin überein, dass zu diesen Elementen Stimme, Mu-

⁷¹ Heister, Hans S. v. zit. nach Ladler, Karl: Hörspielforschung. Schnittpunkt zwischen Literatur, Medien und Ästhetik (= Literatur – Handlung – System, zugl. Diss. 1998 Halle, Wittenberg). Wiesbaden ¹2001, S. 52.

⁷² Schirokauer, Arno zit. nach Ladler (2001), S. 62.

⁷³ Vgl. Krug (2020), S. 18f; Maier (2015), S. 16.

⁷⁴ Vgl. Klippert, Werner: Elemente des Hörspiels. Stuttgart 1977, S. 50.

⁷⁵ Gemeint ist eine Kombination aus Bühnenszenierung und Lesung eines Hörspielskripts durch Sprecher*innen (einer Hörspielproduktion) und/oder Schauspieler*innen.

⁷⁶ Interview mit Anika (B1) am 11.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 20.

sik, Geräusche und in mancherlei Hinsicht auch Stille in unterschiedlicher Gewichtung hören.⁷⁷ Das bedeutet allerdings auch, dass das Hörspiel auf einzelne Elemente verzichten kann, ohne dabei seinen erzählenden Charakter zu verlieren. Der Wegfall von Stimmen wird jedoch besonders kritisch aufgefasst, da laut Klippert gilt: „Was im Hörspiel keine Stimme hat, existiert nicht,“⁷⁸ wobei er dabei auch Tieren, Phänomenen und Gegenständen eine Stimme zuschreibt. Hiermit setzt er Stimmen und Geräusche demzufolge gleich. Um eine Geschichte hörgerecht wiedergeben zu können, muss diese demgemäß verstimmlicht werden und kann beispielsweise nicht auf das Element Musik reduziert werden. Verbale Stimmen indizieren zudem für die Erzählung relevante soziokulturelle Merkmale des kommunizierenden Menschen wie Herkunft, Geschlecht oder Alter, genauso wie seine Empfindungen, während (fehlende) Musik und Geräusche Stimmungen, inhaltliche Dimensionen und Strukturen verdeutlichen.⁷⁹ Erst das Spiel mit diesen hörbaren Elementen, die genrespezifische Komposition, macht jedoch aus einer Aufnahme von Stimmen im weiten Sinn ein Hörspiel. Die Technik spielt ebenfalls als Hörspielement und -basis eine große Rolle in der Konzeption und Definition von Hörspielen, denn ohne die Möglichkeiten der Radiofonie wäre das Hörspiel wohl nicht entstanden, hätte sich nicht weiterentwickelt und ließe sich auch nicht orts- und zeitunabhängig abspielen.⁸⁰ Der Annahme, dass das Hörspiel auch heute noch an den Rundfunk gebunden ist, wie es beispielsweise Binczek und Mütterig prognostizieren, muss jedoch widersprochen werden.⁸¹ Spätestens, seitdem radio-unabhängige Tonträgerfirmen eigene Produktionen im Hörspielformat produzieren, die die hier genannten Eigenschaften erfüllen, und sie auf Schallplatten, CDs, Kassetten und anderen, etwa digitalen Medien verbreiten, statt über ein Radioprogramm, kann von einer Abhängigkeit vom Rundfunk nicht (mehr) die Rede sein.

Summa summarum ermöglichen es all diese Hörspielkomponenten, wie Böckelmann folgerichtig erklärt, „die abstrakteren Elemente, explizit Handlung, Zeit und Ort, auf die Ebene des Vorstellbaren zu transferieren“⁸² und den Erzählungen Leben einzuhauchen. Das Vorstellbare geht dabei jedoch nicht immer in das Konkrete über, sodass etwa das Erscheinungsbild der verstimmlichten Figuren selten detailliert vorgegeben ist und Beschreibungen auf

⁷⁷ Vgl. Maier (2015), S. 21; vgl. Böckelmann (2002), S. 46.

⁷⁸ Klippert (1977), S. 95.

⁷⁹ Vgl. Klippert (1977), S. 99f.

⁸⁰ Vgl. Krug (2020), S. 30.

⁸¹ Vgl. Binczek, Natalie/Mütterig, Vera: Hörspiel/Hörbuch. In: Binczek, Natalie/Dembeck, Till/Schäfer, Jörgen (Hgg.): Handbuch Medien der Literatur. Berlin u.a. 2013, S. 467-474, hier: S. 469.

⁸² Böckelmann (2002), S. 46.

das Mindestmaß reduziert werden. Dies bestätigt, was schon von Heister in seiner ersten Definition bemerkte: Das Hörspiel ist, durch die Abwesenheit von Bildern, Buchstaben und verschiedenen nicht-akustischen Eigenschaften, über die andere Medien verfügen, besonders fantasieanregend.⁸³

Problematisch wird es allerdings dann, wenn man bedenkt, dass beispielsweise ein Hörbuch im Sinne einer Lesung ebenfalls mit den genannten Elementen arbeiten kann. Hierbei gilt jedoch zu bedenken, dass ein solches Hörbuch stets die Sprecherleistung priorisiert und eine literarische Vorlage benutzt, von der es inhaltlich kaum oder gar nicht abweicht. Zwar können auch Hörspiele Literaturadaptionen sein, allerdings werden die Inhalte für dieses Format in aller Regel dramaturgisch und in vielen Fällen dialogisch aufbereitet und in den meisten Fällen auf eine überschaubarere Länge von wenigen Minuten bis zu wenigen Stunden gekürzt, wodurch oft nebensächliche Handlungsstränge und Figuren gestrichen werden. So können Hörspiele nach Weber auf einem Spektrum angeordnet werden, das von akustisch vermittelter Literatur zum akustischen Spiel reicht, womit die Nähe zu Literatur und Bühne abermals deutlich werden.⁸⁴ Dem setzt Hans Flesch zwar entgegen, dass das Hörspiel „weder Theaterstück, noch Epos, noch Lyrik“⁸⁵ sei, allerdings ergibt sich aus dieser Ambivalenz in den Forschungsmeinungen, dass sowohl Hörspiel als auch Hörbuch letztlich als eigenständige mediale Gattungen begriffen werden sollten, deren Relation oder Verwandtschaft zu anderen künstlerischen Ausdrucksformen für eine Definition vorausgesetzt werden kann, aber nicht muss. Hörspiel und Hörbuch sind somit auch keine Unterkategorien von Literatur, Musik, Theater oder Film, sondern wie diese eine Kulturform, der wiederum verschiedene, aber mit anderen Kunstformen vergleichbare Genres wie Abenteuer, Biographie, Dokumentation oder Horror untergeordnet werden können. Dabei können medienspezifische Gattungen hinzukommen, die aufgrund ihrer akustischen Eigenart nicht visuell umsetzbar sind, wozu auch spezifische Begriffe wie O-Ton-Hörspiele⁸⁶ oder Originalhörspiele⁸⁷ gehören.

4.1 Das Hörspiel als Hörbuch, Broadcast oder Podcast auf Tonträgern

Notiert werden soll an dieser Stelle auch, dass das Hörspiel nicht mit einem Speicher- oder

⁸³ Vgl. Heister, Hans S. v. zit. nach Ladler (2001), S. 52.

⁸⁴ Vgl. Weber (1997), S. 59ff.

⁸⁵ Flesch, Hans zit. nach Klippert (1977), S. 5.

⁸⁶ Gemeint sind Hörspiele, die mit ‚authentischen‘ Geräuschen arbeiten, die häufig außerhalb vom Studio aufgenommen werden. Siehe hierzu etwa Klotz, Peter: Hörspiel und Hörbuch. Literatur als Performance. Berlin 2022, S. 62f.

⁸⁷ Gemeint sind Hörspiele, die spezifisch für die Radioübertragung konzipiert wurden und nicht auf einer literarischen Vorlage beruhen. Siehe hierzu etwa Binczek/Mütherig (2013), S. 468.

Abspielmedium gleichzusetzen ist. So erklären Binczek und Mütterig beispielsweise, dass das Hörspiel auch in Form von einem Hörbuch publiziert werden kann.⁸⁸ Mit dem Begriff Hörbuch ist an dieser Stelle jedoch nicht die Lesung gemeint, sondern ein Überbegriff des Verlagswesens, Buchhandels und allgemeinen Sprachgebrauchs für akustisch verarbeitete und veröffentlichte Texte, unter die neben journalistischen, künstlerischen oder dokumentarischen Beiträgen eben auch die Hörspiele fallen können.⁸⁹ Wie Theaterwissenschaftler Vito Pinto zurecht bemerkt, ist der Begriff sowohl in seiner Bedeutung als Lesung, als auch in seiner Bedeutung als Distributionsmedium durchaus problematisch, da er durch den Beisatz „Buch“ Statik und Lesbarkeit suggeriert, die eine akustische Inszenierung wie das Hörspiel oder die Lesung jedoch nicht haben kann.⁹⁰

Ähnliches kann dementsprechend für Broadcast und Podcast festgehalten werden, denn Hörspiele können auch in diesen Formaten veröffentlicht werden. Beim Podcast handelt es sich um „audiobasierte, nichtlineare, serielle Formate, die für eine selbst-souveräne Rezeption zur Verfügung stehen und über Online-Plattformen [...] für die Nutzer*innen zum Abruf bereitgestellt werden,“⁹¹ während mit dem Begriff Broadcast die Distributions- oder Wiedergabeform von verschiedenen akustischen Kunstformen über den Rundfunk gemeint ist. Diese Distributionsformen sind allerdings nicht mit Tonträgern wie dem Radio, der Schallplatte, der Kasette, dem Walkman, dem Smartphone oder Tonieboxen vergleichbar, bei denen es sich um die zugehörigen elektronischen Wiedergabegeräte handelt. Streamingdienste wie SPOTIFY oder AUDIBLE, Apps und Webseiten wie ohrca.de oder BookBeat und Radiosender wie ARD und NDR sind wiederum Plattformen oder Programme, die das Abspielen von Hörspielen, Podcasts und Hörbüchern in einem noch spezifischeren Rahmen ermöglichen. Weitere technische Grundlagen aller Distributionsformen sind Geräte wie Mikrofone, Lautsprecher und Kopfhörer, durch die es auch möglich ist, Hörspiele live vor einem Publikum zu inszenieren.

⁸⁸ Vgl. Binczek/Mütterig (2013), S. 468f.

⁸⁹ Vgl. Pinto, Vito: Hörbuch oder Hörspiel? Zur radiophonen Realisation von Elfriede Jelineks Neid. In: Bung, Stephanie/Schrödl, Jenny (Hgg.): Phänomen Hörbuch. Interdisziplinäre Perspektiven und medialer Wandel (= Edition Kulturwissenschaft, Bd. 95). Bielefeld 2017, S. 85-102, hier: S. 87.

⁹⁰ Vgl. Pinto (2017), S. 90.

⁹¹ Katzenberger, Vera/Keil, Jana/Wild, Michael: Mehr als die Summe seiner Teile. Entwicklung, Forschungsstand und Definition von Podcasts. In: Dies./Dies./Ders. (Hgg.): Podcasts. Perspektiven und Potenziale eines digitalen Mediums. Wiesbaden 2022, S. 1-19, hier: S. 11.

4.2 Zwischenfazit

Wie Krug treffend zusammenfasst, sind Hörspiele „heute also multimedial, radiounabhängig, hoch differenziert und jederzeit zugänglich.“⁹² Bei ihnen handelt es sich demnach vorwiegend um fantasieanregende fiktive oder nicht-fiktive auditive Erzählungen, die in der Regel über ein Speicher- und Wiedergabegerät und/oder Tonträger wie das Radio oder das Smartphone und durch spezifische Programme oder Sender distribuiert werden, aber auch von Erzähler*innen persönlich an die Hörer*innen herangetragen werden können, wie es beim Live-Hörspiel der Fall ist. Des Weiteren ist das Hörspiel auf Technik angewiesen, die neben dem möglichen Einsatz von Stimme, Musik, Geräuschen und Stille selbst ein wesentliches Element darstellt. Als eigenständige Ausdrucks-, Kultur- oder Kunstform steht das Hörspiel zudem der Musik, dem Theater, der Literatur und dem Film nahe, wobei es wie diese in verschiedene Gattungen oder Genres eingeteilt werden kann. Hörbuch, Podcast und Broadcast sind hingegen Wiedergabeformen von auditiven Kunstformen, die das Hörspiel miteinschließen. Diese hörspielspezifischen Eigenheiten werden sich in den folgenden Kapiteln als wegweisend für die Ermittlung der (alltags-)kulturellen Bedeutung der Kunstform erweisen. Eine Unterscheidung erfolgt dabei unter anderem über die Art des Tonträgers oder nach Genres aus Film, Hörspiel und Literatur. Zum besseren Verständnis wird im Folgenden dennoch vorrangig von Rundfunkhörspielen im Vergleich zu Tonträgerhörspielen die Rede sein, wobei mit Letzterem Veröffentlichungen auf Schallplatte, Kasette, CD, Tonies, etc. gemeint sind.

⁹² Krug (2020), S. 18.

5. Hörspiele – Eine kulturhistorische Einordnung

Die Geschichte des Hörspiels ist an zahlreiche soziale, technische und kulturelle Entwicklungen des 20. und 21. Jahrhunderts geknüpft, die gleichermaßen als Voraussetzungen für die Entstehung und begleitende Faktoren in der Entwicklung der Kunstform betrachtet werden müssen. Tonträger, Broadcasts und Podcasts dürfen in diesem Zusammenhang nicht als separate Komponenten der Hörspielgeschichte gesehen werden, sondern als Entwicklungsstufen, die das Medium jeweils unterschiedlich geprägt haben. Dennoch können erst durch die synchrone Betrachtung aller Bestandteile historische und kulturelle Zusammenhänge verstanden werden. Die Einteilung der kulturhistorischen Aufarbeitung des Hörspiels kann sich deshalb auch nicht an denselben Phasen orientieren, wie es etwa Bräutigams Werk tut,⁹³ denn was für das Rundfunkhörspiel eine Blütezeit sein kann, kann für das Hörspiel auf Schallplatte, CD oder Kassette eine Krisenzeit sein und umgekehrt. Ähnliches gilt für die unterschiedlich gewichteten Erfolge in Ost- und Westdeutschland.

Die Anfänge des Hörspiels sind dennoch unweigerlich an die Erfindung des Radios um 1904 geknüpft, die dem Italiener Guglielmo Marconi zugeschrieben wird. Der Rundfunk fand allerdings zunächst vor allem im militärischen Kontext Verwendung und wurde etwa im Verlauf des Ersten Weltkriegs für psychologische Kriegsführung, Befehlstransmission und moralische Unterweisungen verwendet, wobei Soldat*innen die zu diesem Zeitpunkt streckenbezogen und generell wenig weitreichende Erfindung auch für eigene Unterhaltungsprogramme zweckentfremdeten.⁹⁴ Ein Teil dieses vielfältigen Programms waren sogenannte Hörbilder, die man heute Features nennen würde und journalistisch anmutende Beiträge mit dramatischen Elementen bezeichnen. Diese Vorreiter des Hörspiels arbeiteten mit Musik, Geräuschen und gespielten akustischen Szenen, die die Soldaten encouragieren und informieren sollten. Ein Beispiel hierfür ist das Hörbild „Die Erstürmung einer russischen Stellung“ vom 9. Juni 1915, in dem unter Fanfarenmusik nicht nur Anordnungen übertragen wurden, sondern auch ein Gefecht mithilfe von Trommeln inszeniert und mit Gesang unterlegt wurde.⁹⁵ Nach dem Ersten Weltkrieg wurde weiter an der Reichweite des Rundfunks gearbeitet und 1919 und 1920 wurden etwa „bei der ‚Hauptfunkstelle der Reichspost in Kö-

⁹³ Vgl. Bräutigam (2005), S. 7-9.

⁹⁴ Vgl. Ohmer/Kiefer (2013), S. 9.

⁹⁵ Vgl. SWR2 Archivradio: Die Erstürmung einer russischen Stellung (Hörbild). Aufnahme der Zonophone-
Truppe vom 9.6.1915, Quelle Deutsches Rundfunkarchiv: <https://www.swr.de/swr2/wissen/archivradio/aexavarticle-swr-19906.html> (Stand: 24.09.2023).

nigswusterhausen‘ Versuche unternommen, u.a. Nachrichtensendungen und Musiksendungen an 80 Postämter in ganz Deutschland zu übertragen.“⁹⁶ Das Weihnachtskonzert des Senders am 20. Dezember 1920 gilt jedoch lediglich als inoffizieller Start des Rundfunks, da die Sendung nur von offiziellen Persönlichkeiten der Deutschen Reichspost gehört werden durfte, denn der Versailler Vertrag verbot das Abhören von Funkwellen hierzulande.⁹⁷ Das Ziel vom ‚Vater des deutschen Rundfunks‘, Hans Bredow, vereinsamte Menschen wie Witwen oder Matrosen mit dem Rundfunk zu unterhalten, wich zu dieser Zeit jedoch meistens eher noch der Aufgabe, politische Interessen zu vertreten.⁹⁸ Als erste offizielle Sendung gilt demnach auch erst das Unterhaltungsprogramm des Berliner Senders Vox-Haus, das ab dem 29. Oktober 1923 unter der nun gegebenen Befugnis der Alliierten zum Radiohören begann. Das Radio sollte in den folgenden Monaten und Jahren schnell zum ersten Massenmedium und nicht-elitären, kulturellen Stellvertreter für Oper, Theater und Konzerte heranwachsen.⁹⁹

5.1 Der zauberhafte Beginn des Hörspiels mit Rundfunk und Schallplatte

Der „Zauberkasten“¹⁰⁰ Radio zeichnete sich in den folgenden Jahren durch seine unpolitische und/oder überparteiliche Stellung aus und vermochte durch die Übertragung auditiver Inhalte das Bedürfnis nach Information, kultureller Bildung und Unterhaltung auf so vielfältige Weise zu stillen, wie es zuvor meist nur durch den Bezug von unterschiedlichen Quellen oder den Konsum von mehreren Medien – von der Zeitung bis zum Theater – möglich war.¹⁰¹ Nach und nach wurde der Rundfunk dann für immer mehr Deutsche zugänglich und entwickelte sich zu einem beliebten Distributionsmedium, das laut Bredow

„in einer Zeit der tiefsten wirtschaftlichen und seelischen Not wie ein befreiendes Wunder begrüßt worden [ist] und [...] hier als Kulturfaktor betrachtet [wird], dessen Auswirkungen auf das kulturelle, politische und wirtschaftliche Leben nicht hoch genug angeschlagen werden kann. Zum ersten Mal seit der Erfindung der Buchdruckerkunst durch den Deutschen Gutenberg ist eine neue Möglichkeit geschaffen, geistige Güter gleichzeitig Ungezählten zu übermitteln. Und es ist verständlich, dass der nach geistiger Nahrung hungernde Teil der

⁹⁶ Vgl. Ohmer/Kiefer (2013), S. 9.

⁹⁷ Vgl. Fischer, Jörg-Uwe: „Hier ist Königs Wusterhausen auf Welle 2700“. Die Geburtsstunde des Rundfunks in Deutschland. In: Deutsches Rundfunkarchiv (DRA). Online unter: <https://www.dra.de/de/entdecken/der-klang-der-weimarer-zeit/die-geburtsstunde-des-rundfunks-in-deutschland> (Stand: 24.09.2023).

⁹⁸ Vgl. SWR Archivradio: Hans Bredow: Der Weg zum Rundfunk. In: SWR Kultur. Online unter: <https://www.swr.de/swr2/wissen/archivradio/hans-bredow-der-weg-zum-rundfunk-100.html> (Stand: 24.09.2023).

⁹⁹ Vgl. Ohmer/Kiefer (2013), S. 9.

¹⁰⁰ Böckelmann (2002), S. 28.

¹⁰¹ Vgl. Ohmer/Kiefer (2013), S. 10f.

Menschheit sich in Massen zum Radio drängt.“¹⁰²

Der Reiz des Radios und der daraus resultierende Zuwachs der Hörerschaft war tatsächlich bereits zu Beginn der Goldenen Zwanziger deutlich spürbar: Innerhalb des zweiten Rundfunkjahres 1924 verzehnfachte sich die Zahl der Hörer*innen von 100.000 auf eine Million.¹⁰³ Gleichzeitig war die Reichweite des Rundfunks zunächst noch gering. Nicht mehr als 150 Kilometer weit konnte das Programm eines Senders übertragen werden, sodass sich die Übertragungen regional stark unterschieden und nach Schenker von akustischen Gemeinden geredet werden kann, die sich aufgrund dieser Voraussetzung bildeten.¹⁰⁴ Ein Rundfunksender in Nürnberg hätte also in Erfurt oder Frankfurt am Main nicht mehr empfangen werden können, ein Sender im Osten kaum im Westen und umgekehrt. Auf diese Weise schuf das Radio soziale Grenzen, durch die sich Rezipient*innen der jeweiligen regionalen Programme voneinander abgrenzten, öffnete jedoch gleichzeitig soziale Räume, in denen die Hörer*innen kollektive Erfahrungen sammeln konnten. Bredow spricht in diesem Zusammenhang vom Radio als Familienmitglied, Lebensmittelpunkt und Hörsaal, in dem die räumliche und mentale Distanz zu Kulturstätten verringert werden könne und allen Menschen, auch solchen mit Behinderungen wie etwa Blindheit, eine neue Möglichkeit zur Teilnahme am Alltag ermöglicht werde.¹⁰⁵

In diese frühen Jahre des Rundfunks fallen auch die ersten Hörspiele, die als solche in der Forschung kreditiert werden. Sie entwickelten sich zunächst im Ausland und waren schließlich auch hierzulande anzutreffen, wobei diese Entwicklungslinien unabhängig voneinander betrachtet werden müssen. So gibt es keinen Hinweis darauf, dass das erste deutsche Hörspiel „Zauberei auf dem Sender“ von Hans Flesch, das vermutlich am 24. Oktober 1924 in Frankfurt gesendet wurde, im ersten europäischen Hörspiel „A Comedy of Danger“ von Richard Hughes, das bereits am 19. Januar 1924 von BBC gesendet wurde, ein Vorbild sah. Allerdings kann auch nicht mit Sicherheit gesagt werden, dass Fleschs Inszenierung tatsächlich die früheste deutsche Produktion ihrer Art war, da Krug zurecht bemerkt, dass viele der frühen Hörspiele vielleicht nicht einmal den Weg aus der Produktion in die Distribution schafften und/oder durch die Live-Inszenierung und fehlende Speichermedien heute nicht mehr (als Original) existieren – dazu gehört im Übrigen auch „Zauberei auf dem Sender“.¹⁰⁶

¹⁰² SWR Archivradio: Hans Bredows Bilanz nach dem ersten Rundfunkjahr. In: SWR Kultur. Online unter: <https://www.swr.de/swr2/wissen/archivradio/hans-bredow-1924-bilanz-nach-einem-jahr-rundfunk-100.html> (Stand: 24.09.2023).

¹⁰³ Vgl. Würffel, Stefan B. zit. nach Schwitzke (1963), S. 56.

¹⁰⁴ Vgl. Schenker (2022), S. 49.

¹⁰⁵ Vgl. SWR Archivradio: Hans Bredows Bilanz (Stand: 24.09.2023).

¹⁰⁶ Vgl. Krug (2020), S. 25.

Bedenkt man zusätzlich die komplexen Produktionsbedingungen eines Hörspiels, die geringe Reichweite des Rundfunks und den technisch bedingten *Live-Zwang* des Radios, der bis in die 1930er Jahre anhielt, wäre die Ursendung von Fleschs Spiel zudem in großen Teilen Deutschlands, insbesondere etwa Nord- und Ostdeutschland, nicht zu hören gewesen. Würde man Hörbilder ebenfalls als Hörspielform definieren, könnte man den Beginn des deutschen Hörspiels zudem bereits in das späte 19. oder frühe 20. Jahrhundert verlegen, als bereits kurze Tondokumente zu Ereignissen wie der Beschießung von Paris, der Schlacht bei Sedan oder dem falschen Hauptmann Wilhelm Voigt auf Schallplatte(n) veröffentlicht wurden.¹⁰⁷ Da Schallplatten zu dieser Zeit allerdings noch nicht massentauglich waren, eine exklusive Rarität darstellten, maximal zwei Minuten speichern konnten und der reinen Speicherung von vergänglicher Kulturgeschichte dienten, werden diese Aufnahmen in der historischen Hörspielforschung jedoch kaum berücksichtigt.

Dass sich das Hörspiel dennoch als Form erst ab den 1920ern (weiter-)entwickelte, ist der Innovationsfreude und dem Wunsch nach der Ausschöpfung des akustisch-technischen Potentials des Radios durch die Rundfunkmitarbeiter*innen zu verdanken, zumal die regionale Bindung der Funkhäuser die Produktion von Stücken in verschiedenen Realisationen begünstigte.¹⁰⁸ Auf diese Weise entstand nach und nach ein vielfältiges, aber durch die Technik räumlich und gestalterisch begrenztes Hörspielprogramm, das 1925 bereits zwei Prozent des Sendeanteils deutscher Radioprogramme ausmachte.¹⁰⁹ Davon waren viele Produktionen reine Bühnenwerkadaptionen, die in ihrer Konzeption zum Teil kaum an das neue Medium angepasst wurden; andere Hörspiele, wie Rolf Gunolds literarisch geprägtes Hörspiel „Spuk“ (1925), das von E. T. A. Hoffmann inspiriert wurde, verwiesen allerdings auf eine weitere mögliche Ausrichtung des Hörspiels, die insbesondere für die Tonträgerindustrie wegweisend sein würde. Auch der Kinderfunk trug zu diesem Zweig der Hörspielgeschichte bei, denn bereits in diesen frühen Jahren wurden für den Nachwuchs neben Bastelstunden und Berichten verschiedene Erzählungen in das Radioprogramm eingearbeitet, zu denen auch Hörbilder für Kinder und dramatisierte Märchen zählten, die neben Kasperlstücken in den späten 1920er und frühen 1930er Jahren von Firmen wie der DEUTSCHEN GRAMMOPHON auf Schallplatte überspielt wurden.¹¹⁰ Aufgrund der geringen Länge der Tracks,

¹⁰⁷ Vgl. Rühr, Sandra M.: Geschichte und Materialität des Hörbuchs. In: Häusemann, Jürg/Janz-Peschke, Korinna/Dies. (Hgg.): Das Hörbuch. Medium – Geschichte – Formen. Konstanz 2010, S. 59-138, hier: S. 70.

¹⁰⁸ Vgl. Bräutigam (2005), S. 7; vgl. Krug (2020), S. 31.

¹⁰⁹ Vgl. Krug (2020), S. 34.

¹¹⁰ Vgl. Hengst „Auf Kassetten gezogen“ (1979) S. 162f.

die durch das Medium zulässig waren, der wenig kindgerechten Handhabung, mäßigen Audioqualität und geringen Kaufkraft der Deutschen erlangten die Tonträger allerdings auch in diesen Jahren noch keine Bedeutung und mussten bis zu ihrer ersten Blütezeit noch bis in die 1950er Jahre warten.¹¹¹ Literatur und Theater können dennoch als wichtige Einflüsse des Hörspiels für Kinder und Erwachsene beschrieben werden, die auch in den Goldenen Zwanzigern durch beliebte Adaptionen bestätigt werden können, etwa Rudolf Hochs Hörspielversion von Shakespeares „Hamlet“ (1927) oder Arnolt Bronnens Hörversionen von Schillers „Wallenstein“ (1927) und von Kleists „Michael Kohlhaas“ (1928).¹¹² Die nachfolgende Zeit, ungefähr von 1929 bis zur Machtergreifung der Nationalsozialisten, gilt als erste Blütezeit des Rundfunkhörspiels, da nach Ohmer und Kiefer mit mehreren hundert oder tausend Hörspielproduktionen und -übertragungen pro Jahr die meisten Formen bis dahin im Kern bereits vorhanden waren.¹¹³ Weiterhin häufig zur besten Sendezeit gegen 20 Uhr gespielt, erreichten die Erzählungen in aller Regel unzählige Hörer*innen. So fielen in diese Zeit viele beliebte Hörspiele, etwa Bertolt Brecht und Elisabeth Hauptmanns „Der Flug der Lindbergs“ (1929), Hermann Kasacks „Der Ruf“ (1932), Kinder- und Jugendbuchadaptionen wie Karl Mays „Der Schatz im Silbersee“ (1929) oder die Kriegshörspiele von Ernst Johannsen, „Brigadevermittlung“ (1929), und Friedrich Wolf, „S.O.S. ... Rao rao ... Foyn, Krassin rettet Italia“ (1929), die teils sogar international große Erfolge feiern konnten. Die Weimarer Sender ließen verschiedene ästhetische und politische Strömungen zu und profitierten von der zunehmend leichter werdenden Aufzeichnung und Wiederholung der Hörspiele, wobei die Flüchtigkeit des Live-Hörspiels weiterhin bevorzugt und eine mehrmediale Aufbereitung, wie sie etwa für Alfred Döblins „Berlin Alexanderplatz“ (1930) geplant war, eher unüblich war.¹¹⁴ Selten wurden Hörspiele, die allein für die akustische Vermittlung aufbereitet wurden, schriftlich in Form von Hörspielbüchern publiziert oder wie Erich Kästners „Leben in dieser Zeit“ (1929) für andere Präsentationsformen wie das Bühnenwerk übernommen. In diesen frühen Jahren entwickelte sich zudem die Tonträgerindustrie langsam heraus und Firmen wie Electrola, Homocord und Ultraphon legten jenseits der Maßstäbe des Rundfunks mithilfe von Kinderschallplatten und Volksmärchen erste Grundlagen, um in den folgenden Jahrzehnten zu renommierten Hörspielvertreiber*innen werden zu können.¹¹⁵

Ein Jahr vor der Machtergreifung durch Hitler begann sich das Radio darüber hinaus von

¹¹¹ Vgl. Hengst „Auf Kassetten gezogen“ (1979), S. 7.

¹¹² Vgl. Krug (2020), S. 29-34.

¹¹³ Vgl. Ohmer/Kiefer (2013), S. 14.

¹¹⁴ Vgl. Krug (2020), S. 46.

¹¹⁵ Vgl. Heidtmann (1992), S. 63.

seiner unpolitischen Haltung abzuweichen und sendete bereits vor der Instrumentalisierung durch die Nationalsozialist*innen Wahlsendungen für etwaige deutsche Parteien.¹¹⁶ Spätestens im Juni 1932 zeichnete sich die politische Gesinnung Hitlers dann deutlich ab und der Rundfunk vermittelte zunehmend kriegstreibende, ideologische, propagandistische und patriotische Inhalte, wozu auch gehörte, dass die Regierung deutschlandweit für eine Stunde das Programm übernahm, um „Vorträge und sonstige Mitteilungen [...] zu verbreiten, welche die Reichsregierung zur Darlegung ihrer Ziele und zur Unterstützung der Öffentlichkeit über ihre Tätigkeit für angezeigt und erforderlich hält.“¹¹⁷ Diese politische Neugewichtung und nationalere Prägung des Rundfunkprogramms schlug sich auch in der Hörspielarbeit nieder. So erschienen neben unterhaltenden Stücken und Klassikeradaptionen auch Hörspiele, die die Gesinnung der Regierung förderten, etwa Arnolt Bronnens „Sonnenberg“ (1933) oder Hanns Johsts „Schlageter“ (1933).¹¹⁸ Zwar waren solche Spiele nicht programmbestimmend, dürfen aber aufgrund ihrer indoktrinierenden Intention nicht außer Acht gelassen werden. Aufgrund der unsicheren Lage der Zukunft des Rundfunks durch die politische Umstrukturierung verwendeten die Sender zunehmend bereits vorhandenes Material wie Kasacks „Der Ruf“ und „Winke, bunter Wimpel“ (1933) oder verließen sich zu hohen Maßen auf Auftragsarbeiten, argumentierten für eine Reduzierung des Hörspielangebots und widmeten sich anderen Projekten als dem Hörspiel, während die zuständigen Abteilungen vermehrt zentralisiert, kontrolliert und zensiert wurden, ohne dass alle Hörspielautor*innen der Weimarer Zeit aus den Reihen der Rundfunkmitarbeitenden verschwunden wären.¹¹⁹ Dem Radio wurde immer mehr Gewicht beigemessen und obwohl das Hörspiel generell eher an Relevanz verlor, feierten einzelne Stücke ihre Premiere eher im Radio als im Theater, machten weiterhin zwei Prozent des Sendeanteils aus und wurden den deutschen Hörer*innen sogar teils regelrecht aufgezwungen.¹²⁰ Ein Beispiel dafür ist Hans J. Nierentz’ „Symphonie der Arbeit“, das am 1. Mai 1933 als Teil eines umfangreichen Propagandaprogramms über zahlreiche öffentliche und private Lautsprecher gesendet wurde.¹²¹ Es verdeutlichte die

¹¹⁶ Vgl. Ohmer/Kiefer (2013), S. 18.

¹¹⁷ Gayl, Wilhelm v.: Nr. 20. Der Reichsminister des Innern an Rundfunkkommissar Bredow. 11. Juni 1932. In: Karl-Heinz Minuth: Das Kabinett von Papen (Akten der Reichskanzlei. Weimarer Republik, Bd. 1). o. O. 1989, S. 62. Online unter: https://www.bundesarchiv.de/aktenreichskanzlei/1919-1933/10a/vpa/vpa1p/kap1_2/para2_20.html#d8e47 (Stand: 24.09.2023).

¹¹⁸ Vgl. Krug (2020), S. 56.

¹¹⁹ Vgl. Ohmer/Kiefer (2013), S. 21-24.

¹²⁰ Vgl. ebd.

¹²¹ Vgl. Krug (2020), S. 56.

Ideale der Regierung. Trotz oder sogar wegen der staatlichen Förderung und Kontrolle stagnierte die Produktion schon 1935 zunehmend und Mitarbeiter*innen der Hörspielabteilungen wanderten unter anderem zu konkurrierenden Branchen wie der Filmindustrie ab.¹²² Ein letztes Highlight vor Beginn des Krieges stellte „Das tote Herz“ (1938) von Josef M. Bauer dar, das sich neben anderen Unterhaltungshörspielen großer Beliebtheit erfreute.

Der Zweite Weltkrieg und der Einzug der Rundfunkmitarbeiter*innen zu Kriegszwecken in den Militärdienst und zu Propaganda-Kompanien markierten endgültig eine Zäsur für das Hörspiel und den Rundfunk insgesamt.¹²³ Zwar wurden bis 1942 noch regelmäßig Programme aufrechterhalten, allerdings sank die Stimmung der Bevölkerung zu diesem Zeitpunkt schon so weit, dass das Programm weniger gezielt zur Kriegsbegeisterung eingesetzt werden konnte und eher der Information, Zerstreung, Ablenkung und Motivation diente.¹²⁴ Statt wortgewaltigen Hörspielen, die Rezipient*innen mit ihren Inhalten hätten beeinflussen oder die Gemütslage der Nation hätten beeinträchtigen können, überwogen in dieser Zeit folglich die Musik und gezielte Berichterstattung. Neue Hörspiele wurden somit ebenfalls immer seltener und schon 1940 wurden nicht mehr als rund 50 Werke urgesendet, wovon nach Ohmer und Kiefer viele Produktionen Kurzhörspiele oder Märchen für die Kulturgutpflege waren.¹²⁵ Ende 1944 kam zwar durch Wilfried Feldhütter noch eine „Bühne im Rundfunk“ zustande, bei der alle zwei Wochen für eine Dreiviertelstunde Theatererlebnisse übertragen wurden, allerdings brach der Rundfunk im Januar 1945 – bis auf den Flensburger Sender – vollständig zusammen.¹²⁶ Der letzte Sender wurde nach der Bekanntgabe der bedingungslosen Kapitulation Deutschlands von der britischen Regierung im Mai ebenfalls zur Aufgabe gezwungen.

5.2 Das Hörspiel der Nachkriegszeit bis in die 1960er Jahre

Nach Ende des Krieges stand das Hörspiel nachdrücklich unter dem Einfluss der jeweiligen Besatzungsmächte und den Konsequenzen der militärischen Auseinandersetzung. Der Neuanfang gestaltete sich im ganzen Land schwierig, da viele Sendeanlagen und Archive für Tondokumente zerstört waren und sich das politische Klima weiterhin auf die Strukturen der Hörspielarbeit auswirkte.¹²⁷ So führte die erneute Dezentralisierung der Sender von einer

¹²² Vgl. Klotz (2022), S. 51.

¹²³ Vgl. Ohmer/Kiefer (2013), S. 25.

¹²⁴ Vgl. ebd.

¹²⁵ Vgl. Ohmer/Kiefer (2013), S. 23; Weber (1997), S. 28.

¹²⁶ Vgl. Krug (2020), S. 59.

¹²⁷ Vgl. Ohmer/Kiefer (2013), S. 27.

national kongruenten akustischen Gemeinschaft zurück zu einer Aufspaltung in mehrere regionalspezifische Einheiten.¹²⁸ Trotz dieser drastischen Voraussetzungen entwickelte sich nach einiger Zeit eine florierende Hörspielkultur in Ost und West, die nicht zuletzt mit der kulturellen Monopolstellung des Radios einherging. Theater und Kinos waren nämlich nach 1945 durch die Bombardierungen im Wiederaufbau und Zeitungen und Bücher rar, sodass Rundfunk- und Hörspielabende bis in die späten 1950er Jahre zum allabendlichen Familienevent avancierten.¹²⁹ Zeitgleich wurden technische Entwicklungen vorangetrieben, zu denen die leichtere Aufzeichnung und Konservierung von Hörspielen auf der neuen PVC-Schallplatte zählten, die die Live-Produktion der Darbietungen überflüssig machten und Audioproduktionen von bis zu 45 Minuten speichern und wiedergeben konnten.¹³⁰ Selbst längere Spiele, die so entstanden sind, konnten demnach nicht nur einfacher wiederholt, sondern auch für die Nachwelt konserviert werden.

Als erstes Nachkriegshörspiel gilt „Hypnose“ von Josef P. von Filenau, das am 5. Juli 1945 am späten Abend vom Berliner Rundfunk gesendet wurde, von einer Erzählung aus der Weimarer Zeit inspiriert war und mit seiner Magie-Thematik an die Anfänge des Hörspiels zurückerrinnert. Der Berliner Rundfunk war es auch, der den ersten deutschlandweiten Hörspielwettbewerb im Frühjahr 1946 inszenierte und damit abermals auf die Kunstform aufmerksam machte, obwohl die Ergebnisse der Ausschreibung für die Hörspielentwicklung von den Intendant*innen durchaus als unzureichend erachtet wurden.¹³¹ Trotz dieser Vorreiterfunktion des ostdeutschen Senders kämpften insbesondere die Hörspielabteilungen der sowjetischen Besatzungszone mit Einschränkungen in ihrer Arbeit. Dürftige Presseankündigungen, thematische Beschränkungen durch die Politik, die häufigen Ausfälle von Sendeterminen und das Fehlen von versierten Autor*innen, Produzent*innen und Intendant*innen erforderten zunehmend Rückgriffe auf bereits vorhandenes Material.¹³² Diese politischen Diskrepanzen hatten auch zur Folge, dass der Zweite Weltkrieg und die Nachkriegszeit bis in die späten 1950er Jahre eher im Westen des Landes in Form von Zeitstücken aufgearbeitet wurden als im Osten.¹³³ Trotz dieser Verhältnisse entstanden in den Jahren 1947 und 1948 drei Hörspiele, die als Publikumserfolge ihrer Zeit gelten und zum Teil kontrovers diskutiert

¹²⁸ Vgl. Krug (2020), S. 61.

¹²⁹ Vgl. Ohmer/Kiefer (2013) S. 27; vgl. Krug (2020), S. 60; vgl. Klotz (2022), S. 53.

¹³⁰ Vgl. Rogge „Objektive und subjektive Hintergründe“ (1980), S. 138.

¹³¹ Vgl. Bolik, Sibylle: Das Hörspiel in der DDR. Themen und Tendenzen (= Forschungen zur Literatur- und Kulturgeschichte, Bd. 43). Frankfurt a. M. 1994, S. 40.

¹³² Vgl. Bolik (1994), S. 33.

¹³³ Vgl. ebd.

wurden: Wolfgang Borcherts „Draußen vor der Tür“ (1947), das in Ostdeutschland verboten war, aber wie Günter Eichs kontroverses Spiel „Träume“ (1951) zur Popularität der Kunstform beitrug; eine Inszenierung von „Die Reiherrjäger“ (1947), das als eines der meistgesendeten Spiele seiner Zeit gilt; und „Während der Stromsperre“ (1948), dem unter anderem wegen seiner Verfilmung 1949 große Aufmerksamkeit geschenkt wurde.¹³⁴

Mit der Teilung des Landes intensivierte sich in Ostdeutschland die Zensur des Rundfunks und damit auch die labile Position oder Dauerkrise des Hörspiels. Produktionen mussten nun von fünf Stellen kontrolliert und bewilligt werden und waren dementsprechend ideologisch geprägt; sie waren für politische Unruhen und daraus resultierende Personalfluktuationen und erschwerte Arbeitsbedingungen anfällig und aufgrund der unzähligen Auflagen zunehmend kurzfristigen Programmänderungen und starken Produktionsrückgängen ausgesetzt.¹³⁵

Damit grenzte man sich stark von der BRD ab, in der sich eine treue Hörer*innengemeinde etabliert hatte und die Beliebtheit des Hörspiels bei Groß und Klein deutlich zunahm. Dafür trugen neben Unterhaltungshörspielen und Kriminalhörspielen – deren Popularität dem „Tatort“-Kult der Fernsehzeit glich – gerade Literaturadaptionen Sorge, die in den 1950ern die Entwicklung des Hörspiels zum Wortkunstwerk oder zur literarischen Gattung markierten.¹³⁶ Laut Rundfunkregisseur Johann M. Kamps sei sogar der Eindruck entstanden, „die deutsche Literatur jener Zeit habe im Hörspiel stattgefunden,“¹³⁷ da viele Autor*innen wie Günter Eich, Friedrich Dürrenmatt, Bertold Brecht, Günter Grass, Fred von Hoerschelmann oder Heinrich Böll Stoffe für den Rundfunk generierten und Werke von Astrid Lindgren, Agatha Christie, Sir Arthur Conan Doyle, Mark Twain oder Francis Durbridge in aller Regelmäßigkeit für den Rundfunk adaptiert wurden. Ohmer und Kiefer führen diesen Umstand zudem auf die mangelhafte Verfügbarkeit von Buchdruckpapier zurück, die die Hörspielerarbeit zusammen mit den neuen Honorarvertragsstrukturen mancher Sendeanstalten für deutsche Autor*innen lukrativer als die Publikation von schriftlichen Erzählungen machte.¹³⁸ Auch der Hörspielpreis für Kriegsblinde, der seit 1951 für deutsche Originalhörspiele verliehen wird und die damalige Bedeutung des Hörspiels für Minderheiten untermauert, die auch schon Bredow sah, könnte ein Ansporn für die Autor*innen gewesen sein. Im Laufe des Jahrzehnts konnte dann in Ost und West die (Original-)Hörspielproduktion gesteigert werden, was in der DDR häufig die Mithilfe von Rundfunkmitarbeiter*innen voraussetzte,

¹³⁴ Vgl. Bolik (1994), S. 35-43.

¹³⁵ Vgl. Bolik (1994), S. 32f.

¹³⁶ Vgl. Binczek/Mütherig (2013), S. 470.

¹³⁷ Kamps, Johann M. zit. nach Bolik (1994), S. 183.

¹³⁸ Vgl. Ohmer/Kiefer (2013), S. 33; vgl. Bolik (1994), S. 87.

um das Plansoll und die Abdeckung geforderter Themen zu erfüllen.¹³⁹ Hörspielgattungen dieser Zeit umschlossen das Problemspiel, die Satire, das religiöse Spiel, das Politspiel, das Zeit- oder Gegenwartsspiel und das didaktische Hörspiel, welches in der DDR überwog und im Programm fest verankert war. Kooperationen und Zusammenschlüsse wie vom Bayerischen Rundfunk und Südwestfunk zur ARD sorgten darüber hinaus für neue Produktionen, Ausschreibungen und Hörspielreihen.¹⁴⁰ Die Dürrephase während und nach dem Zweiten Weltkrieg war damit größtenteils überstanden und das Jahr 1954 indes sogar von besonderem Erfolg gekrönt, denn Erich Frieds NWDR-Bearbeitung von Dylan Thomas' „Unter dem Milchwald“ und das DDR-Hörspiel „Genesung“ erfreuten sich überaus großer Beliebtheit. Ab der Mitte der 1950er Jahre geriet das Hörspiel allerdings als relevante Kunstform in der DDR unter Legitimationsdruck und drohte deutschlandweit durch die Einführung eines neuen Mediums, den Fernseher, verdrängt zu werden.¹⁴¹ Dennoch konnte sich das Hörspiel in dieser Lage abermals neu erfinden, unter anderem weil die Einführung des UKW zu Beginn des Jahrzehnts gerade in der BRD eine gewisse finanzielle Sicherheit für die Produzent*innen und Autor*innen, neue Sendepunkte, bessere Audioqualität und eine zielgruppenorientierte Platzierung des Hörspiels versprach.¹⁴² In der DDR konnte das Hörspiel ebenfalls gegen Ende der 1950er Jahre neu gefördert werden. Laut Bolik entwickelte sich die Kunstform dort im Vorfeld der kulturevolutionären Bitterfelder Konferenz 1959 in eine sozialistische, problemorientierte und gegenwartsbezogene Richtung und gewann durch Aktionen wie die Wochen des Gegenwartshörspiels neue Hörer*innen.¹⁴³ Außerdem inspirierte das Motto „Greif zur Feder, Kumpel!“, das Werner Bräuning bei der Konferenz vorschlug, Laienautor*innen, Beiträge zur Hörkultur zu schreiben. Der Zirkel Schreibender Arbeiter, der aus der Bitterfelder Konferenz hervorging, hatte einige Mitglieder, die bis in die 1980er Jahre hinein Stücke für den DDR-Rundfunk entwickelten oder deren Texte für das Radio adaptiert wurden. Beispielhaft seien hier „Rauchgrau mit zartem Rosa“ (1980) von Jan Eik und „Ich aber lieb' euch all“ (1963) von Helmut Preißler genannt.

Im Schul- und Kinderfunk waren dagegen ab der zweiten Hälfte der 1950er Jahre Produktionen wie die sonntagabendlichen Abenteuerhörspiele gern gesehen, doch auch dort verzichtete man nicht auf lehrreiche Programme wie die Reihe „Neues aus Waldhagen“ (1955-1985). Generell gewann der Rundfunk für Kinder an Beliebtheit und sorgte 1955 und 1956

¹³⁹ Vgl. Bolik (1994), S. 50.

¹⁴⁰ Vgl. Ohmer/Kiefer (2013), S. 28.

¹⁴¹ Vgl. Bolik (1994), S. 86.

¹⁴² Vgl. Krug (2020), S. 73.

¹⁴³ Vgl. Bolik (1994), S. 59.

dafür, dass die Redaktionen und Programme expandierten.¹⁴⁴ Schallplatten waren in diesen Jahren hingegen immer noch recht bedeutungslos für die deutsche Hörspielbranche, auch wenn Firmen wie die POLYDOR (DEUTSCHE GRAMMOPHON) und die TELEFUNKEN-DECCA (TELEDEC) ab 1954 mit der Produktion von Kinderschallplatten begannen, einschließlich Märchenhörspielen und Adaptionen klassischer Literatur von „Peter Pan“ (1954) bis „Peterwagen 7“ (1956).¹⁴⁵ Plattenspieler wurden zwar nach und nach durch technische Weiterentwicklungen und das Wirtschaftswunder erschwinglich, allerdings galten Schallplatten noch bis in die frühen 1970er Jahre als kostspielig, elitär und wegen der filigranen Handhabung als wenig kindgerecht, wie Germanist Horst Heidtmann konstatiert.¹⁴⁶ Ab der zweiten Hälfte der 1960er Jahre wuchsen die Firmen jedoch und konkurrierten als ‚Babysitter‘-Ersatz für die nun vermehrt arbeitenden Mütter mit dem Kinderfunk, während das allgemeine Interesse am Rundfunkhörspiel stetig nachließ. Krug führt dies auf den Medien-, Generationen- und Ästhetikwandel dieser Zeit zurück, der auch nicht dadurch aufgehalten werden konnte, dass das Radio zum alltäglichen Gebrauchsgegenstand und Alltagsmedium geworden war, das in rund 95 Prozent der deutschen Haushalte stand.¹⁴⁷ So musste sich das Radio in der Folge nach der neuen Generation ausrichten, entwickelte neue Senderprofile und wurde wortärmer, wodurch Hörspiele vermehrt in die eher darauf ausgerichteten Dritten Programme verdrängt wurden.¹⁴⁸ Der geringe Austausch von Ost nach West, der sich nur in wenigen Produktionen wie „Altweibersommer“ (1960 und 1965) von DDR-Autor Gerhard Rentzsch äußerte, und der fehlende Austausch von West nach Ost kann ebenfalls nicht förderlich für die Hörspielentwicklung gewesen sein. Lediglich die Entwicklung des experimentellen Neuen Hörspiels in der BRD, das Musik, Technik, Akustik und Sprecherleistungen neu gewichtete und wie im Fall von Ernst Jandl und Friederike Mayröckers „Fünf Mann Menschen“ (1968) sogar mit dem Kriegsblindenpreis ausgezeichnet wurde sowie die einsetzende Priorisierung von Problem-, Polit- und Zeithörspielen in der DDR können als Höhepunkte des Rundfunkhörspiels in den 1960er Jahren festgehalten werden.¹⁴⁹ Dennoch verloren die Funkhäuser und erwachsenen Hörer*innen anscheinend nach und nach Interesse an der Kunstform.

¹⁴⁴ Vgl. Weber (1997), S. 9.

¹⁴⁵ Vgl. Rodenwald (2020), S. 18.

¹⁴⁶ Vgl. Heidtmann (1992), S. 63f.

¹⁴⁷ Vgl. Krug (2020), S. 88-90.

¹⁴⁸ Vgl. Krug (2020), S. 95.

¹⁴⁹ Vgl. Ohmer/Kiefer (2013), S. 42.

Stattdessen wurde langsam das Zeitalter des Hörspiels für Kinder eingeläutet.¹⁵⁰ So wurde mit „Das Schiff Esperanza“ (1953) zum ersten Mal ein Hörspiel(buch) Teil der Pflichtlektüre in deutschen Gymnasien und PHILIPS brachte in der Mitte des Jahrzehnts die ersten Kassetten auf den Markt, die eine billige Hörspielproduktion und eine einfache Handhabung für Kinder und Erwachsene versprachen.¹⁵¹ Das 1965 von Andreas E. Beurmann gegründete Label EUROPA sollte den Tonträgermarkt mit seinem Konzept, Kassetten mit Märchenhörspielen und Literaturadaptionen wie „Struwelpeter“ (1974) und „Tom Sawyer“ (1967) nach dem Vorbild der BILD-Zeitung für ein Geldstück, einen Fünf-Mark-Schein, anzubieten, ebenfalls revolutionieren.¹⁵² Das Unternehmen sah mit dieser Billigprodukt-Strategie für die Tonträgerproduktion eine Entwicklung wie „von der Pferdekutsche zum Automobil“¹⁵³ – und sollte damit mindestens bis in die 1980er Jahre recht behalten.

5.3 Krisen und Höhepunkte der 1970er und 1980er Jahre

In den 1970er Jahren sah sich das Rundfunkhörspiel dem immer intensiver werdenden Druck der Konkurrenz ausgesetzt und setzte somit auf Inhalte, die sich auch im Fernsehen als massentauglich erwiesen. Unterhaltungs- und Informationsprogramme, wozu gerade in der BRD weiterhin die Kriminalhörspiele gehörten, aber auch Klassiker-Wiederholungen, Dialektspiele und vermehrt triviale Literatur, zu der insbesondere die neue Gattung Science-Fiction zählte, hatten Vorrang.¹⁵⁴ Die Bemühungen um eine konstante Hörerschaft umschlossen außerdem in Ost und West ein möglichst ansprechendes, hörengerechtes Programm, mit dem bezüglich Sendezeiten, Gewichtung und Themen durchaus experimentiert wurde. Was nicht genug Zuhörer*innen versprach und dem aktuellen Trend nicht nachkam, konnte allerdings seit diesen Jahren fast ausschließlich in entlegenen Sendern oder zu ausgefallenen Spielzeiten gefunden werden.¹⁵⁵ So verzichtete der Rundfunk in der DDR nun weitgehend auf dokumentarische oder dokumentarähnliche Formen und antiwestdeutsche oder antiwestliche Inhalte und konzentrierte sich stattdessen etwa auf Kurzhörspiele, komisch-satirische Inhalte, entideologisierte Gegenwarts- und Geschichtshörspiele und die Anliegen der jungen Menschen, Frauen und Arbeiter*innen, um den vielfältigen Ansprüchen der Hörer*innen

¹⁵⁰ Vgl. Ohmer/Kiefer (2013), S. 43.

¹⁵¹ Vgl. Hengst „Auf Kassetten gezogen“ (1979), S. 8.

¹⁵² Vgl. Bücken, Hubert: Die Miller-Story. Das 200-Millionen-Ding. Quickborn 1986, S. 21.

¹⁵³ Hengst „Auf Kassetten gezogen“ (1979), S. 9.

¹⁵⁴ Vgl. Krug (2020), S. 114.

¹⁵⁵ Vgl. Krug (2020), S. 117.

gerecht zu werden und relevant zu bleiben.¹⁵⁶ Dies sollte sich zunächst als sinnvoller Schritt erweisen, denn die Zahlen konnten sich im Osten des Landes trotz der audiovisuellen Konkurrenz mit 280 Sendeterminen und 90 Neuproduktionen pro Jahr stabilisieren, wobei der Einsatz von DDR-Autor*innen, internationalen Autor*innen und Literaturadaptionen zu gleichen Teilen eine wichtige Voraussetzung zur Erfüllung des Plansolls darstellte.¹⁵⁷ Gleichzeitig konnte nicht verhindert werden, dass DDR-Autor*innen, die sich durch anhaltende Druck-, Aufführungs- und Spielverbote sowie die teils weiterhin geltenden Zensuren und Eingriffe eingeschränkt sahen, Hörspiele in der BRD produzieren ließen.¹⁵⁸ Trotz der Konkurrenz durch die Westmedien und den Fernseher konnten dennoch insbesondere an den Abenden beim DDR-Rundfunk Einschaltquoten von fünf bis acht Prozent generiert werden, was ungefähr 500.000 Hörer*innen pro Hörspiel entsprach.¹⁵⁹ Ein Erfolgsgarant waren die Kriminalhörspiele, die ab 1975 zunächst jeden zweiten Freitag und später wöchentlich vom DDR-Rundfunk gesendet wurden. Auch transnationale Einflüsse machten sich in den 1970er Jahren verstärkt bemerkbar. So setzte man mit Projekten wie der Vietnam-Woche 1973 oder der Hörspielreihe „Aus dem Erbe unserer Freunde“ (1974) neue Akzente für das Hörspiel, ließ sich von der englischen Musikszene beeinflussen, um Pophörspiele wie „John Lennon, du mußt sterben“ (1971) zu inszenieren, und setzte auf populäre internationale Hörspiele wie „Der Krieg der Welten“, das in den USA große Wellen schlug und in der BRD gleich zweifach in der Originalfassung 1975 und in einer deutschen Fassung von Klaus Schöning 1977 präsentiert wurde.¹⁶⁰ Auch das O-Ton-Hörspiel feierte ein kleines Comeback, da 1977 im Osten das erste Hörspiel dieser Art gesendet wurde und es im Westen mit Stücken wie Paul Wühns „Preislied“ (1971) durch den Hörspielpreis der Kriegsblinden anerkannt wurde.¹⁶¹ Außerdem gab es in ganz Deutschland weitere Maßnahmen, um das Rundfunkhörspiel zu bewerben, etwa allgemeine und genrespezifische Wettbewerbe, Preisausschreiben, Auszeichnungen und Abstimmungen. Diese versprachen stets große Beteiligung und waren Krug zufolge eine „neue Form dauerhafter externer und vor allem ästhetischer Qualitätskontrolle.“¹⁶² Dazu gehörte ab 1985 zum Beispiel der *terres-des-hommes*-Kinderhörspielpreis, der in den 1990er Jahren in den Deutschen Kinderhörspielpreis umbenannt wurde.

¹⁵⁶ Vgl. Bolik (1994), S. 133-248.

¹⁵⁷ Vgl. Krug (2020), S. 117.

¹⁵⁸ Vgl. Bolik (1994), S. 173.

¹⁵⁹ Vgl. Bolik (1994), S. 168f.

¹⁶⁰ Vgl. Krug (2020), S. 105-114; Bolik (1994), S. 162.

¹⁶¹ Vgl. Krug (2020), S. 111, Bolik (1994), S. 236.

¹⁶² Krug (2020), S. 120.

Mit Beginn der 1980er Jahre kehrte zudem die Digitalisierung nach und nach in die Rundfunkanstalten ein und sorgte nicht nur für eine verbesserte Audioqualität, sondern auch für eine vereinfachte Produktion, da Tonbänder für Hörspiele wie „Das China-Projekt“ (1985) nun nicht mehr manuell gespeichert, geschnitten und gemischt werden mussten.¹⁶³ Stattdessen konnte ein Großteil der Arbeitsschritte mit einem einzigen Gerät und einem einzigen Programm ausgeführt und die Aufnahmen effektiv gespeichert werden und erlaubte etwa auch Laien, Hörspiele zu fabrizieren. Krug spricht deshalb von einer Demokratisierung der Hörspielproduktion, die mit der Digitalisierung einsetzte.¹⁶⁴ Das duale Hörfunksystem, das in dieser Zeit etabliert wurde, wirkte sich ebenfalls auf die Hörspielproduktion aus, denn private Sender widmeten sich überwiegend der Musik oder Comedy-Beiträgen und überließen dem öffentlich-rechtlichen Radio in vielen Fällen die Hörspielarbeit.¹⁶⁵ Die ost- und westdeutschen Rundfunkanstalten mussten sich jedoch weiterhin neuorientieren, um die Einschaltquoten zu erfüllen und dem Markt gerecht zu werden, sodass man sich weniger an Zielgruppen orientierte, sondern Programme sendete, die möglichst viele Menschen erreichen sollten.¹⁶⁶ Generell bedeutete dies insbesondere in der DDR eine Auflockerung von inhaltlichen Tabus und eine Erweiterung des Themenbereichs, aber auch den Verzicht auf experimentelle Projekte und die verstärkte Zuwendung zu beliebten Stoffen aus anderen Medien, die nun rund 20 Prozent der gesamten Produktion ausmachten.¹⁶⁷ Christoph Buggert spricht in diesem Kontext etwa von einer „Verhörspielung“¹⁶⁸ anderer Gattungen ab der Mitte der 1980er Jahre. Das bedeutet unter anderem, dass Tonspuren aus Film und Fernsehen übernommen und durch eine Erzähler*infigur ergänzt und aufbereitet wurden, aber auch, dass Film-, Literatur-, Theater- und andere Medienadaptionen vorangetrieben wurden. Für die Entwicklung des Rundfunks entscheidend waren beispielsweise die Uraufführungen von Theater- und Fernsehstücken als Hörspiel, die Zunahme von Originalmusik in Hörspielen, die Abwendung vom Neuen Hörspiel und die kostspieligen Adaptionen von allseits beliebten Stoffen wie die sechsteilige Reihe „Per Anhalter durchs All“ (1981), die 31-stündige, englischsprachige Nonstop-Sendung von „Ulysses“ (1982) oder „Der Name der Rose“ (1986), das fast parallel zum Film urgesendet, mehrfach wiederholt und auf Kasette und

¹⁶³ Vgl. Krug (2020), S. 159.

¹⁶⁴ Vgl. ebd.

¹⁶⁵ Vgl. Krug (2020), S. 125.

¹⁶⁶ Vgl. Bolik (1994) 161; Krug (2020), S.125.

¹⁶⁷ Vgl. Bolik (1994), S. 199.

¹⁶⁸ Buggert, Christoph zit. nach Krug (2020), S. 174.

CD vertrieben wurde.¹⁶⁹ Als Resultat erhielten Hörspiele sowohl in der BRD als auch in der DDR zu dieser Zeit jährlich mehr als tausend Sendeplätze, sodass der Bestand im Gesamtprogramm faktisch kaum gesunken ist.¹⁷⁰ Tatsächlich konnten Ende der 1980er Jahre in ganz Deutschland das Sendegebiet sogar ausgeweitet, neue Sender und Hörspielredaktionen eingerichtet und das Hörspielprogramm mehr oder weniger optimistisch überarbeitet werden. Großen Einfluss in der Hörspielszene hatte Heiner Goebbels, der als erfolgreichster Hörspielproduzent seiner Zeit gilt und in seinem eigenen Studio innovative Hörspiel-Adaptionen wie „Die Befreiung Prometheus“ (1985) inszenierte, welches sogar mit dem Kriegsblindenpreis ausgezeichnet wurde.¹⁷¹ Auch er profitierte folglich von der neuen Pragmatik der digitalisierten Produktion. Besondere Förderung erfuhr das Rundfunkhörspiel darüber hinaus durch den fortwährenden Einsatz in Schulen, Betrieben und Kulturhäusern, auf den Bolik verweist.¹⁷² Die sich in den vorausgehenden Jahren ankündigende Krise der Kunstform im Rundfunk blieb also vorerst aus.

Das Kinderhörspiel nahm hingegen im Rundfunk der 1970er und 1980er Jahre keine eindeutige Position ein: Bolik bezeichnet etwa „die Grenze zwischen märchenhaften Hörspielen für Kinder und Erwachsene [...] [als] fließend“¹⁷³ und erklärt, dass einige DDR-Autor*innen das Kinderprogramm als Ausweichraum für kontroverse, chiffrierte Botschaften genutzt hätten und ihre Hörspiele dort ebenfalls zielgruppenunabhängig gesendet hätten. Produktionen, die sich an Kinder oder Jugendliche als singuläre Zielgruppe richteten, konnten somit durchaus in den Hintergrund der Programme rücken. Ab 1978 kam es demzufolge für die kindgerechten Produktionen zu Programmkürzungen, Etatbrüchen und Verminderungen der Sendeplätze.¹⁷⁴ Zwar waren die Themen im Kinderfunk beinahe grenzenlos geworden und leisteten Aufklärungsarbeit bezüglich Sexualität, Geschichte, Psychologie und anderer Themen, allerdings bewährte sich das zielgruppenlose Konzept nicht, denn 14-Jährige und Ältere konnten mit den Hörspielen weniger gut angesprochen werden als Jüngere.¹⁷⁵ Die Jugendlichen bevorzugten Musik als Unterhaltungsprogramm. Außerdem besaßen in der BRD 1979 nur 44 Prozent der Kinder und Jugendlichen zwischen 6 und 17 Jahren ein eigenes

¹⁶⁹ Vgl. Krug (2020), S. 117-131; vgl. Ohmer/Kiefer (2013), S. 46.

¹⁷⁰ Vgl. Ohmer/Kiefer (2013), S. 50.

¹⁷¹ Vgl. Ohmer/Kiefer (2013), S. 49.

¹⁷² Vgl. Bolik (1994), S. 168.

¹⁷³ Bolik (1994), S. 281.

¹⁷⁴ Vgl. Weber (1997), S. 9.

¹⁷⁵ Vgl. Weber (1997), S. 38.

Radio.¹⁷⁶ Viel mehr Kinder, nämlich 51 Prozent, hatten hingegen einen eigenen Kassettenrekorder oder ein Tonbandgerät und einige (41 Prozent) sogar einen Plattenspieler oder eine Stereoanlage.¹⁷⁷

Die Hörspiele wanderten folglich nicht mehr nur über das Radio in die Kinderzimmer, sondern vermehrt über Schallplatte oder Kassette, welche den im vorigen Jahrzehnt begonnenen Kinderhörspielboom vorantrieben. Innerhalb von sieben Jahren stieg der Verkauf von einer Million Platten im Jahr 1970 auf 14,5 Millionen Platten 1977.¹⁷⁸ Gemeinsam mit den Kassetten entstand 1977 mit rund 175,6 Millionen Tonträgern sogar ein Umsatz von 1,89 Milliarden Mark, wobei die Kinderproduktionen 16 Prozent der Gesamtproduktion ausmachten.¹⁷⁹ Kassetten und Langspielplatten (LPs) wurden in kürzester Zeit zum Massenmedium, das laut Hengst seine Sättigungsgrenzen zu diesem Zeitpunkt noch lange nicht erreicht hatte.¹⁸⁰ Während der Rundfunk sich also auf keine Zielgruppen spezialisierte und mehr noch die Erwachsenen ins Auge fasste, entdeckten die Tonträgerfirmen das Kind als lohnenswerten Kunden. Gründe dafür waren die leichtere Rezeption, Wiederholung, Reproduzierbarkeit und Verfügbarkeit auf den heimischen Geräten, aber auch die einfachere, billigere Fertigung der Tonträger sowie die Aufhebung der Preisbindung der LPs, die zum Aufschwung vieler Niedrigpreislabel führten.¹⁸¹ Tatsächlich wurde auch die Kassette zum Gebrauchsgegenstand, woran unter anderem der Walkman Ende der 1970er Jahre teilhatte, der Journalist André Boße zufolge eine Kulturrevolution auslöste.¹⁸² Billig, überall verfügbar und flexibel einsetzbar begeisterte er zwar vorerst vor allem Jugendliche, die darauf Musik hörten, wurde aber auch schnell von älteren und jüngeren Nutzer*innen in den Alltag eingebunden und für die Hörspiele ihrer Zeit verwendet. Die Hörspielkassetten brachten den Kindern und Jugendlichen verschiedene Inhalte näher, wobei Märchen mit über 75 Prozent der Verkäufe immer noch marktbestimmend waren.¹⁸³ Auch gab es Impulse aus der Literatur und dem Neuen Hörspiel in der Hörspielproduktion, allerdings erwies sich besonders das

¹⁷⁶ Vgl. Steinborn, Peter: Kommunikationsverhalten und Buch, Teil II. In: Bertelsmann Briefe 97/9 (1979), S. 3-23, hier: S. 6.

¹⁷⁷ Vgl. Steinborn (1979), S. 6.

¹⁷⁸ Vgl. Hengst „Schallplatten und Kassetten“ (1979), S. 15.

¹⁷⁹ Vgl. Rogge „Der Schallplatten- und Kassettenmarkt“ (1980), S. 139-141; vgl. Hengst „Auf Kassetten gezogen“ (1979), 9f.

¹⁸⁰ Vgl. Hengst „Auf Kassetten gezogen“ (1979), S. 1.

¹⁸¹ Vgl. Heidtmann, Horst: Krimi-Hörspielserien sind Kult. Eine Marktübersicht. In: Josting, Petra/Stenzel, Gudrun (Hgg.): Auf heißer Spur in allen Medien. Kinder- und Jugendkrimis zum Lesen, Hören, Sehen und Klicken (= Beiträge Jugendliteratur und Medien 54 (2002), 13. Beiheft), S. 107-117, hier: S. 108; vgl. Boße, André: Die drei ???, 100 Seiten. Ditzingen 2022, S. 49.

¹⁸² Vgl. Boße (2022), S. 49.

¹⁸³ Vgl. Rogge „Der Schallplatten- und Kassettenmarkt“ (1980), S. 157.

Fernsehen als dominierender Trendsetter bei Tonträgerfirmen wie EUROPA, TELDEC, POLYGRAM oder ARIOLA, da 59 Prozent der Kinder ihre Zeit um 1979 ohnehin vor dem audiovisuellen Gerät verbrachten.¹⁸⁴ Eine Neuheit der 1970er Jahre war somit die Entwicklung von Medienverbundsystemen, in denen Erzählungen wie Fernsehstoffe auf möglichst vielen Ebenen – und damit oft auch als Hörspiel – angeboten wurden. Für den Vertrieb von Produkten in so einem Netzwerk sind nach Hengst und Heidtmann der technische Entwicklungsstand, die Zugänglichkeit der Zielgruppe zu den Medien sowie allgemeiner Wohlstand und Konsumbereitschaft wichtige Voraussetzungen.¹⁸⁵ In Deutschland waren diese Voraussetzungen allein durch die Innovationen und Erfolge der Medienunternehmen gegeben, aber auch durch das Wirtschaftswunder, das zwischen 1948 und 1973 die ökonomische Grundstimmung in den Haushalten bestimmte. Das beste Beispiel für ein Medienverbundsystem dieser Jahre ist die TV-Serie „Biene Maja“ (1975-1980), die auf zwei Romanen von Waldemar Bonsel beruhte und deren Tonspur mit unterlegtem Erzähler ab 1976 von POLYDOR als Hörspiel-LP 2,5 Millionen mal verkauft wurde.¹⁸⁶ Das Konzept, Stoffe aus anderen Kindermedien in auditiver Form zu veröffentlichen, sollte sich auch in Zukunft als lukrativ erweisen, etwa mit O-Ton-Hörspielen von DISNEY oder der Kultserie „Alf“, die ab 1988 auf Tonträger überspielt wurde, oder Hörspielen, die auf Magazinen oder Spielzeugen beruhen, etwa „Wendy“ (1989-1993), „Barbie“ (1987-1989) oder „Masters of the Universe“ (1984-1988). Serialität erwies sich ebenfalls als Hörspieleigenheit, die etwa für EUROPA und KIOSK besonders profitabel war: In diesen Jahren erschienen die ersten Folgen beliebter Reihen wie „Hui Buh“ (1969-1983), „Hanni und Nanni“ (ab 1972), „Perry Rhodan“ (1973-1974, 1983-1984), „Fünf Freunde“ (ab 1978) oder „Benjamin Blümchen“ (ab 1977). Für die erfolgreichsten Kinderhörspielreihen, die ab den 1970er Jahren aufkamen, war der Einsatz zweier Frauen besonders wichtig, nämlich der von Heikedine Körting, die ab 1979 auch für „Die drei Fragezeichen“ zuständig war und seit 1973 alle EUROPA-Produktionen beaufsichtigt, und Elfie Donnelly, die nicht nur „Benjamin Blümchen“ erfand, sondern auch „Bibi Blocksberg“ (ab 1980). Die Figuren dieser beiden Frauen sind bis heute für die Kinderhörspielbranche maßgebend und sollten insbesondere die 1980er Jahre prägen. Allein in Westdeutschland konnten 1989 mit diesen und weiteren Reihen insgesamt mehr als 25 Millionen Kindertonträger verkauft werden, woran insbesondere die Kassetten teilhatten, die später ein

¹⁸⁴ Vgl. Klingler, Walter: Die auditiven Medien im Alltag von Kindern. In: Schill, Wolfgang/Baacke, Dieter (Hgg.): Kinder und Radio. Zur medienpädagogischen Theorie und Praxis der auditiven Medien (= Schriften zur Medienpädagogik 23/Didaktische Materialien 5). Frankfurt a. M. 1996, S. 19-29, hier: S. 19.

¹⁸⁵ Vgl. Hengst „Auf Kassetten gezogen“ (1979) 66; Heidtmann (1992), S. 176f.

¹⁸⁶ Vgl. Heidtmann (1992), S. 65.

Symbol für das Jahrzehnt wurden und den Kassettenkindern dieser Generation ihren Namen gaben.¹⁸⁷ Die Erfindung der CD gegen Ende der 1980er Jahre erwies sich hingegen, wie Heidtmann darlegt, zunächst als experimenteller Schritt, denn zu dieser Zeit war der CD-Player noch relativ teuer in der Anschaffung.¹⁸⁸ So konnten sich Kassettenrekorder und Walkman vorerst weiter behaupten. In statistischen Untersuchungen dieser Zeit erwies sich das Hören von Kassetten und Schallplatten zudem als durchaus beliebte Freizeitbeschäftigung von Kindern und Jugendlichen in Bezug auf die Reichweite, Beschäftigungsdauer und Attraktivität der Tätigkeit, die – anders als Fernsehkonsum – sogar von fast acht von zehn deutschen Müttern befürwortet oder zumindest toleriert wurde.¹⁸⁹ Der Kinderhörspielboom fand gegen Ende der 1980er Jahre jedoch langsam seinen Abschluss und der BRD-Kinder-tonträgermarkt stagnierte bei einem jährlichen Umsatz von ca. 200 Millionen Mark.¹⁹⁰ Es herrschte ein „gnadenloser Verdrängungswettbewerb“¹⁹¹ und die Konkurrenz des Fernsehers und der neu aufgetretenen Spielkonsole machten sich immer stärker bemerkbar.

5.4 Die Welt der Hörspiele von den 1990er Jahren bis zur Gegenwart

Ab dem Jahr 1990 erlebte die Hörspielszene dann einige Änderungen, die unter anderem unter dem Einfluss der Wiedervereinigung standen. Nach Ohmer und Kiefer war man etwa in „den neuen Bundesländern [...] darum bemüht, einen neuen Weg im Hörspielbereich zu finden, der den ‚Sound‘ der DDR und den der Bundesrepublik vereinigt.“¹⁹² Der Rundfunk strebte ein vielfältiges Programm an, das durch die anhaltenden Aufsplittungen und Zusammenschlüsse der Sender zwar weiterhin individuell geprägt war, sich jedoch trotzdem weiterhin bestmöglich am Markt zu orientieren versuchte. So setzte man spätestens um 1995 abermals auf neue Konzepte, originelle und ansprechende Inhalte, private Studios bzw. freie Autor*innen und Produzent*innen sowie moderne Sprechweisen, die vom Theatralischen in das Alltägliche übergingen.¹⁹³ Darüber hinaus produzierte der Rundfunk vermehrt Kurz-, Musik- und Kriminalhörspiele, die auf hörerstarke Termine am Nachmittag verlegt wurden, um bestmögliche Einschaltquoten zu erreichen. Insgesamt sendeten die ARD-Anstalten, die mittlerweile allesamt über eigene Hörspielredaktionen verfügten, in den 1990er Jahren rund

¹⁸⁷ Vgl. Heidtmann (1992), S. 64.

¹⁸⁸ Vgl. ebd.

¹⁸⁹ Vgl. Schmidbauer/Löhr (1985), S. 26-76.

¹⁹⁰ Vgl. Schmidbauer/Löhr (1985), S. 81.

¹⁹¹ Rodenwald (2020), S. 105.

¹⁹² Ohmer/Kiefer (2013), S. 52.

¹⁹³ Vgl. Krug (2020), S. 148.

2.000 Hörspiele pro Jahr – allein der WDR konnte 1998 mehr als 500 Stunden Hörspiele senden und erreichte damit rund 1,2 Prozent der Empfänger*innen.¹⁹⁴ Wichtige Rundfunkautoren der 1990er Jahre waren unter anderem Heiner Goebbels, der sich schon im vorausgegangenen Jahrzehnt großer Beliebtheit erfreute, und Andreas Ammer, der mit seiner Radiooper „Apocalypse Live“ (1994) und seiner Reihe „Deutsche Krieger“ (1995) hohe Wellen schlug, aber auch Schriftsteller*innen wie Carl Einstein, Ernst Kreuder, oder Richard Huelsenbeck. Die Zahl der Autor*innen von Originalhörspielen ging dennoch zurück, und diejenigen, die verblieben, hatten oft starke Bindungen zu anderen Kultureinrichtungen, beispielsweise der Film- und Theaterregisseur Christoph Schlingensiefel, die Komponistin Ulrike Haage oder der Theaterregisseur René Pollesch.¹⁹⁵ Auf diese Weise gelangten noch immer Einflüsse aus Theater, Musik und Film in die Rundfunkhörspiele. Durch die Tonträgerindustrie wurde den Rundfunksendern zudem zunehmend die Popularität von Adaptionen, aufwendigen Kooperationen, mehrstündigen Audio-Erlebnissen und Hörspielreihen, anspruchsvollen Produktionen und prominenten Schauspielern als Sprecher*innen bewusst, sodass einige kostspielige Hörspiele produziert und etwa Fernsehpersönlichkeiten wie Rufus Beck, Christian Brückner oder Nina Kronjäger mit ins Boot geholt wurden.¹⁹⁶ Die auf diese Weise entstehenden mehrstündigen Audioproduktionen wurden meist auf mehrere Sendetermine verteilt und zusätzlich über Musik- und Hörbuchlabel vertrieben, sodass Erzählungen wie „Die Säulen der Erde“ von der 1996 gegründeten LÜBBE AUDIO (2000) und vom WDR (1999) durch die zielgruppengerechte Produktion ein überaus großes Publikum erreichen konnten. Hörbuchverlage wie ARS VIVENDI, DER AUDIO VERLAG, HÖRBUCH HAMBURG, RANDOM HOUSE AUDIO oder INTERMEDIUM RECORDS schlossen sich den Erfolgen der Audioproduzent*innen ebenfalls in diesen Jahren an. Sie profitierten insbesondere von den neu entdeckten Intensiv-Hörer*innen, die besonderen Gefallen an aufwendigen Hörspielen und langwierigen Lesungen finden können.¹⁹⁷ Einige Angehörige dieser Zielgruppe haben sicherlich direkt über die Literatur zu den Lesungen gefunden, andere werden an den intensiven auditiven Konsum bereits durch die Rezeption von Hörspielen gewöhnt gewesen sein. Selbst unter den Jugendlichen zwischen 13 und 16 Jahren gab es 1999 nämlich bereits Rezipient*innen, die durchschnittlich 83 Minuten und sogar bis zu sechs Stunden pro Tag mit Tonträgern verbrachten – nach der Schule, am Wochenende, zum

¹⁹⁴ Vgl. Krug (2020), S. 152f.

¹⁹⁵ Vgl. Krug (2020), S. 166.

¹⁹⁶ Vgl. Krug (2020), S. 166f.

¹⁹⁷ Vgl. Krug (2020), S. 151.

Einschlafen am Abend.¹⁹⁸ Wie am Beispiel von „Die Säulen der Erde“ zu sehen, verschwammen die Grenzen zwischen Rundfunk und anderen Tonträgern wie Kassetten, CDs oder Internetproduktionen spätestens mit der zunehmenden Digitalisierung der 1990er Jahre demgemäß zunehmend. Auch Produktionen wie „Der Herr der Ringe“ (1992) vom SWF profitierten von der digitalisierten Produktion und vielschichtigen Vermarktung, die über das häusliche Radio hinausging und dafür sorgte, dass Hörspiele permanent auf Tonträgern in die deutschen Haushalte einzogen. Nach Krug entwickelte sich die Kunstform „ganz deutlich zu einem Element (und manchmal auch nur Etikett) einer abgestimmten multimedialen Verwertung: Buch, Film, Bühne, Hörspiel, CD – auch wenn die Verwertungskette nicht immer alle Medien einbezog.“¹⁹⁹ In den folgenden Jahren sollten aus diesem Grund viele Adaptionen zeitnah zu ihrer Buchveröffentlichung oder Filmpremieren veröffentlicht werden. Darüber hinaus war das Hörspiel nun beispielsweise auch im Fernsehen anzutreffen oder wurde von diesem produziert, etwa bei der ersten TV-Hörspielnacht 1996, bei der auf dem Bildschirm im Kanal 3sat nichts als ein altes Tonbandgerät zu sehen war, oder bei dem Hörspiel „Retrospektive play Dürrenmatt“, das von dem Sender im gleichen Jahr produziert wurde.²⁰⁰ Gegen Ende des Jahrzehnts galt laut Krug sogar das Motto „Das Radio folgte dem Markt“²⁰¹, denn viele Hörspiele wurden nun zunächst auf CD oder Kassette veröffentlicht, bevor sie im Radio gespielt wurden und der Rundfunk musste sich von nun an die Monopolstellung mit den erfolgreichsten Tonträgerfirmen teilen. Außerdem wurden erste Versuche unternommen, das Hörspiel im Internet zu etablieren, allerdings waren interaktive Projekte wie die von Nutzer*innen der Plattform „Radio-Net“ entwickelte Kurzkrimi- und Science-Fiction-Reihe „Codewort Larissa 42“ (1995-1997) oder das Live-Hörspiel „Null Sonne No Point“ (1996) noch relativ selten, da Krug zufolge die Downloadgeschwindigkeit bislang zu gering, die Verbreitung zu teuer und die Technik zu unausgereift gewesen sei.²⁰²

Das Kinderhörspiel profitierte ebenfalls von den neuen Entwicklungen der 1990er Jahre und konnte sich abermals im Radio etablieren. Die Jüngsten bekamen ihre eigenen Programmsparten in den Senderbroschüren und wurden mit eigenen Kooperationen, Experimenten und Programmen gelockt, die zielgruppengerechte Audiobeiträge an regelmäßigen Terminen

¹⁹⁸ Vgl. Treumann, Klaus P./Gartemann, Stephanie/Schnatmeyer, Dorothee, u.a.: Benjamin Blümchen, Bibi Blocksberg & Co. Beliebte Kinder-Hörspielserien auf Cassette und CD. Beschreibungen, Analysen, Hintergründe (= Medienpädagogische Handreichung 8, Schriften zur Medienpädagogik 21). Bielefeld 1996, S. 9f.

¹⁹⁹ Krug (2020), S. 145.

²⁰⁰ Vgl. Krug (2020), S. 148.

²⁰¹ Krug (2020), S. 167.

²⁰² Vgl. Krug (2020), S. 159f.

beim HR, WDR, NDR und WDR4 verorteten.²⁰³ Selbst die Jugend wurde nicht nur mit den überaus kurzen Splitter- und Splatterhörspielen angesprochen, sondern auch mit passenden Sendungen wie der beliebten WDR-Reihe „Phil Perfect“ (1994-1996), die bei 1Live in das abendliche Hörspielprogramm „Lauschangriff“ aufgenommen wurde.²⁰⁴ Zudem machte die Tonträgerindustrie weiterhin millionenstarke Umsätze mit einzelnen Kinderproduktionen und -reihen. Dies geschah sogar in so einem Umfang, dass Medienforscher Walter Klingler behauptete, der Markt hätte dem Hörfunk um 1990 „die Rolle des ‚Geschichtenerzählens‘ [...] streitig“²⁰⁵ gemacht. Allein EUROPA, POLYGRAM und ITP teilten sich in diesen Jahren 90 Prozent des Marktumsatzes, während die restlichen zehn Prozent zwischen CBS, POLYBAND, EMI Electrola und weiteren, weniger erfolgreichen Hörspielfirmen und -produktionen aufgeteilt wurden.²⁰⁶ Für die Jahre 1991 und 1992 liegen zudem Schätzungen vor, dass rund 1.200 bis 4.000 Kindertonträger von kleinen und großen Firmen auf dem Markt gewesen seien – ein Umstand, der dazu führte, dass einige Expert*innen wie der ehemalige Senior Vice President von Sony Music, Ulli Feldhahn, durch die Übersättigung und daraus resultierende Marktberreinigung von einer Krise sprechen, während andere Forscher*innen wie Ohmer und Kiefer eher von einem Hörspielboom berichten, der mit der Fülle an Hörbuch- und Hörspielverlagen sowie dem Zwang zu Neuorientierungen durch die konkurrierenden Medien einherginge.²⁰⁷ Eine Krise lässt sich demnach nur für einige Firmen und Hörspielproduktionen bestimmen, während Kleinkinderserien wie „Benjamin Blümchen“ nach Feldhahn kaum von Umsatzeinbrüchen betroffen gewesen seien.²⁰⁸ Grund dafür sieht Heidtmann in der Verlagerung des Einstiegsalters für Hörspiele, denn ab einem Alter von acht Jahren würden die meisten Hörspiele wie „Benjamin Blümchen“ bereits uninteressant werden, da sich die Kinder von da an lieber anderen Medien wie dem Fernsehen, Spielekonsolen oder dem Computer widmen würden.²⁰⁹ Dies lässt sich durch mehrere Statistiken belegen, nach denen etwa 1999 80 Prozent der Sechs- bis Siebenjährigen Hörspiele hörten, während es bei den 12- bis 13-Jährigen nur noch 39 Prozent waren.²¹⁰ Für 14- bis 16-Jährige und junge Erwachsene liegt die Annahme nahe, dass die Zahl der Hörspielrezipient*innen noch

²⁰³ Vgl. Krug (2020), S. 157.

²⁰⁴ Vgl. Krug (2020), S. 134-180.

²⁰⁵ Klingler (1996), S. 29.

²⁰⁶ Vgl. Hansen/Manzke (1993), S. 13.

²⁰⁷ Vgl. Treumann/Volkmer (1993), S. 131; vgl. Heidtmann (1992), S. 66; vgl. Ohmer/Kiefer (2013), S. 52; Bastian (2003), S. 67; Ulli Feldhahn, zit. nach Rodenwald (2020), S. 136.

²⁰⁸ Vgl. Ulli Feldhahn, zit. nach Rodenwald (2020), S. 136.

²⁰⁹ Vgl. Heidtmann (1992), S. 73.

²¹⁰ Vgl. Klingler (1996), S. 27.

weiter zurückgegangen ist. Nicht vergessen werden darf allerdings, dass der Hörspielkonsum als junger Erwachsener auch wieder zunehmen konnte. Beispielsweise kann so eine Steigerung für „Drei Fragezeichen“-Hörer*innen belegt werden, die nach einer Telefonumfrage von EUROPA 1997 durchschnittlich 24 Jahre alt waren.²¹¹ Zwar ist dies in keiner anderen Kinderhörspiel-Statistik dieser Zeit zu sehen, allerdings ist das auf die Tatsache zurückzuführen, dass solche Befragungen zielgruppenorientiert durchgeführt wurden und somit nur Kinder bis 13 oder 14 Jahren oder maximal noch Jugendliche bis zur Volljährigkeit einschlossen. Wie attraktiv die Produktionen für die deutschen Medieninteressent*innen waren, spiegelt sich zudem in einigen Aussagen dieser Zeit, wonach Heikedine Körting bereits in den 1990er Jahren als „erfolgreichste Kinder- und Jugendregisseurin der Welt“²¹² betitelt wurde – ein Umstand, der wohl nicht allein den jungen Rezipient*innen geschuldet war. Ab 2000 war in Bezug auf den Rundfunk und den Tonträgermarkt abermals die Rede von einer neuen Blütezeit, die nach Krug vom BR ausgegangen sei und mit einer zehnstündigen Fassung von „Der Zauberberg“ (2000-2001) zusammenhing, die gemeinsam mit dem Hörverlag produziert wurde und die Tendenz zum literarischen Hörspiel weiter gefestigt hätte.²¹³ Auch der Kindertonträgermarkt erreichte einen Höchstumsatz von 300 Millionen Mark, wobei die fünf beliebtesten Reihen 2001 weiterhin „Die drei Fragezeichen“, „Benjamin Blümchen“, „Bibi Blocksberg“, Disney-Produktionen und „TKKG“ waren, woran sich bis zum heutigen Tag nichts geändert hat, wie die neueste KIM-Studie belegt.²¹⁴ Allein „Die drei Fragezeichen“ hat seit seiner Entstehung über 50 Millionen Tonträger verkauft und damit nach Brancheneinschätzungen über eine halbe Milliarde Euro eingespielt – bis heute landen sogar noch 8.000 bis 10.000 Folgen als Kassetten auf dem Markt, obwohl das Abspielmedium schon lange nicht mehr so beliebt ist, wie in den 1980er Jahren.²¹⁵ Neuere Reihen wie „Meine Freundin Conni“ (seit 2003), „Bob der Baumeister“ (seit 2001) oder „Die Schule der magischen Tiere“ (2018) reichen an diese Hörspielgiganten bis heute nicht heran, obwohl kindgerechte Produktionen wie diese seit 2013 teilweise als Tonies-Figuren verkauft werden und damit eine neue Einnahmequelle für die Label generieren. Lediglich Lesungen wie „Harry Potter“ (1999), „Die Känguru-Chroniken“ (2009) oder „Der Hundertjährige, der

²¹¹ Vgl. Bastian (2014), S. 72.

²¹² Spielzeugmarkt 1/1992 zit. nach Heidtmann (1992), S. 65.

²¹³ Vgl. Krug (2020), S. 185.

²¹⁴ Vgl. Heidtmann (2002), S. 107; vgl. Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest: KIM-Studie 2022. Kindheit, Internet, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger. Stuttgart 2023, S. 23.

²¹⁵ Vgl. Masurek, Christoph: Die Erfolgsgeschichte von „Die drei ???“. In: Zaster. Online unter: <https://www.zaster-magazin.de/drei-fragezeichen/>. Erstellt am: 02.02.2020 (Stand: 24.09.2023).

aus dem Fenster stieg und verschwand“ (2013) übersteigen die Hörspielverkäufe bei Weitem, da sich die bequeme, orale Art der Rezeption von Texten in den vergangenen Jahren zielgruppenunabhängig etablieren konnte.

Einen weiteren Grund für den neuen Hörspielboom sieht Krug in der zunehmenden Reichweite der Hörspiele, die nun eine digitalisierte, globale „Kultur der Oralität“²¹⁶ begründeten. So orientierten sich einige Sender zunehmend international und kooperierten etwa mit englischsprachigen oder französischen Funkhäusern für Projekte wie „One Million Years“ (2002), „A Registered Patent“ (2002) oder „Das letzte Geheimnis“ (2004).²¹⁷ Die Ars Acustica, mit der kunstvolle Audiokompositionen bezeichnet werden, profitierte am meisten von der internationalen Ausrichtung und konnte ein weitverzweigtes Netzwerk ausbauen, während das Neue Hörspiel abermals an Relevanz verlor.²¹⁸ Stattdessen setzte sich der Trend zu O-Ton-Hörspielen wie dem lobgepriesenen „Pitcher“ von Walter Filz, zu mehrstündigen Hörspielen wie dem 24-teiligen „Otherland“ (2004-2005) oder dem sechsstündigen „The Cruise“ (2013-2015) und zu Kriminalhörspielen wie dem ARD „Radio-Tatort“ (seit 2008) fort, der heute insgesamt 180 Folgen umfasst und mehrere hunderttausend Hörer*innen hat. Durch dieses Spektrum zwischen Unterhaltung und Kunst und die langfristige Gegenwart der Produktionen gelang es den Rundfunkanstalten, weiterhin mit dem Markt mitzuhalten und Hörer*innen über längere Zeit an die Sender zu binden. Auch Minderheiten wurden und werden im 21. Jahrhundert zunehmend berücksichtigt, etwa Menschen mit Tourette-Syndrom als Protagonist*innen und Sprecher*innen im Hörspiel „Chinchilla Arschloch, was was“ (2018).²¹⁹ So wurden beispielsweise ethnische und religiöse Minderheiten in Deutschland in die Produktion(en) miteinbezogen, ebenso wie Menschen mit unterschiedlichen Behinderungen und sexuellen Orientierungen. Ein besonderes Beispiel stellt das „Gehörlosen-Hörspiel“ (2020) von Noam Brusilovsky dar, das auf der Münchner Volksbühne von und für Gehörlose aufgeführt und vom Fernsehsender des BR übertragen wurde. Das Stück setzte sich mit der Frage auseinander, wie Hörspielemente wie Stimmen und Geräusche ohne Ton und dafür mit Bildern vermittelt werden können. Durch eine weitläufige Orientierung wie diese konnten Rundfunkanstalten wie die ARD 2004 nicht nur 2.200 Sendeplätze für das Hörspiel zelebrieren, sondern nach 80 Jahren Hörspielgeschichte sogar die hunderttausendste Sendung.²²⁰ Außerdem ist die 2017 online etablierte ARD-Audiothek heute eine der

²¹⁶ Krug (2020), S. 23.

²¹⁷ Vgl. Krug (2020), S. 184.

²¹⁸ Vgl. Ohmer/Kiefer (2013), S. 148; Krug (2020), S. 201.

²¹⁹ Vgl. Krug (2020), S. 208.

²²⁰ Vgl. Krug (2020), S. 16.

beliebtesten Anlaufstellen für Vielhörer*innen, die unter anderem von fast allen Interviewpartner*innen regelmäßig im Browser oder als App genutzt wird.²²¹ Dort findet sich seit Januar 2023 beispielsweise die Mystery-Reihe „Mia Insomnia“, die sich mit dem Phänomen der Hörspielnostalgie auseinandersetzt.

Die Digitalisierung der Hörspiele nahm folglich seit Beginn der 2000er Jahre erheblich zu und äußerte sich nicht nur in der Integration von Surround-Sound bei Hörspielen wie „20.000 Meilen unter den Meeren“ (2003),²²² sondern auch in der Einrichtung zahlreicher Hörspieldatenbanken und -plattformen, die genau wie die LP, Kassette und CD eine „zeit-souveräne und ortsunabhängige Rezeption“²²³ ermöglichen. Einige davon werden von Sendern wie dem BR, DEUTSCHLANDFUNK, WDR, HR2 oder NDR betrieben, aber auch amerikanische Dienstleister wie AUDIBLE und THALIA stellen Hörspiele als kostenpflichtigen Download zur Verfügung, während Streaming-Plattformen wie SPOTIFY und DEEZER Hörspielalben und Podcasts ansammeln, die sowohl aus der Industrie stammen als auch von privaten Hobbyproduzent*innen inszeniert werden. Dem Storytelling-Trend folgend begrenzen sich einige Podcaster*innen auf eine solche Verbreitung von Hörspielen. Andere Kunstschaffende gehen jedoch darüber hinaus und besprechen Audioproduktionen spezifisch oder allgemein, etwa der „Drei ???“-Podcast „Haschimitenfürst – Der Bobcast“ (seit 2022) von Andreas Fröhlich und Kai Schwind oder „Hörspielplatz“ (2020-2022) von Rocket Beans TV und SONY. Daneben gab es in den letzten Jahren interaktive Web-Projekte, die die Rundfunkambitionen der 1990er Jahre fortführten. Beispiele dafür sind die 90-stündige Adaption „Unendliches Spiel, unendlicher Spaß“ (2017) vom WDR 3, an der 1.300 freiwillige Leser*innen teilhatten, und das Science-Fiction-Hörspiel „Schloss Einstein. Mission to Mars“ (2022), welches das aktuelle Thema Klimakatastrophe für Kinder aufbereitet und unter anderem mit einer Sprachsteuerung funktioniert. Hörspielaktionen wie diese spiegeln die medialen Grenzüberschreitungen der aktuellen Hörspielszene wider und zeigen sich auch auf anderen Ebenen, etwa durch die Illustration von beliebten Reihen wie den „Radio-Tatort“ durch Künstler*innen wie Jürgen Frey oder durch die Verfilmung der AUDIBLE-Hörspielreihe „Kohlrabenschwarz“ (2020) durch den Streaming-Dienst PARAMOUNT+.²²⁴ Wie Vogel bestätigt, hat sich die Distribution von Hörspielen durch die technologischen

²²¹ Vgl. Interview mit Julia (B3) am 08.01.2023 in Bamberg, s. Anhang C, S. 65; vgl. Interview mit Manuel (B5) am 11.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 96; vgl. Interview mit Jonas (B6) am 25.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 131-138.

²²² Vgl. Krug (2020), S. 157.

²²³ Schlieper-Müller, Ulrike: Hörspiele im 21. Jahrhundert. In: ARD-Hörspieldatenbank. Online unter: <https://hoerspiele.dra.de/hsp-21jhd.php> (Stand: 24.09.2023).

²²⁴ Vgl. Schlieper-Müller, Ulrike (Stand: 24.09.2023).

Entwicklungen seit den 2000er Jahren demnach weiterentwickelt und durch Internet, Smartphone und Co. durchaus verändert.²²⁵ Heute werden darüber hinaus jedoch sender- und medienübergreifende Events wie die seit 2003 bestehenden ARD-Hörspieltage, den Leipziger Hörspielsommer, die Hörspielfestivals „Plopp“ und „Intermedium“, Hörspielmessen oder -conventions von den Hörer*innen geschätzt und bieten eine Plattform für den Austausch zwischen alten und neuen Produzent*innen, Autor*innen und Fans. Berücksichtigt man zusätzlich die Tendenz von einigen Sendern und Labels, Hörspiele in Kinos, Planetarien und anderen kulturellen Einrichtungen vorzustellen oder live aufzuführen, lässt sich durchaus von einer Eventisierung des modernen Hörspiels sprechen.

Eine Sondersituation stellte sich hingegen für die gesamte Branche durch die Corona-Pandemie und die daraus resultierenden Lockdowns zwischen 2020 und 2022 ein, in der das Hörspiel nicht nur als Format zur Aufklärung über das Virus verwendet wurde, sondern für manche Betroffenen sogar Bewältigungsstrategie wurde. Das Homeschooling als Konsequenz der Lockdowns nahm die Studentin und Mutter Alexandra Köhler der Hochschule für angewandte Wissenschaft und Kunst beispielsweise als Anlass, mit ihren Kindern das Kinderbuch „Häschenschule“ von Albert Sixtus zu vertonen, während sich allgemein mehr und mehr Deutsche mit Hörspielen und Hörbüchern beschäftigten.²²⁶ Während zwischen 2017 und 2019 etwa nur 700.000 bis 1,3 Millionen Personen mehrmals die Woche Hörspiele rezipierten, konnte sich diese Zahl allein 2021 auf über 2,5 Millionen Hörer*innen verdoppeln – gleichzeitig sank in dieser Zeit sogar die Zahl der Personen, die sich zuvor nie mit Audioproduktionen beschäftigt hatten, sodass sich die Pandemie positiv auf den Markt ausgewirkt haben dürfte.²²⁷

5.5 Zwischenfazit

Die Geschichte des Hörspiels konnte auf diesen Seiten als Überblicksdarstellung illustriert werden, die sich der Fülle der Entwicklungen, Besonderheiten und Vielzahl der Hörspiele jedoch nur annähern kann. Seit Beginn der Kunstform mit den ersten Features, Hörbildern und -spielen hat das Hörspiel zahlreiche Wandlungen durchlaufen und war dennoch eine

²²⁵ Vgl. Vogel (2022), S. 87.

²²⁶ Vgl. Klampen, Sabine zu: Hörspiele statt Corona-Langeweile. Studentin Alexandra Köhler machte eine Prüfungsleistung zum Familienprojekt: <https://www.hawk.de/de/newsportal/pressemitteilungen/hoerspiel-statt-corona-langeweile>. Erstellt am: 05.06.2020 (Stand: 24.09.2023).

²²⁷ Vgl. VuMA: Bevölkerung in Deutschland nach Häufigkeit des Hörens von Hörbüchern und Hörspielen in der Freizeit von 2017 bis 2021: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/290912/umfrage/umfrage-zur-haeufigkeit-des-hoerens-von-hoerbuechern-und-hoerspielen-in-der-freizei/>. Erstellt am: 07.12.2022 (Stand: 24.09.2023).

historische Konstante mit Höhen und Tiefen. Mit dem Radio als Ausgangspunkt nahm das Hörspiel in guten und schlechten Zeiten einen Platz in der Gesellschaft als Vermittler von Bildung, Unterhaltung und Kultur ein und wurde schon früh, wie auch Schenker verdeutlicht, „Teil einer pränationalen Erzählkultur.“²²⁸ Märchen, die bekanntermaßen die mündliche Erzähl- und Vorlesetradition seit Jahrhunderten prägen, waren bis in die 1970er Jahre zudem auffällig oft vertreten und verdeutlichen gleichsam den Stellenwert der Literatur für die Kunstform. Auch die Verknüpfung mit anderen kulturellen Ausdrucksformen und Medien, von Theater und Film bis Schallplatte und Internet, zeigte sich deutlich in den vorangegangenen Kapiteln. Die Hörspiele konnten in diesem Zusammenhang eine Ergänzung, eine Grundlage oder eine Adaption sein. Auf diese Weise entstand in den vergangenen Jahrzehnten eine große Vielfalt von Audio-Erzählungen, die ebenso von Experimenten und Grenzüberschreitungen geprägt ist, wie mündliche, schriftliche oder audiovisuelle Kulturformen. Einige Einflüsse, etwa die der ARD oder Firmen wie EUROPA, KIOSK, POLYGRAM und deren Vorgänger und Nachfolger, erwiesen sich dennoch als besonders prägend und massenwirksam. Trotz der Globalisierung und Eventisierung der Kunstform im endenden 20. und beginnenden 21. Jahrhundert ist das Hörspiel im Laufe seiner Entwicklung nur in geringem Maße Teil eines internationalen Netzwerks geworden und suchte bisher eher Inspiration im Ausland, als dass es sich auf die Hörspielkultur anderer Länder auswirkte. Außerdem erwies sich das Hörspiel in geringem Maße als Medium der Inklusion, da das Hörspiel zwar neue Wege der kulturellen Teilhabe für behinderte Menschen wie (Kriegs-) Blinde eröffnen konnte, andere Minderheiten jedoch erst seit neuester Zeit vom Hörspiel repräsentiert werden. Darüber hinaus verschwammen die Grenzen zwischen Erwachsenen- und Kinderhörspiel und zwischen den Abspielmedien zunehmend, sodass die Zielgruppe heute nicht (mehr) ausschlaggebend für die Rezeption sein kann. So erlebte jede Generation die Hörspiele historisch und oberflächlich betrachtet ähnlich – nur eben über andere Medien, mit unterschiedlichen technischen Voraussetzungen und in Abhängigkeit von den populären Stoffen der jeweiligen Zeit.

Klotz fasst diese historischen Entwicklungen treffend zusammen, wenn er erklärt: „Hörspiel- und Hörbuchgeschichte ist Mediengeschichte, ist Technikgeschichte und auch Sozialgeschichte, eingebettet in die Kulturgeschichte.“²²⁹ Die kulturellen, politischen und technischen Begleitumstände haben sich stets auf die Produktion, den Inhalt und die Verbreitung von Hörspielen ausgewirkt, sodass beispielsweise die Zensuren und Machtverhältnisse in

²²⁸ Schenker (2022), S. 49.

²²⁹ Klotz (2022), S. 39.

der DDR die Themen und Möglichkeiten der Hörspielproduzent*innen beeinflusst haben, die Digitalisierung zu einer zeit- und ortsunabhängigen, sogar globalen Rezeption geführt hat und die Konkurrenzsituationen mit anderen Medien zu einer stetigen Anpassung des Hörspiels an die neuen Gegebenheiten beigetragen haben. Abschließend lässt sich festhalten, dass das Hörspiel allein aus historischer Sicht von Beginn an eine hohe kulturelle Stellung im Alltag vieler Deutscher einnahm und man, wie Krug resümiert, „wirklich gespannt sein [darf], wie die Geschichte von Hörspiel und Hörbuch weitergeht.“²³⁰

²³⁰ Klotz (2022), S. 78.

6. Die alltagskulturelle Bedeutung von Hörspielen

Nach Schenker handelt es sich beim Hörspielhören um ein auditiv-kulturelles Phänomen mit eigenen Aneignungspraktiken, Formen und Ästhetiken, das in unterschiedlichen Kulturkreisen und Gemeinschaften anzutreffen ist und in diesen verschiedenartig ausgeprägt ist.²³¹ Strauss' Kodierparadigma und die Grounded Theory, die bereits im methodischen Kapitel kurz vorgestellt wurden, eignen sich folglich, um dieses Phänomen auf seine alltagsbezogene und generationelle Bedeutung für Rezipient*innen in Deutschland hin zu untersuchen und eine Theorie bezüglich der Generationenfrage des Hörspielphänomens zu entwickeln, da in diesem Rahmen ein Phänomen als zentrale Idee, Ereignis oder Erlebnis definiert wird, „auf die eine Reihe von Handlungen oder Interaktionen gerichtet ist, um sie zu bewältigen, zu kontrollieren oder zu denen die Handlungen insgesamt in Beziehung stehen.“²³² Zur Ermittlung der Bedeutung von Hörspielen im Alltag der Rezipient*innen und Beantwortung der Fragestellungen sind diese Handlungen, ihr Bezugsrahmen, ihre Ursachen und ihre Folgen maßgebend.

Die Ergebnisse der historischen Einordnung des Hörspiels, die im vorigen Kapitel erarbeitet wurden, lassen sich beispielsweise bereits in dieses Modell übertragen, denn dort wurden die „Ereignisse, Vorfälle, Geschehnisse [zusammengefasst], die zum Auftreten oder [zur] Entwicklung eines Phänomens“²³³, in diesem Fall dem des Hörspielhörens, geführt haben. So wirken sich die *sozialen, techn(olog)ischen, kulturellen und politischen Entwicklungen* von der Erfindung des Rundfunks bis zur modernen Konsumgesellschaft, die das Hörspiel seit dem 20. Jahrhundert stets mitgeprägt haben, bis heute auf die Produktion, Distribution und Rezeption von auditiven Medien aus. Die *Erfindung von Hörspiel und Rundfunk* vor fast 100 Jahren und ihr Fortbestehen bis zum heutigen Tag hat darüber hinaus überhaupt erst ermöglicht, dass sich Rezipient*innen dieser Form der auditiven Unterhaltung annehmen können und somit beispielsweise Strategien im Umgang mit der immateriellen Kulturform entwickeln oder ihr eine individuell und kollektiv geprägte Bedeutung beimessen können. Dem folgend müssen *Produktion und Distribution* von auditiven Erzählungen ebenfalls als zwingendes Erfordernis für die Rezeption gelten, unabhängig davon, welche Form diese annehmen, also ob ein Hörspiel beispielsweise live produziert und verbreitet wird oder in einem Studio verarbeitet und auf einen Tonträger überspielt wird. Diese historischen und sys-

²³¹ Vgl. Schenker (2022), S. 57.

²³² Strauss, Anselm/Corbin, Juliet, zit. nach Götzö (2014), S. 452.

²³³ Ebd.

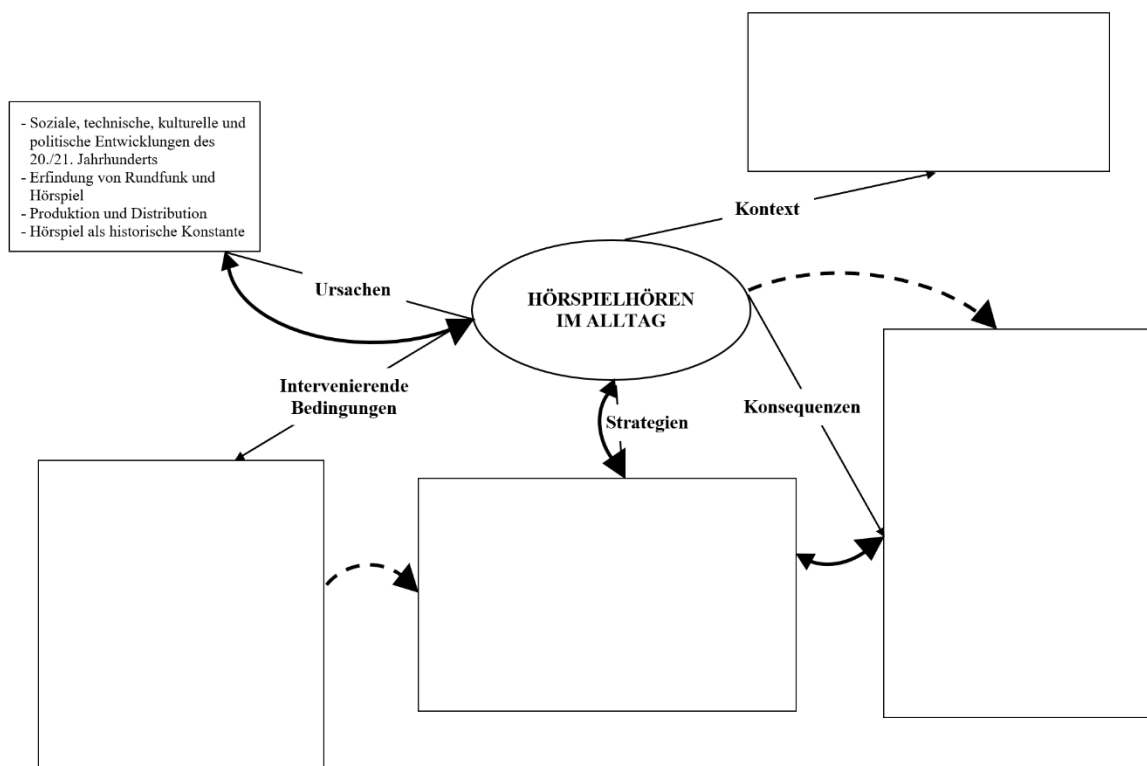


Abb. 2: Ursachen des Hörspielhörens im Kodierparadigma nach Strauss. Eigene Darstellung nach Strübing (2008), S. 28.

tematischen Voraussetzungen können demnach als ursächliche Bedingungen für das Phänomen Hörspielhören festgehalten werden (Abb. 2). Trotz der generationalen Spanne von fast 100 Jahren, der sich diese Arbeit annimmt, konnte so bereits festgestellt werden, dass das Hörspiel seit mehreren Jahrzehnten eine *historische Konstante* ist, die zu ähnlichen Erfahrungen im Umgang mit der populären, medialen Unterhaltungsform geführt hat. Dennoch sind und waren diese individuellen und kollektiven Erlebnisse von Umständen wie den verfügbaren Medien und technischen Konditionen oder den Einflüssen der massenwirksamsten Unternehmen und Erzählungen abhängig und werden demnach im Folgenden genauer betrachtet.

6.1 Ein Kulturphänomen: Das Hörspiel und die deutsche Medien-, Spiel- und Erzähkultur

Um tiefgreifende Erkenntnisse über die Bedeutung von Hörspielen für Rezipient*innen in Deutschland zu gewinnen, lohnt es sich, einen Schritt zurückzutreten und das Hörspiel in seinem tatsächlichen kulturellen und geographischen Kontext zu betrachten. Aus der eingangs gestellten Fragestellung ergeben sich so Vorannahmen, die als kontextuale Aspekte in die folgenden Überlegungen miteinbezogen werden sollen: Als dimensionale Bedingungen für den Umgang mit Hörspielen ergeben sich die geografische Eingrenzung von

Deutschland als (mindestens vorübergehender) Lebensraum beziehungsweise Bezugsraum, die zeitliche Einschränkung auf den *Beginn des Hörspiels im Jahr 1924 bis heute* und die Konzentration auf *Hörspielrezipient*innen als soziale Gruppe*. Darüber hinaus zeichnet sich die Informations-, Erzähl- und Kunstform Hörspiel als Erzeugnis und Teil von globalen und nationalspezifischen Medien- und Erzählkulturen aus, wie insbesondere Schenker in ihrer transnationalen und transmedialen Untersuchung des Hörspiels stets betont.²³⁴ Diese Kulturen griffen bereits weit vor der Erfindung des Rundfunks ineinander über und wirken sich bis heute auf das Hörspiel und seine Rezeption aus. Man kann sogar von einer *kulturell bedingten Bereitschaft zum Hören von Hörspielen* sprechen.

Geht man etwa von der Annahme des Erzählforschers Kurt Ranke aus, dass Erzählen ein menschliches Grundbedürfnis sei und der Mensch somit ein *homo narrans*, ein erzählender Mensch, so liegt es nicht fern, die Popularität von Hörspielen diesem Umstand zuzuschreiben.²³⁵ Hörspiele erzählen Geschichten – Menschen erzählen Geschichten und verbreiten sie über das Hörspiel. Die akustische Kunstform ist insofern eine professionalisierte und elektronische Ausformung von oraler Erzählkultur, die über Generationen hinweg weitergegeben wird und welche sie häufig sogar auf doppelter Ebene mit einer inhaltlichen, dialogischen Erzählung und einer begleitenden Erzählerfigur repräsentiert. Einige Komponist*innen versuchen auch, die vorgegebene Erzählung oder eine eigene Geschichte über die begleitende (Hörspiel-)Musik zu transportieren, sodass hier eine dritte Ebene der Erzählkultur entsteht. Darüber hinaus lässt sich das Erzählbedürfnis, das Ranke der Menschheit zuschreibt, mit einem Zuhörbedürfnis verknüpfen. Das eine setzt nämlich in den meisten Fällen das andere oder zumindest die Kenntnis des anderen voraus, sowohl in der Kommunikation als auch in der distanzierteren Rezeption. So beginnt das Zuhören nach Rundfunkredakteur und Musikwissenschaftler Volker Bernius mit der Absicht, aktiv an einer mündlichen Erzählung teilhaben zu wollen, zuzuhören, statt nur zu hören, und setzt sich in der Ausrichtung der Aufmerksamkeit auf Erzählungsbestandteile und der Interpretation des Gehörten fort, wonach im letzten Schritt die Worte in der eigenen Interpretation gespeichert und weiterverarbeitet werden können.²³⁶ Das Hörspiel ist ein modernes Produkt dieses komplexen Verhältnisses, ein Zeugnis des menschlichen Erzähl- und Zuhörinstinkts.

²³⁴ Vgl. Schenker (2022), S. 228.

²³⁵ Vgl. Lehmann, Albrecht: Homo narrans. Individuelle und kollektive Dimensionen des Erzählens. In: Brednich, Rolf W. (Hg.): Erzählkultur. Beiträge zur kulturwissenschaftlichen Erzählforschung. Hans-Jörg Uther zum 65. Geburtstag. Berlin u.a. 2009, S. 59-70, hier: S. 59f.

²³⁶ Vgl. Bernius, Volker: Was „Sinn macht“. Vom Hören und Zuhören. In: Ders./Kemper, Peter/Oehler, Regina/Wellmann, Karl-Heinz (Hg.): Erlebnis Zuhören. Eine Schlüsselkompetenz wiederentdecken. Göttingen 2007, S. 189-201, hier: 191f.

Gleichermaßen scheint es ein Aushängeschild der von Günter Kracht verkündeten modernen „Renaissance der Oralität“²³⁷ zu sein, die von der Entwicklung von elektronischen Medien wie dem Telefon, dem Radio oder auch dem Internet begünstigt würde. Wie Schneider bemerkt, vergrößerte sich insbesondere durch das Internet sogar die Reichweite für Erzähler*innen, die nun, unabhängig vom Thema, aber nicht von der Sprache, auf der ganzen Welt und zu jeder Zeit Zuhörer*innen finden können.²³⁸ Rezipient*innen können etwa durch etwaige Streaming-Plattformen und Webradios ihre gewohnten Erzählsituationen unabhängig vom Standort herstellen und sind durch das Internet und mobile Endgeräte nur selten auf Alternativen angewiesen. Lediglich die Begrenzung auf die Akustik verhindert, dass das Hörspiel über Sprachbarrieren hinwegkommt, denn Schenker zufolge werden die wenigsten Hörspiele für andere Kulturkreise übersetzt und sind infolgedessen von lokalen und regionalen Erzählkulturen abhängig.²³⁹ Diese inhärente räumliche Begrenzung wirkt sich auf die repräsentierten Erzählungen aus; sie äußert sich zum Beispiel bei Hörspielen mit lokalen Bezugspunkten, wie es etwa bei der Reihe „TKKG“ der Fall ist. Die Figuren Tim, Karl, „Klößchen“ und Gabi leben in einer fiktiven deutschen Großstadt und erleben für Deutsche (teils stereo-)typische Alltagssituationen – vom Unterricht im Internat über das Ferienlager an der Nordsee bis zum Skiurlaub am Brocken. Das Hörspiel ist folglich häufig an die Umgebung gebunden, aus der es stammt, sowohl in seiner Verbreitung als auch in seinem Inhalt und seiner Rezeption. Als Produkt des homo narrans ist das Hörspiel und seine Rezeption, wie Erzählforscher Albrecht Lehmann zusammenfasst, *abhängig von durch die Erzählgemeinschaft konstituierten generationen- sowie milieubedingten und -übergreifenden Erinnerungen, Gewohnheiten und Traditionen*.²⁴⁰ Dieser Umstand kann als intervenierende Bedingung des Hörspielhörens notiert werden.

Die Form der Erzähl-Zuhör-Konstellation hat sich zudem im Laufe der Zeit weiterentwickelt und verändert, wurde ausdifferenziert und durch andere Kommunikationsformen ergänzt, wie auch die Medien- und Kommunikationswissenschaftler Andreas Hepp, Marco Höhn und Jeffrey Wimmer ermitteln: „Auf traditionale orale Kulturen mit geringer interner Differenzierung folgen Schriftkulturen, [...], dann moderne Druckkulturen [...] bis hin zu heutigen

²³⁷ Kracht, Günter zit. nach Westhoff, Andrea: Vom Hörensagen. Orale Traditionen. In: Bernius, Volker/Kemper, Peter/Oehler, Regina/Wellmann, Karl-Heinz (Hg.): Erlebnis Zuhören. Eine Schlüsselkompetenz wiederentdecken. Göttingen 2007, S. 63-72, hier: S. 71.

²³⁸ Vgl. Schneider, Ingo: Über das multidisziplinäre Interesse am Erzählen und die Vielfalt der Erzähltheorien. In: Brednich, Rolf W. (Hg.): Erzählkultur. Beiträge zur kulturwissenschaftlichen Erzählforschung. Hans-Jörg Uther zum 65. Geburtstag. Berlin u.a. 2009, S. 3-13, hier: S. 6.

²³⁹ Vgl. Schenker (2022), S. 228.

²⁴⁰ Vgl. Lehmann (2009), S. 65.

globalen elektronischen Kulturen [...].²⁴¹ Die Verbindung dieser Kulturausprägungen und -entwicklungen ist beispielsweise an Märchen abzulesen, die wohl die bekannteste Form deutscher Erzählkultur sind und auch im Hörspiel ihren Niederschlag finden. Die Erzählungen wurden zunächst jahrhundertlang mündlich weitergegeben, bis sie unter anderem von den Brüdern Grimm schriftlich festgehalten und abgedruckt wurden und heute weltweit über alle Kommunikationswege verbreitet werden – vorgelesen für die Jüngsten, als Buch in verschiedenen Schwierigkeits- und Indizierungsgraden für jede Alters- und Entwicklungsstufe veröffentlicht und multimedial aufbereitet vom Hörspiel und Hörbuch bis zum Spielfilm. Kein Wunder also, dass Iven Have und Brigitte Stougaard Pedersen von einer „remediation of the book“²⁴² im Hinblick auf das Hörbuch sprechen, wobei eine „remediation of storytelling“ im Hinblick auf die Audioproduktionen einschließlich Hörspiele in Anbetracht ihrer Nähe zu oralen Erzählformen eine sinnigere Bezeichnung wäre.

Auf welche Weise die Erzählungen letztlich rezipiert werden, hängt allerdings von verschiedenen individuellen und kollektiven Faktoren ab. Beispielsweise weisen mehrere Forscher*innen darauf hin, dass die akustische Rezeption von mündlichen Erzählungen insbesondere in einem Alter geschehe, in dem die Ausbildung der Lesefähigkeit entweder noch nicht begonnen hat oder gerade erst am Anfang steht.²⁴³ Heute würde das Kinder im Kleinkind- und Vorschulalter betreffen, die sich von ihren Eltern und Großeltern oder eben von elektronisch aufgenommenen Synchronsprecher*innen eine Geschichte vorlesen oder vorspielen lassen. Diese Aufteilung bis hin zur vollständigen Übertragung des Vorlesens und -spielens auf Hörspiele wurde in der Vergangenheit mit Bezeichnungen der Kulturform als ‚seelenlose Erzählautomaten‘, ‚synthetische Nachbarn oder Freunde‘, ‚elektrische Großmütter‘ oder ‚elektronische Babysitter‘ kritisiert, da sie der Erzählsituation die Intimität nehmen und die Erzähl-Zuhör-Konstellation auf das Zuhören beschränken würde, statt Mimik und Gestik oder die Kommunikation über das Gehörte mit dem oder der Erzählenden miteinzu-beziehen.²⁴⁴ Dem kann jedoch entgegengesetzt werden, dass Rezipient*innen durchaus auch dann Gefühle von Geborgenheit und Sicherheit mit einer Erzählsituation verknüpfen, wenn diese nicht zwischen einem Familienmitglied und einem Kind entsteht. Die Interviewten

²⁴¹ Hepp, Andreas/Höhn, Marco/Wimmer, Jeffrey: Medienkultur im Wandel. In: Dies. (Hgg.): Medienkultur im Wandel (= Schriftenreihe der Deutschen Gesellschaft für Publizistik- und Kommunikationswissenschaft, Bd. 37). Konstanz 2010, S. 9-37, hier: S. 13.

²⁴² Have, Iven/Stougaard Pedersen, Brigitte zit. nach Vogel (2022), S. 79.

²⁴³ Vgl. Weber (1997), S. 201; vgl. Akue-Dovi (2022), S. 19; vgl. Treumann/Volkmer (1993), S. 149.

²⁴⁴ Vgl. Hansen/Manzke (1993), S. 24-41; vgl. Boße (2022), S. 46; vgl. Hengst „Auf Kassetten gezogen“ (1979), S. 45; vgl. Krug (2020), S. 176.

Anika, Frederike und Jonas berichten etwa allesamt von einer Vertrautheit, die sie insbesondere zu seriellen Figuren wie den drei Detektiven der Reihe „Die drei Fragezeichen“ entwickelt haben.²⁴⁵ Frederike sagt hierzu: „Es ist was Bekanntes irgendwie und man kennt diese Stimmen und das ist dann so ein bisschen, ja, [...] es hat was sehr Beruhigendes, irgendwie.“²⁴⁶ Darüber hinaus merkt Böckelmann an, dass die auditive Rezeption von Geschichten über elektronische Geräte Kindern Autonomie verleihe, da sie durch die Kassetten und CDs nicht von ihrer Lesefähigkeit oder etwaigen Vorleser*innen abhängig seien.²⁴⁷ Die Hörspiele sind demnach für die Rezipient*innen eine wertvolle Alternative zum (Vor-)Lesen. Dies zeigt sich auch in einer Statistik der Stiftung Lesen, bei der Eltern angaben, sie hätten keine Zeit, Möglichkeit, Fähigkeit oder Lust, ihren Kindern vorzulesen; es gäbe darüber hinaus auch keinen Bedarf, da die Kinder über andere Kanäle versorgt seien oder keine Aufmerksamkeit für die Erzähl-Zuhör-Interaktion aufbringen würden.²⁴⁸ Hören Kinder Hörspiele, wird die mündliche Erzählkultur zumindest auf einer indirekten Ebene gepflegt und aufrechterhalten. Klotz erklärt zudem, dass die Performativität und Professionalität von Hörspiel- und Hörbuchsprecher*innen zu mehr Spannung, Intensität, Verständlichkeit und Nachvollziehbarkeit von Erzählungen beitragen könne und die Erzähler*innen und Zuhörer*innen somit der Literatur eine andere Art der Wertschätzung entgegenbringen könnten.²⁴⁹ Für ältere Kinder und Erwachsene können Audioproduktionen sogar eine Inspiration sein, sich eingehender mit Literatur zu beschäftigen, sei es, um Inhalte der Hörspiele mit den zugehörigen Büchern abzugleichen oder weil die frühe Konfrontation mit Erzählungen sie zur Beschäftigung mit schriftlicher Kultur angeregt hat. Solche Effekte erkennen Anika, Frederike und Manuel in ihrer Hörspielnutzung.²⁵⁰

Nach Treumann und Volkmer verlieren die meisten Menschen dennoch spätestens mit der

²⁴⁵ Vgl. Interview mit Anika (B1) am 11.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 4; vgl. Interview mit Frederike (B2) am 21.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 42f; vgl. Interview mit Jonas (B6) am 25.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 127f.

²⁴⁶ Interview mit Anika (B1) am 11.12.2022 über Zoom, s. Anhang C, S. 8.

²⁴⁷ Böckelmann (2002), S. 43f.

²⁴⁸ Vgl. Institut für Lese- und Medienforschung der Stiftung Lesen: Frühe Impulse für das Lesen – Realitäten in den Familien. Vorlesemonitor 2022. Repräsentative Befragung von Eltern mit Kindern zwischen einem und acht Jahren: https://www.stiftunglesen.de/fileadmin/Bilder/Forschung/Vorlesestudie/Vorlesemonitor_2022.pdf. Erstellt am: 07.11.2022 (Stand: 24.09.2023).

²⁴⁹ Vgl. Klotz (2022), S. 72.

²⁵⁰ Vgl. Interview mit Anika (B1) am 11.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 13f; vgl. Interview mit Frederike (B2) am 21.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 49f; Interview mit Manuel (B5) am 11.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 94f.

Jugend Interesse an diesen oralen Erzähltraditionen und gehen stattdessen zu anderen Zeitvertreibern wie der Musik über.²⁵¹ Eine vergleichbare Entwicklung ist beispielsweise bei den interviewten Rezipient*innen Frederike, Manuel und Jonas festzustellen, die als Jugendliche ihren Hörspielkonsum reduzierten oder vorübergehend aufgaben, um sich anderen Unterhaltungsformen zu widmen, die ihnen für ihr Alter angemessener erschienen.²⁵² Dass dieser Umschlag jedoch nur den Übergang von einer Erzählweise zu einer anderen markiert, übersehen die Forscher*innen, denn auch Musik ist ein Ausdruck des menschlichen Erzähldrangs und der oralen Erzählkultur, die Geschichten rhythmischer und indirekter als eine Lesung oder ein Hörspiel vermittelt. Das Bedürfnis nach mündlichen Erzählungen setzt sich überdies nach der Jugend in aller Regel fort und kristallisiert sich beispielsweise in audiovisuellen Formen wie dem Film oder der TV-Serie und alternativen auditiven Formen wie dem Hörbuch oder „Laber“-Podcast, die vorrangig erwachsene Hörer*innen erreichen. Einige dieser Hörer*innen, wie Frederike und Manuel, aber auch Jonas und Oliver, kehren zudem zur dialogisierten Erzählform des Hörspiels zurück.²⁵³ Die Rezeption von mündlichen Erzählungen ist damit weitestgehend altersunabhängig, wenn auch in der Form an die Entwicklungsstufe angepasst. Dies bestätigt Böckelmann, wenn sie erklärt, dass die Teilhabe an akustischen Phänomenen wie dem Hörspiel für Kinder und Erwachsene weitestgehend gleich sei, was an dem Umstand abgelesen werden könne, dass das Rundfunkprogramm früher regelmäßig gemeinsam, generationenübergreifend und unabhängig vom Inhalt im Familien- oder Bekanntenkreis rezipiert wurde.²⁵⁴ Unterschiede lägen eher in Faktoren wie Interessen, psychisch-sprachlichen Kapazitäten und kreativen Impulsen.²⁵⁵

Auch die Nähe zur Literatur weist das Hörspiel auf vielfache Weise als Bestandteil von Erzählkulturen aus. So wurde die Verbindung des Vorspielens von Hörspielen zum Vorlesen von Literatur hier bereits angesprochen. Darüber hinaus ist das Hörspiel nach Weber sogar der ‚ursprünglichen‘ mündlichen Erzähltradition durch ihren Bezug zu Medien und die orale Vermittlung näher als die mit der Literatur verbundene Schrift.²⁵⁶ Dennoch sind die beiden Erzählformen eng miteinander verknüpft, sei es in der gegenseitigen Adaption oder in der

²⁵¹ Vgl. Treumann/Volkmer (1993), S. 149.

²⁵² Vgl. Interview mit Frederike (B2) am 21.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 35-47; vgl. Interview mit Manuel (B5) am 11.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 93; vgl. Interview mit Jonas (B6) am 25.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 120.

²⁵³ Vgl. Interview mit Frederike (B2) am 21.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 46; vgl. Interview mit Oliver (B4) am 10.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 80; vgl. Interview mit Manuel (B5) am 11.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 93; vgl. Interview mit Jonas (B6) am 25.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 120.

²⁵⁴ Vgl. Böckelmann (2002), S. 27.

²⁵⁵ Vgl. ebd.

²⁵⁶ Vgl. Weber (1997), S. 36.

Übernahme von Erzählprinzipien und Gestaltungselementen des jeweils anderen. So konnte im historischen Kapitel bereits erarbeitet werden, dass sich Rundfunk und Tonträgerindustrie mehrheitlich populärer Erzählstoffe bedienen(t)en und Kinderbücher, Romane und andere Werke der Weltliteratur von Shakespeare bis Karl May in ihr Repertoire aufnehmen. Böckelmann zufolge sind die Hörspieladaptionen insofern Literatursatz und können geistige, emotionale und soziale Fähigkeiten ebenso gut vermitteln, wie Texte in schriftlicher Form.²⁵⁷ Gleichzeitig hilft diese Verknüpfung nach Böckelmann bei der Konsumentenscheidung: Eltern und Großeltern würden vorrangig zu Hörspielen für ihre Kinder greifen, deren Titel ihnen aus ihrer eigenen Kindheit von Büchern bekannt ist.²⁵⁸ Darüber hinaus können Hörspiele auch Grundlage literarischer Verarbeitungen sein. Für Kinderhörspielreihen wie „Bibi und Tina“ (1991-heute) werden beispielsweise Hörspielskripte zu epischen Texten umgeschrieben und personalisierbare Bücher herausgegeben, worin sich Leser*innen selbst in die Hörspielwelt hineinschreiben können. Besonders in den frühen Jahren des Rundfunks druckten einige Verlage zudem Hörspielbücher, in denen die Skripte der Lieblingserzählungen wie bei einem Schauspiel inklusive Regieanweisungen nachgelesen werden konnten. Auch heute noch lassen sich einige Skripte online finden, etwa auf Fanseiten wie rocky-beach.com.²⁵⁹ Nicht ungewöhnlich ist auch, dass Medientexte wie Hörspiele in Fanfictions verarbeitet werden, also Texten, die grob auf einer Person oder den Schauplätzen einer Erzählung basieren und von den Rezipient*innen selbst produziert werden. Das können beispielsweise Epen, Gedichte, Kurzgeschichten oder Lieder sein, die Figuren in romantische Beziehungen zueinander setzen oder bei sogenannten Crossovers auf Figuren anderer Werke treffen lassen. Ein Beispiel ist die Fanfiction „Urlaub auf dem Martinshof“ von Fanfiction.de-Nutzer*in lillesul, die oder der die Protagonisten der Reihe „Die drei Fragezeichen“ für einen Kriminalfall in das Setting von „Bibi und Tina“ überträgt.²⁶⁰

Beide Formate, Literatur und Hörspiel, bedienen sich darüber hinaus vermehrt an medienübergreifenden und ästhetischen Erzählformen- und -prinzipien der Populärkultur, seien es die Sequenzierung und Segmentierung eines Textes oder die Priorisierung von Verständlichkeit, Zugänglichkeit, Unterhaltung, Spannung und Emotionalisierung.²⁶¹ Die Erzählformate

²⁵⁷ Vgl. Böckelmann (2002), S. 43f.

²⁵⁸ Vgl. Böckelmann (2002), S. 9.

²⁵⁹ Siehe hierzu: Hörspiel-Drehbücher: <https://www.rocky-beach.com/hoerspiel/skript/skript.html>. Erstellt am: 25.06.2021 (Stand: 24.09.2023).

²⁶⁰ Vgl. @lillesul: Urlaub auf dem Martinshof: <https://www.fanfiktio.de/s/635433d2000c1d8736bb851f/1/Urlaub-auf-dem-Martinshof>. Aktualisiert am 26.06.2023 (Stand: 24.09.2023).

²⁶¹ Vgl. Dettmar, Ute: Kinder- und Jugendliteratur und Populärkultur. Eine Beziehungsgeschichte. In: Dies./Tomkowiak, Ingrid (Hgg.): Spielarten der Populärkultur. Kinder- und Jugendliteratur und -medien im

überschneiden sich demnach auch in ihrem Kommunikations- und Vermittlungsstil. Aus diesem und anderen Gründen bezeichnet Klotz die auditiven Kulturformen Hörspiel und Hörbuch als „performative Literatur“²⁶². Literarizität und (Sprach-)Spiel treffen bei den akustischen Kunstformen aufeinander und verflechten sich in einem eigenen, individuellen Zeichensystem. Dieses Zeichensystem besteht Klotz zufolge aus den Hörspielementen Geräusch, Stimme und Musik, die sich zu einer strukturierten Einheit verbinden und die Rezeption eines Audioprodukts lenken würden.²⁶³ Demnach sei das Hören von akustischen Ausdrucksformen wie Hörspielen eine Art der mentalen, kognitiven und affektiven Wahrnehmung von Literatur, Hörspiele eine Verlebendigung von Literatur und Literatur wiederum ein kulturelles Performativ, wie sich insbesondere in Adaptionen durch Hörspiele andeutet.²⁶⁴ Bei der Rezeption werde zudem ein eigener mentaler ‚Text‘ geschrieben, der auf Bedingungen wie dem individuellen (Vor-)Wissen, den soziokulturellen Einstellungen und der persönlichen physischen und mentalen Verfassung in der Erzähl-Zuhör-Situation beruht.²⁶⁵ Diese Faktoren wirken sich intervenierend auf den Umgang mit dem Phänomen Hörspielhören aus und verdeutlichen die möglichen Zugänge zur Erzählkultur durch das Hörspiel und die Zugänge zum Hörspiel durch die Erzählkultur. Sowohl die Nähe zur Literatur als auch die Nähe zum Vorlesen zeigen zuletzt, dass Hörspiele ein wichtiger Faktor in der Tradierung, Vergegenwärtigung und Fortsetzung von Erzählkultur durch die Mittel der Technik sind.²⁶⁶ Hörbuch und Hörspiel beweisen, dass die Erzählkultur in Deutschland nicht ausgestorben ist, sondern professionalisiert wurde – sie liegt in den Händen von Berufserzähler*innen und akustischen Schauspieler*innen. Gleichsam sind sie Beispiele für die „narrative Existenz“²⁶⁷ des Menschen, die einen Rahmen für das Phänomen des Hörspielhörens bildet.

Auch der *homo ludens*, der spielende Mensch, hat seinen Anteil an der alltagskulturellen Bedeutung des Hörspiels. Seinem Erschaffer Johan Huizinga zufolge ist Spielen eine Grund-

Feld des Populären (= Kinder- und Jugendkultur, -literatur und -medien. Theorie – Geschichte – Didaktik Bd. 113). Berlin 2019, S. 17-37, hier: S. 17; vgl. Heidtmann (2002), S. 65.

²⁶² Vgl. Klotz (2022), S. 11.

²⁶³ Vgl. Klotz (2022), S. 11.

²⁶⁴ Vgl. ebd.

²⁶⁵ Vgl. Klotz (2022), S. 226.

²⁶⁶ Vgl. Akue-Dovi (2022), S. 20; vgl. Klotz (2022), S. 40.

²⁶⁷ Schneider (2009), S. 5.

voraussetzung für die Kultur des Menschen und somit, wie beim *homo narrans*, ein menschliches Grundbedürfnis oder ein Urinstinkt.²⁶⁸ Der Kulturhistoriker erklärt auch, dass die Erzählform des Dramas, die dem Hörspiel eigen ist, stark mit dem Spiel verbunden ist, da es im wahrsten Sinne des Wortes gespielt wird und über die von ihm aufgestellten Eigenschaften des Spiels verfügt – freies Handeln, Heraustreten aus dem gewöhnlichen oder eigentlichen Leben, Gegensatz von Ernst, zeitliche und räumliche Abgeschlossenheit und Begrenztheit, Wiederholbarkeit sowie die Darstellung von etwas.²⁶⁹ Insbesondere die Wiederholbarkeit, Abgeschlossenheit und Begrenztheit sind bei Hörspielen allein durch die technische Dependenz und Limitierung von Abspielgeräten gegeben, aber auch das Heraustreten aus dem Alltag kann inhaltlich bei der Darstellung von fiktionalen und non-fiktionalen Erzählungen genauso wie bei der Produktion und dem Akt des Hörspielhörens selbst geschehen. Als Kunstform stellt das Hörspiel zuletzt Erzählungen dar; es inszeniert eine Situation so, dass sie über den Hörsinn aufgenommen und als Abbildung einer Realität interpretiert werden kann. Das Spiel findet aber auch auf anderen Ebenen statt. Im Hörspiel selbst wird mit Sprache, Geräuschen und Musik gespielt, externe Spielzeuge und Brettspiele werden in Hörspielstoffe integriert wie bei „Masters of the Universe“ (1984-1988) oder „Scotland Yard“ (1986-1989), Hörspiele werden zur Inspiration für das eigene Spiel oder werden bei anderen spielerischen Aktivitäten als Hintergrundbeschallung abgespielt. Was Musikwissenschaftler Martin Zenck für die Musik eruiert, dass ein „Transformationsprozess vom Text über das Medium zum Spiel“²⁷⁰ und umgekehrt stattfinden kann, lässt sich also auf die gesamte Tonkunst einschließlich der Hörspiele anwenden. Hörspielhören ist demnach gleichermaßen eine Kulturtechnik des erzählenden und des spielenden Menschen.

Trotz dieser kulturellen Voraussetzungen erreicht die Erzählform Hörspiel seine große Reichweite jedoch erst durch seine Medialisierung, denn das Hörspiel ist von den Medien abhängig, von denen es umgeben ist, sei es Radio, Kasette und CD oder Film, Fernsehen und Roman. Es kann nicht jenseits von ihnen betrachtet werden und ist somit **Gegenstand von Medienkultur oder mediatisierter Kultur**, die von Hepp, Höhn und Wimme als Kultur definiert wird, „in der technisch vermittelte Kommunikation vielfältige Bereiche von Gesellschaft durchdringt und so mit ihren symbolischen Formen prägend ist.“²⁷¹ Als solche

²⁶⁸ Vgl. Huizinga, Johan: *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Hamburg 2009, S. 232.

²⁶⁹ Vgl. Huizinga (2009), S. 15-232.

²⁷⁰ Zenck, Martin: *Spiel im Text – Text im Spiel des Theaters, des Films und der Musik*. In: Husel, Stefanie/Kreuder, Friedemann (Hgg.): *Spiele spielen. Praktiken, Metaphern, Modelle*. Paderborn u.a. 2018, S. 209-232, hier: 214.

²⁷¹ Hepp/Höhn/Wimmer (2010), S. 21.

kann die deutsche Kultur ungefähr seit der einsetzenden Urbanisierung und Industrialisierung zu Beginn des 19. Jahrhunderts bezeichnet werden, in deren Folge die Zeitung als erstes Massenmedium für die breite Bevölkerung populär, erschwinglich und alltäglich wurde. Spätestens seit der Digitalisierung, Globalisierung, Individualisierung und Kommerzialisierung des 20. Jahrhunderts ist ein Alltag ohne Medien hierzulande und auch auf einer globalen Skala undenkbar geworden.²⁷² Die Omnipräsenz von Medien ist heute deutlich spürbar. Sie nimmt Einfluss auf soziale und individuelle Wirklichkeitskonstruktionen, durchzieht den Alltag von Kindern und Erwachsenen gleichermaßen und macht Kultur zu einem „soziale[n] System, das mit ganz unterschiedlichen Kunstformen und Medien soziale Verständigung betreibt, gesellschaftliche Orientierung stiftet und auf vielfältige Weise [...] uns als soziale und kulturelle Wesen modelliert.“²⁷³ Diese Mediatisierung von Kultur zeigt sich auch in der Verknüpfung mit dem Hörspiel, das nicht nur über verschiedene Distributions- und Abspielmedien rezipiert werden kann, sondern auch mit anderen Formen wie den audiovisuellen Medien oder der Literatur interagiert und konvergiert.

Des Weiteren haben sich Medien im Laufe der Zeit verändert und wurden an technische Entwicklungen und die Bedürfnisse der Nutzer*innen angepasst. Derartige Weiterentwicklungen im medialen und digitalen Bereich haben allerdings zu keiner Zeit zu einer Verdrängung von früheren Medien geführt, sondern diese lediglich zu einer Neu- oder Umorientierung bezüglich der verwendeten Formen und Nutzungsweisen gezwungen, wie auch Hengst und Dettmar feststellen.²⁷⁴ Diese Wechselwirkung und Relation zwischen den Medien wird ‚convergence culture‘ genannt und umschließt unter anderem die gleichzeitige Verbreitung von Stoffen über mehrere Medien, die Kooperation von Medienindustrien, das migrantische, nomadische und disloyale Verhalten der Rezipient*innen und die schwindende Trennung zwischen Kinder-, Jugend- und Erwachsenenkulturen.²⁷⁵ Medienkulturen zeichnen sich demnach durch mediale Grenzüberschreitungen aus, mit denen auch das Hörspiel im Laufe seiner Entwicklungsgeschichte überaus vertraut war, wie beispielsweise die Angrenzung und Transgression zu Literatur und Theater zeigt. Auch der souveräne Wechsel der Rezipient*innen zwischen den Medien kennzeichnet die Hörspielrezeption und ist Element der convergence culture. Alle befragten Rezipient*innen berichten etwa, sie hätten sich im Laufe

²⁷² Vgl. Hepp/Höhn/Wimmer (2010), S. 10.

²⁷³ Hickethier, Knut zit. nach Hepp/Höhn/Wimmer (2010), S. 15.

²⁷⁴ Vgl. Dettmar (2019), S. 18; vgl. Hengst (2014), 18f.

²⁷⁵ Vgl. Hengst, Heinz: Kinderwelten im Wandel. In: Tillmann, Angela/Fleischer, Sandra/Hugger, Kai-Uwe (Hgg.): Handbuch Kinder und Medien (= Digitale Kultur und Kommunikation, Bd. 1). Wiesbaden 2014, S. 17-30, hier: S. 18-27.

ihres Lebens nach der Verfügbarkeit und Simplizität der Geräte und Medien gerichtet, wenn sie ein Hörspiel angehört hätten.²⁷⁶ So wird je nach Situation und Erzählung, aber unabhängig vom Alter oder der Herkunft, mal der CD-Player gewählt, mal das Radio und mal das Smartphone. Die Selbstverständlichkeit, die der Nutzung dieser Geräte innewohnt, erleichtert den Zugang zu Hörspielen enorm.²⁷⁷

Dass der Umgang mit Medien schon von den Jüngsten beobachtet und imitiert wird, ist eine weitere Konsequenz der medialisierten Kultur, die zusätzlich von generationenspezifischen und generationenübergreifenden sowie lokalen, aber auch überregionalen und globalen Gegebenheiten geprägt wird. Demnach ist laut Medienforscherin Anja Hartung-Griemberg das eigene Medienhandeln von den Gewohnheiten, Routinen und Traditionen anderer abhängig: in Bezug auf den Rundfunk erklärt sie, dass die Nutzung des Radios durch die Präferenzen und Programmwahl der Eltern moderiert sei, welches wiederum medienspezifische Kenntnisse schulen würde und einen wichtigen Teil des familiären Zusammenlebens darstelle.²⁷⁸ In der Regel ist dieser Prozess der medialen Aneignung folglich an soziale und kulturelle Konstellationen gebunden. Außerdem lassen sich die so entstehenden technischen Nutzungskonventionen auf alle Medien übertragen, wobei zu bedenken ist, dass etwa der Umgang mit dem Kassettenrekorder oder CD-Player im Kinderzimmer und dadurch auch mit dem Hörspiel selbstbestimmter ist als bei anderen Medien – allein wegen der räumlichen Abgrenzung zum Rest der Familie. Doch auch hier bestimmen Eltern häufig den Konsum mit, etwa durch Einschränkung der Rezeptionsdauer oder den Erwerb von Hörspielen, die ihnen für ihr Kind angemessen erscheinen. Auf diese Weise nehmen die eigenen, von dem Umfeld vermittelten Werte und Normen, Vorlieben und Einstellungen Einfluss auf die Hörspielrezeption, so wie die Hörspielrezeption wiederum Werte und Normen, Vorlieben und Einstellungen beeinflusst und damit wesentlich zur Sozialisation und Identitätsstiftung der Rezipient*innen beiträgt.²⁷⁹

Dementsprechend ist der Umgang mit Hörspielen in Deutschland ein anderer als etwa in

²⁷⁶ Vgl. Interview mit Anika (B1) am 11.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 22f; vgl. Interview mit Frederike (B2) am 21.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 47f; vgl. Interview mit Julia (B3) am 08.01.2023 in Bamberg, s. Anhang C, S. 57; vgl. Interview mit Oliver (B4) am 10.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 80ff; vgl. Interview mit Manuel (B5) am 11.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 104; vgl. Interview mit Jonas (B6) am 25.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 134.

²⁷⁷ Vgl. Hengst „Auf Kassetten gezogen“ (1979), S. 2.

²⁷⁸ Vgl. Hartung, Anja: Hörmedien als Quelle kindlicher Selbst- und Welterfahrung. In: Tillmann, Angela/Fleischer, Sandra/Hugger, Kai-Uwe (Hgg.): Handbuch Kinder und Medien (= Digitale Kultur und Kommunikation, Bd. 1). Wiesbaden 2014, S. 365-376, hier: S. 368.

²⁷⁹ Vgl. Vaupel, Anne L.: Die Kinderhörspielserie Die drei ??? als integrativer Bestandteil des Medienalltags junger Erwachsener. Eine qualitative Untersuchung [= Diplomarbeit, Hildesheim 2010]. Hildesheim 2010, S. 82f; vgl. Hengst „Auf Kassetten gezogen“ (1979), S. 67.

anderen Ländern Europas, Amerikas, Australiens, Asiens oder Afrikas. Schenkers Forschungen zur Transnationalität des Hörspiels ergaben beispielsweise, dass das Hörspiel in Estland und Lettland durch audiovisuelle Medien und das Internet überholt worden sei und dass der Rundfunk in Ländern mit postkolonialen Zusammenhängen eine größere Relevanz für Mediennutzer*innen habe als in mitteleuropäischen Kulturen, wodurch das Hörspiel dort öfter an die Prinzipien des Mediums gebunden sei als hierzulande.²⁸⁰ In Deutschland teilt sich die Mediennutzung demnach in Tonträger und Rundfunk auf, wobei rundfunkunabhängige Produktionen mindestens genauso wenn nicht noch erfolgreicher als ihre mediale Konkurrenz sind. Kurzum: Das Hörspiel ist Teil

„unterschiedlichster regional ausgerichteter auditiver Medienkulturen. Diese formen sich jedoch nicht in Isolation voneinander, sondern vernetzen sich über kulturpolitische transnationale Kontexte [...] oder über transmediale Erzählformen vor allem via Internet.“²⁸¹

So ist die Rezeption von Hörspielen nicht nur abhängig von durch die *Erzählgemeinschaft* konstituierten generationen- sowie milieubedingten und -übergreifenden Erinnerungen, Gewohnheiten und Traditionen,²⁸² sie ist auch ***abhängig von durch die Mediengemeinschaft konstituierten generationen- sowie milieubedingten und -übergreifenden Erinnerungen, Gewohnheiten und Traditionen.*** Die Medienkultur(en) gelten in diesem Rahmen folglich ebenfalls als intervenierende Bedingungen. Der dimensionale Kontext sowie die strukturellen Vorbedingungen (Abb. 3), die durch Medien-, Spiel- und Erzählkulturen gegeben sind und in diesem Kapitel besprochen wurden, wirken sich aber auch auf andere intervenierende Bedingungen und daraus folgende Praktiken aus.

²⁸⁰ Vgl. Schenker (2022), S. 46-228.

²⁸¹ Schenker (2022), S. 228.

²⁸² Vgl. Lehmann (2009), S. 65.

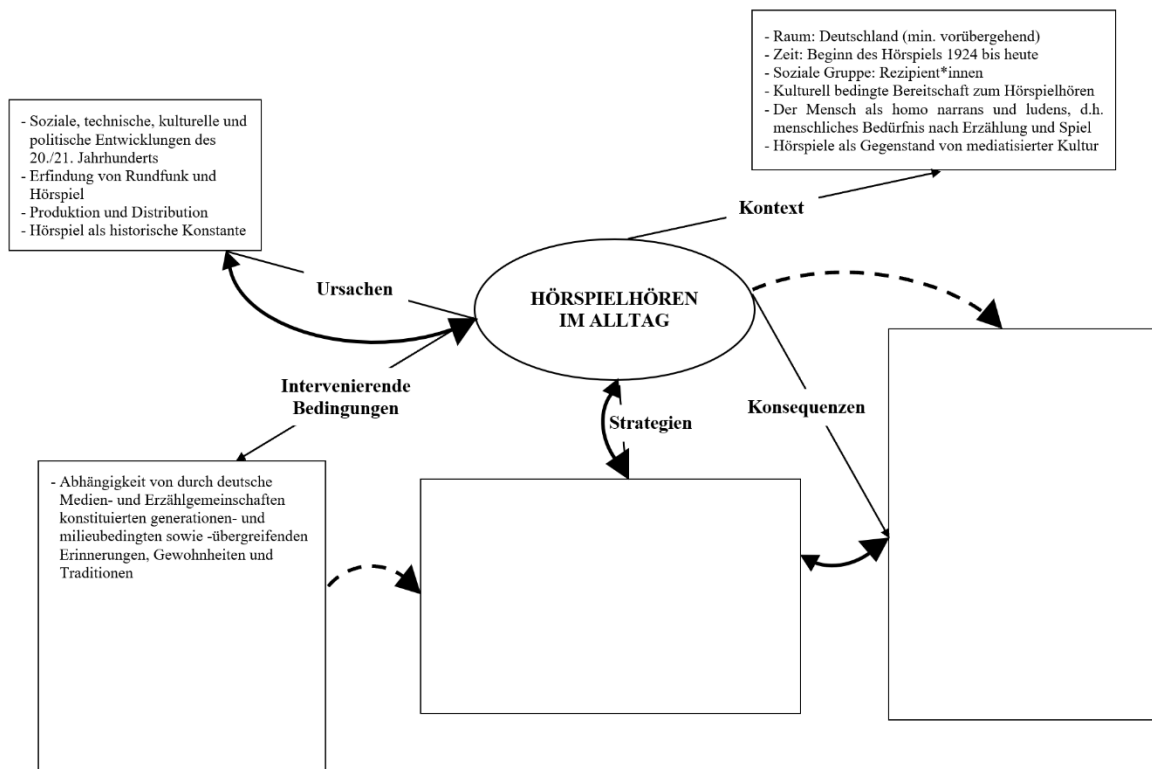


Abb. 3: Kontext des Hörspielhörens im Kodierparadigma nach Strauss. Eigene Darstellung nach Strübing (2008), S. 28.

6.2 Hörsuggestionen: Ein- und weiterführende Voraussetzungen für die Hörspielrezeption

Wer Rezipient*in von Hörspielen ist, ist dies nicht aus Zufall. Immer gibt es strukturelle Bedingungen, die die Rezeption und den Zugang zu den Audioproduktionen innerhalb eines spezifischen Kontextes erleichtern oder erschweren.²⁸³ Dieser Kontext wurde bereits im vorangegangenen Kapitel gegeben und auch erste intervenierende Bedingungen erschlossen, zu denen die Abhängigkeit von den spezifischen Medien- und Erzählkulturen gehören, die die Rezipient*innen umgeben. Personen, die außerhalb ihrer Region, vor der Erfindung der Hörspiele oder gar außerhalb der Gruppe von Rezipient*innen zu positionieren sind und damit unter Umständen auch von anderen Medien- und Erzählkulturen geprägt sind, hören Hörspiele entweder anders oder überhaupt nicht. In der Konsequenz ist die Tendenz, ob man von dem Phänomen Hörspielhören geprägt ist oder nicht, von den **biografischen Voraussetzungen** und damit von Faktoren wie der Sozialisation und der Erziehung abhängig. Diese

²⁸³ Vgl. Strauss, Anselm/Corbin, Juliet zit. nach Götzö (2014), S. 452.

Ansicht teilen zahlreiche Forscher*innen, zu denen beispielsweise Hengst und Rogge gehören.²⁸⁴ Auch Kindermedienforscher Klaus Jensen zufolge hätten Kinder demnach vor der Rezeption von Medien „bereits (demografisch zu differenzierende) überdauernde Dispositionen aufgebaut (z. B. Einstellungen zu sich, der Umwelt, den Medien, es hat Gewohnheiten und Fertigkeiten entwickelt, es hat Wissen u.a. auch über einzelne Medien).“²⁸⁵ Diese Dispositionen beruhen in der Regel auf Kenntnissen, die ein Kind häufig durch die Imitation und Interpretation der Handlungen der eigenen Eltern und anderer Bezugspersonen erlernt, die diese wiederum von ihren Eltern und Bezugspersonen übernommen haben. In den meisten Gesprächen mit Rezipient*innen ergab sich etwa, dass ihre frühesten Konfrontationen mit Hörspielen – ob nun auf Kasette, CD oder Schallplatte gespeichert – durch die Eltern oder älteren Geschwister hergestellt oder zumindest nicht verhindert wurden. Anika und Frederike berichten beispielsweise, dass ihnen die Schallplatten aus der Kindheit ihrer Eltern zur Verfügung standen, während Oliver und Jonas die Hörspielsammlungen ihrer Geschwister übernahmen.²⁸⁶ Beschreiben lässt sich dieser Vorgang mit dem Begriff „*vorausgehende transgenerationale Weitergabe*“, die im Falle der Hörspiele sogar statistisch belegbar ist. Befragungen von Rogge, Hansen und Manzke haben nämlich ergeben, dass ein Großteil der Rezipient*innen (rund 60 Prozent) ihre ersten Hörspiele von ihren Müttern oder Vätern erhalten würden und erst später auch von anderen Erwachsenen bekommen oder selbstständig erwerben und ausleihen würden, zum Beispiel in Bibliotheken oder im Austausch mit Gleichaltrigen.²⁸⁷ So wird insbesondere in den frühesten Jahren der Kindheit eine Vorauswahl durch die Eltern und Bezugspersonen getroffen, die nach Hansen und Manzke Faktoren wie den eigenen Einstellungen zu den Inhalten, der Kenntnis der Erzählungen (zum Beispiel aus der eigenen Kindheit) und einer pädagogischen Einschätzung der Förderlichkeit oder wenigstens Harmlosigkeit des Stoffes unterliegt.²⁸⁸ Diese Faktoren dürften der Grund dafür sein, dass unter anderem Märchen gerne weitergegeben werden – die Erziehenden wissen bereits im Vorfeld, welcher Stoff zu erwarten ist, welches Wissen erlernt werden kann und

²⁸⁴ Vgl. Hengst „Auf Kassetten gezogen“ (1979), S. 149-155; vgl. Rogge, Jan-Uwe: Hören als Erlebnis. Die Bedeutung von Hörkassetten im (Medien-)Alltag von Kindern. In: Schill, Wolfgang/Baacke, Dieter (Hgg.): Kinder und Radio. Zur medienpädagogischen Theorie und Praxis der auditiven Medien (= Schriften zur Medienpädagogik 23/Didaktische Materialien 5). Frankfurt a. M. 1996, S. 30-39, hier: S. 34-37.

²⁸⁵ Jensen, Klaus: Medienrezeption als aktuelle Handlung. In: Dies. (Hgg.): Der Medienmarkt für Kinder in der Bundesrepublik (= Untersuchungen des Ludwig-Uhland-Instituts der Universität Tübingen im Auftrag der Tübinger Vereinigung für Volkskunde, Bd. 50). Tübingen 1980, S. 327-347, hier: S. 328.

²⁸⁶ Vgl. Interview mit Anika (B1) am 11.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 2; vgl. Interview mit Frederike (B2) am 21.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 34; vgl. Interview mit Oliver (B4) am 10.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 70f; vgl. Interview mit Jonas (B6) am 25.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 118.

²⁸⁷ Vgl. Rogge „Der Schallplatten- und Kassettenmarkt (1980), S. 163; vgl. Hansen/Manzke (1993), S. 21.

²⁸⁸ Vgl. Hansen/Manzke (1993), S. 19-22.

welche Werte vermittelt werden, ohne die Rezeption beaufsichtigen zu müssen. In diesen Fällen, aber auch bei allen für diese Arbeit befragten Rezipient*innen, wurden die Weichen für das Hörspielhören somit durch die Familie gestellt und das Hörspielhören durch die Angehörigen mindestens toleriert, manchmal akzeptiert und oft sogar gefördert. Auf eine solche Akzeptanz oder Indifferenz der Eltern bezüglich der kindlichen auditiven Bedürfnisse und Entscheidungen, die das Hörspiel durch die geringe Skepsis und Regulierung von anderen Medien unterscheiden würde, weisen auch Treumann und Volkmer hin.²⁸⁹ Im Umkehrschluss kann davon ausgegangen werden, dass der Zugriff auf Hörspiele durchaus erschwert wird, wenn die vorangegangene Generation keinen Umgang mit Hörspielen gepflegt hat und demnach keinerlei Erfahrungen weitergeben kann.

Das Prinzip der transgenerationalen Weitergabe lässt sich darüber hinaus mit dem Gedächtnisbegriff von Jan und Aleida Assmann verknüpfen. So ist das sogenannte kulturelle Gedächtnis den Kulturwissenschaftler*innen zufolge nicht biologisch vererbbar, sondern kann nur durch Sozialisation entstehen und beruht auf der Nachahmung, Weitergabe, Wiederholung, Interpretation und Zirkulation von Handlungen oder Riten innerhalb einer Gruppe, die über Texte, Bilder, Vorstellungen und Praktiken tradiert werden.²⁹⁰ Durch diese Assertionen werden die Voraussetzungen deutlich, die für die transgenerationale Weitergabe eines immateriellen Kulturguts wie dem Hörspiel förderlich sind, die also dafür sorgen können, dass die auditiven Erzählungen kulturell und intergenerationell in individuellen und kollektiven Gedächtnissen verankert werden. Beispielsweise vergegenwärtigen dauerhafte, wiederholbare Sicherungsformen und Symbole oder Ikonen die kollektive Erinnerung an ein historisch-kulturelles Gut.²⁹¹ Dazu gehören im Falle der Kunst- und Kulturform Hörspiel beispielsweise *Feiertage* wie der Welttag des Hörspiels am 30. Oktober und *Bücher* wie die von Bastian, Rodenwald und Boße, aber auch die Kassette als *Symbol* der 1980er Jahre oder die bundesweite Nachricht des Todes von „Benjamin Blümchen“-Sprecher Jürgen Kluckert am 16. August 2023, die am nächsten Tag über 10.000 Suchanfragen für das *Idol* vieler Kinder, den Elefant Benjamin Blümchen, bei Google generierte und damit deutschlandweit die neunt-meiste Suchanfrage des Tages wurde (Abb. 4).²⁹² Elemente wie diese sorgen nicht

²⁸⁹ Vgl. Treumann/Volkmer (1993), S. 17-139.

²⁹⁰ Vgl. Assmann, Jan: Das kulturelle Gedächtnis. Schrift, Erinnerung und politische Identität in frühen Hochkulturen. München 2013, S. 35-89; vgl. Assmann, Aleida: Einführung in die Kulturwissenschaft. Grundbegriffe, Themen, Fragestellungen (= Grundlagen der Anglistik und Amerikanistik 27). 4., durchgesehene Aufl., Berlin 2017, S. 181.

²⁹¹ Vgl. Assmann, Aleida: Das neue Unbehagen an der Erinnerungskultur. Eine Intervention. 3., erw. u. aktual. Aufl., München 2020, S. 227; Assmann (2013), S. 21.

²⁹² Vgl. Google-Suchtrends des Tages: <https://trends.google.de/trends/trendingsearches/daily?geo=DE&hl=de> (Stand: 24.09.2023).

nur dafür, dass das Hörspiel als Kulturerbe im kollektiven Gedächtnis gespeichert werden kann, sondern auch, dass es sich selbst dann in Kreisen etablieren und von Außenstehenden anerkannt werden kann, wenn diese nicht durch direkte Vorfahren mit der Kulturform vertraut gemacht wurden. Die transgenerationale Weitergabe erfolgt somit nicht nur interfamiliär über die lebendigen Erinnerungen des „kommunikative[n] Gedächtnis[ses]“²⁹³, sondern auch gesellschaftlich über die traditionsbezogenen Erinnerungen des kulturellen Gedächtnisses. Auch der Umgang mit Medien und daraus resultierend mit den Hörspielen ist eine Fähigkeit, die durch vorausgehende Generationen weitergegeben wurde und von deren Sitten und Ritualen stark geprägt ist. Dazu gehört zum Beispiel die geschlechtsspezifische Erziehung, die nach Hansen und Manzke die Wahl der Hörspielthemen, denen sich eine Person annimmt, beeinflussen könne.²⁹⁴ Auch Rogge weist auf derartige geschlechtsgebundene Unterschiede bei der Hörspielrezeption hin, die er als „Symptome für spezifische Erziehungsstile in Familien und anderen Institutionen, die die Kinder in ihrer Entwicklung begleiten“²⁹⁵, betrachtet. Seit einigen Jahrzehnten gilt beispielsweise Pink als Mädchenfarbe und Blau als Jungenfarbe – eine weitverbreitete Idee der westlichen Gesellschaft, die sich durchaus auf die Erziehung und damit auch auf Wahlkriterien wie das als angemessener empfundene Cover eines Hörspiels auswirken kann. Vorstellungen davon, welche Erzählungen für ein Kind eher geeignet seien, sind so vom kulturellen Gedächtnis geprägt.

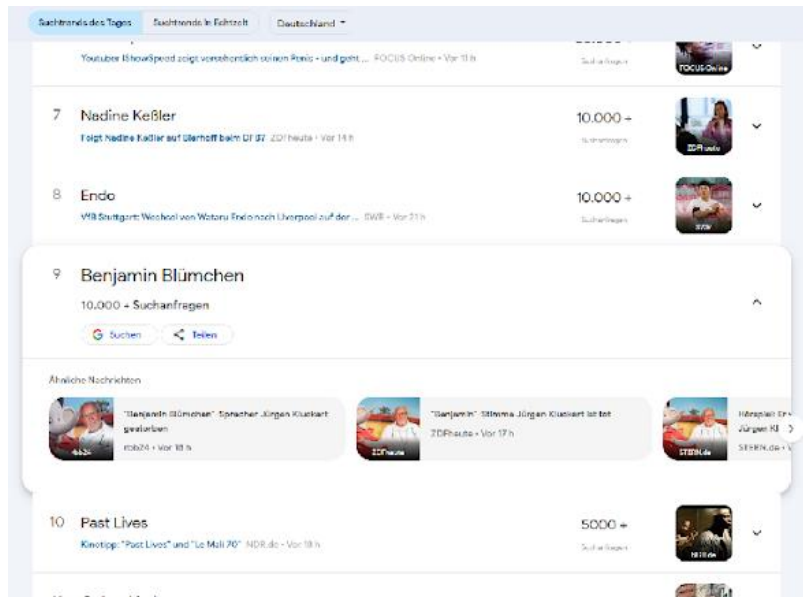


Abb. 4: „Benjamin Blümchen auf Platz 9 der Google Trends am 17.08.2023. Screenshot der Google-Suchttrends des Tages: <https://trends.google.de/trends/trendingsearches/daily?geo=DE&hl=de> (Stand: 24.09.2023).

Der Annahme von Treumann und Volkmer, dass der Umgang mit dem „Klein-Medium“ Kassette im Gegensatz zu „Groß-Medien“ wie dem Fernseher durchaus jenseits des Wir-

²⁹³ Assmann (2013), S. 50.

²⁹⁴ Vgl. Hansen/Manzke (1993), S. 19f.

²⁹⁵ Rogge (1996), S. 34.

kungskreises, der Nutzungsgewohnheiten und der Mediensozialisierung der Eltern praktiziert und erlernt werde,²⁹⁶ muss also widersprochen werden. Dies zeigt sich auch an Hengsts Ansatz bezüglich des Zusammenhangs zwischen Erziehung und Hörspielhören. Der Sozial- und Kulturwissenschaftler stellt Hörspielhören nämlich nicht als *Konsequenz* der Erziehung dar, sondern als Erziehungs- und Sozialisations*instrument*, das arbeitenden Müttern seit den 1960er Jahren helfe, ihre Kinder zu beschäftigen.²⁹⁷ Dies bestätigt sich beispielsweise im Gespräch mit Manuel, demzufolge Hörspiele in der Kindheit ein wichtiger Reisebegleiter waren – nicht nur aus seiner eigenen Perspektive heraus, sondern wohl auch für seine Eltern: „Das kam auch tatsächlich von meiner Mutter, wohl in erster Linie, mit dem unterstellten Hintergedanken, damit sich die Gören hinten auf dem Rücksitz nicht die Köpfe einschlagen, ne, kriegt dann jeder irgendwie seinen Walkman und dann ist auch Ruhe“.²⁹⁸ Demnach hängen auch in diesem Kontext die Nutzungsgewohnheiten mit den Konditionen zusammen, die durch die gegebene Familien- und Gesellschaftsstruktur und deren Ansichten, Wünsche und Meinungen entstehen.

Diese Strukturen bleiben dabei ein Ergebnis der *Kultur, Bildung, Politik und Wirtschaft*, der sie ausgesetzt sind und die ebenfalls (zusätzliche) Bedingungen für den Hörspielkonsum stellen können. Einige kulturelle Einflüsse wurden weiter oben bereits angesprochen, aber auch politische Einflüsse wurden bereits im historischen Kapitel illustriert, wobei beispielsweise kriegerische Auseinandersetzungen das Phänomen Hörspielhören stark beeinflusst haben, als etwa der Rundfunk brachlag und Hörspiele nur eingeschränkt verfügbar waren. Auch die Diskrepanz zwischen Ost- und Westdeutschland ist ein Faktor, der mit der politischen Entwicklung nach dem Zweiten Weltkrieg einherging. Erwachsene „drei Fragezeichen“-Fans scheinen laut einer statistischen Erhebung von Vaupel zum Beispiel zu großen Teilen, nämlich zu 80 Prozent, aus den alten Bundesländern zu kommen.²⁹⁹ Dies trifft auch auf alle sechs Rezipient*innen zu, die für diese Arbeit befragt wurden. Beide Ergebnisse können durch die geringe bzw. hörspielspezifische Schnittmenge nicht auf alle Hörspielrezipient*innen übertragen werden, allerdings unterstreicht gerade die Befragung von Vaupel, dass der politische und historische Hintergrund zumindest Anteil an dem Zugang zu Hörspielen haben kann. Auch der Bildungsstand ist Vaupels Umfrage zufolge vergleichsweise hoch, sodass eine höhere Bildung ebenfalls für einen leichteren Zugang spricht.³⁰⁰ Zwar ist

²⁹⁶ Vgl. Treumann/Volkmer (1993), S. 120.

²⁹⁷ Vgl. Hengst „Auf Kassetten gezogen“, S. 149-155.

²⁹⁸ Interview mit Manuel (B5) am 11.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 105.

²⁹⁹ Vgl. Vaupel (2010), S. 75.

³⁰⁰ Vgl. ebd.

laut Klotz durch die Online-Verfügbarkeit von Hörspielen und -büchern „die soziale und finanzielle Schwelle erheblich niedriger [...] als bei Theater, Oper oder Buchhandlung“³⁰¹, allerdings sind die Kosten für Kassetten und Co. umso leichter zu tragen, je besser die soziale und damit oft auch finanzielle Stellung ist. In der Konsequenz spielt auch die Wirtschaft eine große Rolle, und das gleichermaßen auf internationaler, nationaler, familiärer und individueller Ebene. In einem Land oder Haushalt, in dem sich die Ein- oder Bewohner*innen kaum den Lebensunterhalt finanzieren können, kann der Konsum von Unterhaltungsprodukten durchaus weiter hintenanstehen als in einem wohlhabenden Land oder Haushalt. Bei jüngeren Rezipient*innen spielt in diesem Rahmen das Taschengeld eine Rolle.

Den Hörspielboom im Deutschland der 1980er Jahre erklärt sich Bastian ebenfalls insbesondere durch wirtschaftliche Aspekte:

„Die deutsche Sprachgemeinschaft war groß, ein Großteil der Bevölkerung war kaufkräftig und konsumfreudig, Privatfernsehen und Computerspiele lagen noch in weiter Ferne, und es gab mit Miller International einen Konzern, der die ganze Branche der Kinderhörspiele dermaßen anschoß, dass der Markt [...] regelrecht explodierte.“³⁰²

Dieser Aussage folgend kann davon ausgegangen werden, dass eine **Konsumsteuerung durch den Hörspielmarkt und Marketingstrategien** stattfindet, die sowohl die Entscheidung zur Rezeption als auch die Rezeption selbst entscheidend beeinflusst. Gerade der Tonträgermarkt, der sich in den letzten Jahrzehnten entwickelt hat, verweist über mehrere Wege immer wieder auf seine Existenz und versucht durch verschiedene Strategien potenzielle Rezipient*innen zum Kauf zu bewegen. Das Prinzip von Angebot und Nachfrage reguliert Märkte wie diesen und begünstigt beispielsweise Produktionen, die billig herzustellen sind und den Kund*innen möglichst flächendeckend präsentiert werden können. Hörmedienexpertin Heide Germann kritisiert in diesem Zusammenhang eine Industrialisierung des Akustischen, die sich durch eine Priorisierung von Serien, genormten Mustern, Massentauglichkeit, Niedrigpreisen, Vereinfachung und Trivialisierung auszeichnen würde.³⁰³ Dennoch ist die Standardisierung von Hörspielen, die aus diesem Umstand resultiert und auf die auch Treumann und Volkmer sowie Kübler Bezug nehmen, marktbestimmend.³⁰⁴ Tatsächlich ist sogar davon auszugehen, dass die Kommerzialisierung und massenhafte Herstellung von

³⁰¹ Klotz (2022), S. 208.

³⁰² Bastian (2014), S. 79.

³⁰³ Vgl. Germann, Heide: Der Tonträgermarkt für Kinder. In: Schill, Wolfgang/Baacke, Dieter (Hgg.): Kinder und Radio. Zur medienpädagogischen Theorie und Praxis der auditiven Medien (= Schriften zur Medienpädagogik 23/Didaktische Materialien 5). Frankfurt a. M. 1996, S. 137-147, hier: S. 138ff.

³⁰⁴ Vgl. Treumann/Volkmer (1993), S. 143ff.; vgl. Kübler, Hans-Dieter: Die eigene Welt der Kinder. Zur Entstehung von Kinderkultur und Kindermedien in den siebziger Jahren. In: Faulstich, Werner: Die Kultur der siebziger Jahre. München 2004, S. 65-80, hier: S. 73.

Hörspielen die Wahrscheinlichkeit erhöht, dass die Kunstform von einzelnen Personen entdeckt wird. Je mehr Hörspiele verfügbar sind, desto mehr Platz nehmen sie in Geschäften und auf Streaming-Plattformen ein. Dies gilt ebenfalls für den Rundfunk, denn potenziell hohe Einschaltquoten sichern einem Hörspiel eher einen Sendeplatz mit vielen Hörer*innen als ein Hörspiel, das nur eine kleine Zielgruppe erreichen würde.

Für eine Hörspielgestaltung, die möglichst viele Altersgruppen und Interessenskreise abdeckt, greifen die Hersteller oft auf Techniken der populären Medien und Genres der populären Erzählkultur zurück. So haben fast alle Kinderhörspiele, die aktuell beliebt sind, gemein, dass sie als Serie verkauft werden und in einem mehr oder weniger ausgeprägten Medienverbund vermarktet werden.³⁰⁵ Das trifft auf „Die drei Fragezeichen“, „Bibi und Tina“, „TKKG“, „Bibi Blocksberg“, „Fünf Freunde“, „Benjamin Blümchen“ und sogar auf „Schule der magischen Tiere“ zu. Jede dieser Geschichten arbeitet zudem mit einer sogenannten „permanenten Gegenwart“³⁰⁶, wonach die Figuren sich in keiner Folge übermäßig weiterentwickeln, weder charakterlich noch in ihrem Wachstum, und die Erfahrungen und Erlebnisse außerhalb der aktuellen Folge keine oder nur eine geringe Rolle spielen, während die Zeit sehr wohl weiterläuft, was meist an populärkulturellen oder zeitgeschichtlichen Referenzen abzulesen ist. Derartige Tendenzen zu seriellem und transmedialem Erzählen begünstigen nach Dettmar eine Öffnung für verschiedene Lesarten, Alters- und Zielgruppen und fördern die Popularität und Langlebigkeit bestimmter Figuren, wofür sie Sherlock Holmes als bekanntes Beispiel nennt.³⁰⁷ Tatsächlich wird der Detektiv sogar regelmäßig in Hörspieladaptionen und -interpretationen für Kinder und Erwachsene verarbeitet, sei es von Rundfunkanstalten wie dem BR oder Tonträgerfirmen wie MARITIM oder dem AUDIO VERLAG. Auch serielle Hörspielcharaktere wie die drei Detektive der Reihe „Die drei Fragezeichen“ sind als Horizont, Referenzrahmen und Versatzstück geeignet, das flexibel einsetz- und umcodierbar ist und damit auf verschiedenen Ebenen vermarktet werden kann.³⁰⁸ Beispielsweise wird seit einiger Zeit die Roman- und Hörspielreihe „Die drei Fragezeichen Kids“ produziert, die jüngere Rezipient*innen ansprechen soll und die Hauptcharaktere in ihrer Kindheit begleitet, ebenso wie die Buchreihe „Die drei Ausrufezeichen“, die an Mädchen gerichtet ist und die Charaktere und Themen geschlechtergerecht umcodiert, oder die Graphic Novel „Rocky Beach“, die ältere Langzeitleser*innen und -hörer*innen abholen

³⁰⁵ Vgl. Schenker (2022), S. 36.

³⁰⁶ Boße (2022), S. 81-93.

³⁰⁷ Vgl. Dettmar (2019), S. 19-29.

³⁰⁸ Vgl. Dettmar (2019), S. 23.

will und die Detektive erwachsen werden lässt. Auf diese Weise wird die Bindung an das Hörspiel, in diesem Fall die Serie „drei Fragezeichen“, altersgerecht in verschiedenen Lebensabschnitten gefestigt. Zugleich wird die Bindung durch die Serialität schnell zur Gewohnheit, wie unter anderem Jonas bestätigt: „wenn es eine neue Folge gab oder wenn man irgendwo eine neue Folge gesehen hat, die man jetzt noch nicht kannte, dann hat man die gekauft. Also, glaube ich, klassischer Serieneffekt, würde ich jetzt mal sagen.“³⁰⁹ Ob man sich nur einer dieser Welten beziehungsweise einer dieser Folgen annimmt oder möglichst viel von dem Serienuniversum erfahren möchte, fließt demnach in die Hörstrategien mit ein, bestimmt also nicht nur was, sondern auch wie gehört wird.

Dieser Effekt wird noch verstärkt, wenn sich die Rezipient*innen auf die gesamtheitliche Organisation von Bedürfniszyklen durch Medienverbundsysteme einlassen und den einzelnen Gebrauchswert des Hörspiels durch den symbolischen Wert des Gesamtwerks einlösen, worauf Rogge und Jensen aufmerksam machen.³¹⁰ So würden „vor allem im Zuge von Marktinnovationen neue Bedürfnisse im Hinblick auf die sofortige gegenständliche Befriedigung geweckt“³¹¹ werden können und nach und nach eine Omnipräsenz des Medienverbunds im Alltag erreicht werden, wodurch nicht mehr nur gehört, sondern zum Beispiel auch gesammelt wird. Welche Ausmaße diese Allgegenwart annehmen kann, lässt sich abermals am Medienverbund der „drei Fragezeichen“ aufzeigen: Rezipient*innen können neben den Hörspielen beispielsweise auch Filme, Dokumentationen, Bücher, Hörbücher, Comics und Podcasts rezipieren, Kleidungsstücke, Schmuck, Computer- und Brettspiele, Spielzeuge, Gadgets, Haushaltswaren oder Schreibwarenartikel erwerben, Apps verwenden und an Live-Hörspielen, Lesungen, Ausstellungen, Escape- und Krimispielen teilnehmen, wodurch sämtliche Sinne der Nutzer*innen angesprochen werden. Die für diese Untersuchung befragten Rezipient*innen geben zwar größtenteils an, kaum Gegenstände oder Merchandise außerhalb der Hörspiele zu besitzen und dafür auch keinerlei Bedürfnis zu verspüren, allerdings ergab sich im Laufe der Gespräche doch häufiger, dass man ja doch ein Poster, ein Computerspiel, eine leere Drink-Dose, ein T-Shirt, eine Tasse oder zumindest das ein oder andere Buch aufbewahre oder zumindest besessen habe.³¹² All diese Gegenstände erhalten von den

³⁰⁹ Interview mit Jonas (B6) am 25.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 127f.

³¹⁰ Vgl. Rogge, Jan-Uwe/Jensen, Klaus: Anmerkungen zum kommerziellen Kindermedienverbund. Der Hunger nach „Heidi“. In: Dies. (Hgg.): Der Medienmarkt für Kinder in der Bundesrepublik (= Untersuchungen des Ludwig-Uhland-Instituts der Universität Tübingen im Auftrag der Tübinger Vereinigung für Volkskunde Bd. 50). Tübingen 1980, S. 13-48, hier: S. 17.

³¹¹ Rogge/Jensen (1980), S. 25.

³¹² Vgl. Interview mit Anika (B1) am 11.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 15-27; vgl. Interview mit Frederike (B2) am 21.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 44ff; vgl. Interview mit Oliver (B4) am 10.01.2023 via

Rezipient*innen eine symbolische Aufwertung, da sie nicht nur nach außen tragen, dass die Besitzer*innen ein bestimmtes Hörspiel rezipieren, sondern auch, weil sie zum Teil, wie zum Beispiel im Fall der Getränkedose, ihre ursprüngliche Funktion verloren haben.³¹³ Die populärkulturelle Strategie der Vermarktung einer Serie im Medienverbund scheint folglich seine Wirkung zu entfalten, wenn auch vielleicht weniger intensiv als es Forscher*innen wie Rogge und Jensen annehmen. Als intervenierender Faktor ist die Konsumsteuerung durch populäre Marktpraktiken wie Medienverbund und Serialität dennoch zu berücksichtigen. Weitere Marketingstrategien unterscheiden sich je nach Distributionsmedium sowie kulturellen und technischen Voraussetzungen und sind dabei mehr oder weniger intensiv. So bewirbt der Rundfunk seine Hörspiele etwa anders als die meisten Tonträgerfirmen. Da Hörspiele wie „Mia Insomnia“ (2023) nur online über die ARD Audiothek rezipiert werden können, baut die Rundfunkproduktion beispielsweise keine Präsenz in Supermärkten, Buchläden, Multimediämärkten oder anderen Verkaufsstellen auf, wie es etwa die Kassetten, CDs und Schallplatten von EUROPA können, und müssen daher über andere Kanäle beworben werden. Für die Mystery-Reihe der ARD geschah das unter anderem über das Radio selbst, die sozialen Medien der Beteiligten und über die Berichterstattung und öffentliche Diskussion durch Dritte. Beispielsweise teilte eine Internetnutzerin das Cover und den Titel im Reddit-Thread „r/de“, der ganze 1,3 Millionen Mitglieder umfasst,³¹⁴ Bastian Pastewka, der als Synchronsprecher bei dem Hörspiel mitwirkte, teilte Beiträge in Form von Teasern und Ankündigungen auf Facebook und Instagram;³¹⁵ und Rezipient*innen empfahlen oder kritisierten „Mia Insomnia“ über Twitter und hörspielspezifische Blogs.³¹⁶ Über Gewinnspiele,

Zoom, s. Anhang C, S. 79f; vgl. Interview mit Manuel (B5) am 11.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 93-116; vgl. Interview mit Jonas (B6) am 25.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 136-140.

³¹³ Vgl. Treumann/Volkmer (1993), S. 130.

³¹⁴ Vgl. @zulu3304: „Mia Insomnia“: die neue Mystery-Hörspielserie in der ARD. r/de: https://www.reddit.com/r/de/comments/10chk51/mia_insomnia_die_neue_mysteryh%C3%B6rspielserie_in_der/. Erstellt am: 15.01.2023 (Stand: 24.09.2023).

³¹⁵ Vgl. @Bastian Pastewka: „Mia Insomnia“, Mystery-Krimi-Doku-Podcast-Fiction über ein Geisterhörspiel, das nie existiert hat. Oder doch ...? „Mia Insomnia“, eine besonders unheimliche Radioserie von @ayern2, alle 10 Folgen stehen schon hier: <https://bit.ly/mia-insomnia>: <https://www.facebook.com/bastian.pastewka/videos/mia-insomnia-mystery-krimi-doku-podcast-fiction-%C3%BCber-ein-geisterh%C3%B6rspiel-das-nie-existiert-hat.-Oder-doch-...?> Erstellt am: 20.01.2023 (Stand: 24.09.2023); vgl. @bastianpastewka: „Mia Insomnia“, Mystery-Krimi-Doku-Podcast-Fiction über ein Geisterhörspiel, das nie existiert hat. Oder doch ...? „Mia Insomnia“, eine besonders unheimliche Radioserie von @bayern2, alle 10 Folgen stehen schon hier: <https://bit.ly/mia-insomnia>: <https://www.instagram.com/p/CncyFPCs3Uq/>. Erstellt am: 15.01.2023 (Stand: 24.09.2023).

³¹⁶ @rockybeachcom: 'Mia Insomnia' ist die Mystery-Hörspiel-Serie für Podcast-Fans und alle, die mit Detektivhörspielen aufgewachsen sind und eine Portion Horror nicht missen wollen. Mit Julia Gruber und Bastian Pastewka." <https://ardaudiothek.de/sendung/mia-in>: <https://twitter.com/rockybeachcom/status/1615287892280057857>. Erstellt am: 17.01.2023 (Stand: 24.09.2023); vgl. Danowski, Nils: Mia Insomnia: <https://heimathafen-hoerspiel.blog/2023/03/08/mia-insomnia/>. Erstellt am: 08.03.2023 (Stand: 24.09.2023).

die vom Rundfunk zur Promotion der akustischen Kunstform Hörspiel veranstaltet wurden, konnte zudem bereits im historischen Teil dieser Arbeit berichtet werden. Daneben steht allen Teilhabenden am Markt offen, andere Werbemittel wie Poster, Flyer oder Anzeigen in Zeitungen und Zeitschriften, dem Fernsehen oder auf Webseiten zu setzen. Diese Form des Marketings ist jedoch für Hörspiele eher selten und wird in der Regel eher in Sonderfällen angewandt. Stattdessen vertraut die Industrie häufig auf die inoffizielle und indirekte Werbung durch die Öffentlichkeit sowie die Rezipient*innen und Hörspiele selbst. Aufmerksamkeit erregen Hengst und Rogge zufolge in erster Linie Cover, die demnach nicht nur eine Signalwirkung hätten, sondern durch die dort präsentierten Titel, Namen der Sprecher*innen, Figuren, Illustrationen und anderen Informationen auch maßgeblich für die Kaufentscheidung wären.³¹⁷ Jonas fasst dies treffend zusammen, wenn er erzählt: „ausgewählt habe ich da natürlich, wenn ich jetzt in einem Laden zum Beispiel mich für eine ‚drei Fragezeichen‘-Folge entscheiden musste, oder auch generell für ein Hörspiel natürlich, dann nach Cover und Titel und ob ich es schon kenne oder nicht.“³¹⁸ Die Kauf- und Rezeptionsentscheidung wird folglich durch die Informationen gelenkt, die Rezipient*innen wie Jonas durch die Covergestaltung und den Akt des Nicht- oder Wiedererkennens erhalten. Sind die Figuren auf dem Cover schon durch den Medienverbund bekannt und somit wiedererkennbar, zum Beispiel bei einer populären Erzählung wie „Die Schule der magischen Tiere“, die in Deutschland von 1,7 Millionen Menschen als Kinofilm gesehen und von 8 Millionen Menschen als Buch gelesen wurde,³¹⁹ erhöht sich nochmals die Wahrscheinlichkeit, dass sich eine Person mit diesem Hörspiel auseinandersetzen möchte. So vereinfacht auch die **Popularität von Inhalten und Figuren** den Zugang zu Hörspielen. Böckelmann erklärt hierzu, dass die Vorkenntnisse, die im Umgang mit anderen Erzähl- und Präsentationsformen eines Medienverbunds vor der Hörspielrezeption erworben wurden, das Hören beeinflussen würden, da die Rezipient*innen gewisse Inhalte, Formen und Stimmen antizipieren und wiedererkennen möchten, also eine Erwartungshaltung haben.³²⁰ Das wird auch durch eine Aussage von Anika deutlich: „man kennt deren Vorlieben, [...] [m]an hat eine absolute Vorstellung davon, wie die aussehen, man weiß genau, wie sie handeln würden und werden.“

³¹⁷ Vgl. Rogge „Der Schallplatten- und Kassettenmarkt“ (1980), S. 152f; vgl. Hengst „Auf Kassetten gezogen“ (1979), S. 12.

³¹⁸ Interview mit Jonas (B6) am 25.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 128.

³¹⁹ Vgl. LEONINE Studios: DIE SCHULE DER MAGISCHEN TIERE: Deutscher Filmpreis für den besucherstärksten Film & Nominierungen für den besten Kinderfilm und die besten visuellen Effekte. In: Presseportal. Online unter: <https://www.presseportal.de/pm/136327/5220466>. Erstellt am: 12.05.2022 (Stand: 24.09.2023).

³²⁰ Vgl. Böckelmann (2002), S. 37.

Das sind fast wie Freunde. Wie imaginäre Freunde, die man dann halt hatte.“³²¹ Diese Erwartungshaltung entsteht insofern auch unabhängig der Kenntnis einer Hörspielvorlage, in Anikas Fall durch die vermehrte Rezeption von einer oder mehreren Folgen der Hörspielreihe.

Der Einfluss von populären Figuren gilt auch, wenn beliebte öffentliche Personen mit den Hörspielen interagieren. Damit ist gemeint, dass diese beispielsweise in den Hörspielen auftreten, etwa wenn berühmte Schauspieler*innen oder Sänger*innen eine Rolle übernehmen und der Produktion somit ihre unverkennbare Stimme leihen, wenn sie als Schirmherr eines Hörspiels auftreten oder wenn sie sich selbst als Rezipient*innen eines bestimmten Hörspiels bezeichnen oder dieses anderweitig bewerben. Beispiele für diese Form der Werbung, die von Scholl als „Testimonial-Werbung“³²² bezeichnet wird, sind unter anderem Bastian Pastewka und Alfred Hitchcock, die beide für den Erfolg von „Die drei Fragezeichen“ mitverantwortlich gemacht werden können. Pastewka gilt beispielsweise als großer Fan der Reihe und bewarb sie etwa in einer Folge von „Wetten, dass...?“ im Jahr 1999, als er wettete, die ersten vierzig Folgen der Hörspielreihe auswendig aufsagen zu können.³²³ Hitchcock hingegen war zunächst Schirmherr der Buchreihe, allerdings diente seine Person auch bei den Hörspielen als Verkaufsargument: Der Regisseur lieh den Covers seinen Namen und sein Antlitz und wurde als Erzähler und eigenständige Figur in die früheren Folgen der Reihe eingebaut. Als „Master of Suspense“ versprach Hitchcocks Konterfei den Eltern der Rezipient*innen qualitativ hochwertige Krimi-Hörspiele und spannende, akustische Abenteuer für die Kinder.³²⁴ Die langjährige Etablierung von geübten Schauspieler*innen und professionellen Synchronsprecher*innen auf dem Hörspielmarkt lockt weitere Rezipient*innen zur Kunstform oder verführt zur Rezeption unbekannter Hörspiele. Manuel schildert beispielsweise, wie die Tatsache, dass ein Hauptsprecher der „drei Fragezeichen“ bei einem anderen Hörspiel mitspielt, sein Interesse an der Rezeption dieser Produktion regen würde, da er unter anderem die Performanz in diesem neuen Erzählrahmen ergründen wolle.³²⁵

Zuletzt werben Veranstaltungen wie die Ausstellung „Aiga Rasch. Die drei ??? und die Queen of Covers“, Planetarium-Aufführungen wie „Die drei ??? und die singende

³²¹ Interview mit Anika (B1) am 11.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 8.

³²² Scholl, Stefanie: Thema: Faszination Kinderhörspiel. Beliebtheit, Vermarktung und Erfolg am Beispiel der „Drei ???“ und „TKKG“ (= Abschlussarbeit). Darmstadt 2005, S. 62.

³²³ Vgl. Gottschalk, Thomas (Mod.): Sendung vom 13. November 1999. In: Elstner, Frank: Wetten, dass..? (= Show, Das Erste). ZDF 1999, 00:40:17-00:44:00.

³²⁴ Vgl. Vaupel (2020), S. 225.

³²⁵ Vgl. Interview mit Manuel (B5) am 11.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 100f.

Schlange“, Live-Hörspiele wie „Die drei ??? und der dunkle Taipan“ oder Messen und Festivals wie die ARD-Hörspieltage für Hörspiele, genauso wie Interviews mit Sprecher*innen und Hörspielpersönlichkeiten wie Heikedine Körting und Berichte über Neuigkeiten aus der Hörspielwelt in der Presse für die Kunstform. Auch die Rezipient*innen selbst verbreiten ihre Leidenschaft beispielsweise, indem sie Blogeinträge posten, in den sozialen Medien Bilder, Berichte und Anekdoten vom Hörspielhören teilen und über ihr Hobby mit anderen sprechen. Die Öffentlichkeit beeinflusst den Hörspielmarkt entsprechend und bestimmt mit, ob und wie Hörer*innen mit den akustischen Produktionen konfrontiert werden und sich mit den Hörspielen beschäftigen.

Wie Hörspiele letztlich rezipiert werden, hängt aber trotzdem auch von *individuellen Präferenzen und Konditionen* ab. Klotz erklärt etwa, dass die Lesart eines Hörspiels, also ein Aspekt des Umgangs mit dem Phänomen Hörspiel, mit den persönlichen Erfahrungen einer Person zusammenhänge, also „abhängig von ihrem Wissen, ihren soziokulturellen Einstellungen, ja ihrer physischen und psychischen Verfasstheit zum Zeitpunkt der Rezeption und der Anschlusskommunikation“³²⁶ sei. Die Grundstimmung kann zum Beispiel bei dem Vorhaben, ein Hörspiel anzuhören, intervenieren. Rezipient*innen können etwa zu unruhig, zu aufgeregt, zu traurig oder zu fröhlich sein, um sich ein Hörspiel anhören zu können oder sie sind gerade unruhig, aufgeregt, traurig oder fröhlich genug, um ein Hörspiel anhören zu wollen. Die Stimmung wirkt sich dabei häufig auch auf die Hörspielwahl aus. Die Rezipient*innen überlegen etwa, mit welchen Themen sie konfrontiert werden möchten oder welche Atmosphäre und Spannung sie in ihrem aktuellen Zustand herstellen wollen. Einige der befragten Hörer*innen berichteten allerdings nicht nur, dass ein gewisser Gemütszustand ihren Wunsch, ein Hörspiel oder -buch anzuhören, begünstigen würde, sondern auch, dass Audioproduktionen – auch Hörbücher und Musik – verwendet werden, um eine bestimmte Stimmung oder einen Zustand herzustellen.³²⁷ Frederike sieht Hörspiele wie die „fünf Freunde“ sogar als Werkzeug, mit dem sie ihr Gehirn austricksen könne, da sie durch das Hörspielhören sogar dann beruhigt werde, wenn sie krank ist.³²⁸ Der mentale Geisteszustand spielt folglich eine große Rolle in der Rezeption von Hörspielen. Das individuelle Gedächtnis kann zusätzliche Konditionen stellen, ob und wie gehört wird, wenn positive, neutrale oder negative Hör- und Medienerfahrungen oder -erinnerungen in den Entscheidungsprozess

³²⁶ Klotz (2022), S. 22.

³²⁷ Vgl. Interview mit Frederike (B2) am 21.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 42f; vgl. Interview mit Julia (B3) am 08.01.2023 in Bamberg, s. Anhang C, S. 60f; vgl. Interview mit Jonas (B6) am 25.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 122.

³²⁸ Vgl. Interview mit Frederike (B2) am 21.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 42f.

involviert sind. Die erwachsenen Hörer*innen Anika, Frederike, Oliver, Manuel und Jonas gaben beispielsweise allesamt an, dass nostalgische Erinnerungen an eine behütete Kindheit, an Geborgenheit und an Sicherheit für ihre Rückkehr oder ihr Festhalten an der kulturellen Praktik des Hörspielhörens von Belang seien.³²⁹ Körperliche Voraussetzungen sind jedoch ebenso entscheidend. Eingangs wurden etwa die kognitive Entwicklung und das Alter als Faktoren benannt, da Hörspiele im Gegensatz zu Literatur bereits vor Aneignung der Lesekompetenz rezipiert werden können. In einigen Fällen sind Menschen darüber hinaus vollständig vom Phänomen Hörspielhören ausgeschlossen, weil sie die Audioproduktion beispielsweise wegen eines teilweisen oder vollständigen Verlusts des Hörvermögens nicht wahrnehmen können. Andererseits gibt es Fälle, in denen auditive Wahrnehmung eine disproportional große Rolle spielt und somit die Rezeption von Hörspielen reizvoller erscheinen lässt, etwa wenn das Sehvermögen eines Menschen stark eingeschränkt ist. Dass es einen Hörspielpreis für Kriegsblinde gibt, hängt mit diesem Sachverhalt zusammen.

Ebenfalls von Relevanz sind Vorentscheidungen, die vor der Rezeption von Hörspielen getroffen werden. Jensen nennt hierfür das Abonnement einer Zeitschrift, die Programmwahl beim Radio, den Wunsch eines bestimmten Tonträgers zum Geburtstag und die Unterhaltung mit Freunden als Beispiele.³³⁰ Ergänzen kann man bei digitalen Medien beispielsweise auch den Algorithmus von sozialen Medien, Streaming-Plattformen und anderen Webseiten, der neue Inhalte entsprechend vorheriger Nutzungsgewohnheiten vorschlägt, oder den Besitz eines Bibliotheksausweises, um Tonträger von der Institution für die Rezeption bekommen zu können. Auf diese Weise kann nach Klotz die individuelle Kulturnutzung den Konsum steuern, aber auch eine Selbstbeschränkung mit sich bringen.³³¹ Diese Veranlagungen und Konditionen greifen demnach in die Praktik des Hörspielhörens ein. Außerdem können spontane Entschlüsse und daraus resultierende Zufälle eine Person zum Hörspielhören führen, beispielsweise wenn er oder sie das Radio eigentlich einschaltet, um Musik zu hören, aber aufgrund der wenig zufriedenstellenden Auswahl bei einem Hörspielprogramm verweilt. Dieser Zufall würde demnach auch auf einer Vorentscheidung beruhen. Daraus lässt sich darüber hinaus schlussfolgern, dass Hörspielhören eine Entscheidung ist, die „räumlichen, zeitlichen und situativen Rahmenbedingungen“³³² und Konditionen unterliegt. Als

³²⁹ Vgl. Interview mit Anika (B1) am 11.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 20f; vgl. Interview mit Frederike (B2) am 21.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 37-46; vgl. Interview mit Oliver (B4) am 10.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 75-88; vgl. Interview mit Manuel (B5) am 11.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 98f; vgl. Interview mit Jonas (B6) am 25.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 125-142.

³³⁰ Vgl. Jensen (1980), S. 328.

³³¹ Vgl. Klotz (2022), S. 208.

³³² Rogge (1996), S. 37.

räumliche Einschränkungen nennen die befragten Hörer*innen unter anderem die Distanz zu Bezugsquellen wie größeren Elektronikgeschäften, in denen mehr Titelauswahl garantiert war als im kleinen Einzelhandel, aber auch die unterschiedliche Nutzung in Abhängigkeit vom Aufenthaltsort.³³³ In der Öffentlichkeit sind den Schilderungen der Hörer*innen zufolge etwa andere Abspiegelgeräte und Umgangsformen nötig oder praktisch als im privaten Rahmen. Anika erzählt beispielsweise, dass sie als Kind an das Kinderzimmer gebunden gewesen sei, wenn sie Hörspiele hören wollte.³³⁴ Heute würde sie dagegen sogar Hörspiele hören, wenn sie draußen mit ihrem Hund spazieren geht.³³⁵ Die Mobilität der modernen Medien erleichtert dabei die ortsunabhängige Rezeption und dient ebenfalls als Anreiz für neue und bestehende Rezipierende. Das bestätigen Frederike, Jonas und Oliver, die Hörspiele nach Möglichkeit in verschiedenen Verkehrsmitteln nutzen oder in der Vergangenheit benutzt haben.³³⁶ Die Zeit wirkt sich ebenso auf die Praktiken aus. Ein nicht zu unterschätzender Teil der Rezipient*innen zieht es beispielsweise vor, die Hörspiele abends vor dem Einschlafen zu hören. Bezeichnenderweise trifft das auf alle befragten Hörer*innen außer Jonas zu und lässt sich sogar statistisch belegen;³³⁷ einer Auswertung von Streaming-Dienstleister SPOTIFY zufolge werden „Die drei Fragezeichen“-Hörspiele mit rund 300.000 Aufrufen im Durchschnitt nämlich am liebsten gegen 21 Uhr gehört.³³⁸ Eine weitere, 1996 publizierte statistische Befragung von Kindern durch ein Forscher*innenkollektiv, zu dem auch Treumann gehört, legt nahe, dass die Nutzung auditiver Produktionen von freier Zeit bzw. Freizeit bestimmt wird: die Jüngsten hören Audioproduktionen häufig außerhalb der Schulzeit am Nachmittag oder am Wochenende, wenn sie weniger Verpflichtungen haben.³³⁹ Es kann angenommen werden, dass sich dies größtenteils mit dem Nutzungsverhalten der erwachsenen Rezipient*innen in Bezug auf die individuellen Arbeitszeiten deckt. Zuletzt zeigt sich die Situationsabhängigkeit beim Hörspielhören an Aussagen wie der von Anika:

³³³ Vgl. Interview mit Oliver (B4) am 10.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 86f; vgl. Interview mit Anika (B1) am 11.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 5; vgl. Interview mit Manuel (B5) am 11.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 113f; vgl. Interview mit Jonas (B6) am 25.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 125f.

³³⁴ Vgl. Interview mit Anika (B1) am 11.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 26.

³³⁵ Vgl. Interview mit Anika (B1) am 11.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 24f.

³³⁶ Interview mit Frederike (B2) am 21.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 33; vgl. Interview mit Oliver (B4) am 10.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 82f; vgl. Interview mit Jonas (B6) am 25.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 125-129.

³³⁷ Vgl. Vgl. Interview mit Anika (B1) am 11.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 3f; vgl. Interview mit Frederike (B2) am 21.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 40-52; vgl. Interview mit Julia (B3) am 08.01.2023 in Bamberg, s. Anhang C, S. 56f; vgl. Interview mit Oliver (B4) am 10.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 81ff; vgl. Interview mit Manuel (B5) am 11.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 98-113.

³³⁸ Vgl. Rösing (2016).

³³⁹ Vgl. Treumann/Gartemann/Schnatmeyer u.a (1996), S. 10.

„Also, ich weiß noch, meine Schwester hatte damals eine Lieblingsfolge und ich konnte sie nicht ausstehen. Den ‚Nebelberg‘. Ich konnte sie nicht ausstehen und nichtsdestotrotz konnte ich sie immer und immer und immer wieder hören, ohne wahnsinnig zu werden (beide lachen). Weil es einfach, weil es ja trotzdem irgendwie fesselt.“³⁴⁰

Im Kinderzimmer war sie nicht allein und musste Kompromisse bezüglich ihres Hörverhaltens treffen. Frederike teilt ähnliche Erfahrungen mit ihr, denn sie erzählt, sich als Kind auch mal mit ihrer Schwester gestritten zu haben, als es um die Auswahl des passenden Hörspiels ging.³⁴¹ In diesem Kontext wird das Hörspiel durch die strukturelle Bedingung des Teilens eines Lebensraums zum kollektiven Medium.³⁴² Als erwachsene Frauen betreffen diese Kompromisse das Zusammenleben mit ihren Partnern. Anika würde ihrem Partner zuliebe beim Einschlafen die Hörspiele mit Kopfhörern hören, um ihn nicht zu stören, Frederike hingegen teile die Beschäftigung mit ihrem Partner und rezipiere in diesem Rahmen die Hörspiele über Lautsprecher.³⁴³ Sondersituationen für die Hörspielnutzung stellen sich ebenfalls ein, wenn außergewöhnliche externe Verhältnisse vorliegen. Kriegszeiten sind ein Beispiel hierfür, aber auch die Corona-Pandemie und die daraus resultierenden Lockdowns.³⁴⁴ Beispielsweise ergab eine Studie der DAK und des Universitätsklinikums Hamburg-Eppendorf, dass das Potenzial für Mediensucht bei Kindern in dieser Zeit gestiegen sei, während Sandra Kegel von der FAZ weiterführend erklärte, dass die Kunstform gerade im Vergleich zu Museum und Kino keine Beschränkung erfahren habe und sich somit in der sozialen Isolation als geeignetes Mittel zur Unterhaltung positionierte.³⁴⁵ Da die Auswahl der Tätigkeiten durch die Begrenzung auf den eigenen Wohn- und Lebensraum limitiert war, kann von einer längeren, häufigeren und intensiveren Nutzung von Medien im Allgemeinen und Hörspielen im Spezifischen ausgegangen werden. Abseits solcher außeralltäglicher Umstände ist jedoch davon auszugehen, dass die Hörer*innen Situationen und Rezeptionsweisen herstellen, die sie sich, wie Vaupel erkennt, früh aneignen und nach und nach kultivieren konnten.³⁴⁶

³⁴⁰ Interview mit Anika (B1) am 11.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 21.

³⁴¹ Vgl. Interview mit Frederike (B2) am 21.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 52.

³⁴² Vgl. Hansen/Manzke (1993), S. 24.

³⁴³ Vgl. Interview mit Anika (B1) am 11.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 4; vgl. Interview mit Frederike (B2) am 21.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 41f.

³⁴⁴ Vgl. Klotz (2022), S. 208.

³⁴⁵ Vgl. forsa: Nutzung digitaler Medien im Kindes- und Jugendalter – Wiederholungsbefragung (Längsschnittuntersuchung. Berlin 2021, S. 21-26; Kegel (2020).

³⁴⁶ Vgl. Vaupel (2010), S. 145.

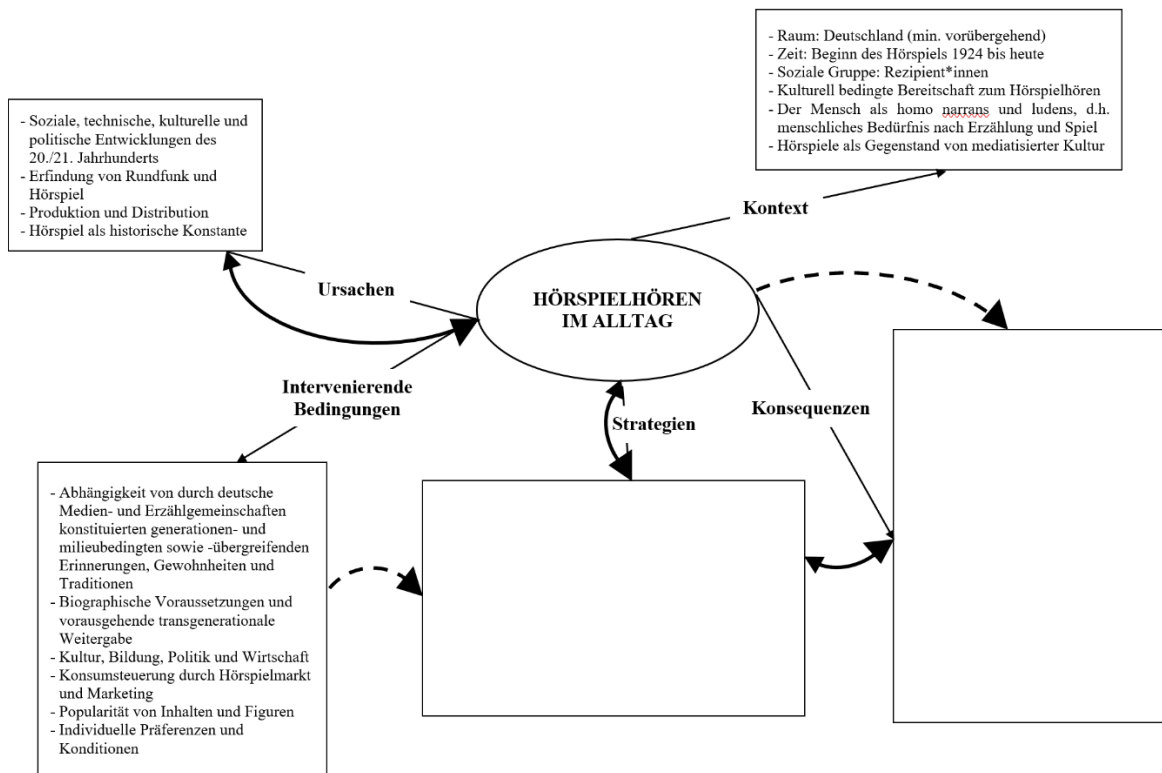


Abb. 5: *Intervenierende Bedingungen des Hörspielhörens im Kodierparadigma nach Strauss. Eigene Darstellung nach Strübing (2008), S. 28.*

Die hier besprochenen strukturellen und intervenierenden Vorbedingungen (Abb. 5) sind dabei wegweisend, wobei sie gleichzeitig von Person zu Person in ihren Elementen und der Konstruktion derselbigen variieren. Damit ist eine weitere Grundlage geschaffen, die die Handlungen und Praktiken hinsichtlich des Phänomens Hörspielhören erklärt und uns der Bedeutung der Hörspielrezeption im Alltag näherbringt.

6.3 Von Gelegenheitshörer*innen bis Hörspielfans: Nutzungsgewohnheiten beim Hörspielhören im Alltag

Jensen gliedert die eigentliche Rezeption und Nutzung von Medien wie Hörspielen grob in Vorbereitung, Beginn, Hauptteil und Abschluss.³⁴⁷ Dieser Verlauf lässt sich durch folgende Phasen ergänzen, die innerhalb der etwaigen Rezeptionsabschnitte stattfinden:

1. *Die Entscheidung, ein Hörspiel hören zu wollen,*
2. *die Titel-, Medien- und Gerätewahl,*
3. *die tatsächliche Rezeption oder Nutzung und*
4. *die individuelle Verarbeitung des Gehörten.*

Die Strategien im Umgang mit dem Phänomen Hörspielhören beziehen sich stets auf diese

³⁴⁷ Vgl. Jensen (1980), S. 328-342.

Phasen und können unterschiedliche Formen annehmen, bewusst oder unbewusst erfolgen und die Phasen beeinflussen oder von den Phasen beeinflusst werden. Des Weiteren folgen die Abschnitte nicht immer chronologisch aufeinander, sondern können in einer anderen Reihenfolge erscheinen und sich überlappen. Gleichzeitig wandeln sich die Strategien je nach Alter, Bedürfnissen und Umständen, sodass jeder externe und interne Umbruch eine Änderung einer oder mehrerer Rezeptionsphasen herbeiführen kann.

Das zeigt sich schon in der ersten Phase der Rezeptionsentscheidung. Jensen arbeitet etwa heraus, dass die Rezeption entweder langfristig vorausgeplant sein könne, mittelfristig entschieden würde oder auf kurzfristiger Spontanität beruhe.³⁴⁸ Langfristige Motivatoren sind demnach die im vorangegangenen Kapitel beschriebenen strukturellen Bedingungen oder Vorentscheidungen, die die Rezipierenden zu einem unbestimmten Zeitpunkt vor der Rezeption treffen können. Die Entscheidung zur Rezeption kann diesen Beispielen folgend Konsequenz externer Faktoren sein. Tumblr-Nutzerin @dakrisart gibt beispielsweise an, dass ihre Fanart „von den PC[-]Spielen inspiriert [ist], weil das tatsächlich mein Einstieg zu TKKG war.“³⁴⁹ In diesem Fall ist die Entscheidung also aufgrund der positiven Erfahrungen getroffen worden, die mit anderen Elementen aus dem Medienverbund gemacht wurden. Ein weiteres Beispiel für eine vorausschauende Entscheidung ist die „Verhörspielung“³⁵⁰ von Medien und Alltagssituationen, die von zwei der befragten Rezipient*innen beschrieben wird. Hierbei werden entweder bereits bestehende Medien für die ausschließlich auditive Rezeption umfunktioniert oder Medien, Geräusche und Gespräche für die spätere Rezeption mit einem aufnahmefähigen Gerät wie dem Kassettenrekorder oder Smartphone mitgeschnitten. Anika gibt an, dies in der Vergangenheit gemacht zu haben, indem sie die Animeserie „Detektiv Conan“ erst audiovisuell rezipierte und sie dann jederzeit am PC zum Einschlafen mit deaktiviertem Bildschirm abspielen lassen konnte.³⁵¹ Die visuelle Ebene war nämlich nach unbestimmter Zeit nicht mehr notwendig, da diese durch die Erinnerung an die gesehenen Bilder und durch die eigene Fantasie mühelos ergänzt werden konnte. Eine solche Erfahrung machte auch Manuel in seiner Kindheit: „wenn diese Karl May-Filme liefen, dann habe ich meinen Kassettenrekorder neben den Fernseher gestellt und habe mir das

³⁴⁸ Vgl. Jensen (1980), S. 328.

³⁴⁹ @dakrisart: @xarva Jaa voll, ist von den PC Spielen inspiriert, weil das tatsächlich mein Einstieg zu TKKG war. Ich habe die Spiele geliebt und irgendwie ist mir das Adlernest immer so in Erinnerung geblieben, wie es im einen Spiel dargestellt war. Ich habe es etwas mit meinem eigenen Internatszimmer gemischt, das ich bewohnt habe un voilà 🤩. Tumblr: <https://www.tumblr.com/dakrisart/691295791746367488/hier-wurden-schon-viele-pl%C3%A4ne-geschmiedet-das> (Stand: 24.09.2023).

³⁵⁰ Buggert, Christoph zit. nach Krug (2020), S. 174.

³⁵¹ Vgl. Interview mit Anika (B1) am 11.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 15.

aufgenommen, damit ich es später nochmal hören konnte und dann lief so der Film vor meinem geistigen Auge ab“.³⁵² Zusätzlich habe er sich als Kind beim Spielen mit gleichaltrigen Verwandten und Freunden aufgenommen oder die Großeltern im Spionagespiel aufgezeichnet.³⁵³ Dass diese Aufnahmen im Anschluss angehört werden, ist eine logische Konsequenz, insbesondere, wenn dieser Schritt Teil des kindlichen Spiels ist.

Nostalgie hingegen ist ein Faktor, der insbesondere erwachsene Rezipient*innen kontinuierlich antreibt und die Entscheidung zum Hörspielhören zur Gewohnheit werden lässt. Die Entscheidung für oder gegen das Hörspielhören kann in diesem Fall auch mittelfristig sein. Nach Jensen könne sie beispielsweise von einem mit der Rezeption assoziierten Gefühl des Wohlbefindens ausgelöst werden oder hänge mit dem Wunsch nach der (Re-)Aktivierung von Erinnerungen und Erfahrungen zusammen, die bei der vorherigen Rezeption eines bestimmten Hörspiels, bei der Auseinandersetzung mit Elementen aus einem Medienverbund oder bei der Nutzung eines anderen Mediums gesammelt wurden.³⁵⁴ Jonas hört „Die drei Fragezeichen“ beispielsweise, weil er „die schon immer gehört“³⁵⁵ habe, worin auch Anika und Frederike mit ihm übereinstimmen.³⁵⁶ Auch die Hörspielfans und -expert*innen Rodenwald, Bastian und Boße teilen diese Erfahrung.³⁵⁷ Heidtmann führt die Hörspielnostalgie hingegen auf Eskapismusgedanken zurück, auf die Angst vor Wandel und Fortschritt und auf den Wunsch nach Aufrechterhaltung der Kindheit, um sich weiterhin oder wieder so sorgenfrei und sicher zu fühlen, wie man es bei der damaligen Rezeption tat.³⁵⁸ So oder so liegt die Rezeptionsentscheidung bei Nostalgiker*innen relativ schnell fest: Sobald ein neues Hörspiel der Lieblingsreihe auf dem Markt ist, wird es möglichst zeitnah angehört. Hören aus Gewohnheit ist jedoch nicht nur bei dieser Rezipierendengruppe gegeben. Sobald das Hörspielhören Teil einer Routine ist oder zum Ritual wird, ist die Entscheidung ebenso instinktiv.³⁵⁹ Wie bereits zuvor angesprochen, ist es etwa nicht ungewöhnlich, dass Rezipient*innen, ob minderjährig oder erwachsen, jeden Abend zum Einschlafen ein Hörspiel hören. Diese Routine wird häufig nur unterbrochen oder verändert, wenn der Alltag umfangreich gestört wird, etwa wenn der oder die Hörer*in sich im Urlaub, in einer außergewöhnlichen

³⁵² Interview mit Manuel (B5) am 11.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 98.

³⁵³ Vgl. Interview mit Manuel (B5) am 11.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 107f.

³⁵⁴ Vgl. Jensen (1980), S. 328.

³⁵⁵ Interview mit Jonas (B6) am 25.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 125.

³⁵⁶ Vgl. Interview mit Anika (B1) am 11.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 6ff; vgl. Interview mit Frederike (B2) am 21.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 37

³⁵⁷ Vgl. Rodenwald (2020), S. 8; vgl. Bastian (2003), S. 11; vgl. Boße (2022), S. 7.

³⁵⁸ Vgl. Heidtmann (2002), S. 117.

³⁵⁹ Vgl. Vaupel (2010), S. 103.

Situation oder in einer liminalen Lebensphase befindet. Einige Rezipient*innen erleben ein Schlüsselmoment, in dem sie sich zur kurz- oder langfristigen Pausierung der langfristigen Rezeption entscheiden, etwa als Oliver nach „Nichts, was im Leben wichtig ist“ (2011) glaubte, das Nonplusultra der Audioproduktionen gefunden zu haben.³⁶⁰ Manche sagen dem Hörspiel hingegen graduell ab, weil sie die Zeit für oder das Interesse an der Rezeption verlieren. In einem solchen Moment kann die Änderung der Routine sogar zum Übergangsritus werden: Die Aufgabe oder Pausierung des Hörspielhörens markiert nicht selten den Übergang vom Kind zum Teenager und die Wiederaufnahme der Routine hängt in einigen Fällen mit der Schwellenphase zwischen Jugendzeit und Erwachsenenalter zusammen. Dass die Distanzierung von Hörspielen den Abschluss der Kindheit kennzeichnen könne, argumentiert auch Vaupel.³⁶¹ Einige der Interviewten, die sich als Teenager aus den Hörspielen herausgewachsen fühlten und beispielsweise die Unsicherheit nach dem Auszug von Zuhause oder nach dem Studium durch die rückversichernde Rezeption von Hörspielen aus der Kindheit kompensieren wollten, bestätigen dies ebenfalls.³⁶² In diesen Fällen bestimmen die konkreten Umstände konsequent bei der Entscheidung mit. Sprach- und Kommunikationswissenschaftlerin Simone Hopf fasst dies treffend zusammen, wenn sie erklärt, dass die Hörspielrezeption an vorgegebene Alltagsstrukturen wie die Urlaubs- oder Schlafenszeit und Rahmenbedingungen wie Veröffentlichungstermine geknüpft sei und somit mikrobiografische Abläufe mitbestimme.³⁶³ Zwar bezieht sie sich dabei ausschließlich auf die Fans der Serie „Die drei Fragezeichen“, allerdings lässt sich ihre Annahme auf den gesamten Prozess der Entscheidungsfindung bei der Hörspielrezeption übertragen. So kann die Rezeption auch terminiert sein, wenn sie etwa an das Radioprogramm oder den Release eines Titels auf einem (bestimmten) Medium gekoppelt ist, oder sie ist frei von jeglicher zeitlichen Planung, weil das Hörspiel ständig auf Tonträgern oder online verfügbar ist und demnach flexibel eingesetzt werden kann. Solche Erfahrungen machte Oliver, der als Kind oder Jugendlicher an die Sendetermine des Radios am Wochenende gebunden war, während er seine Beschäftigungszeit mit dem Hörspiel heute relativ frei einteilen kann.³⁶⁴ Unterm Strich kann davon

³⁶⁰ Vgl. Interview mit Oliver (B4) am 10.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 87.

³⁶¹ Vgl. Vaupel (2010), S. 86.

³⁶² Vgl. Interview mit Anika (B1) am 11.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 4; Interview mit Frederike (B2) am 21.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 35-47; vgl. Interview mit Manuel (B5) am 11.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 92f; vgl. Interview mit Jonas (B6) am 25.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 120.

³⁶³ Vgl. Hopf, Simone: Die Rezeption der Serie Die drei ????. Analyse einer Fankultur (= Magisterarbeit Univ. Lüneburg 2006). Lüneburg 2006, S. 88.

³⁶⁴ Vgl. Interview mit Oliver (B4) am 10.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 72ff.

ausgegangen werden, dass die Rezeptionsentscheidung immer wieder neu abgestimmt werden muss, sei es mit dem direkten Umfeld oder dem persönlichen Willen. Unabhängig vom Zeitpunkt der Entscheidung sind die Strategien bezüglich des Entschlusses zusätzlich noch daran geknüpft, ob man *regelmäßige*r oder unregelmäßige*r Hörer*in* ist, da die Nutzungsfrequenz mit der Häufigkeit der Entscheidung zur Rezeption zusammenhängt.³⁶⁵ Schlussendlich baut ein*e Gewohnheitshörer*in die Hörspielrezeption wie selbstverständlich in den Alltag ein und entscheidet sich häufiger mittel- bis langfristig im Voraus für den Konsum. Ein Gelegenheitshörer neigt indes zur spontanen, also kurz- bis mittelfristigen Entscheidung.

Sobald sich ein*e Rezipient*in für die Rezeption einer Audioproduktion entschieden hat, wählt er oder sie passende Titel, Medien und Geräte aus. Dies geschieht nicht unbedingt in einer bestimmten Reihenfolge, sondern ist von pragmatischen und intuitiven Überlegungen geprägt. Außerdem kann dieser Schritt in einigen Fällen auch vor der Rezeptionsentscheidung liegen, beispielsweise wenn ein Kind eine Kassette zu Weihnachten geschenkt bekommt und sich auf dieser Grundlage entscheidet, das Hörspiel, das sich darauf befindet, anhören zu wollen. Geht ein*e Rezipient*in stattdessen erst im zweiten Schritt vom Titel, Medium oder Gerät aus, nachdem die Rezeptionsentscheidung schon getroffen wurde, so muss die Auswahl genau wie die Rezeptionsentscheidung mit dem Umfeld abgestimmt werden. Das bedeutet unter anderem, dass ein passendes Gegenstück zu den jeweils anderen Komponenten der Auswahlphase bereits vorhanden ist oder vor der eigentlichen Rezeption beschafft wird. Sprich, wenn ein Titel gewählt wurde, muss ein Medium und Gerät verfügbar sein, das dieses Hörspiel abspielen kann; wenn ein Medium gewählt wurde, muss es von einem Gerät abgespielt werden können und ein Titel vorhanden sein, der auf dem Medium gespeichert wurde; und wenn ein Gerät gewählt wurde, müssen passende Medien und Titel vorliegen, die die Technik wiedergeben kann. Konkret würde dies beispielsweise bedeuten, dass man online, über Freunde, Verwandte oder andere Informationsquellen vom „Radio-Tatort“ erfahren hat und sich daraufhin entscheidet, die neueste Folge montagabends um 19 Uhr bei einem der involvierten Sender über das Radio zu rezipieren, oder diese über das Smartphone aus der ARD Audiothek abzuspielen. Es könnte auch bedeuten, dass ein Kind regelmäßig zum Einschlafen eine Kassette „Benjamin Blümchen“ hören möchte; die Gerätewahl fällt entsprechend auf den Kassettenrekorder und die explizite Folge wird erst im Anschluss an die Medienwahl „Kassette“ bestimmt. Dieses Prinzip lässt sich auch auf das

³⁶⁵ Vgl. Vaupel (2010), S. 102.

Gerät als Ausgangspunkt übertragen. Wer einen Kassettenrekorder zu Hause hat, greift beim Kauf oder der Ausleihe eher zu Titeln, die auch auf Kassette erschienen sind. Einige Rezipient*innen stellen in diesem Zusammenhang heraus, wie wichtig die Simplizität der Medien und Geräte ist, die sie im Laufe ihres Lebens verwendet haben, da sie möglichst wenig Aufwand haben wollen, um ein Hörspiel zu hören.³⁶⁶ Für einige Rezipient*innen bedeutet dies, die örtliche Bibliothek, den nächsten Medienmarkt, die besten Freunde oder das gedruckte Radioprogramm mit in die Auswahl einzubeziehen, da sich die Anzahl und Art der Bezugsquellen unweigerlich auf die verfügbaren Titel und Medien auswirkt.

Andere Begleitumstände wirken sich ebenfalls auf die Auswahl aus, etwa die Anwesenheit von anderen Personen. Diese kann unterschiedliche Gewichtungen haben und ist in einigen Fällen sogar schon in der Entscheidungsphase relevant. In der ersten oder zweiten Phase koordinieren die Rezipient*innen nämlich, ob es sich beim Hörspielhören um eine *gemeinsame oder alleinige Tätigkeit* handeln soll. Laut Treumann und Volkmer können Kassetten beispielsweise für Kinder zwischen zehn und 13 nicht nur Thema gemeinsamer Gespräche mit Freunden sein, sondern sind für mehr als die Hälfte von ihnen auch ein Medium, das zeitweilig zusammen verwendet wird.³⁶⁷ Hansen und Manzke erweitern diese Erkenntnis durch eigene statistische Erhebungen, aus denen hervorgeht, dass Kinder zwischen drei und zehn Jahren 1991 größtenteils – nämlich zu 61,45 Prozent – Hörspiele allein anhörten, rund ein Drittel Hörspiele mit ihren Geschwistern konsumierten, fast 20 Prozent die Hörerfahrungen mit ihren Freunden teilten und ein kleiner Prozentsatz von 6,35 Prozent gemeinsam mit den Eltern zum Hörspiel griffen.³⁶⁸ Alle hier Interviewten deuteten ebenfalls darauf hin, dass sie Hörspiele regelmäßig alleine hören und zum Teil sogar als private Angelegenheit betrachten würden.³⁶⁹ Anika, Frederike, Manuel und Jonas geben zusätzlich an, dass sie zu-

³⁶⁶ Vgl. Interview mit Anika (B1) am 11.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 22f; vgl. Interview mit Frederike (B2) am 21.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 47f; vgl. Interview mit Julia (B3) am 08.01.2023 in Bamberg, s. Anhang C, S. 57; vgl. Interview mit Oliver (B4) am 10.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 80ff; vgl. Interview mit Manuel (B5) am 11.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 104; vgl. Interview mit Jonas (B6) am 25.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 134.

³⁶⁷ Vgl. Treumann/Volkmer (1993), S. 151f.

³⁶⁸ Vgl. Hansen/Manzke (1993), S. 23.

³⁶⁹ Vgl. Interview mit Anika (B1) am 11.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 23; vgl. Interview mit Frederike (B2) am 21.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 48; vgl. Interview mit Julia (B3) am 08.01.2023 in Bamberg, s. Anhang C, S. 65; vgl. Interview mit Oliver (B4) am 10.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 81; vgl. Interview mit Manuel (B5) am 11.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 94; Interview mit Jonas (B6) am 25.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 125f.

mindest als Kind zusammen mit ihren Geschwistern Audioproduktionen konsumiert hätten.³⁷⁰ Jonas und Frederike erzählen sogar, dass sie als erwachsenes Paar gemeinsam Hörspiele hören würden und Julia erwähnt, dass sie die Aktivität mit ihrer Mutter teile.³⁷¹ Die Form des gemeinsamen Hörens setzt jedoch andere Strategien voraus, als das alleinige Hören. Die Rezeptionsentscheidung wird beispielsweise gemeinsam getroffen, wobei diese von einer Instanz ausgehen kann und für die andere(n) als Anstoß dienen kann. Als Pädagogin entschied sich Anika etwa, ihren Schüler*innen verschiedene Hörspiele vorzuspielen, sodass die gemeinsame Rezeption zwar von einer Autoritätsperson veranlasst, aber von den Mithörer*innen in den meisten Fällen angenommen wurde.³⁷² Besteht an dieser Stelle jedoch eine Diskrepanz zwischen den anwesenden Personen, etwa wenn eine Person ein Hörspiel rezipieren möchte, die andere aber nicht, muss ein Kompromiss gefunden werden. Entweder, die Beteiligten entscheiden sich gemeinsam für oder gegen die Rezeption oder diejenigen, die ein Hörspiel rezipieren wollen, treffen ihre Medien- und Geräteauswahl so, dass die Mitmenschen von der Rezeption ausgeschlossen sind. Von so einer Einigung berichtet Bastian:

„Die Erfindung des Autoradios mit Kassettenrekorder war übrigens für unzählige Machtkämpfe zwischen Eltern und Kindern verantwortlich. Stundenlang wurde diskutiert, ob man sich die Zeit auf langen Autofahrten mit Musik oder mit Hörspielen vertreiben sollte. Meistens waren die Eltern froh, wenn sie einen 50:50-Deal herauschlagen konnten.“³⁷³

Wie aktiv die Rezeption der Eltern in so einem Fall wäre, ist dabei vorerst nicht von Belang, denn die Einwilligung zum gemeinsamen Hörspielhören macht die Anwesenden zu Rezipient*innen, sofern die akustischen Impulse vom Ohr aufgenommen werden können. Eine Form des Ausschlusses der Öffentlichkeit von der Nutzung ist hingegen die Verwendung von Kopfhörern und kopfhörerfähigen Audiogeräten. Dies bestätigte sich beispielsweise im Gespräch mit Jonas und Anika, die explizit auf die Verwendung von Kopfhörern in solchen Situationen verweisen, beispielsweise wenn der Partner schlafen möchte oder wenn die Umwelt vollständig durch Noise Cancelling ausgeschlossen werden soll.³⁷⁴ Sind hingegen mehrere Personen an der Rezeption beteiligt, wird neben der Entscheidung auch die Titel-, Me-

³⁷⁰ Vgl. Interview mit Anika (B1) am 11.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 4-28; vgl. Interview mit Frederike (B2) am 21.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 52; vgl. Interview mit Manuel (B5) am 11.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 91; vgl. Interview mit Jonas (B6) am 25.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 128f.

³⁷¹ Vgl. Interview mit Frederike (B2) am 21.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 41; vgl. Interview mit Julia (B3) am 08.01.2023 in Bamberg, s. Anhang C, S. 59; vgl. Interview mit Jonas (B6) am 25.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 131.

³⁷² Vgl. Interview mit Anika (B1) am 11.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 8ff.

³⁷³ Bastian (2003), S. 35.

³⁷⁴ Vgl. Interview mit Anika (B1) am 11.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 4-25; vgl. Interview mit Jonas (B6) am 25.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 125f.

dien- und Gerätewahl für die kollektive Rezeption gemeinsam erörtert. Dieser Vorgang unterscheidet sich von der alleinigen Auswahl dadurch, dass er meist im Dialog stattfindet. Anikas Kindheitserinnerung an den gemeinsamen Hörspielkonsum mit ihrer Schwester verdeutlicht das, denn „es stand nie zur Debatte, was machen wir heute Abend? Es stand immer nur die Diskussion, welches Hörspiel hören wir heute an?“³⁷⁵ Dieselbe Erfahrung machte auch Frederike.³⁷⁶ Sobald mehr als eine Person in die Strategiefindung involviert ist, steigt folglich das Potenzial für Konflikte, unabhängig davon, ob die Personen intern oder extern auf die Strategien wirken, also direkt oder indirekt involviert sind. Auf diese Eventualität verweist auch Jensen.³⁷⁷ Als externer Einfluss kann beispielsweise die Kontrolle der Eltern über die Nutzungsgewohnheiten der Kinder gelten. Treumann und Volkmer haben zum Beispiel festgestellt, dass Eltern-Kind-Streitereien in Bezug auf Kassetten entstehen können, wenn diese bei den Hausaufgaben gehört würden, wenn die Nutzungsdauer nicht mit den Vorstellungen der Eltern übereinstimmen würde, oder wenn ein Kauf- oder Rezeptionsverbot erteilt würde.³⁷⁸ Personen, die direkt an der Rezeption beteiligt sind, streiten sich stattdessen beispielsweise darüber, welches Hörspiel gehört werden solle oder welche Einstellungen an den Geräten vorgenommen werden sollen. Anika und Frederike beschreiben solche Themen, wenn sie über die gemeinsame Hörspielrezeption im geteilten Kinderzimmer sprechen.³⁷⁹

Zuletzt unterliegen die Strategien in der zweiten Phase der Rezeption der individuellen Entwicklung der Hörer*innen sowie der Titel, Medien und Geräte selbst. Manche Hörer*innen wenden sich mithin im Laufe ihres Lebens von einigen Hörspielgenres oder -titeln ab und wenden sich neuen Themen zu, andere ändern kaum etwas an ihrer Titelwahl. Beispielsweise haben fünf der sechs Interviewten angegeben, seit ihrer Kindheit „Die drei Fragezeichen“ zu hören – von Hörspielen wie „Bibi Blocksberg“, „Benjamin Blümchen“ oder Märchenadaptionen haben sich die meisten hingegen abgewendet und dafür neue Hörspiele wie „The Cruise“ oder „Mindnapping“ (2011-heute) für sich entdeckt.³⁸⁰ In der Untersuchung von Treumann und Volkmer stellte sich zwar heraus, dass je nach Alter oder Entwicklungsstufe

³⁷⁵ Interview mit Anika (B1) am 11.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 5.

³⁷⁶ Vgl. Interview mit Frederike (B2) am 21.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 52.

³⁷⁷ Vgl. Jensen (1980), S. 330.

³⁷⁸ Vgl. Treumann/Volkmer (1993), S. 139.

³⁷⁹ Vgl. Interview mit Anika (B1) am 11.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 23; vgl. Interview mit Frederike (B2) am 21.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 52.

³⁸⁰ Vgl. Anhang D, S. 145.

bestimmte Präferenzen für Genres ausgebildet werden, allerdings sind diese Ergebnisse keinesfalls auf alle Rezipient*innen übertragbar und individuellen und strukturellen Zusammenhängen untergeordnet.³⁸¹ Ähnliches gilt für die Geräte und Medien, da die Auswahl stark von Faktoren wie der Verfügbarkeit, Nützlichkeit und Gewohnheit abhängt. Demnach gibt es Rezipient*innen wie Anika, Frederike, Oliver und Julia, die die zur jeweiligen Zeit populärsten Medien und Geräte wählen; es gibt Rezipient*innen wie Jonas, die darauf bestehen, bestimmte, als besonders erachtete Titel in haptischer Form zu besitzen, auch wenn sie beispielsweise online kostenlos verfügbar wären; und es gibt Rezipient*innen wie Manuel, die sich an neuere Geräte und Medien nicht gewöhnen können oder wollen.³⁸² Sie alle unterscheiden nach unterschiedlichen Kriterien, welche Titel, Medien und Geräte in ihrer aktuellen Hörsituation infrage kommen. Auch diese sind, wie schon die Rezeptionsentscheidung, offenkundig strukturell und kontextual geprägt.

Sobald diese Vorbereitungen abgeschlossen wurden, also eine Hörabsicht gegeben ist und die Wiedergabe eines Titels auf einem Medium und entsprechenden Gerät begonnen hat, kann die dritte Phase der Rezeption eingeleitet werden: die tatsächliche Nutzung. Auch in diesem Schritt liegt eine große Bandbreite bezüglich der Umgangsstrategien vor, die nach Jensen zum Beispiel den Dekodierungsprozess von Produktmerkmalen betrifft.³⁸³ Der oder die Rezipient*in achten beim Hören auf verschiedene Aspekte wie die Inhalte oder die Form der Erzählung oder den Wohlklang der Sprecher*innen und verhandeln auf dieser Basis ihre Rezeptionsentscheidung immerwährend neu. Er oder sie „überprüft die eigene Motivation, die Rezeption fortzusetzen oder abubrechen, und beendet sie irgendwann, weil die Sendung, die Schallplatte, das Buch zuende sind, oder weil er ‚keine Lust‘ mehr hat – d.h. weil andere Ziele in den Vordergrund treten.“³⁸⁴ Diese Entscheidung kann auch temporär sein, denn einige Hörer*innen wissen im Vorfeld bereits, ob die Rezeption für sie eine *unterbrechbare oder ununterbrechbare Tätigkeit* ist. Während Frederike beispielsweise die Nutzungsdauer auf die Länge der Nebenbeschäftigung begrenzen kann, fällt es Anika schwer, ein Hörspiel nicht zu Ende bringen zu können, bevor sie etwas Neues anfängt.³⁸⁵ Daneben

³⁸¹ Vgl. Treumann/Volkmer (1993), S. 146.

³⁸² Vgl. Interview mit Anika (B1) am 11.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 22; vgl. Interview mit Frederike (B2) am 21.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 47f; vgl. Interview mit Julia (B3) am 08.01.2023 in Bamberg, s. Anhang C, S. 65; vgl. Interview mit Oliver (B4) am 10.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 80ff; vgl. Interview mit Manuel (B5) am 11.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 104; vgl. Interview mit Jonas (B6) am 25.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 134.

³⁸³ Vgl. Jensen (1980), S. 328.

³⁸⁴ Jensen (1980), S. 329.

³⁸⁵ Vgl. Interview mit Anika (B1) am 11.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 25; vgl. Interview mit Frederike (B2) am 21.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 40.

verdeutlicht sie, dass ihr ein Bruch in der Rezeption bei Lesungen leichter fiel, da dies auf Grund der vergleichsweise hohen Spielzeit ohnehin nötig sei.³⁸⁶ Schon Studien der 1980er Jahre ergaben, dass das Zeitbudget für Medien von Kindern, Teenagern und Erwachsenen unterschiedlich ausfallen kann: Für Rundfunk, Schallplatte, Kasette und Co. investierten Kinder bis 13 Jahren rund 50 Minuten ihrer täglichen Zeit, Personen ab 14 Jahren jedoch nur (noch) 22 Minuten.³⁸⁷ Daraus lässt sich ableiten, dass auditive Rezeption von Jugendlichen und Erwachsenen zu dieser Zeit eher unterbrochen werden konnte, als bei Kindern, zumal selbst 1980 die wenigsten Hörspiele weniger als 22 Minuten lang waren. Aktuelle Statistiken weisen auf ähnliche Bilanzen hin. Diese zeigen, dass Mediennutzer*innen unter 13 Jahren gegenwärtig nur noch ca. 34 Minuten im Durchschnitt für auditiven Konsum aufwenden und Nutzer*innen ab 14 Jahren sogar nur noch 12 Minuten in Podcasts und Hörbücher investieren, wobei davon auszugehen ist, dass „Hörbücher“ hier als Überbegriff für Lesungen und Hörspiele verwendet wird.³⁸⁸ In der heutigen, schnelllebigen Zeit scheint die Möglichkeit, auditive Rezeption unterbrechen zu können, für die Nutzungsstrategien also noch relevanter zu sein, als noch vor 40 Jahren. Störungen von außen, die für so eine Unterbrechung sorgen, werden von einigen Rezipient*innen jedoch durchaus missbilligt, da sie, wie Anika im Bezug auf ihren Sleep Timer erklärt, die Immersion brechen und so für Frustrationen sorgen können.³⁸⁹

Egal ob bei kurzfristiger oder langfristiger Nutzung, die Hörer*innen achten bei der Rezeption auf ganz unterschiedliche Elemente: Einige beschäftigen sich beispielsweise mit der Komposition der Hörspielemente, also Sprache, Musik und Geräusche, andere achten auf die Handlung und erhoffen sich etwa ein Happy End und Spannung oder konzentrieren sich auf die behandelten Themen oder den Wohlklang bzw. die Authentizität der Sprecher*innen in ihren Rollen, und wieder andere versprechen sich von dem Hörspiel, dass es der eigenen Realität oder Fantasie ent- oder widerspricht.³⁹⁰ Hierbei kommt unter anderem das im Vorfeld erworbene Wissen zum Tragen, das während der Rezeption fortlaufend aktualisiert

³⁸⁶ Vgl. Interview mit Anika (B1) am 11.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 25.

³⁸⁷ Vgl. Schmidbauer/Löhr (1985), S. 16.

³⁸⁸ Vgl. Schultz, Hartmut: Mediennutzung 2022: Anteil der Audio- und audiovisuellen Medien am Medienzeitbudget in Deutschland auf fast 90 Prozent gestiegen: <https://vau.net/pressemitteilungen/mediennutzung-2022-anteil-der-audio-und-audiovisuellen-medien-am-medienzeitbudget-in-deutschland-auf-fast-90-prozent-gestiegen/>. Erstellt am: 15.02.2023 (Stand: 24.09.2023); vgl. Krebs, Cornelia/Rynkowski, Anna: Mediennutzung im Tagesablauf. In: Fourscreen Touchpoints Kids 2019, S. 15. Online unter: https://www.schauhin.info/fileadmin/content/Downloads/Sonstiges/KiWe19_TouchpointsKids.pdf (Stand: 24.09.2023).

³⁸⁹ Vgl. Interview mit Anika (B1) am 11.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 24.

³⁹⁰ Vgl. Anhang D, S. 146f.

wird.³⁹¹ Stimmen die persönlichen Überzeugungen und Vorstellungen, die die Rezipient*innen zum Beispiel durch ihre Sozialisation, die Sicht auf das Cover oder im Gespräch mit anderen gewonnen haben, nicht mit dem Gehörten überein, kann dies in manchen Fällen zu einer Aversion, einer veränderten Haltung und Rezeptionsweise oder sogar zu einem vorzeitigen Abbruch führen. Das illustrieren Jonas und Manuel am Beispiel der Kinder- und Jugendreihe „TKKG“, da die Hörspiele zwar mehrfach ausprobiert wurden, sich die beiden Rezipient*innen allerdings schnell in einer abweisenden und negativen Rezeptionshaltung wiederfanden, weil die Produktion von ihnen als plakativ und stigmatisierend empfunden wurde.³⁹² Generell verändert sich die Rezeption mit jeder Erweiterung der Kenntnisse, die vor dem Hören vorhanden sind und durch die Beschäftigung mit der Hörspielwelt erweitert werden. Davon weiß Anika eindrucksvoll zu berichten:

„ich habe ‚Die drei Fragezeichen ja angefangen ohne Gesichter, ohne irgendwelches Hintergrundwissen und ich fand das ganz schwierig, als dann irgendwann ‚Die drei Fragezeichen Kids‘ rauskam [...] und dann hat sich das langsam angepasst. Also mittlerweile kann ich sagen, [...] diese beiden Bilder sind verschmolzen. Aber ich fand das echt anstrengend für mich im ersten Moment, weil es ganz anders war als das, was ich gesehen hatte.“³⁹³

Ihre Hörspieldnutzung war folglich zeitweise mit einer kognitiven Leistung verbunden, bei der neue Assoziationen geschaffen und alte Vorstellungen angepasst werden mussten. Die Rezipientin beschreibt, wie sich die Verarbeitung des Gehörten durch das erweiterte Wissen gewandelt hat, sodass die illustrierten Darstellungen, die sie im Medienverbund kennengelernt hat, die vorherigen akustisch gewonnenen Eindrücke überschrieben haben und die Fantasie entscheidend prägen.³⁹⁴

Somit ist auch der *Grad der Intensität der Beschäftigung* für die Nutzungsstrategien relevant, also die Entscheidung, ob die Auseinandersetzung mit dem Hörspiel endet oder, wie in Anikas Fall, darüber hinaus geht. So bewegt sich die Auseinandersetzung während der Rezeption selbst auf einem Spektrum zwischen passivem Hören und aktivem Zuhören und kann jederzeit schwanken, sowohl während des Rezeptionsprozesses als auch von Rezeption zu Rezeption. Hopf arbeitet zum Beispiel heraus, dass Kinder zu einer involvierten, identifikatorischen Rezeption neigen würden, während Erwachsene eher zu einer distanzierten, formal orientierten Rezeption übergingen.³⁹⁵ Diese Annahme bestätigen Hansen und Manzke, denen zufolge die Ausrichtung der Aufmerksamkeit bereits im Kindesalter von der

³⁹¹ Vgl. Jensen (1980), S. 329.

³⁹² Vgl. Interview mit Manuel (B5) am 11.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 110f; vgl. Interview mit Jonas (B6) am 25.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 123.

³⁹³ Interview mit Anika (B1) am 11.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 19.

³⁹⁴ Vgl. ebd.

³⁹⁵ Vgl. Hopf (2006), S. 87f.

kognitiven Entwicklungsstufe abhängen und eine adäquate Sinnerfassung von Hörspielen erst ab dem zehnten oder elften Lebensjahr zu erwarten sei.³⁹⁶ Scholl geht zudem davon aus, dass Erwachsene „aufgrund ihres gefestigteren Meinungsbildes kritischer mit Medien, Marken und ihren Botschaften umgehen können“³⁹⁷, sodass sie in der Konsequenz andere Schwerpunkte bei der Rezeption setzen und das Gehörte differenzierter verarbeiten als jüngere Hörer*innen. In der für diese Arbeit durchgeführten Befragung bestanden ebenfalls fast alle Beteiligten darauf, dass sich ihr Verhältnis zu den Hörspielen im Laufe ihrer Entwicklung gewandelt hätte, wobei insbesondere die Erwachsenen einen Rückgang ihrer Emotionalität im Vergleich zum kindlichen Hören feststellten.³⁹⁸ Für Kinder sind Hörspiele somit häufig noch Abenteuer, Erlebnisse, die sie mit den Charakteren teilen, während Erwachsene zwar auch mit Begeisterung an ein Hörspiel herangehen können und in die Erzählung eintauchen können, damit aber größere Schwierigkeiten haben als in jüngeren Jahren. Damit das Hörspiel auch später noch ein Erlebnis ist, braucht es für einige der Rezipient*innen dagegen außeralltägliche Ereignisse wie Live-Aufführungen der Lieblingshörspiele, die das Hörspiel in einem ungewohnten Rahmen präsentieren und durch die Eventisierung zum Highlight machen. Das bestätigt sich beispielsweise durch die Erinnerungen von Manuel und Anika.³⁹⁹ Die Wahrnehmung der Erzählungen hängt auch damit zusammen, welches Wissen im Laufe des Lebens erworben wurde, da sich die Rezeption aufgrund der erworbenen Informationen ändert. Wenn das rezipierte Hörspiel beispielsweise Teil einer Reihe ist und bereits im Vorfeld andere Folgen rezipiert worden sind, so sind bereits hörspielspezifische Kenntnisse gewonnen worden, die auf die Rezeption übertragen werden. Die Frage, „woher kenne ich diese Stimme?“, gehört beispielsweise für einige Rezipient*innen zum Hören von Audioproduktionen dazu, etwa wenn im AUDIBLE-Hörspiel „The Sandman“ (2020) der Standardsprecher von berühmten Persönlichkeiten wie Ryan Reynolds, Dennis Schmidt-Foß, in einer Rolle zu hören ist und die Hörspielfigur aufgrund dieser Tatsache in der Fantasie Attribute des Schauspielers erhält. Dies deckt sich mit dem Rezeptionswandel von Anika, die berichtet, in ihrer Vorstellung stark von äußeren Einflüssen gelenkt zu sein, da Charakteril-

³⁹⁶ Vgl. Hansen/Manzke (1993), S. 10.

³⁹⁷ Scholl (2005), S. 12.

³⁹⁸ Vgl. Interview mit Anika (B1) am 11.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 11; vgl. Interview mit Frederike (B2) am 21.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 39; vgl. Interview mit Oliver (B4) am 10.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 73f; vgl. Interview mit Manuel (B5) am 11.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 99; vgl. Interview mit Jonas (B6) am 25.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 126.

³⁹⁹ Vgl. Interview mit Anika (B1) am 11.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 20; vgl. Interview mit Manuel (B5) am 11.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 93.

lustrationen und die Gesichter der Sprecher*innen mehr oder weniger intensiv in ihrem Gedächtnis bleiben und frühere Eindrücke kurz- oder langfristig überschreiben würden.⁴⁰⁰ Ähnliches kann für Konfrontationen mit Fanart oder Verfilmungen angenommen werden. Ebenfalls relevant sein kann eine Vertrautheit mit produktionsspezifischen Eigenheiten des Hörspiels oder die generelle Beschäftigung mit Hörspielementen wie Dramaturgie, Musik oder Erzählkonventionen. So verlagerte sich Jonas' Fokus durch sein Hobby als Musiker, sein Studium der Literatur und seine Mitarbeit beim Theater bei der Rezeption auf die Klänge und Dramaturgie, während Frederikes Einsicht in die Hörspielarbeit bei einem Student*innenradio ihre Ansichten ebenfalls beeinflusst haben dürfte.⁴⁰¹

Auf die Konzentration, die für die Rezeption aufgewandt wird, wirkt sich auch aus, wie die Rezipient*innen ihre anderen Sinne einsetzen. Unzählige Forscher*innen, die sich mit dem Phänomen beschäftigen, betonen, dass das Hörspielhören häufig eine Nebenbeschäftigung oder Sekundärtätigkeit sei, die den Hörer*innen bei anderen Beschäftigungen als Hintergrundkulisse dient.⁴⁰² Hengst bezeichnet die Audioproduktionen deswegen sogar als „Weghörspiele“,⁴⁰³ da die übrige Wahrnehmung in der Regel mit anderen Dingen beschäftigt ist. Zur parallelen Nutzung kommen mehrere Tätigkeiten infrage. In dieser Arbeit bereits erwähnt wurden beispielsweise das Einschlafen, die Nutzung von öffentlichen Verkehrsmitteln oder das Spielen. Alle Interviewten konnten im Gespräch jedoch zahlreiche weitere Beschäftigungen benennen, die sie beim Hörspielhören ausführen: Anika, Frederike, Julia, Oliver, Manuel und Jonas berichten von der Hörspielnutzung beim Spazieren, Puzzeln, Haushaltmachen, Reisen, Spielen, (Comic-) Lesen, Malen, Basteln, Experimentieren, Autofahren, Essen, etc.⁴⁰⁴ Auffällig ist, dass sich viele dieser Tätigkeiten durch Kreativität, Praktikabilität oder Liminalität im Sinne von Schwellenzuständen ausweisen. So ist beim Malen, Basteln und Spielen viel Kreativität gefragt, wofür die Hörspiele zum einen eine gute Geräuschkulisse sind, da so neben den Händen und Augen auch die Ohren beschäftigt sind, sie zum anderen jedoch auch selbst ein geeignetes Vehikel für die Fantasie darstellen. Die große Rolle, die die Hörspiele für die Fantasie spielen, wurde schon bei der Definition der Kunstform deutlich, sie zeigt sich aber auch in der Praxis. Wenn Jonas beispielsweise als Kind

⁴⁰⁰ Vgl. Interview mit Anika (B1) am 11.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 17f.

⁴⁰¹ Vgl. Interview mit Frederike (B2) am 21.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 44; vgl. Interview mit Jonas (B6) am 25.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 126f.

⁴⁰² Vgl. Hengst (1979), S. 45; vgl. Hansen/Manzke (1993), S. 12; vgl. Klotz (2022), S. 208; vgl. Hopf (2006), S. 88; vgl. Böckelmann (2002), S. 30; vgl. Vaupel (2010), S. 76ff; Treumann/Volkmer (1993), S. 150f; vgl. Rogge (1980), S. 168f; vgl. Jensen (1980), S. 345; vgl. Heidtmann (1992), S. 72.

⁴⁰³ Hengst (1979), S. 101.

⁴⁰⁴ Vgl. Anhang D, S. 147f.

eine neue „drei Fragezeichen“-Folge auf CD kopiert bekommen hätte, habe er stets beim Hören ein passendes Cover dazu entworfen.⁴⁰⁵ Als eher funktional oder praktikabel können Beschäftigungen wie Schulaufgaben, Autofahren oder Verrichtungen im Haushalt wie Bügeln oder Kochen eingestuft werden, die allesamt einen konkreten Zweck erfüllen und oft als wenig unterhaltsam und eintönig wahrgenommen werden. Liminal kodiert sind zuletzt Tätigkeiten wie das Einschlafen, Tagträumen, Spielen und das Auto- oder U-Bahnfahren, da sie häufig zwischen etwas liegen, „betwixt and between“⁴⁰⁶ sind – zwischen Schlaf und Wachsein, zwischen Realität und Fiktion oder zwischen zwei Orten. Deutlich festgehalten werden sollte auch, dass keine der Nebentätigkeiten die Konzentration auf die Akustik stören sollte und umgekehrt. Jonas, Oliver und Anika betonen demnach, Hörspiele nicht bei Arbeiten und Aufgaben hören zu können, die eine hohe Konzentration erfordern, etwa beim Autofahren (allgemein oder auf neuen Strecken) oder bei komplexen, nicht-oberflächlichen Arbeitsaufträgen.⁴⁰⁷ Auch in diesem Fall ändert sich der Umgang mit der Kulturform also, je nachdem, ob das Hörspielhören als *Haupt- oder Nebenbeschäftigung neben anderen Aktivitäten* angedacht wird. Feststeht nämlich, dass Hörspiele nicht isoliert rezipiert werden können, da alle Sinne in den Prozess involviert werden, ob nun ablenkend, neutral oder begleitend. Ausschlaggebend ist dabei vor allem, auf welche der Beschäftigungen sich die Rezipient*innen bei ihrer Rezeption konzentrieren. Die Aufmerksamkeit kann folglich über die Rezeption hinweg schwanken, sich dem einen mehr und dem anderen weniger zuwenden, aber auch von Rezeption zu Rezeption variieren, wie etwa Oliver illustriert.⁴⁰⁸

Je nach Absicht oder Zweck entscheidet sich zudem, wie (intensiv) gehört wird, aber auch was gehört wird. Möchte sich ein*e Rezipient*in entspannen, entscheidet er oder sie sich vielleicht für ruhigere begleitende Beschäftigungen und bereits bekannte Hörspiele, da die Wiederholung Geborgenheit und Sicherheit bieten kann. Geht es ihm oder ihr dagegen um Unterhaltung und Spaß, kommen vielleicht eher unbekannte Titel zum Einsatz, da ein Novum mehr Aufmerksamkeit fordert, Spannung aufbaut und eventuell mit unvorhergesehenen Elementen reizt. Zu einem ähnlichen Schluss kommen auch Hansen und Manzke in ihrer Untersuchung.⁴⁰⁹ Eine Absicht kann auch sein, aus einem Hörspiel Informationen gewinnen

⁴⁰⁵ Vgl. Interview mit Jonas (B6) am 25.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 137.

⁴⁰⁶ Vgl. Bhabha, Homi K.: *The Location of Culture*. London 1994, S. 227; vgl. Turner, Victor: *The Forrest of Symbols. Aspects of Ndembu Ritual*. Ithaka 1967, S. 97.

⁴⁰⁷ Vgl. Interview mit Anika (B1) am 11.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 24f; vgl. Interview mit Oliver (B4) am 10.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 82f; vgl. Interview mit Jonas (B6) am 25.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 128f.

⁴⁰⁸ Vgl. Interview mit Oliver (B4) am 10.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 82f.

⁴⁰⁹ Vgl. Hansen/Manzke (1993), S. 24.

zu wollen. Dafür kommen beispielsweise dokumentarische Hörspiele zum Einsatz, aus denen etwa historische Fakten für den persönlichen Lerneffekt zusammengetragen werden. Einen Sonderfall stellt die Nutzung von Oliver dar, der zwar einige Produktionen zur Entspannung hört, aber viele Hörspiele vorrangig rezipiert, um daraus Informationen für seinen Rezensionen-Podcast und seine hörspielspezifische Webseite zu gewinnen.⁴¹⁰ Seine Strategien müssen folglich möglichst umfassend dazu führen, dass in einem Hördurchgang die Produktion in ihrer Gesamtheit erfasst und analysiert werden kann. Diese intensive Nutzungsform macht Oliver sogar zum Fan, zumal seine Rezeption durch zusätzliche tiefgründige Recherche erweitert wird und die Beschäftigung mit dem Hörspiel seine gesamte Freizeit einnimmt, „und das nicht nur für das Hören, sondern [...] das tatsächliche, ja, zusammenfassen, zusammensuchen, irgendwelche Radioprogrammkalender abklappern und die in Form bringen“⁴¹¹ und so weiter. Das passiert nicht zwingend während der tatsächlichen Rezeption, sondern kann bereits bei der Rezeptionsentscheidung und Titelwahl eine Rolle spielen.

Eine erweiterte Beschäftigung mit einem Hörspiel wie diese fließt allerdings auch in die vierte und letzte Stufe, die Verarbeitung des Gehörten, mit ein. Denn auch Hörer*innen, die die während des Hörspielhörens gesammelten Informationen später nicht an andere weitergeben, befassen sich in einigen Fällen während oder nach der Rezeption mit dem Gehörten. Wie Jensen in seiner Untersuchung erarbeitet hat, verarbeiten sie das Gehörte je nach Gewohnheiten und Umständen nach keiner, geringer oder langer Zeit.⁴¹² Der Medienwissenschaftler stellt zum Beispiel fest, dass die Aufarbeitung und der Abschluss bei jungen Rezipient*innen durch kognitive Resonanz gerade bei geringer persönlicher Bedeutung und habitualisierten Prozessen bereits während der Rezeption einsetzt.⁴¹³ Das dürfte auch der Fall sein, wenn ein bestimmtes Hörspiel wiederholt rezipiert wird, weil das Wahrgenommene bereits größtenteils mit dem Gespeicherten übereinstimmt. Allerdings wird das Gespeicherte bei jedem Hören um weitere Details ergänzt, denn „wenn man [...] das Ergebnis einer Geschichte kennt, dann achtet man ja auch wieder auf ganz andere Dinge, wenn man die Folge nochmal hört,“⁴¹⁴ wie Anika zu Bedenken gibt. So müssen Nutzung und Verarbeitung während und nach jeder Rezeption neu bewertet und reflektiert, also nachbereitet werden. Manchmal ist diese Nachbereitung simpel: Ein kurzes Nachsinnen über die Geschehnisse zum Beispiel, oder eine Einschätzung der Empfindungen, die das Hörspiel und seine Inhalte

⁴¹⁰ Vgl. Interview mit Oliver (B4) am 10.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 73.

⁴¹¹ Interview mit Oliver (B4) am 10.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 85.

⁴¹² Vgl. Jensen (1980), S. 342.

⁴¹³ Vgl. Jensen (1980), S. 342.

⁴¹⁴ Interview mit Anika (B1) am 11.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 21.

in den Rezipient*innen ausgelöst haben. Unabhängig von der Form der akustischen Rezeption hält Oehme-Jüngling darüber hinaus fest, dass Gehörtes stets mit bereits gesammelten Hörerfahrungen abgeglichen wird, was bei Hörspielen sowohl während als auch nach der Rezeption der Fall sein dürfte.⁴¹⁵ Dabei entspricht die Verarbeitung den Gedächtnisphasen nach Aleida Assmann, die sie aus dem Drei-Phasen-Modell künstlicher Speichergeräte ableitet und sich in *take-in*, also die eigentliche Rezeption, *storage*, also die Speicherung der erworbenen Information, und *retrieval*, also den Rückruf oder die Vergegenwärtigung der Informationen, gliedert.⁴¹⁶ Dieser Prozess ist vollständig und in allen Fällen auf die Hörspielrezeption übertragbar.

Vor allem Kinder verarbeiten das Gehörte zudem hin und wieder spielerisch, wodurch sie das Gehörte wiederholen und sich die Erzählungen und Figuren individuell aneignen und an die eigene Realität anpassen.⁴¹⁷ Das geschieht zum Beispiel bei spontanen Rollen- oder Figurenspielen wie der Gründung eines Detektivbüros oder der undifferenzierten Imitation von beliebten Erzählungen wie „Bibi und Tina“, von der Frederike erzählt.⁴¹⁸ Wird das Hörspiel gemeinsam mit anderen Personen angehört, können die individuellen Gedanken auch schon während der Rezeption verbalisiert oder im Anschluss im Dialog oder gemeinsamen Spiel verarbeitet werden. Die Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung empfiehlt sogar ausdrücklich Eltern, den Umgang ihrer Kinder mit Hörmedien im Gespräch aufzuarbeiten und zu begleiten, unter anderem um fehlendes oder lückenhaftes Wissen durch mögliche Erklärungs- und Bedeutungsansätze zu ergänzen und die Interessen des Nachwuchses auszutarieren.⁴¹⁹ Rogge argumentiert ergänzend, dass die Hörspiele bei der gemeinsamen Nutzung nicht nur Gesprächsanlass seien, sondern dem gegenseitigen Erfahrungsaustausch und der Geschmacksversicherung dienen können.⁴²⁰ Um das Gehörte mündlich nachzubereiten, müssen Gesprächspartner*innen jedoch nicht an der Rezeption beteiligt sein. Einige Hörer*innen tauschen sich mit Verwandten, Freund*innen oder Bekannten über das Gehörte aus oder sprechen Rezeptionsempfehlungen aus. Dabei sprechen sie beispielsweise darüber,

⁴¹⁵ Vgl. Oehme-Jüngling (2014), S. 351.

⁴¹⁶ Assmann, Aleida: Erinnerungsräume. Formen und Wandlungen des kulturellen Gedächtnisses. 5., durchges. Aufl., München 2010, S. 104.

⁴¹⁷ Vgl. Schuegraf, Martina: Medienkonvergenz und Celebritys im Kindesalter. In: Tillmann, Angela/Fleischer, Sandra/Hugger, Kai-Uwe (Hgg.): Handbuch Kinder und Medien (= Digitale Kultur und Kommunikation, Bd. 1). Wiesbaden 2014, S. 337-349, hier: S. 346f.

⁴¹⁸ Vgl. Interview mit Frederike (B2) am 21.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 40f.

⁴¹⁹ Vgl. Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung: Gut hinsehen, gut zuhören, aktiv gestalten! Tipps für Eltern zum Thema „Mediennutzung in der Familie“. Aktual. Neuaufl., Köln 2019, S. 50.

⁴²⁰ Vgl. Rogge (1996), S. 37.

dass sie ein Hörspiel rezipiert haben, erklären die Handlung oder diskutieren Rezeptionserfahrungen. Das geht aus allen Interviews hervor, aus denen auch gefolgert werden kann, dass die Gesprächspartner*innen dafür selbst keine Rezipient*innen sein müssen.⁴²¹

Je nach Bedarf und Intensität der nachbereitenden Beschäftigung recherchieren einige Rezipient*innen zudem weiterführende Fakten und versuchen Hintergrundinformationen zum Hörspiel zu ergänzen, beispielsweise zu den Konzepten und Begriffen, Figuren und Inhalten, Sprecher*innen und Produktionsbedingungen, Hörspielementen oder Vorlagen und Nachbildungen. Zur Beschaffung dieser Informationen stehen ihnen verschiedene Quellen zur Verfügung, viele vorrangig im Internet, aber natürlich auch von institutionellen oder privaten Trägern wie Bibliotheken bezogen werden können. Allgemeinere Informationen wie die Definitionen unbekannter Wörter oder die Lebensdaten und Projekte von Schauspieler*innen lassen sich in der Regel unspezifisch in (Online-)Enzyklopädien wie Brockhaus oder Wikipedia oder Suchmaschinen wie Google nachschlagen. Für andere Daten greifen die Rezipient*innen auf die Auskünfte der Produzent*innen zurück, die sie etwa in den sozialen Medien oder auf ihren offiziellen Webseiten sammeln. Eine Sonderform der Informationsverbreitung stellen hörspielspezifische Podcasts dar, die beispielsweise von Frederike, Manuel und Jonas zur Nachbereitung angehört werden.⁴²² Record-Release-Formate wie Oliver Rohrbecks „Drei Fragezeichen“-Podcast (2019-heute) oder Rezensions-Podcasts wie „Der Hörspiel-Kritiker: Welche Hörspiele lohnt es anzuhören?“ (2022-heute) oder Fan-Podcasts wie „Die tosende Hollywoodschaukel – Der TKKG Fan-Podcast“ (2021-heute) können gleichermaßen der Vor- und Nachbereitung einer Rezeption dienen, da sie eine neu erscheinende Folge nicht nur vorstellen und besprechen, sondern auch durch kurze Lesungen der Hörspielvorlage, Interviews oder Frage-Antwort-Besprechungen ergänzen können. Die Mitwirkung von Fan-Communities ist an dieser Stelle schon abzulesen, zeigt sich aber auch an der Bedeutung von Fanseiten, -blogs und -kreationen für die Informationsbeschaffung. Die Nutzung solcher Quellen beschreibt beispielsweise Jonas, wobei er betont, dass er nicht aktiv in der Community mitwirke, sondern eben nur zur Recherche darauf zurückgreife.⁴²³ Damit scheint er nicht allein zu sein, wenn man bedenkt, dass allein die Fanseite rocky-beach.com

⁴²¹ Vgl. Interview mit Anika (B1) am 11.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 18; vgl. Interview mit Frederike (B2) am 21.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 42; vgl. Interview mit Julia (B3) am 08.01.2023 in Bamberg, s. Anhang C, S. 64; vgl. Interview mit Oliver (B4) am 10.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 78; vgl. Interview mit Manuel (B5) am 11.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 96f; vgl. Interview mit Jonas (B6) am 25.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 130.

⁴²² Vgl. Interview mit Frederike (B2) am 21.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 44ff; vgl. Interview mit Manuel (B5) am 11.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 103-112; vgl. Interview mit Jonas (B6) am 25.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 138f.

⁴²³ Vgl. Interview mit Jonas (B6) am 25.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 139f

seit Januar 1998 über 11 Millionen Aufrufe zählt, aber nur 511 aktive Mitglieder vermelden kann.⁴²⁴ An diesen Beispielen zeigt sich, dass auch die *Intensität der Nachbereitung* starken individuellen und kontextualen Schwankungen unterliegt und mit mehr oder weniger vielen Fanaktivitäten und -materialien verknüpft ist. Eine künstlerische Verarbeitung, die sich aus der Rezeption ergeben kann, ist ebenfalls eine bewährte Rezeptionserweiterung für einige Fans. Gängige Kunstformen sind etwa die Fanfictions und Fanart, die auf verschiedenen Plattformen zu entdecken sind und beispielsweise auch moderne Memes einschließen, für die die Inhalte der Hörspiele humorvoll interpretiert und verwertet werden.

Alles in allem zeigt sich darüber hinaus, dass jede*r Rezipient*in, ob nun Gelegenheitshörer*in oder Langzeitfan, eigene Strategien im Umgang mit dem Phänomen Hörspielhören entwickelt, die sich in verschiedene Abschnitte gliedern lassen und je nach Richtung auch unterschiedliche Formen annehmen können (Abb. 6). Die individuell begründeten Konsequenzen und Bedeutungen, die sich aus diesen komplexen Verhältnissen und Verknüpfungen ergeben, müssen folglich ebenso vielschichtig sein.

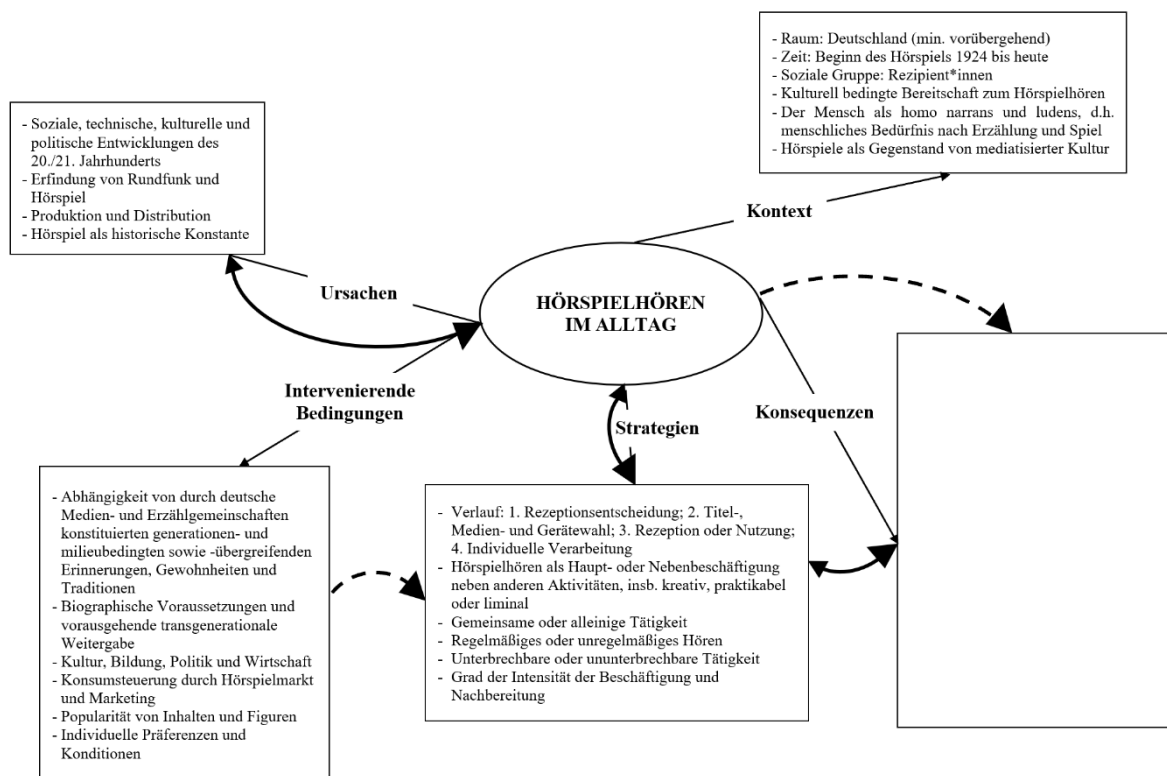


Abb. 6: Strategien des Hörspielhörens im Kodierparadigma nach Strauss. Eigene Darstellung nach Strübing (2008), S. 28.

⁴²⁴ Vgl. Community auf der rocky-beach.com: https://www.rocky-beach.com/php/project/member_login.html. Aktualisiert am: 08.07.2023 (Stand: 24.09.2023); vgl. Herzlich Willkommen (11910306 Besucher seit Januar 1998): <https://www.rocky-beach.com/php/wordpress/>. Aktualisiert am: 21.01.2023 (Stand: 24.09.2023).

6.4 Unvergessliche Hörgeschichten: Die vielschichtigen Bedeutungen von Audioproduktionen

Als Konsequenzen, die sich aus dem Umgang mit Hörspielen ergeben, können nicht nur Effekte der Rezeption und Nutzung gesehen werden, sondern auch individuelle und kollektive Bedeutungszuschreibungen und Interpretationen, die sich wiederum auf die Handlungen der Involvierten im Umgang mit dem Hörspiel auswirken.⁴²⁵ Die im vorangegangenen Kapitel beschriebene Häufigkeit der Rezeption und Intensität der Beschäftigung ist etwa nicht nur Strategie, sondern kann auch eine Konsequenz des Hörspielhörens sein. Während Julia beispielsweise aufgrund ihres Hörverhaltens als Gelegenheitshörer*in betrachtet werden kann, können Oliver und Manuel eher als engagierte Fans eingestuft werden. Zwar ist die Integration von Hörspielen in den Alltag bei allen Rezipient*innen gegeben, allerdings sind die Dimensionen der Nutzung unterschiedlich stark ausgeprägt und überaus individualisiert. Sie kann von einer *Zwanglosigkeit über eine Alltäglichkeit und Selbstverständlichkeit bis zu Abhängigkeits- und Suchtformen* reichen. Welche Form bei einer Rezipientin oder einem Rezipienten vorliegt, ist das Ergebnis des langfristigen Rezeptionsverhaltens und somit etwa davon abhängig, ob die Nutzungsstrategien reproduziert werden oder nicht. Hörspielhören kann in diesem Fall also ein bloß kurzfristiger, bedeutungsloser Zeitvertreib sein, ein Hobby oder eine Leidenschaft, eine Obsession und Notwendigkeit, je nachdem, welche Konsequenz aus der Rezeption gezogen wird. Begünstigt werden intensivere Verhältnisse zum Phänomen zum Beispiel durch die ständige Nutzbarkeit und Wiederholbarkeit der Hörspiele, auf die etwa Rogge und Scholl hinweisen.⁴²⁶ Auch der oft angesprochene Medienverbund und die populäre Medientechnik der Serialität spielen in diesem Zusammenhang eine Rolle, ebenso wie die Selbstverständlichkeit von Medien und audiofähigen Geräten in der Lebens- und Alltagswelt der deutschen Bevölkerung, die unter anderem von Tillmann und Hugger, Schuegraf, Hengst und Klotz festgestellt werden.⁴²⁷ Eine solche Alltäglichkeit von Technik ist gleichermaßen im Kreis der Kinder und der Erwachsenen zu beobachten und kann durch die Tatsache ergänzt werden, dass auch das „Hören als alltägliche Praxis“⁴²⁸ gilt, sodass die Rezeption von Hörspielen keine prägnanten Eingriffe in gängige Alltagskonventionen nach

⁴²⁵ Vgl. Blumer, Herbert zit. nach Götzö (2014), S. 448.

⁴²⁶ Vgl. Rogge „Der Schallplatten- und Kassettenmarkt“ (1980), S. 167f; vgl. Scholl (2005), S. 28.

⁴²⁷ Vgl. Tillmann, Angela/Hugger, Kai-Uwe: Mediatisierte Kindheit – Aufwachsen in mediatisierten Lebenswelten. In: Tillmann, Angela/Fleischer, Sandra/Hugger, Kai-Uwe (Hgg.): Handbuch Kinder und Medien (= Digitale Kultur und Kommunikation, Bd. 1). Wiesbaden 2014, S. 31-46, hier: S. 31; vgl. Schuegraf (2014), S. 345; vgl. Hengst (1979), S. 2; vgl. Klotz (2022), S. 34.

⁴²⁸ Oehme-Jüngling (2014), S. 351.

sich zieht. Hörspielhören kann in der Folge ebenso schnell zur Gewohnheit und Routine, sogar zum Automatismus werden, sofern das Phänomen den oder die Rezipient*in bei den ersten Nutzungen von seinen Qualitäten und Funktionen überzeugen kann.⁴²⁹ Davon zeugen auch die Berichte der Hörer*innen, die im Gespräch angaben, dass die Hörspiele intuitiv und unterbewusst in verschiedenen Situationen eingesetzt werden, um bestimmte Zustände herzustellen. Anika erzählt beispielsweise, dass es für sie lange Zeit undenkbar gewesen sei, ohne die Begleitung von Stimmen einzuschlafen.⁴³⁰ Sie ist auch die einzige der sechs Rezipient*innen, die angegeben hat, ihren Umgang mit einer spezifischen Audioproduktion, dem Hörbuch „Twilight“ (2011), in ihrer Kindheit als Obsession anzusehen, da sie diese überdurchschnittlich oft und regelmäßig gehört habe und dem gesamten Medienverbund zugewandt war.⁴³¹ Zwar ist dieses Verhalten noch kein Beleg für eine Sucht, allerdings deutet diese Selbsteinschätzung daraufhin, dass auch das Hörspielhören problematische Formen annehmen kann, wenn die Nutzung ungewohnt stark anwächst und zwanghafte Züge annimmt. Hansen und Manzke erkennen zum Beispiel Elemente von Sucht, wenn die Rezeption von Audioproduktionen unverzichtbar für die Konzentration ist,⁴³² und Krug geht davon aus, dass diverse „Hörspielredaktionen [...] inzwischen bewusst auf die Intensivhörer und Internetnutzer, auf Binge-Listening, akustische Betäubung“⁴³³ setzen, wodurch extreme Nutzungsgewohnheiten sogar systematisch und kommerziell gefördert werden. Es kann angenommen werden, dass Symptome von Abhängigkeit bei Angehörigen der Nutzergruppe der Intensivhörer*innen und Hörspielfans am ehesten vorzufinden sind und eine mögliche Konsequenz der Ausprägung der Nutzungsstrategien ist.

Wie alltäglich Audioproduktionen im Alltag der Deutschen tatsächlich sind, zeigt zudem eine Untersuchung der Streaming-Plattform AUDIBLE von Eltern mit Kindern zwischen drei bis 14 Jahren, wonach 83 Prozent der Kinder in Deutschland mit Hörspielen und Hörbüchern aufwachsen würden.⁴³⁴ Daraus kann gefolgert werden, dass Hörspielhören hierzulande aktuell für viele Personen eine vertraute Beschäftigung und kollektive Erfahrung ist, der eminente Bedeutungen beigemessen werden, die wiederum zu seiner Verbreitung bei-

⁴²⁹ Vgl. Vaupel 103-146.

⁴³⁰ Vgl. Interview mit Anika (B1) am 11.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 3.

⁴³¹ Vgl. Interview mit Anika (B1) am 11.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 16f.

⁴³² Vgl. Hansen/Manzke (1993), S. 28.

⁴³³ Krug (2020), S. 209.

⁴³⁴ Vgl. Gerstung, Hendrik: Aktuelle Zahlen zum Hörbuch- und Hörspielkonsum in deutschen Kinderzimmern | Infografik. In: Audible Magazin. Online unter: <https://magazin.audible.de/warum-kinder-hoerbuecher-nutzen-sollten>. Erstellt am: 24.10.2016 (Stand: 24.09.2023).

tragen. Als intervenierende Bedingung für das Hörspielhören konnte in diesem Zusammenhang bereits festgestellt werden, dass eine vorausgehende transgenerationale Weitergabe die Wahrscheinlichkeit erhöht, dass das Phänomen Hörspielhören von einem Individuum aufgenommen und weitergeführt wird. Auch das bestätigt die Erhebung von AUDIBLE, denn 88 Prozent der Kinder, die regelmäßig – also mindestens einmal die Woche – Audioproduktionen konsumieren, haben Eltern, die selbst an den auditiven Konsum gewöhnt sind, also etwa Hörbücher rezipieren.⁴³⁵ Voraussetzung ist, dass die Rezipient*innen, in diesem Fall die Eltern, die *nachfolgende (transgenerationale) Weitergabe* von Hörspielen, Hörspielwissen oder Hörspielenthusiasmus aufgrund der eigenen Rezeptionserfahrungen wünschen und planen. So haben alle erwachsenen Rezipient*innen im Gespräch eine Ambition zur Weitergabe an die nächste Generation oder auch gleichaltrige Personen bestätigt; sie haben die Weitergabe entweder vorgesehen oder bereits versucht, sei es an die eigenen Kinder, Nichten und Neffen, Schüler*innen oder bereits etablierte Rezipient*innen.⁴³⁶ Die Gründe für das Vorhaben sind dabei ebenso simpel wie aussagekräftig: Frederike sieht großen Nutzen in den Hörspielen aufgrund der kulturellen Signifikanz des mündlichen Erzählens und der pädagogischen und unterhaltenden Eigenschaften der Kunstform, sie möchte aber auch ihre eigenen positiven Erfahrungen mit anderen teilen können.⁴³⁷ Auch Anika erkennt als Lehrerin die Chance von Hörspielen in der eigenen Kindererziehung und in der öffentlichen Bildung, etwa zum Erwerb von Sozial- oder Arbeitskompetenzen und als relativ niedrigschwellige Zugangsmöglichkeit zu Kultur und Literatur, insbesondere für sozial und intellektuell benachteiligte Schüler*innen.⁴³⁸ Manuel hingegen befürwortet die Aneignung von Medienkompetenzen durch die Hörspiele und freut sich über einen recht eigennützigen Effekt, nämlich die Möglichkeit des Ausbaus einer interpersonalen Verbindung mit den nachfolgenden Rezipient*innen durch das gemeinsame Interesse und den daraus resultierenden Austausch über die Hörspiele.⁴³⁹ Hieraus lassen sich bereits einige individuelle Bedeutungen ablesen, die die Rezipient*innen dem Hörspiel beimessen. Die Rezipient*innen sehen das Hörspiel zum Beispiel als nützliches Instrument, das auf mehreren Ebenen eingesetzt und funktionalisiert werden kann, das Kenntnisse und Fähigkeiten fördern kann, das

⁴³⁵ Vgl. Gerstung (2016) (Stand: 24.09.2023).

⁴³⁶ Vgl. Interview mit Anika (B1) am 11.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 9-32; vgl. Interview mit Frederike (B2) am 21.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 53f; vgl. Interview mit Oliver (B4) am 10.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 88f; vgl. Interview mit Manuel (B5) am 11.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 115f; vgl. Interview mit Jonas (B6) am 25.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 141f.

⁴³⁷ Vgl. Interview mit Frederike (B2) am 21.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 53f.

⁴³⁸ Vgl. Interview mit Anika (B1) am 11.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 31f.

⁴³⁹ Vgl. Interview mit Manuel (B5) am 11.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 115f.

ein wichtiger Teil der (Erzähl-)Kultur und selbst kulturelle Praktik ist und das allem voran teilenswert ist. Da Bedeutungen nach Kulturanthropologin Monika Götzo „immer sozial vermittelte Bedeutungen [sind], welche in der Auseinandersetzung mit und während Interaktionen in täglichen Praktiken realisiert werden,“⁴⁴⁰ also gesellschaftlich erschlossen werden, ist der zwischenmenschliche Austausch darüber wesentlich, selbst wenn die Praktik letztlich privat ausgeführt werden würde. Die Weitergabe an neue Generationen wird jedoch nicht nur durch einzelne Individuen sichergestellt, sondern im Fall des Hörspiels sogar institutionell als Teil der Erinnerungskultur vermittelt. Aleida Assmann nennt die Repräsentation durch Museen, Denkmäler und Schulbücher als wichtigen Bezugspunkt für die Erinnerung, zählt aber auch die Erhaltung in Form von Dokumenten und anderen Medien durch Bibliotheken und Archive zu den wichtigen Speicherfunktionen des kulturellen Gedächtnisses.⁴⁴¹ Bücher wie „Hörspiele im Deutschunterricht“ von Maria Heuermann und Mirja Kekeritz für die 3. und 4. Klasse, die Hörspielausstellung auf Gut Hasselburg vom 20. August 2021 bis zum 31. Oktober 2022, die „Hörspiel-Ausstellung! Bilder, Töne, Technik“ vom 8. April bis 22. Mai 2011, die archivalische Aufarbeitung der Kunstform auf Webseiten wie der ARD Hörspieldatenbank und dem Deutschen Rundfunkarchiv und viele weitere Elemente, die zuvor bereits erschlossen werden konnten, können demnach als wichtige Basis für das kulturelle Gedächtnis betrachtet werden und halten das Hörspiel im öffentlichen Diskurs. Daraus kann außerdem gefolgert werden, dass die Weitergabe der kulturellen Praktik nicht nur eine Konsequenz des direkten Umgangs des oder der Rezipient*in mit der Kunstform ist, sondern ein kollektives Bemühen gleichermaßen voraussetzt und zur Folge hat.

Hörspielhören ist also auch kein generationenspezifisches Phänomen, das nach Bastian allein einem „Kassettenkinder-Kollektivgedächtnis“⁴⁴² der 1980er Jahre zuzuschreiben ist, sondern generationenübergreifend für zahlreiche Menschen relevant. Auch der Annahme der Forscherin, dass die Kassettenkinder als einzige Generation dieselben Erfahrungen, Medien und Produkte geteilt hätten, muss klar widersprochen werden.⁴⁴³ Zwar entwickelt jede Generation ihre eigenen Rezeptionsvorlieben und aktualisiert Bedeutungszuschreibungen entsprechend der kollektiv und individuell erfahrenen intervenierenden Bedingungen und Rezeptionsstrategien, allerdings ist in allen Bereichen eine Kontinuität festzustellen, die sich auf dem kommunikativen Gedächtnis der vorangegangenen Generation(en) stützt. Vaupel

⁴⁴⁰ Götzo (2014), S. 447.

⁴⁴¹ Vgl. Assmann (2020), S. 17-26.

⁴⁴² Bastian (2003), S. 160.

⁴⁴³ Vgl. Bastian (2014), S. 79f.

stellte zudem bereits fest, dass der Begriff der Kassettenkinder heute unpassend sei, weil er nicht auf alle Kinder der 1980er Jahre zutrefte, obwohl sie das bindende Erlebnis der Etablierung von Kassette und Kassettenrekorder auf dem (west-)deutschen Hörspielmarkt teilen.⁴⁴⁴ Das mediale Format verlöre zudem selbst für die tatsächlichen Rezipient*innen an Bedeutung und es hätten sich mittlerweile unterschiedliche Einstellungen und Methoden im Umgang mit dem Kulturgut Hörspiel innerhalb der Generation eingestellt.⁴⁴⁵ Zugleich kann ergänzt werden, dass auch viele Kinder der 1990er und 2000er Jahre ihre ersten Hörerfahrungen mit einem Kassettenrekorder gesammelt und die Prinzipien und Vorgehensweisen der Kassettenkinder übernommen haben. Erst kürzlich berichtete die Tagesschau zudem, dass die Kassette nun sogar ein Comeback feiere, gekoppelt an einen Retrotrend – in den USA eher gefördert durch die Filmindustrie, in Deutschland jedoch vor allem durch klassische Serien-Hörspiele wie „Die drei Fragezeichen“ und „Bibi und Tina“.⁴⁴⁶

Dieser Retrotrend im Zusammenhang mit den Audioproduktionen lässt sich auf *individuelle und kollektive Erinnerungen* insbesondere erwachsener Rezipient*innen an das Hörspielhören zurückführen und ist zwingendes Resultat der Rezeption. Ausschlaggebend für die Einschätzung der Hörerfahrung und mögliche Schlüsse, die daraus gezogen werden, ist, ob positive, neutrale oder negative Erfahrungen gesammelt wurden. Je nach Wertung und Resonanz werden die Kulturpraktik, etwaige Ausformungen und Teilaspekte unterschiedlich im Gedächtnis abgespeichert – manches schafft es nur bis ins Kurzzeitgedächtnis, anderes wird im Langzeitgedächtnis gespeichert. Hörspiele, die nur einmal rezipiert worden sind, bleiben inhaltlich vielleicht weniger präsent als solche, die wiederholt worden sind, ebenso wie Titel länger in Erinnerung bleiben, wenn sie bei den Rezipient*innen starke Emotionen ausgelöst haben. Am Beispiel von Manuel und Jonas zeigt sich, dass dies durchaus auch schlechte Eindrücke sein können, wenn man ihre Abneigung für „TKKG“ aufgrund der Divergenz von Werten und Normen bedenkt.⁴⁴⁷ Berücksichtigt man außerdem, dass laut Aleida Assmann die Sprache ein wichtiger Stabilisator von Erinnerungen ist und Medien wichtige Vermittler außerhalb des kommunikativen Gedächtnisses sind, das nur wenige Generationen überdauert, so haben Hörspiele allein durch ihre orale Ausdrucksform und ihre Medienbedingtheit einen leichten Zugang zur Erinnerung des Einzelnen und der gesamten Einheit der

⁴⁴⁴ Vgl. Vaupel (2010), S. 93.

⁴⁴⁵ Vgl. Vaupel (2010), S. 93f.

⁴⁴⁶ Vgl. Jens, Paul: 60 Jahre Bandsalat. Die Musikkassette ist zurück. In: tagesschau. Online unter: <https://www.tagesschau.de/wirtschaft/verbraucher/60-jahre-musikkassette-mc-100.html>. Erstellt am: 28.08.2023 (Stand: 24.09.2023).

⁴⁴⁷ Vgl. Interview mit Manuel (B5) am 11.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 110f; vgl. Interview mit Jonas (B6) am 25.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 123.

Rezipient*innen.⁴⁴⁸ So wird aus dem Kulturgut Hörspiel ein immaterielles Kulturerbe. Wie stark diese Bindung zwischen den Erinnerungen und den Hörspielen ist, zeigt auch Olivers Möglichkeit der Vergegenwärtigung seines Aufenthaltsortes während der initialen Rezeption eines persönlich bedeutsamen Hörspiels durch die wiederholte Rezeption der Audioproduktion.⁴⁴⁹ Die Tatsache, dass Erinnerungen wie diese immer rekonstruktiv sind und damit transformiert, konstruiert, verformt, entstellt, umgewertet, erneuert und überschrieben werden können, öffnet darüber hinaus gerade für ältere Rezipient*innen die Tür für ein Gefühl der *Nostalgie*.⁴⁵⁰ Diese kann sich auf bestimmte Hörspiele, das Medium oder ein abstraktes Gefühl beziehen, das mit dem Hörspielhören oder Elementen der Hörspielkomposition wie den Stimmen oder der Musik verbunden ist. Somit kann Nostalgie eine Konsequenz von positiven Rezeptionserfahrungen sein und ist gleichzeitig Katalysator für verschiedene Bedeutungszuschreibungen. Auf diese Weise können sogar einstig negative Hörfahrungen positiv umgeschrieben werden und die Hörspiele der Kindheit nostalgisch verklärt werden. Während Frederike beispielsweise berichtet, dass sie sogar kindliche Konflikte rund um das Hörspiel heute mit Humor nehmen könne, erkennt Manuel an, dass seine Präferenz von älteren „drei Fragezeichen“-Folgen der Kindheit eben nicht nur durch objektive Qualität erklärt werden könne.⁴⁵¹ Nach Heidtmann dienen insbesondere Krimihörspielreihen der Flucht in eine sorglose, behütete, überschaubare Kindheit und sind folglich ein „Vehikel für dieses Nostalgieren, das nicht immer frei von regressiven Tendenzen ist.“⁴⁵² Die Erinnerungen bieten demnach ein Gefühl von Geborgenheit und Sicherheit, das mit der Vertrautheit mit den Erzählungen zusammenhängt und die Hörspiele für die Rezipient*innen als wichtigen Teil der Kindheit kennzeichnen. Scholl argumentiert zudem, dass Jugendliche das Erwachsenwerden durch die Wahrung und Wiederholung jugendkultureller Trends und Bräuche für ein verlängertes Gefühl der Sorglosigkeit aufzuschieben versuchen.⁴⁵³ Dies betrifft allerdings auch junge Erwachsene wie Anika und Frederike genauso wie ältere Rezipient*innen wie Oliver und Manuel, denen die Hörspiele zur Alltagsflucht verhelfen.⁴⁵⁴ Der Eskapismusgedanke wird von einigen von ihnen auch als Erklärung für die Rückkehr zur Hörspielrezeption

⁴⁴⁸ Vgl. Assmann (2010), S. 250; vgl. Assmann (2013), S. 50f.

⁴⁴⁹ Vgl. Interview mit Oliver (B4) am 10.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 87f.

⁴⁵⁰ Vgl. Assmann (2010), S. 49.

⁴⁵¹ Vgl. Interview mit Frederike (B2) am 21.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 53f; vgl. Interview mit Manuel (B5) am 11.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 115f.

⁴⁵² Heidtmann (2002), S. 117.

⁴⁵³ Vgl. Scholl (2005), S. 14.

⁴⁵⁴ Vgl. Interview mit Anika (B1) am 11.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 11f; vgl. Interview mit Frederike (B2) am 21.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 40-43; vgl. Interview mit Oliver (B4) am 10.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 82f; vgl. Interview mit Manuel (B5) am 11.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 110f.

nach der Adoleszenz genannt. Da dieser Wiedereinstieg Vaupel zufolge ein Ergebnis von kulturellen Erinnerungsprozessen ist, kann Nostalgie folglich als ein wesentliches, langfristiges Resultat der Hörerfahrungen dieser Rezipient*innen festgehalten werden.⁴⁵⁵ Als solches wirkt es sich wiederum auf die Strategien im Umgang mit dem Hörspielhören aus und sorgt beispielsweise dafür, dass die Rezeptionsentscheidung aufgrund der Erinnerung an die positiven Effekte des Hörens getroffen wird oder eben Titel gewählt werden, die bereits aus der Kindheit bekannt sind. Von außen wird diese Wirkung von Erzählungskonventionen wie Stereotypen, Vorhersehbarkeit, wiederholten Figuren und Handlungen, Zeitlosigkeit, Wiedererkennbarkeit, Kontinuität und Serialität ausgelöst und gefördert, auf die unter anderem auch Rogge und Scholl hinweisen.⁴⁵⁶ Beim „Radio-Tatort“ sind das beispielsweise wiederkehrende Ermittlungsteams und vertraute, deutsche Städte, bei den „drei Fragezeichen“ die Visitenkarte, die seit 44 Jahren in fast jeder Folge überreicht wird oder der Abschlusslacher, der Hörer*innen ein Happy End und ein wohliges, sicheres Gefühl der Abgeschlossenheit gibt. Letztlich sind es jedoch vor allem die Stimmen und anderen akustischen Signale, die die Rezipient*innen durch die Macht der Erinnerung zurück in eine harmonische Vergangenheit versetzen und viele der erwachsenen Rezipient*innen zurück zum Hörspielhören bringen. Anika knüpft das Hörspiel zum Beispiel an

„diesen Moment, mit diesen Kassetten abends, meine Schwester im Hochbett, ich in dem Bett daneben, dieser Kassettenrekorder genau zwischen uns und dieses Gefühl einfach des Zusammenhörens und ich weiß, meine Schwester schläft gleich ein, alles ist gut. [...] Also, es ist dunkel, aber du weißt ganz genau, du bist hier in deiner Welt, dir kann nichts passieren. Du weißt, dass ‚Die drei Fragezeichen‘ immer ein gutes Ende haben.“⁴⁵⁷

Erinnerungen wie diese illustrieren das Selbstverständnis der Sekurität, die dem Hörspiel zugesprochen wird. Sie ist ein Produkt der Nostalgie, die das Phänomen Hörspielhören für viele erwachsene Rezipient*innen umgibt und zu einer Wiederholung der schönen Erfahrungen anregt. Sind die neuen Erfahrungen dann genauso angenehm wie damals, wird die Rezeption schnell wieder zur Gewohnheit. Nostalgische Verklärung kann somit als einer von vielen Gründen für die anhaltende Bedeutung des Hörspiels in Deutschland interpretiert werden.

Die Beliebtheit des Hörspiels hat jedoch auch andere Ursachen. Die Kunstform hat in der Öffentlichkeit mittlerweile sogar Kultstatus, der ebenfalls den Stellenwert des Hörspielhörens unter deutschen Rezipient*innen erklärt und durch sie bedingt ist. Oft wird dieser am Beispiel der Reihen „Die drei Fragezeichen“, „Fünf Freunde“ und „TKKG“ veranschaulicht,

⁴⁵⁵ Vgl. Vaupel (2010), S. 88.

⁴⁵⁶ Vgl. Scholl (2005), S. 22; vgl. Rogge „Objektive und subjektive Hintergründe“ (1980), S. 326.

⁴⁵⁷ Interview mit Anika (B1) am 11.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 27f.

wie unter anderem Artikel in der ZEIT und im SPIEGEL belegen und sogar von Frederike aufgezeigt wird.⁴⁵⁸ Da ein Kult unter anderem durch den Bezug auf ein Objekt, ritualisierte Handlungen und eine Anhängerschaft definiert wird, die diese Handlungen ausführt und sich auf ein Phänomen bezieht, das Trends über mehrere Jahrzehnte überdauern kann und eine Relevanz erlangt, die nicht allein durch Popularität bedingt ist, lässt sich diese Einschätzung durch die Begriffsbestimmung bestätigen.⁴⁵⁹ Als solches sind Hörspiele zudem Teil einer *Pop- und Fankultur*, die von Kulturwissenschaftlerin Karina Kellner überspitzt als Ersatzreligion bezeichnet wird, weil sich wiederholt mit dem Fanobjekt beschäftigt und Leidenschaft investiert wird, ohne eine greifbare Gegenleistung zu bekommen oder auch zu erwarten.⁴⁶⁰ Da Wiederholung eine inhärente Eigenschaft der Hörspielrezeption ist und der leidenschaftliche, intensive und ausschweifende Umgang mit Hörspielen bei einigen Rezipient*innen oftmals auf mehreren Ebenen festgestellt werden kann, ist die Fankultur des Phänomens Hörspielhören und seiner Produkte ein wichtiger Bestandteil in der Bedeutungszuschreibung dieser Hörer*innengruppe und eine mögliche Auswirkung des Rezeptionsverhaltens. So erschafft

„diese wiederholte Rezeption [...] Bedeutung, die über reinen Konsum weit hinausgeht, [...], denn das aktive ‚Erschaffen‘, das emotionale ‚Erleben‘, das Identität stiftende ‚Erinnern‘ und Erzählen bilden konstruktive Kategorien, in denen die Kultur von Fans – sowohl im Kollektiv wie auf der Ebene individueller Alltagspraxen – empirisch greifbar zu Tage tritt.“⁴⁶¹

Ergänzend erklärt Kellner, dass Fans keine homogene Gruppe seien, sondern durch verschiedene Identitäten, Verhaltensweisen, Bedeutungstiefen, Interessenschwerpunkte sowie dem Grad der Öffentlichkeit, Intensität der Rezeption und der Beeinflussung des Alltags zu differenzieren sind.⁴⁶² Solche Differenzen lassen sich bei den sechs Interviewten feststellen, die verschiedene Fantypen vertreten. Oliver und Manuel können zum Beispiel als euphorische, gemeinschaftsorientierte Fans gelesen werden, deren langjähriges Fansein alltags- und identitätsbestimmend ist, sich auf das Hörspiel in seiner Gesamtheit bezieht und sich vor allem

⁴⁵⁸ Vgl. dpa: Kult-Kassetten. Forever young: 40 Jahre „TKKG“-Hörspiele. In: Zeit Online. Online unter: <https://www.zeit.de/news/2021-03/30/forever-young-40-jahre-tkkg-hoerspiele>. Erstellt am: 30.03.2021 (Stand: 24.09.2023); vgl. o.A.: Kult-Hörspiel „Die drei ???“. „Ich möchte nicht mehr 17 sein“. In: Spiegel Geschichte. Online unter: <https://www.spiegel.de/fotostrecke/40-jahre-kult-hoerspiel-die-drei-fotostrecke-171080.html>. Erstellt am: 12.10.2019 (Stand: 24.09.2023); vgl. Interview mit Frederike (B2) am 21.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 39.

⁴⁵⁹ Vgl. Taylor, Lydia M.: „Der Kultbegriff: Ein anthropologischer und soziohistorischer Definitionsversuch“. In: schauinsblau. Online unter: <https://www.schauinsblau.de/der-kultbegriff-ein-anthropologischer-und-soziohistorischer-definitionsversuch/> (Stand: 24.09.2023).

⁴⁶⁰ Vgl. Kellner, Karina: Fan-Sein als alltägliche und kulturelle Aneignungspraxis. Faszination – Motivation – Rezeption (= Studien zur Volkskunde in Thüringen, Bd. 9; zugl. Diss. Jena 2018). Münster u.a. 2020, S. 18f.

⁴⁶¹ Trummer, Manuel/Frizzoni, Brigitte zit. nach Kellner (2020), S. 18f.

⁴⁶² Vgl. Kellner (2020), S. 21ff.

in Community-Aktivitäten wie Olivers Podcast und Webseite oder der Mitwirkung in Foren oder bei Veranstaltungen äußert.⁴⁶³ Frederike, Anika und Jonas können noch am ehesten als heimliche Fans identifiziert werden, da sie ihre Leidenschaft für das Hörspiel kaum durch Symbole oder Tätigkeiten nach außen hin repräsentieren und Fanmaterialien und -aktivitäten nur in geringem Maße besitzen bzw. ausführen.⁴⁶⁴ Sie alle sind darüber hinaus werksbezogene Fans und stellen dabei häufig die Reihe „Die drei Fragezeichen“ in den Vordergrund.⁴⁶⁵ Julia lässt sich als einzige keinem Fantypen zuordnen und kann folglich als reine Konsumentin klassifiziert werden. Fans zeichnen sich laut Kellner nämlich durch eine tiefgreifende, begeisterte Beschäftigung mit dem Fan-Objekt aus, sind dabei jedoch weder unkritisch, noch müssen sie sich selbst mit dem Begriff des Fans identifizieren, da die tatsächliche Definition nicht allen Menschen klar ist.⁴⁶⁶ Da Julias Beschäftigung nur oberflächlich ist und sie sich auch nach einer Erklärung des Begriffs „Fan“ nicht als solcher identifizieren konnte, sind die Konsequenzen ihrer Rezeption bisher noch von kurzweiliger Natur. Zwar zeigten sich auch bei Frederike und Manuel Unsicherheiten bei der Frage, ob sie sich als Fan bezeichnen könnten, allerdings sind diese nicht ausschlaggebend für die Charakterisierung als solche. Die Zweifel bei Frederike, weil sie keine brennende Leidenschaft für Hörspiele empfindet und eher als Enthusiastin und wertschätzende Hörerin wahrgenommen werden möchte, und die von Manuel, weil er nicht voreingenommen an die Kunstform herangehen würde und sich auch von altersuntypischen Hörspielen abwendet, spielen demnach keine Rolle für die Definition als Fans.⁴⁶⁷ Sie sind nämlich, wie auch die anderen befragten Fans, trotzdem emotional an die Serie „Die drei Fragezeichen“ gebunden und haben das Bedürfnis, sich mit anderen darüber auszutauschen, das Fan-Objekt bei Live-Hörspielen zu erleben, sich generell intensiv mit dem Werk auseinanderzusetzen und fortlaufend Zeit und Geld in die Beschäftigung zu investieren.⁴⁶⁸ Dazu gehören zahlreiche Aktivitäten, die unabhängig von der eigentlichen Rezeption alleine oder in einer Gruppe von Gleichgesinnten ausgeführt werden und den Alltag der Fans zu einem gewissen Grad strukturieren. Privat sammeln die Fans beispielsweise Tonträger und Merchandise, ohne damit einen finanziellen oder höheren

⁴⁶³ Vgl. Kellner (2020), S. 317.

⁴⁶⁴ Vgl. ebd.

⁴⁶⁵ Vgl. ebd.

⁴⁶⁶ Vgl. Kellner (2020), S. 19-129.

⁴⁶⁷ Vgl. Interview mit Frederike (B2) am 21.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 45f; vgl. Interview mit Manuel (B5) am 11.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 102.

⁴⁶⁸ Vgl. Kellner (2020), S. 17-132.

Zweck zu erfüllen, oder tragen Wissen über die Hörspiele durch Online-Recherche und Hintergrundpodcasts zusammen, wodurch sie, wie Kellner beobachtet, ihren Konsum systematisieren und über die Rezeption hinaus in den Alltag integrieren können.⁴⁶⁹ Auf seine physische Hörspielsammlung legte zum Beispiel Oliver in der Vergangenheit wert, die er mittlerweile durch eine Online-Bibliothek eingetauscht hat.⁴⁷⁰ Häufig beginnt die Beschäftigung aus reiner Neugierde, allerdings kann sie sich auch nach und nach vertiefen und ungeahnte Ausmaße annehmen. „Kaninchenbau“⁴⁷¹ ist der Begriff, den Manuel dafür verwendet. Bei ihm äußert sich auch, was Kellner als „Wunsch nach Authentizität“⁴⁷² beschreibt, da er am Ursprung einer Hörspielerzählung interessiert ist und so nicht nur die deutschen Vorlagen der „drei Fragezeichen“-Hörspiele liest, sondern durch die Lektüre des Werkes in Originalsprache versucht, die Herkunft bestimmter Begriffe und Veränderungen von der Vorlage zum Hörspiel nachzuvollziehen.⁴⁷³ Manche leben ihre Leidenschaft zudem kreativ aus, ohne ihre Kunst mit anderen Menschen teilen zu müssen, wie etwa bei Jonas‘ Covern, die er als Kind gestaltet hat. Es gibt jedoch auch Fans, die sich einer Gemeinschaft anschließen, um ihre Erlebnisse und Erfahrungen zu teilen. Sie nehmen beispielsweise gemeinsam an Messen und Events wie den ARD Hörspieltagen teil, bringen sich in die Hörspielforen ein, posten in Reddit-Threads wie r/Hoerspiele und benutzen Hashtags wie #hoerspiele oder #bibiblocksberg auf Tumblr, Twitter und Instagram, um ihre Gedanken, Fragen, Inspirationen, Lieblingsfolgen, Fanart oder Fanfictions zu teilen. Auf diese Weise verarbeiten sie nach Kellner ihre persönlichen Erlebnisse – in diesem Fall also ihre Hörerfahrungen – durch soziale Interaktion und leben Fankultur, in dem sie sich gemeinschaftlich organisieren und ihre Handlungen professionalisieren.⁴⁷⁴ Fanaktivitäten sind somit nicht nur Strategien im Umgang mit Hörspielen und ein möglicher Faktor im Zugang zu der Kunstform, sondern eben auch eine Konsequenz der Rezeption. Je nach Einbringung erlangt das Hörspielhören folglich auch eine andere Bedeutung. Bei der privaten Beschäftigung ist es beispielsweise Raum zur individuellen Entfaltung, zur Befriedigung von persönlichen Bedürfnissen und zur Introspektion. Eine Beschäftigung in der Fangemeinde hingegen bringt neue Dynamiken mit sich, die nicht nur auf kommunikativer Ebene stattfinden, sondern auch interaktiv gelenkt werden. Kellner nennt mit der Entstehung eines Gemeinschaftsgefühls, der Abgrenzung zu anderen,

⁴⁶⁹ Vgl. Kellner (2020), S. 21-144.

⁴⁷⁰ Vgl. Interview mit Oliver (B4) am 10.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 85f.

⁴⁷¹ Interview mit Manuel (B5) am 11.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 101.

⁴⁷² Kellner (2020), S. 233.

⁴⁷³ Vgl. Interview mit Manuel (B5) am 11.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 111f.

⁴⁷⁴ Vgl. Kellner (2020), S. 20f.

der Legitimierung des eigenen Handelns, der Bildung von Selbstvertrauen, der Entstehung eines emotionalen Mehrwerts und der Stiftung oder Festigung von Identität und Sinn einige mögliche Effekte des gemeinsamen Erlebens.⁴⁷⁵ Bezieht sich das Fansein meistens eher auf externe, öffentliche Personen, so können auch das Hörspiel und die dadurch repräsentierten Sprecher*innen oder Figuren die verschiedenen Rollen eines Fan-Objekts einnehmen und etwa Vorbild, Schwarm oder Trostpflaster sein.⁴⁷⁶ Bastian berichtet zum Beispiel, dass dem „drei Fragezeichen“-Charakter Bob Andrews auf der Webseite rocky-beach.com ein eigenes Forum für seine Relevanz bei weibliche Rezipient*innen eingerichtet worden sei, während Emde, Möller und Wicke auf die Vorbildfunktion von Hörspielheld*innen und die identifikatorische Rezeption verweisen, zumal Schuegraf zu dem Schluss kommt, dass in der modernen, fragmentierten und medialisierten Welt häufig sogar eher Facetten und Lebensbereiche von Personen Vorbildcharakter haben.⁴⁷⁷ Die Rezipient*innen ziehen somit Parallelen zu ihren Vorbildern und vergleichen sich mit ihnen, wie es für Fans laut Kellner typisch ist.⁴⁷⁸ Ein Beispiel für so einen Vergleich liefert Jonas, der zugibt, Gemeinsamkeiten mit der „drei Fragezeichen“-Figur Bob Andrews sehen zu können.⁴⁷⁹ Allerdings kann auch generell von einer *Identifikation mit Charakteren, Themen, Idealen oder Problemen* gesprochen werden. Eine solche Funktion von Hörspielen wird unter anderem von Hopf und Scholl erkannt und etwa auf den emotionalen Realismus der Hörspiele zurückgeführt.⁴⁸⁰ Tatsächlich wird diese Identifikation jedoch nicht immer gut geheißen, da eine Funktionalisierung zur Alltagsflucht für einige Rezipient*innen nur stattfinden kann, wenn das Gehörte möglichst weit von der eigenen Realität entfernt ist. Dies ist aus dem Gespräch mit Manuel abzulesen.⁴⁸¹ Eine andere Möglichkeit der Identifikation legt Julia dar, die erzählt, dass sie bei der Rezeption an ihre Freunde denken müsse, die bestimmten Figuren gleichen würden.⁴⁸² Diese mögliche Konsequenz der Rezeption muss deshalb ebenfalls nicht chronologisch nach dem Hörspielhören liegen, sondern kann bereits währenddessen stattfinden. In der Regel zeitlich nachfolgend ist jedoch die Imitation von Figuren oder Erzählsituationen aufgrund der Identifikation, die während der Rezeption eingesetzt hat. Eine Möglichkeit ist etwa die spielerische

⁴⁷⁵ Vgl. Kellner (2020), S. 173.

⁴⁷⁶ Vgl. Kellner (2020), S. 17.

⁴⁷⁷ Vgl. Bastian (2003), S. 81; vgl. Emde/Möller/Wicke (2016), S. 8.

⁴⁷⁸ Vgl. Kellner (2020), S. 20.

⁴⁷⁹ Vgl. Interview mit Jonas (B6) am 25.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 133.

⁴⁸⁰ Vgl. Scholl (2005), S. 29; vgl. Hopf (2006), S. 89ff.

⁴⁸¹ Vgl. Interview mit Manuel (B5) am 11.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 110f.

⁴⁸² Vgl. Interview mit Julia (B3) am 08.01.2023 in Bamberg, s. Anhang C, S. 62.

sche Nachahmung von Charakteren und Erzählungen in der Freizeitgestaltung, wie beispielsweise bei Anikas Interesse an Rätseln, das durch das Krimigenre inspiriert wurde, oder die fantasievolle Umsetzung bekannter Geschichten in eigenen Hörspielproduktionen, an die sich Manuel aus seiner Kindheit erinnert.⁴⁸³ Auch außerhalb von Fangemeinschaften kann das Hörspiel also eine kreative und kommunikative Wirkung durch die Fortsetzung der Beschäftigung im Spiel und die Identifikation mit Hörspielkomponenten entfalten.⁴⁸⁴

Unabhängig davon, ob ein*e Rezipient*in als Fan identifiziert werden kann oder lediglich als Konsument*in eingestuft wird, kann somit bei allen Hörer*innen von einer **Funktionalisierung zur Bedürfnisbefriedigung** ausgegangen werden, da Hörspiele nie grundlos gehört werden. Allein der ständige Wechsel der Hörspielkomponenten wie Stimmen, Geräuschen und Musik wird von den Rezipient*innen häufig als angenehmer Reiz wahrgenommen und dient ihnen der kommunikativen Sättigung.⁴⁸⁵ Hansen und Manzke bezeichnen die Praktik des Hörspielhörens deshalb auch als „Bad der Seele in Klängen, Geräuschen und Geschichten“⁴⁸⁶. Als homo narrans und homo ludens befriedigt die Rezeption zudem die menschliche Sehnsucht nach Erzählung und Spiel, die er beispielsweise durch die eigenständige Produktion von Hörspielen erweitern kann. Diese Form der Beschäftigung mit der Kunstform kann Kinder und Erwachsene bei der affektiven Bewältigung des Alltags unterstützen, da die Produzent*innen neue und unkonventionelle Rollen ausprobieren und Realität und Fiktion fantasievoll miteinander verweben können. Solche Erfahrungen machte beispielsweise Manuel. Er erzählt, wie er sich als Kind mit seiner Schwester und einer Freundin für die eigene Produktion von den „drei Fragezeichen“ hat inspirieren lassen, sich als Anführer positioniert und erprobt hat und eigene Interessen wie die Begeisterung für Kanada verarbeiten konnte.⁴⁸⁷ Zudem verarbeitete der Hörspielfan vor Kurzem die aktuelle Corona-Debatte in einem Hörspiel, wobei er eigene Erlebnisse aus gegensätzlicher Perspektive heraus aufarbeitete und ein fiktives Interview in der Rolle als Leugner der Pandemie improvisierte.⁴⁸⁸ Oliver hingegen hat sich als Kind verschiedene rezipierte Hörspiele wie die „Neon-Gruselserie“ (1981-1982, 2019-heute) zu eigen gemacht und mit Freunden neu interpretiert und

⁴⁸³ Vgl. Interview mit Anika (B1) am 11.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 13; vgl. Interview mit Manuel (B5) am 11.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 107f.

⁴⁸⁴ Vgl. Böckelmann (2002), S. 44.

⁴⁸⁵ Vgl. Heidtmann (1992), S. 72; vgl. Hengst „Auf Kassetten gezogen“ (1979), S. 43.

⁴⁸⁶ Hansen/Manzke (1993), S. 28.

⁴⁸⁷ Vgl. Interview mit Manuel (B5) am 11.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 107ff.

⁴⁸⁸ Vgl. ebd.

aufgenommen.⁴⁸⁹ Damit bietet die eigenständige Hörspielproduktion Raum zum Experimentieren, ermöglicht die Verarbeitung von Hörerfahrungen und kann zur Selbsterprobung und zum Hineinversetzen in befremdliche Charaktere funktionalisiert werden.

Das Hörspiel gilt zudem als altersunspezifische, lang- oder kurzfristige, leichte oder anspruchsvolle Unterhaltungsform und hat mit dieser Bandbreite das Potential, viele Menschen zu erreichen. Beispielsweise werden actiongeladene, neue Hörspiele eher für ein Gefühl der Spannung eingesetzt, während vertraute, ruhigere Titel eher der Entspannung dienen. Damit wird die Kunstform Instrument zur Vertreibung von Langeweile, der Ablenkung oder der Beruhigung, wobei diese Bedürfnisse gleichermaßen von demselben Titel gestillt werden können.⁴⁹⁰ Laut Treumann und Volkmer, Vaupel, Rogge und Hengst hilft diese inhaltliche Vielfalt der Hörspiele dabei, verschiedene emotionale Bedürfnisse zu erfüllen, während Bücken darauf verweist, dass die Audioproduktionen Projektionsflächen für die eigenen Gedanken sein können.⁴⁹¹ Den Forscher*innen zufolge helfen die Hörspiele demnach bei der Kompensation und Überbrückung von Gefühlen wie Traurigkeit, Einsamkeit, Angst und Überlastung sowie unerfüllten sozialen, edukativen oder pädagogischen Bedürfnissen.⁴⁹² Dem folgend setzen einige Rezipient*innen Hörspiele systematisch ein, um sich eine Pause von ihrem Alltag zu schaffen, ihm zu entfliehen und einen Ausgleich zu finden, weshalb einige von ihnen auf Produktionen zurückgreifen, die möglichst wenig Nähe zu ihrer eigenen Lebensrealität haben. Darauf verweist etwa Manuel.⁴⁹³ In solchen Situationen stimulieren die Audioproduktionen positive Emotionen, lenken von etwaigen negativen Gedanken ab und wirken sich auf die Stimmung aus, weshalb sie gezielt für diesen Zweck mobilisiert werden können. Dabei ist das Hörspiel zwar immer noch kommunikatives Mittel, jedoch ist das Hörerlebnis selbst meistens eher ruhig, privat und persönlich, wenn es der Beruhigung oder der Tagträumerei dienen soll. So ist es auch nicht weiter verwunderlich, dass das Hörspielhören auch als Möglichkeit zum emotionalen Rückzug angesehen und funktionalisiert werden kann. Rogge, Hansen und Manzke teilen in diesem Zusammenhang die Ansicht, dass

⁴⁸⁹ Vgl. Interview mit Oliver (B4) am 10.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 84.

⁴⁹⁰ Vgl. Treumann/Volkmer (1993), S. 149f; vgl. Rogge (1996), S. 37; vgl. Hengst „Auf Kassetten gezogen“ (1979), S. 8.; vgl. Ladler (2001), S. 120.

⁴⁹¹ Vgl. Vaupel (2010), S. 146; vgl. Rogge (1996), S. 34; vgl. Treumann/Volkmer (1993), S. 159; vgl. Hengst „Auf Kassetten gezogen“ (1979), S. 2f; vgl. Rogge (1996), S. 3; vgl. Bücken (1986), S. 54.

⁴⁹² Vgl. Rogge „Objektive und subjektive Hintergründe“ (1980), S. 325f; vgl. Rogge (1996), S. 37; vgl. Schmidbauer/Löhr (1985), S. 87f; Jensen (1980), S. 333.

⁴⁹³ Vgl. Interview mit Manuel (B5) am 11.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 110f.

die Rezeption von Hörspielen einen Ausstieg aus dem Alltag oder einer bestimmten Situation ermöglicht und zur sozialen Isolation verwendet werden kann.⁴⁹⁴ Solche Absichten verfolgen einige der befragten Rezipient*innen hin und wieder, wenn sie sich Hörspielen widmen. Mehr noch als Spaß und Unterhaltung suchen Hörer*innen wie Anika und Julia Ruhe und Entspannung, die sich teilweise sogar automatisch bei Beginn der Rezeption einstellt, weil sie von den Nutzer*innen antizipiert wird.⁴⁹⁵ Das gilt zwar nicht nur für vertraute Titel, bezieht sich aber doch öfter auf Reihen, die den Rezipient*innen (etwa aus der Kindheit) bekannt sind. Häufig sind das Reihen mit langer Kontinuität, die für Kinder konzipiert sind, denn die Themen werden dort häufig eher als trivial wahrgenommen – „eben was Leichteres, wo man ein bisschen abschalten kann“⁴⁹⁶, wie Frederike findet. Bei solchen Reihen können auch die neueren Episoden zur Beruhigung dienen, weil die Hörspielwelt den Hörer*innen vertraut ist, auch wenn in diesem Rahmen eine neue Geschichte erzählt wird. Als sozialer Rückzugsort ist das Hörspiel zudem gerade deshalb spannend, weil es die Stille füllt, die in so einem Moment eigentlich gesucht wird. Die Zuwendung zu einer oralen Kunstform wie dem Hörspiel kann aber beispielsweise damit erklärt werden, dass die Rezipient*innen zwar akustische Beschallung wünschen, aber diese Kommunikationsansprüche zum Zeitpunkt der geplanten Rezeption nicht im eigenen Umfeld erfüllt werden können. In mancher Hinsicht wollen die Rezipient*innen in solchen Fällen Erzählungen hören, aber auf das interaktive Element der zwischenmenschlichen Kommunikation verzichten. Beim Hörspielhören würde allein das Bedürfnis, zuhören zu wollen, befriedigt werden. Bedenkt man nun, dass Zuhören multimodal, kognitiv, interaktiv, funktional, interpretativ, zwecks- und situationsabhängig und eben auch sozial ist, wie die Sprachwissenschaftlerin Carmen Spiegel zusammenfasst, so werden allein durch diese sinnliche Wahrnehmung mehrere Bedürfnisse der Rezipient*innen gestillt und mentales Engagement eingefordert.⁴⁹⁷

Ein weiteres Beispiel für die Bedürfnisbefriedigung und ebenfalls eine Konsequenz des Hörspielhörens im Alltag ist die **Förderung von Kenntnissen und Fähigkeiten**, die beispielsweise aus dem Umgang mit dem Medium oder den Inhalten gewonnen werden. Hartung-Griemberg stellt in diesem Zusammenhang fest, dass Erzählungen Träger und Generatoren von Wissen sind, während Treumann, Volkmer und Böckelmann auf die Möglichkeit der

⁴⁹⁴ Vgl. Hansen/Manzke (1993), S. 28; Rogge (1996), S. 34.

⁴⁹⁵ Vgl. Interview mit Anika (B1) am 11.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 11f; Interview mit Julia (B3) am 08.01.2023 in Bamberg, s. Anhang C, S. 60f.

⁴⁹⁶ Vgl. Interview mit Frederike (B2) am 21.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 43.

⁴⁹⁷ Spiegel, Carmen zit. nach Bernius (2007), S. 189.

Vermittlung kognitiver, sozialer, emotionaler und rationaler Kompetenzen durch die Audioproduktionen verweisen.⁴⁹⁸ Darauf sind insbesondere Hörspiele des Rundfunks angelegt, die häufig Bildungsarbeit betreiben und etwa mit Hörspielen wie „Brüder“ (2023) vom WDR über historische Ereignisse wie die Französische Revolution aufklären wollen. Tatsächlich bilden die meisten Hörspiele selbst dann, wenn sie keine pädagogische oder aufklärerische Absicht verfolgen, indem sie etwa alltägliche Realitäten abbilden oder verschiedenartige Probleme diskutieren. Beispielsweise vermitteln Märchenhörspiele wie „Der Froschkönig“ (2020) kulturelles Wissen, Werte und Normen, während Detektivgeschichten wie „Die drei Fragezeichen“ etwa die Auswirkungen von Kriminalität und den Wert der Logik aufzeigen. Manchmal bedeutet das auch zu lernen, wie man etwas nicht machen soll oder darüber zu reflektieren, ob die präsentierten Werte und Fakten (noch) mit den eigenen Vorstellungen und dem eigenen Wissen übereinstimmen. Von so einem abgewandelten Erkenntnisgewinn berichtet Anika: „Man weiß mittlerweile, okay, so muss ich mich verhalten, das ist den Normen und Werten unserer Gesellschaft entsprechend angebracht. Deswegen ist das ja auch ein ganz anderer Lerneffekt.“⁴⁹⁹ Auf diese Weise erlangen die Rezipient*innen bestenfalls Sozialkompetenzen und bilden emotionale Fähigkeiten wie Empathie, Selbstbewusstsein, Konfliktmanagement und Humor aus. Auch darauf verweisen Treumann und Volkmer.⁵⁰⁰ Generell erlangen die Rezipient*innen jedoch mindestens Medienkompetenzen und Kenntnisse über Erzählungen, die von jedem Hörspiel vermittelt werden, insbesondere auf sprachlicher Ebene. Dazu zählen laut Weber und Bücken beispielsweise Kommunikationsmuster, literarische Techniken und Stoffe.⁵⁰¹ Diese können sich in einigen Fällen sogar auf den alltäglichen Sprachgebrauch und den Wortschatz der Rezipient*innen auswirken, wie auch Böckelmann in ihrer Untersuchung annimmt.⁵⁰² Jonas erzählt hierzu, dass er Redewendungen und Zitate aus den „drei Fragezeichen“-Hörspielen in Unterhaltungen mit seiner Schwester einfließen lassen würde, da sie ebenfalls mit der Reihe vertraut sei.⁵⁰³ Ihm dient dieses Wissen somit sogar als Gesprächsgrundlage und bekommt dadurch eine zusätzliche Bedeutung. Dass die unreflektierte sprachliche Reproduktion des Gehörten jedoch auch problematische Züge annehmen kann, zeigt Akue-Dovi mit ihrer Untersuchung auf, da neben Redewendungen auch stigmatisierende und rassistische Begriffe in einer Produktion und

⁴⁹⁸ Vgl. Hartung (2014), S. 367; vgl. Treumann/Volkmer (1993), S. 163; vgl. Böckelmann (2002), S. 43f.

⁴⁹⁹ Interview mit Anika (B1) am 11.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 12.

⁵⁰⁰ Vgl. Treumann/Volkmer (1993), S. 163.

⁵⁰¹ Vgl. Weber (1997), S. 202; vgl. Bücken (1986), S. 54.

⁵⁰² Vgl. Böckelmann (2002), S. 44.

⁵⁰³ Vgl. Interview mit Jonas (B6) am 25.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 138.

daraus resultierend von den Rezipient*innen verwendet werden können, wodurch gerade in jungen Jahren diskriminierende Zuschreibungen erlernt würden.⁵⁰⁴ Der Umgang mit derartig erworbenen Kenntnissen ist von Hörer*in zu Hörer*in unterschiedlich und der tatsächliche Lerneffekt, die Entscheidung, ob solche Sprache tatsächlich reproduziert wird oder nicht, durch weitere Rahmenbedingungen wie die Sozialisation, das Vorwissen oder etwa eine mögliche Nachbesprechung des Gehörten bestimmt.

Die Tatsache, dass Hörspiele darauf angewiesen sind, Geräusche zu inkludieren, die dafür sorgen, dass das Gehörte zeitlich und räumlich eingeordnet werden kann, bewirkt ebenfalls einen Lerneffekt. So werden nicht nur etwaige neue Geräusche kennengelernt, sondern auch Relationen akustischer Erzählungen erlernt, etwa, dass Wellenrauschen und Möwengeschrei einen Strand symbolisieren kann oder Grillenzirpen für die Nacht steht, wodurch derartige Szenen jederzeit als solche wiedererkannt werden können. Aufgrund dieses Umstands und anderer Faktoren sehen Böckelmann, Treumann und Volkmer in den Hörspielen die Möglichkeit zur Sensibilisierung des Hörsinns und zur Förderung der ästhetischen Wahrnehmung, womit auch Fantasie und Kreativität gemeint sind.⁵⁰⁵ Diese werden beispielsweise durch die geringfügigen, aber nachvollziehbaren Beschreibungen der Hörspielwelten inklusive der Charaktere hervorgebracht, aber auch durch die generelle Neugier, mit der die Rezipient*innen den Erzählungen begegnen. Insofern wird das visuelle Vorstellungsvermögen ebenfalls durch den Akt des Zuhörens (weiter)entwickelt, wenn die Hörer*innen sich das Gehörte kognitiv als „Kino für die Ohren“⁵⁰⁶ oder „Comicstreifen“⁵⁰⁷ vorstellen und kreativ in Bildern oder zwischenmenschlichen Spielen visualisieren. Dass die Hörspiele dabei helfen, Wissen und Fähigkeiten auszubauen, ist für die Rezipient*innen zuletzt einer der wichtigsten Gründe, die Hörspiele weitergeben zu wollen. Das ergaben die Gespräche mit den erwachsenen Hörer*innen Anika, Frederike, Manuel und Jonas, ist aber auch Ergebnis der Studie von AUDIBLE, nach welcher die Anregung der Fantasie, die sprachliche Entwicklung und die Verbesserung der Konzentrationsfähigkeit zu den Hauptmotiven für die positive Einschätzung der Kunstform durch Eltern gehören.⁵⁰⁸

⁵⁰⁴ Vgl. Akue-Dovi (2022), S. 86f.

⁵⁰⁵ Vgl. Treumann/Volkmer (1993), S. 163; Böckelmann (2002), S. 20.

⁵⁰⁶ Interview mit Jonas (B6) am 25.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 133.

⁵⁰⁷ Interview mit Anika (B1) am 11.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 19.

⁵⁰⁸ Vgl. Interview mit Anika (B1) am 11.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 9-31; vgl. Interview mit Frederike (B2) am 21.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 53; vgl. Interview mit Manuel (B5) am 11.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 115f; vgl. Interview mit Jonas (B6) am 25.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 141f; vgl. Gerstung (2016).

Das Phänomen kann demnach auch *Einfluss auf das Weltbild, die Interessen und Lebensstationen* der Rezipient*innen nehmen, wie auch schon durch die Möglichkeiten und Auswirkungen des Fanseins deutlich geworden ist. Emde, Möller und Wicke führen dies auf die wertende Vermittlung von Werten und Normen, Rollenbildern, Handlungsentwürfen, Politikvorstellungen und Vorbildern durch die Hörspiele zurück, wobei anzumerken ist, dass die Wirkung dieser Paradigmen von Produktion zu Produktion und von Person zu Person variieren kann.⁵⁰⁹ Wie mehrere Forscher*innen herausarbeiteten, dient das Hörspiel den Rezipient*innen aufgrund dieser und weiterer Konditionen zur (Selbst-)Sozialisation und Persönlichkeits- bzw. Identitätsentwicklung, wozu etwa Einstellungen und Veranlagungen gehören.⁵¹⁰ Bei einigen Rezipient*innen ist dieser Einfluss kaum oder überhaupt nicht zu erkennen, andere zeigen jedoch reflektiert auf, wie sehr sie die Hörspiele geprägt haben. Die Effekte des Hörspielhörens auf die Wahrnehmung können kurzfristig sein, wie bei Frederikes Kinderwunsch, Paläontologin zu werden, nachdem sie von dem Berufsfeld in einem „Fünf Freunde“-Hörspiel erfahren hat.⁵¹¹ Sie können aber auch langfristig sein, wie bei Olivers intensiver Beschäftigung mit der Kunstform und der Berufung, dieses Wissen mit anderen teilen zu wollen, oder wie bei Jonas und Anika, die beide durch die Konfrontation mit detektivischen Tätigkeiten wie Rätseln, logischem Denken und Recherche, die als wiederkehrende Themen in „Die drei Fragezeichen“ auftauchen, in ihren Interessen so stark beeinflusst wurden, dass es sich auf ihre Berufswahl ausgewirkt hat.⁵¹² Wie auch andere Medien und Marken helfen sie zudem, sich von anderen Personen und Personengruppen abzugrenzen oder sich ihnen anzuschließen und beeinflussen damit Beziehungen zwischen den Rezipient*innen und Gleichgesinnten oder Außenstehenden.⁵¹³ Nach Hengst fungieren die Hörspiele beispielsweise als Belohnungs- oder Bestrafungssysteme für Kinder, mediatisieren Kommunikation und Erfahrung und liefern Gesprächsinhalte;⁵¹⁴ sie sind aber gleichzeitig auch mögliche Grundlage für das gemeinsame Spiel, (de-)stabilisieren zwischenmenschliche Verhältnisse durch ihre gemeinschaftsbildenden und konfliktären Attribute teilweise

⁵⁰⁹ Vgl. Emde/Möller/Wicke (2016), S. 8.

⁵¹⁰ Vgl. Vaupel (2010), S. 82; vgl. Scholl (2005), S. 8f; vgl. Treumann/Volkmer (1993), S. 133; vgl. Böckelmann (2002), S. 37.

⁵¹¹ Vgl. Interview mit Frederike (B2) am 21.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 49.

⁵¹² Vgl. Interview mit Anika (B1) am 11.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 13f; vgl. Interview mit Oliver (B4) am 10.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 76; vgl. Interview mit Jonas (B6) am 25.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 132f.

⁵¹³ Vgl. Heidtmann (2002), S. 117; vgl. Scholl (2005), S. 12.

⁵¹⁴ Vgl. Hengst „Auf Kassetten gezogen“ (1979), S. 67.

über mehrere Generationen und erziehen die Rezipient*innen durch ihre (medien-)pädagogischen Eigenschaften.

Möglich ist auch, dass sich das Hörspielhören auf das *Rezeptionsverhalten bei anderen Medien* auswirkt. Manche Rezipient*innen stellen etwa für sich fest, dass sie auf die visuelle Komponente beim Medienkonsum verzichten können oder sogar wollen, da diese für die Anregung der Fantasie nicht benötigt wird und ihnen bewusst ist, dass mediale Unterhaltung auch ohne eine Überlastung der Sinne möglich ist. So muss auch Rogge und Jensens These, dass ein Produkt umso wichtiger sei, je mehr Sinne beteiligt wären, zumindest in Teilen zurückgewiesen werden, da die mögliche Beschränkung auf den Hörsinn für keine*n der Rezipient*innen die individuelle Bedeutung schmälert.⁵¹⁵ Im Gegenteil, die Hörer*innen freuen sich, sich auf ein rein akustisches Abenteuer einlassen zu können, denn „man muss mal nichts reden und muss auch nicht irgendwas sehen und man wird nicht so [...] bombardiert [...], wie wenn man jetzt irgendwie fernschaut oder so“⁵¹⁶, wie Frederike darlegt. Diese Erkenntnis machen sich Rezipient*innen in einigen Fällen zunutze, indem sie die Hörspiele als Alternative zu audiovisuellen Medien benutzen und so ihre Wahrnehmung und Konzentration nicht übermäßig beanspruchen. Gleichzeitig erlernen Rezipient*innen früh den Nutzen des Hörspielhörens während anderer Nebentätigkeiten, sodass die parallele Beschäftigung mit mehreren Aktivitäten und Medien nur wenige von ihnen überfordert und in einigen Fällen sogar funktionalisiert wird, gerade wenn die Beschäftigungen jeweils andere Sinne ansprechen. So sprechen Treumann und Volkmer beispielsweise von einem „*medialen Kokon*[...]“⁵¹⁷, der entstehen würde, wenn Kinder bei Computer- oder Konsolenspielen Audioproduktionen wie Hörspiele anhören würden, weil sie sich durch den visuellen und akustischen Eskapismus vollständig von der Außenwelt abschirmen könnten. Während die Ohren beispielsweise auf die Hörspielproduktion von „Herr der Ringe“ gerichtet sind, beschäftigen sich Augen und Hände damit, sich durch die visualisierte Welt von J. R. R. Tolkien in Spielen wie „Der Herr der Ringe – Krieg im Norden“ zu manövrieren. Die Rezipient*innen erfreuen sich darüber hinaus auch an anderen Formen der akustischen Beschallung wie Musik, Podcasts oder Hörbüchern, wobei Bastian insbesondere die Rezeption von Hörbüchern als Resultat der frühen auditiven Konfrontation von jungen Hörer*innen mit Literatur betrachtet.⁵¹⁸ Allerdings sind die Hörer*innen nicht nur für andere orale Ausdrucksformen offen,

⁵¹⁵ Vgl. Rogge/Jensen (1980), S. 40f.

⁵¹⁶ Interview mit Frederike (B2) am 21.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 48f.

⁵¹⁷ Treumann/Volkmer (1993), S. 151.

⁵¹⁸ Vgl. Bastian (2014), S. 82.

sie sind auch in der Lage sie gezielt und situations- und funktionsbezogen einzusetzen. Anika und Oliver setzen Musik zum Beispiel auch als Unterhaltung bei anspruchsvolleren Aufgaben ein, als sie es mit Hörspielen könnten, Julia sagt über sich aus, dass sie Hörspiele dann höre, wenn Musik zur Unterhaltung nicht mehr ausreiche, und Manuel erzählt, dass er Musik verwende, um eine passende Stimmung für das Schreiben seines Romans herzustellen.⁵¹⁹ Hörbücher hingegen werden als anspruchsvolle Unterhaltung angesehen, in die mehr Zeit und Aufmerksamkeit investiert werden muss als in ein Hörspiel, aber weniger als in ein Buch. Diese Erkenntnis teilen alle befragten Rezipient*innen.⁵²⁰ Sie entscheiden sich auf dieser Grundlage allerdings entweder stark für oder gegen das Hörbuchhören, je nachdem, ob es ihnen gelingt, die erforderlichen Voraussetzungen wie eine ruhige Ausgangslage längerfristig erfüllen zu können oder nicht. Es kann auch vorkommen, dass sie Hörbücher als Unterhaltungsform ablehnen, weil sie durch die Hörspiele Dramatisierung und eine rhetorische Dynamik der Sprecher*innen gewohnt sind, die bei einigen Lesungen fehlen. Dies ist etwa bei Oliver der Fall.⁵²¹ Bei der Nutzung anderer Kunstformen wie dem Hörbuch und der Musik, aber auch Filmen und Serien, wenden einige der Befragten zudem Hörspielkonventionen auf die Rezeption an. Damit ist unter anderem gemeint, dass sie die Wahrnehmung auf die akustische Ebene beschränken können, also etwa Produktionen verhörspielen können, ohne das Gefühl zu haben, Inhaltliches zu versäumen, wie bei Anikas routiniertem Einsatz der Serie „Detektiv Conan“ als rein auditiv begründete Einschlafhilfe oder Manuels Nachhören von Karl May Filmen als Aufnahme auf Kassette.⁵²² Es ist aber auch gemeint, dass hörspieltypische Konzepte wie die Wiederholung durch die Erfahrungen, die mit der Kunstform gemacht wurden, auf audiovisuelle Produktionen übertragen werden. Davon berichtet Anika, die Serien auch nach kurzer Zeit abermals angucken kann, da sie durch ihre Hörerfahrungen weiß, dass jede Rezeption neue Erkenntnisse und Perspektiven liefern kann.⁵²³ Folglich kann sich die Beschäftigung mit Hörspielen sehr stark auf die Persönlichkeitsentwicklung, den Lebenslauf und das individuelle Verhalten auswirken. Dafür ist Anika

⁵¹⁹ Vgl. Interview mit Anika (B1) am 11.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 24-26; vgl. Interview mit Julia (B3) am 08.01.2023 in Bamberg, s. Anhang C, S. 57; vgl. Interview mit Oliver (B4) am 10.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 82f; vgl. Interview mit Manuel (B5) am 11.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 113f.

⁵²⁰ Vgl. Interview mit Anika (B1) am 11.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 8ff; vgl. Interview mit Frederike (B2) am 21.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 50ff; vgl. Interview mit Julia (B3) am 08.01.2023 in Bamberg, s. Anhang C, S. 61ff; vgl. Interview mit Oliver (B4) am 10.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 77f; vgl. Interview mit Manuel (B5) am 11.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 104; vgl. Interview mit Jonas (B6) am 25.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 120ff.

⁵²¹ Vgl. Interview mit Oliver (B4) am 10.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 77f.

⁵²² Vgl. Interview mit Anika (B1) am 11.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 15; vgl. Interview mit Manuel (B5) am 11.01.2023 via Zoom, s. Anhang C, S. 98.

⁵²³ Vgl. Interview mit Anika (B1) am 11.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 21.

ebenfalls ein gutes Beispiel, die nicht nur ihre Karriere auf das Hörspielhören zurückführt, sondern von sich auch sagt: „Ich wäre nicht die Person, die ich heute bin, ohne die Hörspiele. Das kann ich mit absoluter Sicherheit sagen.“⁵²⁴ An dieser Aussage spiegeln sich die weitreichenden Konsequenzen (Abb. 7), die das Phänomen für die Rezipient*innen haben kann. Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass das Hörspiel nicht nur eine Bedeutung hat, es hat viele: Hörspiele sind nicht nur orale Erzählkunst, Inspiration für Fantasie und Wirklich-

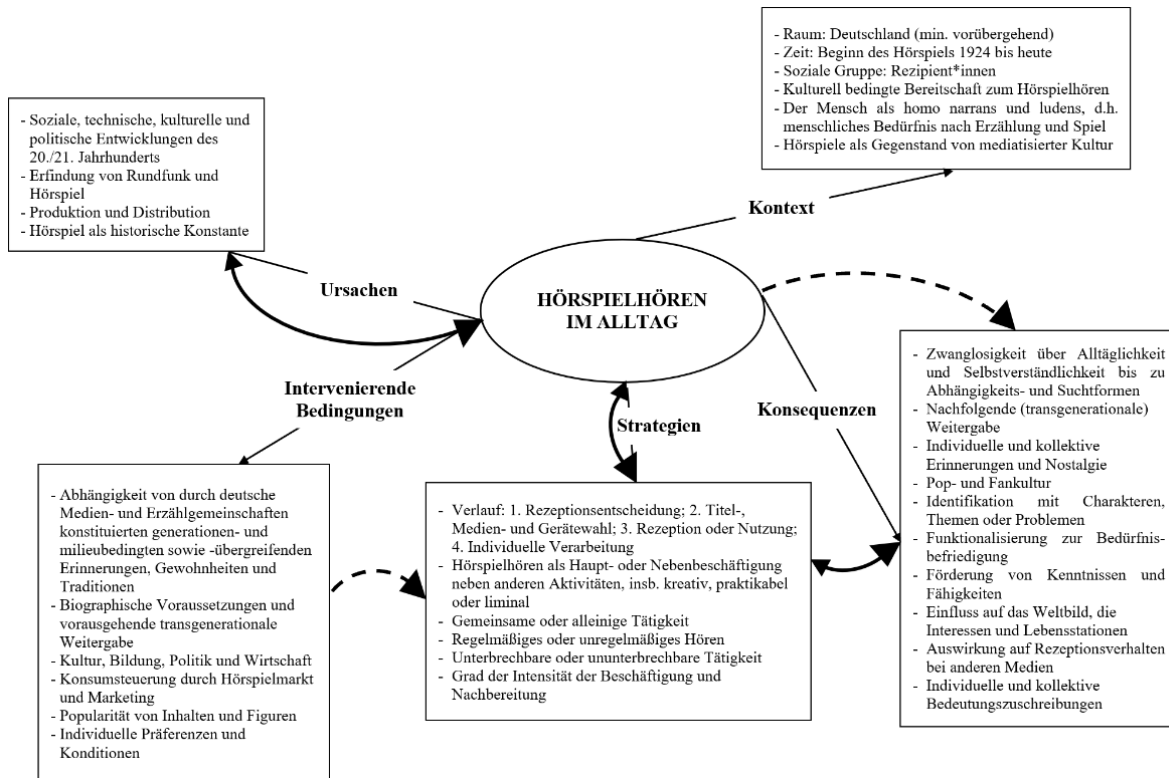


Abb. 7: Konsequenzen des Hörspielhörens im Kodierparadigma nach Strauss. Eigene Darstellung nach Strübing (2008), S. 28.

keit, Grundlage für Kreativität, Alltagsbegleitung, Fan- und Kultobjekt, Erinnerungsträger und Kulturerbe, eine populäre Freizeitbeschäftigung, Mittel zur Realitätsflucht, ein Äquivalent zu anderen Kulturformen wie der Literatur, Kino im Kopf oder eine Grundlage für soziales Miteinander beziehungsweise ein Sozialisationsinstrument, sie sind Faszinosum, psychische Stütze, bildender Lehrer, ein hoch individualisierbares Medium, ein (emotionales) Erlebnis, ein Ritual, aber auch Objekt des öffentlichen Diskurses, Identitäts- und Sinnstifter, kommerzielle Produkte, eine kollektive Erfahrung, Lebensbestandteil von Kindern und Erwachsenen, technische Kunstwerke, zeitlose Geschichten, ein Beitrag zur kindlichen Autonomie und nicht zuletzt ein generationenübergreifender Kulturstifter und -träger. Damit gibt es unzählige *individuelle und kollektive Bedeutungszuschreibungen*, die die Rezipient*in-

⁵²⁴ Interview mit Anika (B1) am 11.12.2022 via Zoom, s. Anhang C, S. 13.

nen dem Hörspiel beimessen. Manche von ihnen sind den Menschen bewusst, andere wiederum eher unterbewusst in die Kulturpraktik eingeschrieben. Wie Kellner erkennt, erhalten Medien ihre Bedeutung erst durch ihre Nutzung bzw. Rezeption – selbiges kann, wie sich in den vergangenen Seiten gezeigt hat, folglich über das Hörspiel behauptet werden.⁵²⁵

6.5 Zwischenfazit

Alles in allem lässt sich sagen, dass das Phänomen Hörspielhören im Alltag unzählige Bereiche der deutschen Kultur betrifft, von ihnen beeinflusst ist und im Gegenzug auf sie einwirkt. Die sozialen, technischen, politischen, historischen und vor allem kulturellen Voraussetzungen der zeitlichen und räumlichen Dimensionen, in denen das Hörspiel in dieser Arbeit besprochen wurde, stiften nicht nur einen Kontext, in den das Phänomen eingeordnet werden kann, sondern sind auch ursächlich für die Kulturpraktik. Erfindungen, Entwicklungen und Prägungen des Menschen und seiner Umwelt haben das Hörspielhören und die Rezipient*innen mitgeprägt und dafür gesorgt, dass die soziale Gruppe der Hörspielhörer*innen entstehen konnte. Die Weiterentwicklung und der weitere Umgang und mit der Kunstform der Rezipient*innen waren und sind danach von mehreren Faktoren abhängig. Dazu gehören in etwa die Konventionen der hierzulande anzutreffenden Medien- und Erzählgemeinschaften und deren milieu- und generationenübergreifenden Erinnerungen, Traditionen und Gewohnheiten, die etwa bestimmen, welche Hörspiele und Figuren zu welchem Zeitpunkt populär sind, aber auch die individuelle Biografie der Hörer*innen und die Kultur, Bildung, Politik und Wirtschaft von Deutschland, zu der etwa die Konsumsteuerung durch den hörspielspezifischen Markt, also die Produktionsseite, zählt. Die Rezipient*innen, ob jung oder alt, haben im Laufe ihres Lebens verschiedene Strategien entwickelt, die zum Teil kollektiv erarbeitet und über Generationen hinweg nachgeahmt werden, zum Teil aber auch stark individualisiert werden und von persönlichen Vorlieben und Voraussetzungen abhängen. Der allgemeine Rezeptionsverlauf von der Entscheidung über Titel-, Medien- und Gerätewahl sowie der eigentlichen Nutzung und individuellen Verarbeitung ist beispielsweise bei allen Hörer*innen gegeben, unterscheidet sich jedoch in der individuellen Reihenfolge und Ausführung der Schritte. Auch konnte festgestellt werden, dass die Rezipient*innen ihre Strategien kontinuierlich an verschiedene Umstände anpassen müssen. Entscheidend ist etwa, ob es sich beim Hörspielhören um eine Haupt- oder Nebenbeschäftigung neben ande-

⁵²⁵ Vgl. Kellner (2020), S. 92.

ren, insbesondere kreativen, praktikablen oder liminalen Tätigkeiten handelt, ob die Hörspiele allein oder gemeinsam mit anderen rezipiert werden, die Rezipient*innen regelmäßig oder unregelmäßig hören, gewillt sind, die Rezeption zu unterbrechen und wie intensiv sie sich mit dem Hörspiel beschäftigen und diese Beschäftigung nachbereiten möchten. Die Konsequenzen, die daraus folgen, sind ebenso vielfältig wie weitreichend. Das Rezeptionsverhalten kann infolge der Hörerfahrungen etwa unzeremoniell, alltäglich, selbstverständlich oder ritualisiert sein und sogar in die Sucht abgleiten, mündet aber in allen Fällen in kurzfristige oder langfristige Erinnerungen, die bei Bedarf (transgenerational) weitergegeben werden. Das gilt ebenfalls für theoretisches und praktisches Wissen, das sich die Rezipient*innen durch den Umgang mit Audioproduktionen aneignen. Für einige Rezipient*innen kann es darüber hinaus zu einer Identifikation mit dem Hörspiel kommen, sie können sich an einer Fankultur beteiligen oder werden von einem Aspekt des Hörspielhörens so stark geprägt, dass es sich auf ihre Identität und ihr Verhalten auswirkt, etwa im Umgang mit anderen Kulturformen und Medien oder in der Entwicklung von Interessen und Charakterzügen. Wie auch immer sich der Umgang mit den Hörspielen jedoch gestaltet, sobald der Mensch mit dem Hörspiel in Berührung kommt, misst er ihm eine, mehrere oder gar unzählige Bedeutungen bei, die im Kollektiv verbreitet und kontinuierlich überschrieben und bearbeitet werden.

7. Fazit

Diese Arbeit hat es sich zur Aufgabe gemacht, die alltagskulturelle Bedeutung von Hörspielen für Rezipient*innen in Deutschland zeitnah zu dem hundertjährigen Jubiläum der Kulturform zu untersuchen und das Phänomen grundlegend und umfassend zu beschreiben. Als solche ist sie als Beitrag zur interdisziplinären Forschung der Europäischen Ethnologie zu verstehen, der aber nicht auf einen Forschungsbereich festzulegen ist, sondern unter anderem Erkenntnisse zur Alltagskulturforschung, Erzählforschung, Medienforschung, Spielforschung und Populärkulturforschung beisteuert. Zu Beginn dieser Arbeit wurde gefragt, welche Bedeutungen, Wirkungen und Funktionen das Hörspiel im Alltag hat, wie es zu diesen Effekten kommt und welche Faktoren für den Fortbestand der Kunstform seit fast 100 Jahren verantwortlich gemacht werden können, aber auch, ob es sich bei der Rezeption um ein generationenspezifisches Phänomen der sogenannten Kassettenkinder handelt. Um diese Fragen zu beantworten, konnte auf eine überschaubare Literaturgrundlage zurückgegriffen werden, in denen der marginalisierte Forschungsgegenstand auf verschiedene Aspekte hin diskutiert wurde und deren Auswertungen insbesondere für die begriffstheoretische und historische Aufarbeitung der Thematik ausschlaggebend waren. Da das Hörspiel von unterschiedlichen Disziplinen aufgegriffen und besprochen wurde, boten sich viele Perspektiven an, die für diese Arbeit nützlich waren, etwa die historischen, ökonomischen, typologischen, werksbezogenen oder fanorientierten Analysen der Kunstform. Aufgrund der Erkenntnisse der Forscher*innen konnte das Hörspiel etwa als auditive Erzählung und Kunst- und Kulturform definiert werden, die durch die Komposition ihrer immanenten Elemente die Fantasie anregen kann und über verschiedene Medien und Geräte distribuiert wird. Infolge dieser Begriffsbestimmung konnte zudem die Geschichte des Hörspiels erschlossen werden, bei der die Tragweite der sozialen, technischen, politischen, wirtschaftlichen und kulturellen Entwicklungen des aktuellen und vergangenen Jahrhunderts für den Werdegang der Kunst- und Kulturform und damit auch für den Fortbestand des Hörspiels deutlich wurden. So konnte in etwa erarbeitet werden, dass das Hörspiel zunächst national und international an die Erfindung des Rundfunks gebunden war, denn erst durch diese technische Innovation konnte sich die Kulturform regional und national in Hörgemeinschaften etablieren und entwickeln. Die historischen Begleitumstände haben im Laufe der Zeit die Produktion, den Inhalt, die Verbreitung und die Rezeption entscheidend beeinflusst, ohne dabei zwingend die grundlegenden Hörerfahrungen und Strategien der Rezipient*innen zeit- und raumspezifisch zu modifizieren. Wie sich herausstellte, wurden Medien, Technik(en) und populäre Erzählungen zwar ständig aktualisiert, aber nie vollständig verdrängt. So kann selbst während historischer

Fluktuationen von Blütezeiten bis zu Tiefpunkten von einer Koexistenz der phänomenspezifischen Elemente gesprochen werden, da etwa alle Methoden und Medien jederzeit kollektiv und individuell von den Rezipient*innen funktionalisiert und flexibel an die jeweilige Situation angepasst wurden. Aufgrund dieser Faktoren konnte sich das Hörspiel seit seiner Erfindung hierzulande schnell kulturell etablieren.

Das Hörspiel präsentierte sich zudem als historische Konstante, weil es sich durch ein breites Assortiment von Erzählungen, durch Experimente und Grenzüberschreitungen ständig neu positionierte, ohne dadurch seine ursprüngliche Hörer*innenschaft zwangsläufig zu verlieren. Zwar erwiesen sich einige Firmen und Rundfunkanstalten wie EUROPA und die ARD bzw. ihre Produktionen und Titel wie „Die drei Fragezeichen“ oder der „Radio-Tatort“ als massenwirksamer als ihre Konkurrenten und weisen sich bis heute durch ihre Popularität und Langfristigkeit aus, allerdings kann gerade an dem Einfluss dieser Erzählungen abgelesen werden, welche kulturelle Relevanz und Signifikanz das Hörspiel in den vergangenen Jahrzehnten genoss. Auch veranschaulichte die Geschichte, dass das Hörspiel eine Fortsetzung der oralen Erzählkultur in Deutschland ist, die sich nicht nur am Beispiel des Märchens zeigt, sondern auch an der Faszination der Deutschen mit jeglichen auditiven Produktionen – Hörspiele und Lesungen gleichermaßen. Hörbuch und Hörspiel beweisen, dass die Erzähltradition in Deutschland nicht ausgestorben ist, sondern professionalisiert wurde. Sie liegt in den Händen von Berufs-Erzähler*innen, Schauspieler*innen und Synchronsprecher*innen. Das ist auch einer der Gründe, warum es sich beim Hörspielhören nicht um ein generationenspezifisches Phänomen handeln kann, denn der menschliche Erzählinstinkt hängt prinzipiell mit einem Zuhörinstinkt zusammen, den alle Menschen unabhängig ihres Alters und ihrer Herkunft besitzen. Dem folgend ist die Beschäftigung mit Hörspielen keine unkonventionelle Tätigkeit, sondern natürlicher, wenn auch technisch rekonstruierter Ausdruck des homo narrans, sowohl auf der Produzent*innen- als auch der Rezipient*innenseite. Als homo ludens liegen den Rezipient*innen die spielerischen Eigenschaften des Hörspiels ebenfalls nahe – die Produktionen sind für Jung und Alt spielerisch leicht zu rezipieren und unterhalten den Menschen, wodurch ihm die Kulturform im Gedächtnis bleibt. Krimi-Kinderhörspiele wie „Die drei Fragezeichen“, „TKKG“ und „Die fünf Freunde“ sind demnach auch nicht Beispiel für das kollektive Erinnern einer einzigen Generation, wie es Bastian darlegt, sondern ganz im Gegenteil sogar Beweis dafür, dass das Hörspielhören ein generationenübergreifendes Phänomen ist. Denn nicht nur bei den Kindern der 1980er Jahre kommen diese Reihen gut an, sondern auch bei den Kindern der 1990er Jahre, der 2000er Jahre und sogar der 2010er Jahre. All diese Reihen illustrieren zudem, dass Kinderhörspiele nicht

nur generationenunabhängig, sondern oft auch altersunabhängig rezipiert werden, wobei die Gründe für die Nutzung je nach Jahrgang und individuellen Erfahrungen variieren können. Die Praktik des Hörspielhörens erwies sich auf den vergangenen Seiten als fester Bestandteil der deutschen Alltagskultur, mit der sie wechselwirkend interagiert. Darüber hinaus wird Hörspielhören im Alltag zwar individuell ausgeführt, aber kollektiv weitergegeben und gefestigt. Die Aneignungspraktiken, Strategien, Funktionen und Wirkungen, die im letzten Kapitel dieser Untersuchung erarbeitet werden konnten, zeichneten sich demnach durch ihre Variationsbreite und Ausdehnung aus, da sie von den Erinnerungen, Gewohnheiten und Traditionen zahlreicher Rezipient*innen in Deutschland geprägt sind, und zwar milieu- und generationenübergreifend. Dies konnte durch die systematische Quellen- und Literaturanalyse ermittelt werden, die neben den vorgefundenen Quellen die selbst erhobenen Zeugnisse einiger Rezipient*innen miteinschloss und zugleich plausible Ansätze und subjektive Perspektiven zur Erklärung der eingangs gestellten Fragen boten. So erwies sich unter anderem die Biografie, Erziehung und Sozialisation der Rezipient*innen als wegweisend für den Umgang mit Audioproduktionen, ebenso wie die individuellen und kollektiven Bedingungen, die durch die Weitergabe der vorausgehenden Generationen gestellt wurden. Allein die deutsche Kultur, Bildung, Politik und Wirtschaft formt die Hörerfahrungen des Einzelnen und begünstigt oder beschränkt den Hörspielkonsum merklich, sei es die Arbeitskultur, die dafür sorgt, dass Eltern keine Zeit finden, ihren Kindern Geschichten zu erzählen, das deutsche Schulsystem, in dem historisch bedeutsame Hörspiele wie Hörschelmanns „Das Schiff Esperanza“ den Kindern nähergebracht werden, das politische Klima, in dem die Kunstform gefördert oder zensiert werden kann, oder wirtschaftliche Bedingungen, durch die Hörspiele für eine breite Bevölkerungsschicht erschwinglich werden können. In diesem Rahmen entscheidet sich auch, wie diese Forschung ergeben hat, welche Titel und Charaktere popularisiert werden, da die Reputation der Hörspiele durch die Kommerzialisierung als Produkt beispielsweise vom Markt und seinen Strategien beeinflusst wird. Gleichzeitig bestimmen die Rezipient*innen selbst durch ihre Vorlieben und Interessen, welche Audioproduktionen sie konsumieren möchten und beeinflussen damit wiederum den Markt und die Hörspielkultur. Solche Ergebnisse präsentierten sich etwa bei der Berücksichtigung der individuellen, subjektiven und vielschichtigen Erfahrungen und Eindrücke von Anika, Frederike, Julia, Oliver, Manuel und Jonas, deren Aussagen im leitfadengestützten Interview im Sinne der Analyse zielführend gedeutet und in das vorangegangene Kapitel eingeflochten werden konnten. Ihre Erlebnisse und Praktiken im Umgang mit dem Hörspiel erwiesen sich als elementar für die Beschreibung des Kulturphänomens. Sie gaben einen Rahmen vor, in dem

sich das Hörspielhören bewegen kann und demonstrierten das Spektrum der intervenierenden Strategien, Konsequenzen und Bedeutungen, die sich im Zusammenhang mit der Rezeption im Alltag ergeben können. Durch die Reflektion der Gespräche und im Internet gesammelten Quellen konnten verschiedene Hörfrequenzen und -intervalle, Beschäftigungs- und Sozialisierungsgrade festgestellt werden, die die Rezeptionsentscheidung, die Titel-, Medien- und Gerätewahl, die eigentliche Nutzung und die individuelle Verarbeitung entscheidend beeinflussen und wiederum von diesen geprägt sind. In Abhängigkeit dieser Faktoren kann das Hörspiel eine simple, zwanglose Freizeitbeschäftigung sein, sie kann aber auch wie selbstverständlich als Gewohnheit und Brauch in den Alltag integriert, zum Fan- und Kultobjekt erhoben oder zwanghaft eingesetzt werden. Ähnlich wie bei Film, Literatur und Theater nehmen die Hörspiele Einfluss auf die Wahrnehmung und Entwicklung der Rezipient*innen, können ihnen etwa praktisches und theoretisches Wissen vermitteln, das ihr Handeln und Denken verändert, beispielsweise in Bezug auf die Rezeption und Vorgehensweisen bei nicht-auditiven Medien. Als solches sind die Audioproduktionen hoch individualisierbar und vermögen es, etwaige Bedürfnisse der Rezipient*innen zu stillen; sie erfüllen beispielsweise den Wunsch nach Unterhaltung und Bildung, Eskapismus und emotionaler Immersion, Gemeinschaft und Rückzug, Kreativität und Spiel, Autonomie und sogar Heteronomie. Letzteres ist unter anderem bedingt durch die elternunabhängigen Rezeptionserfahrungen, genauso wie die kollektiven Erinnerungen und Bedeutungszuschreibungen, die die Rezipient*innen von vorangegangenen Generationen übernommen haben und ihren Umgang mit der Kulturpraktik beeinflussen. Die individuellen und kollektiven Erinnerungen der deutschen Hörspielhörer*innen stiften Identität, ein kollektives Gedächtnis, das zur kontinuierlichen Fortsetzung der Überlieferung beiträgt. Das Spiel mit Stimmen, Erinnerungen und dramatischen Elementen trägt zudem zur Identifikation mit den Erzählungen bei, sorgt bei jüngeren Hörer*innen für Geborgenheit und Sicherheit und bei älteren Rezipient*innen für Nostalgie. Als orale Erzählkunst und technisches Werk ist das Hörspiel für die Rezipient*innen mehr als Film-, Literatur- und Theaterersatz – es macht Kultur für Groß und Klein greifbar, ist Kulturstifter und -träger, ähnlich wie es sich Hans Bredow für den Rundfunk erhofft hat.

Aufgrund dieser Ergebnisse lassen sich die Forschungsfragen wie folgt beantworten: Hörspiele sind kein generationenspezifisches Phänomen der Kassettenkinder, das auf einzelne Reihen seiner Zeit beschränkt ist, sondern generationenbedingt und -übergreifend relevant und eine kollektive Erfahrung, die unzählige deutsche Kinder und Erwachsene miteinander teilen. Als Phänomen bezieht es sich weder auf einzelne Reihen, noch sind die Hörspiele der

1980er Jahre im Laufe der Zeit weniger populär geworden. Die Bedeutungen, Wirkungen und Funktionen des Hörspiels im Alltag sind durch seine langjährige Geschichte und die transgenerationale Weitergabe ebenso vielfältig wie weitreichend und sind letztlich auch der Grund dafür, dass das Hörspiel für die Rezipient*innen relevant, ja, sogar zeitlos, bleibt. Trotz der etwaigen Erkenntnisse, die diese Untersuchung geliefert hat, müssen dennoch Grenzen eingeräumt werden, die dieser Arbeit zugrunde liegen oder sich im Laufe der Untersuchung ergaben. Ein Defizit der Forschung, durch das sich fast alle Untersuchungen auf dem Gebiet auszeichnen, ist die fehlende Berücksichtigung von Jugendlichen im Sampling und der Beschreibung des Phänomens. Teenager machen zwar nur einen äußerst geringen Anteil der aktiven Rezipient*innen aus, weshalb sie nicht in die qualitative Forschung mitbezogen wurden, allerdings bieten sie eine einzigartige Perspektive auf die Hörspiele, die ältere Rezipient*innen wenn überhaupt nur in der Retrospektive wiedergeben können. Wie geht diese Rezipient*innengruppe mit Audioproduktionen um? Welche Funktionen erfüllt das Hörspiel für sie? Welcher Umstand sorgt dafür, dass sie keine typische Hörspielpause in ihrer Jugend einlegen? Diese Fragen gilt es in weiterführenden Untersuchungen zu beantworten und in Relation mit den hier gesammelten Ergebnissen zu setzen. So kann diese Arbeit keinen Anspruch auf Vollständigkeit erheben, was sich auch aus der eingeschränkten Literaturlage durch die qualitative und quantitative Marginalisierung des Themas in der Forschung und der geringen Schnittmenge der Teilnehmer*innen am leitfadengestützten Interview ergibt. Die Einzelstimmen sollten darüber hinaus nicht als repräsentativ für alle Rezipient*innen betrachtet werden, sondern bieten lediglich Einblicke in die verschiedenen Perspektiven und Erfahrungen, die durch die Beschäftigung mit dem Hörspiel gewonnen werden können. Jeder Aspekt des Phänomens kann zudem weitere Ebenen beinhalten, die in dieser Arbeit nicht berücksichtigt wurden, weil sie etwa nicht von den verwendeten Quellen beschrieben wurden. Auf dieser Grundlage konnte sich diese Arbeit der Vielzahl der individuellen Bedeutungen, Strategien, Auswirkungen etc. folglich nur annähern. Deshalb soll diese Arbeit auch als Aufforderung an die Geistes- und Kulturwissenschaften gesehen werden, sich eingehender mit dem Kulturphänomen zu beschäftigen. Denn obwohl die Alltäglichkeit und Trivialität des Hörspiels die Kulturform in anderen Disziplinen marginalisiert, sind diese Themen gerade in der Europäischen Ethnologie fundamentale Forschungsmotive. Das Hörspiel bietet sogar genug Forschungspotenzial, um einen eigenen Platz in der deutschen Forschungslandschaft einzunehmen, wie es bei anderen Kunst- und Kulturformen der Fall ist: Filmwissenschaften, Theaterwissenschaften und Literaturwissenschaften können

und sollten um Hörspielwissenschaften erweitert werden. Zukünftige Arbeiten könnten beispielsweise näher untersuchen, wie Blinde mit Hörspielen umgehen, welche Chancen und Herausforderungen sich dem Hörspiel und seinen Rezipient*innen durch die Konkurrenz der Lesungen stellen oder welche Bedeutung(en) das Hörspiel international einnimmt, wofür etwa Schenker schon erste Ansätze geliefert hat. Feststeht in jedem Fall, dass es höchste Zeit ist, dass die Kulturwissenschaften erörtern, wie sie mit dem Hörspiel als Forschungsgegenstand umgehen, welche Chancen und Herausforderungen die Kunstform in der Forschung stellt und welche Bedeutung(en) das Hörspiel in der Forschungslandschaft einnimmt. Mit den hier gesammelten Ergebnissen wurde ein Schritt in diese Richtung gewagt.

Quellen- und Literaturverzeichnis

Quellen

@Bastian Pastewka: „Mia Insomnia“, Mystery-Krimi-Doku-Podcast-Fiction über ein Geisterhörspiel, das nie existiert hat. Oder doch ...? „Mia Insomnia“, eine besonders unheimliche Radioserie von @ayern2, alle 10 Folgen stehen schon hier: <https://bit.ly/mia-insomnia>: <https://www.facebook.com/bastian.pastewka/videos/mia-insomnia-mystery-krimi-doku-podcast-fiction-%C3%BCber-ein-geisterh%C3%B6rspiel-das-nie/492449022960554/>. Erstellt am: 20.01.2023 (Stand: 24.09.2023).

@bastianpastewka: „Mia Insomnia“, Mystery-Krimi-Doku-Podcast-Fiction über ein Geisterhörspiel, das nie existiert hat. Oder doch ...? „Mia Insomnia“, eine besonders unheimliche Radioserie von @bayern2, alle 10 Folgen stehen schon hier: <https://bit.ly/mia-insomnia>: <https://www.instagram.com/p/CncyFPCs3Uq/>. Erstellt am: 15.01.2023 (Stand: 24.09.2023).

@dakrisart: @xarva Jaa voll, ist von den PC Spielen inspiriert, weil das tatsächlich mein Einstieg zu TKKG war. Ich habe die Spiele geliebt und irgendwie ist mir das Adlernest immer so in Erinnerung geblieben, wie es im einen Spiel dargestellt war. Ich habe es etwas mit meinem eigenen Internatszimmer gemischt, das ich bewohnt habe un voilà 😊. Tumblr: <https://www.tumblr.com/dakrisart/691295791746367488/hier-wurden-schon-viele-pl%C3%A4ne-geschmiedet-das> (Stand: 24.09.2023).

@lillesul: Urlaub auf dem Martinshof: <https://www.fanfiktion.de/s/635433d2000c1d8736bb851f/1/Urlaub-auf-dem-Martinshof>. Aktualisiert am 26.06.2023 (Stand: 24.09.2023).

@rockybeachcom: 'Mia Insomnia' ist die Mystery-Hörspiel-Serie für Podcast-Fans und alle, die mit Detektivhörspielen aufgewachsen sind und eine Portion Horror nicht missen wollen. Mit Julia Gruber und Bastian Pastewka." <https://ardaudiothek.de/sendung/mia-in>: <https://twitter.com/rockybeachcom/status/1615287892280057857>. Erstellt am: 17.01.2023 (Stand: 24.09.2023).

@zulu3304: “Mia Insomnia”: die neue Mystery-Hörspielserie in der ARD. r/de: https://www.reddit.com/r/de/comments/10chk51/mia_insomnia_die_neue_mysteryh%C3%B6rspielserie_in_der/. Erstellt am: 15.01.2023 (Stand: 24.09.2023).

Akademie der Künste: Offener Brief der Hörspiel-Künstler:innen an die öffentlich-rechtlichen Sendeanstalten: https://www.adk.de/de/presse/druckversionen/2023/OffenerBriefderHorspiel-Kunstler_innen_09052023.pdf?m=1683634473. Erstellt am: 09.05.2023 (Stand: 24.09.2023).

Basic, Igor: Das Hörspiel – es lebe das Kino im Kopf. In: SRF. Online unter: <https://www.srf.ch/kultur/literatur/literatur-das-hoerspiel-es-lebe-das-kino-im-kopf>. Erstellt am: 19.11.2014 (Stand: 24.09.2023).

Bastian, Annette: Das Erbe der Kassettenkinder. ...ein spezialgelagerter Sonderfall. Brühl 2003.

Bonnstädter, Julie: Audible Compass 2022: Was Deutschland an Audioinhalten liebt. In: Audible Magazine. Online unter: <https://magazin.audible.de/audible-compass-2022/>. Erstellt am: 19.10.2022 (Stand: 24.09.2023).

Boße, André: Die drei ????. 100 Seiten. Ditzingen 2022.

Bücken, Hubert: Die Miller-Story. Das 200-Millionen-Ding. Quickborn 1986.

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung: Gut hinsehen, gut zuhören, aktiv gestalten! Tipps für Eltern zum Thema „Mediennutzung in der Familie“. Aktual. Neuaufl., Köln 2019

Community auf der rocky-beach.com: https://www.rocky-beach.com/php/project/member_login.html. Aktualisiert am: 08.07.2023 (Stand: 24.09.2023).

Danowski, Nils: Mia Insomnia: <https://heimathafen-hoerspiel.blog/2023/03/08/mia-insomnia/>. Erstellt am: 08.03.2023 (Stand: 24.09.2023).

Deutsche Bibliotheksstatistik: Variable Auswertung und Fragebogenfelder: <https://www.bibliotheksstatistik.de/vaAttribute> (Stand: 24.09.2023).

Die ARD: Rund 21 Millionen Audioabrufe in einem Jahr ARD Audiothek: <https://www.ard.de/die-ard/11-09-Bilanz-von-einem-Jahr-ARD-Audiothek-100/>. Erstellt am: 09.11.2018 (Stand: 24.09.2023).

dpa: Kult-Kassetten. Forever young: 40 Jahre „TKKG“-Hörspiele. In: Zeit Online. Online unter: <https://www.zeit.de/news/2021-03/30/forever-young-40-jahre-tkkg-hoerspiele>. Erstellt am: 30.03.2021 (Stand: 24.09.2023).

forsa: Nutzung digitaler Medien im Kindes- und Jugendalter – Wiederholungsbefragung (Längsschnittuntersuchung. Berlin 2021.

Gayl, Wilhelm v.: Nr. 20. Der Reichsminister des Innern an Rundfunkkommissar Bredow. 11. Juni 1932. In: Karl-Heinz Minuth: Das Kabinett von Papen (Akten der Reichskanzlei. Weimarer Republik, Bd. 1). o. O. 1989, S. 62. Online unter: https://www.bundesarchiv.de/aktenreichskanzlei/1919-1933/10a/vpa/vpa1p/kap1_2/para2_20.html#d8e47 (Stand: 24.09.2023).

Gerstung, Hendrik: Aktuelle Zahlen zum Hörbuch- und Hörspielkonsum in deutschen Kinderzimmern | Infografik. In: Audible Magazin. Online unter: <https://magazin.audible.de/wa-rum-kinder-hoerbuecher-nutzen-sollten>. Erstellt am: 24.10.2016 (Stand: 24.09.2023).

Google-Suchrends des Tages: <https://trends.google.de/trends/trendingsearches/daily?geo=DE&hl=de> (Stand: 24.09.2023).

Gottschalk, Thomas (Mod.): Sendung vom 13. November 1999. In: Elstner, Frank: Wetten, dass..? (= Show, Das Erste). ZDF 1999.

Herzlich Willkommen (11910306 Besucher seit Januar 1998): <https://www.rocky-beach.com/php/wordpress/>. Aktualisiert am: 21.01.2023 (Stand: 24.09.2023).

Hopf, Simone: Die Rezeption der Serie Die drei ????. Analyse einer Fankultur (= Magisterarbeit Univ. Lüneburg 2006). Lüneburg 2006.

Hörspiel-Drehbücher: <https://www.rocky-beach.com/hoerspiel/skript/skript.html>. Erstellt am: 25.06.2021 (Stand: 24.09.2023).

Institut für Lese- und Medienforschung der Stiftung Lesen: Frühe Impulse für das Lesen – Realitäten in den Familien. Vorlesemonitor 2022. Repräsentative Befragung von Eltern mit Kindern zwischen einem und acht Jahren: https://www.stiftunglesen.de/fileadmin/Bilder/Forschung/Vorlesestudie/Vorlesemonitor_2022.pdf. Erstellt am: 07.11.2022 (Stand: 24.09.2023).

Jens, Paul: 60 Jahre Bandsalat. Die Musikkassette ist zurück. In: tagesschau. Online unter: <https://www.tagesschau.de/wirtschaft/verbraucher/60-jahre-musikkassette-mc-100.html>. Erstellt am: 28.08.2023 (Stand: 24.09.2023).

Kegel, Sandra: Stimmen hören fördert Ihre Gesundheit. In: Frankfurter Allgemeine Zeitung (30.06.2020). Online unter: <https://www.faz.net/aktuell/feuilleton/buecher/themen/renais-sance-des-hoerspiels-stimmen-hoeren-foerdert-gesundheit-16838486.html>. Aktualisiert am: 30.06.2020 (Stand: 24.09.2023).

Klampen, Sabine zu: Hörspiele statt Corona-Langeweile. Studentin Alexandra Köhler machte eine Prüfungsleistung zum Familienprojekt: <https://www.hawk.de/de/newsportal/pressemeldungen/hoerspiel-statt-corona-langeweile>. Erstellt am: 05.06.2020 (Stand: 24.09.2023).

Krebs, Cornelia/Rynkowski, Anna: Mediennutzung im Tagesablauf. In: Fourscreen Touchpoints Kids 2019, S. 15. Online unter: https://www.schau-hin.info/fileadmin/content/Downloads/Sonstiges/KiWe19_TouchpointsKids.pdf (Stand: 24.09.2023).

LEONINE Studios: DIE SCHULE DER MAGISCHEN TIERE: Deutscher Filmpreis für den besucherstärksten Film & Nominierungen für den besten Kinderfilm und die besten visuellen Effekte. In: Presseportal. Online unter: <https://www.presseportal.de/pm/136327/5220466>. Erstellt am: 12.05.2022 (Stand: 24.09.2023).

Liste von Reinhard Döhls Radioessays: <https://www.reinhard-doehl.de/radioessays.htm> (Stand: 24.09.2023).

Masurek, Christoph: Die Erfolgsgeschichte von „Die drei ???“. In: Zaster. Online unter: <https://www.zaster-magazin.de/drei-fragezeichen/>. Erstellt am: 02.02.2020 (Stand: 24.09.2023).

Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest: JIM-Studie 2022. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Stuttgart 2022.

Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest: KIM-Studie 2020. Kindheit, Internet, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger. Stuttgart 2021.

Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest: KIM-Studie 2022. Kindheit, Internet, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger. Stuttgart 2023.

o.A.: Kult-Hörspiel „Die drei ???“. „Ich möchte nicht mehr 17 sein“. In: Spiegel Geschichte. Online unter: <https://www.spiegel.de/fotostrecke/40-jahre-kult-hoerspiel-die-drei-fotostrecke-171080.html>. Erstellt am: 12.10.2019 (Stand: 24.09.2023).

Rösing, Patrick: „Die drei ???“ sind in Wirklichkeit etwas für Erwachsene. In: Stern. Online unter: <https://www.stern.de/kultur/spotify--drei-fragezeichen-sind-keine-kinderserie-6813168.html>. Erstellt am: 26.04.2016 (Stand: 24.09.2023).

Schlieper-Müller, Ulrike: Hörspiele im 21. Jahrhundert. In: ARD-Hörspieldatenbank. Online unter: <https://hoerspiele.dra.de/hsp-21jhd.php> (Stand: 24.09.2023).

Schultz, Hartmut: Mediennutzung 2022: Anteil der Audio- und audiovisuellen Medien am Medienzeitbudget in Deutschland auf fast 90 Prozent gestiegen: <https://vau.net/pressemeldungen/mediennutzung-2022-anteil-der-audio-und-audiovisuellen-medien-am-medienzeitbudget-in-deutschland-auf-fast-90-prozent-gestiegen/>. Erstellt am: 15.02.2023 (Stand: 24.09.2023).

SWR Archivradio: Hans Bredow: Der Weg zum Rundfunk. In: SWR Kultur. Online unter: <https://www.swr.de/swr2/wissen/archivradio/hans-bredow-der-weg-zum-rundfunk-100.html> (Stand: 24.09.2023).

SWR Archivradio: Hans Bredows Bilanz nach dem ersten Rundfunkjahr. In: SWR Kultur. Online unter: <https://www.swr.de/swr2/wissen/archivradio/hans-bredow-1924-bilanz-nach-einem-jahr-rundfunk-100.html> (Stand: 24.09.2023).

SWR2 Archivradio: Die Erstürmung einer russischen Stellung (Hörbild). Aufnahme der Zonophone-Truppe vom 9.6.1915, Quelle Deutsches Rundfunkarchiv: <https://www.swr.de/swr2/wissen/archivradio/aexavarticle-swr-19906.html> (Stand: 24.09.2023).

VuMA: Bevölkerung in Deutschland nach Häufigkeit des Hörens von Hörbüchern und Hörspielen in der Freizeit von 2017 bis 2021: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/290912/umfrage/umfrage-zur-haeufigkeit-des-hoerens-von-hoerbuechern-und-hoerspielen-in-der-freizeit/>. Erstellt am: 07.12.2022 (Stand: 24.09.2023).

Literatur

Akue-Dovi, Adolé: Kindermedien und Rassismuskritik. Wie Schwarze Kinder die Reproduktion von Rassismus in TKKG-Hörspielen wahrnehmen (= Pädagogische Professionalität und Migrationsdiskurse, zugl. Masterarbeit Uni Hamburg 2019). Wiesbaden 2022.

Assmann, Aleida: Das neue Unbehagen an der Erinnerungskultur. Eine Intervention. 3., erw. u. aktual. Aufl., München 2020.

Assmann, Aleida: Einführung in die Kulturwissenschaft. Grundbegriffe, Themen, Fragestellungen (= Grundlagen der Anglistik und Amerikanistik 27). 4., durchgesehene Aufl., Berlin 2017.

Assmann, Aleida: Erinnerungsräume. Formen und Wandlungen des kulturellen Gedächtnisses. 5., durchges. Aufl., München 2010.

Assmann, Jan: Das kulturelle Gedächtnis. Schrift, Erinnerung und politische Identität in frühen Hochkulturen. München ⁷2013, S. 35-89

Barthel, Henner: Vom Hörverstehen. Zur Interpretation von Kinderhörspielen. In: Barthel, Henner/Beckmann, Jürgen/Deck, Helmut/ Fieguth, Gerhard et al. (Hgg.): Aus „Wundertüte“ und „Zauberkasten“. Über die Kunst des Umgangs mit Kinder- und Jugendliteratur. Festschrift zum 65. Geburtstag von Heinz-Jürgen Kliewer (= Kinder- und Jugendkultur, -literatur und -medien, Bd. 9). Frankfurt a. M. u.a. 2000.

Bastian, Annette: Hörverstehen und Kultur verstehen. Das Kassettenkinder-Phänomen und die Sonderstellung Deutschlands in Bezug auf Hörspielproduktion und -konsum. In: Brüner Hefte zu Deutsch als Fremdsprach 7/1 (2014), S. 71-82.

Becher, Johannes R.: Frühe sozialistische Hörspiele (= Theater, Film, Funk, Fernsehen, Bd. 7032). Frankfurt a. M. 1982.

Beer, Bettina/König, Anika: Einleitung. Methoden der ethnologischen Feldforschung. In: Dies./Dies. (Hgg.): Methoden ethnologischer Feldforschung. 3. überarb. u. erw. Aufl., Berlin 2020, S. 9-34.

Bernius, Volker: Was „Sinn macht“. Vom Hören und Zuhören. In: Ders./Kemper, Peter/Oehler, Regina/Wellmann, Karl-Heinz (Hg.): Erlebnis Zuhören. Eine Schlüsselkompetenz wiederentdecken. Göttingen 2007, S. 189-201.

Bhabha, Homi K.: The Location of Culture. London 1994.

Binczek, Natalie/Mütherig, Vera: Hörspiel/Hörbuch. In: Binczek, Natalie/Dembeck, Till/Schäfer, Jörgen (Hgg.): Handbuch Medien der Literatur. Berlin u.a. 2013, S. 467-474.

Bischoff, Christine/Leimgruber, Walter/Oehme-Jüngling, Karoline: Einführung. In: Dies./Ders./Dies. (Hgg.): Methoden der Kulturanthropologie. Bern ¹2014, S. 9-12.

Böckelmann, Angelika: Hörspiele für Kinder. Kinderliteratur als Vorlage für Hörspiele. Otfried Preußler als Autor. Bewertungskriterien (= Lesen und Medien Bd. 12). Oberhausen ¹2002.

Bolik, Sibylle: Das Hörspiel in der DDR. Themen und Tendenzen (= Forschungen zur Literatur- und Kulturgeschichte, Bd. 43). Frankfurt a. M. 1994.

Bräutigam, Thomas: Hörspiel-Lexikon. Konstanz 2005.

Dettmar, Ute: Kinder- und Jugendliteratur und Populärkultur. Eine Beziehungsgeschichte. In: Dies./Tomkowiak, Ingrid (Hgg.): Spielarten der Populärkultur. Kinder- und Jugendliteratur und -medien im Feld des Populären (= Kinder- und Jugendkultur, -literatur und -medien. Theorie – Geschichte – Didaktik Bd. 113). Berlin 2019, S. 17-37.

Dresing, Thorsten/Pehl, Thorsten: Praxisbuch Interview, Transkription & Analyse. Anleitungen und Regelsysteme für qualitativ Forschende. Marburg ⁸2018.

Emde, Oliver/Möller, Lukas/Wicke, Andreas (Hgg.): Von „Bibi Blocksberg“ bis „TKKG“. Kinderhörspiele aus gesellschafts- und kulturwissenschaftlicher Perspektive. Opladen u.a. 2016.

Fischer, Jörg-Uwe: „Hier ist Königs Wusterhausen auf Welle 2700“. Die Geburtsstunde des Rundfunks in Deutschland. In: Deutsches Rundfunkarchiv (DRA). Online unter: <https://www.dra.de/de/entdecken/der-klang-der-weimarer-zeit/die-geburtsstunde-des-rundfunks-in-deutschland> (Stand: 24.09.2023).

Germann, Heide: Der Tonträgermarkt für Kinder. In: Schill, Wolfgang/Baacke, Dieter (Hgg.): Kinder und Radio. Zur medienpädagogischen Theorie und Praxis der auditiven Medien (= Schriften zur Medienpädagogik 23/Didaktische Materialien 5). Frankfurt a. M. 1996, S. 137-147.

Götzö, Monika: Theoriebildung nach Grounded Theory. In: Bischoff, Christine/Oehme-Jüngling, Karoline/Leimgruber, Walter (Hgg.): Methoden der Kulturanthropologie. Bern 2014, S. 444-458.

Hansen, Leo/Manzke, Gerd: Hexen und Monster im Kinderzimmer. Ergebnisse einer Befragung zum Gebrauch von Kinder-Hörspielkassetten. Spiele zum Hören (= Medienpraxis. Ratscheider Arbeitshilfen und Texte). Remscheid 1993.

Hartung, Anja: Hörmedien als Quelle kindlicher Selbst- und Welterfahrung. In: Tillmann, Angela/Fleischer, Sandra/Hugger, Kai-Uwe (Hgg.): Handbuch Kinder und Medien (= Digitale Kultur und Kommunikation, Bd. 1). Wiesbaden 2014, S. 365-376.

Heidtmann, Horst: Kindermedien. Stuttgart 1992.

Heidtmann, Horst: Krimi-Hörspielerien sind Kult. Eine Marktübersicht. In: Josting, Petra/Stenzel, Gudrun (Hgg.): Auf heißer Spur in allen Medien. Kinder- und Jugendkrimis zum Lesen, Hören, Sehen und Klicken (= Beiträge Jugendliteratur und Medien 54 (2002), 13. Beiheft), S. 107-117.

Hengst, Heinz: Auf Kassetten gezogen und in Scheiben gepreßt. Tonkonserven und ihre Funktionen im Medienalltag von Kindern (= Studien zur Kinder- und Jugendmedien-Forschung). Frankfurt a. M. 1979.

Hengst, Heinz: Kinderwelten im Wandel. In: Tillmann, Angela/Fleischer, Sandra/Hugger, Kai-Uwe (Hgg.): Handbuch Kinder und Medien (= Digitale Kultur und Kommunikation, Bd. 1). Wiesbaden 2014, S. 17-30.

Hengst, Heinz: Schallplatten und Kassetten für Kinder. Markt, Inhalte, Rezeption und Beurteilungskriterien. In: Medien und Erziehung 23 (1979), S. 149-160.

Hepp, Andreas/Höhn, Marco/Wimmer, Jeffrey: Medienkultur im Wandel. In: Dies. (Hgg.): Medienkultur im Wandel (= Schriftenreihe der Deutschen Gesellschaft für Publizistik- und Kommunikationswissenschaft, Bd. 37). Konstanz 2010, S. 9-37.

Huizinga, Johan: Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Hamburg 2009.

Jensen, Klaus: Medienrezeption als aktuelle Handlung. In: Dies. (Hgg.): Der Medienmarkt für Kinder in der Bundesrepublik (= Untersuchungen des Ludwig-Uhland-Instituts der Universität Tübingen im Auftrag der Tübinger Vereinigung für Volkskunde, Bd. 50). Tübingen 1980, S. 327-347.

Katzenberger, Vera/Keil, Jana/Wild, Michael: Mehr als die Summe seiner Teile. Entwicklung, Forschungsstand und Definition von Podcasts. In: Dies./Dies./Ders. (Hgg.): Podcasts. Perspektiven und Potenziale eines digitalen Mediums. Wiesbaden 2022, S. 1-19.

Kellner, Karina: Fan-Sein als alltägliche und kulturelle Aneignungspraxis. Faszination – Motivation – Rezeption (= Studien zur Volkskunde in Thüringen, Bd. 9; zugl. Diss. Jena 2018). Münster u.a. 2020.

Klingler, Walter: Die auditiven Medien im Alltag von Kindern. In: Schill, Wolfgang/Baacke, Dieter (Hgg.): Kinder und Radio. Zur medienpädagogischen Theorie und Praxis der

auditiven Medien (= Schriften zur Medienpädagogik 23/Didaktische Materialien 5). Frankfurt a. M. 1996, S. 19-29.

Klippert, Werner: Elemente des Hörspiels. Stuttgart 1977.

Klotz, Peter: Hörspiel und Hörbuch. Literatur als Performance. Berlin 2022.

Koch, Gertraud: Ethnografieren im Internet. In: Bischoff/Leimgruber/Oehme-Jüngling (Hgg.): Methoden der Kulturanthropologie. Bern ¹2014, S. 367-382.

Krug, Hans-Jürgen: Kleine Geschichte des Hörspiels. 3., überarb. u. erw. Aufl., Köln 2020.

Kübler, Hans-Dieter: Die eigene Welt der Kinder. Zur Entstehung von Kinderkultur und Kindermedien in den siebziger Jahren. In: Faulstich, Werner: Die Kultur der siebziger Jahre. München 2004, S. 65-80.

Ladler, Karl: Hörspielforschung. Schnittpunkt zwischen Literatur, Medien und Ästhetik (= Literatur – Handlung – System, zugl. Diss. 1998 Halle, Wittenberg). Wiesbaden ¹2001.

Lehmann, Albrecht: Homo narrans. Individuelle und kollektive Dimensionen des Erzählens. In: Brednich, Rolf W. (Hg.): Erzählkultur. Beiträge zur kulturwissenschaftlichen Erzählforschung. Hans-Jörg Uther zum 65. Geburtstag. Berlin u.a. 2009, S. 59-70.

Maier, Frank: Das Hörspiel. Eine technische Kunstform? (= Diss. Univ. Würzburg). Würzburg 2015.

Meyermann, Alexia/Porzelt, Maike: Hinweise zur Anonymisierung von qualitativen Daten. Version 1.0. In: forschungsdaten bildung informiert 1 (2014).

Muri, Gabriela: Triangulationsverfahren im Forschungsprozess. In: Bischoff/Leimgruber/Oehme-Jüngling (Hgg.): Methoden der Kulturanthropologie. Bern ¹2014, S. 459-473.

o. A.: deuten, theorisieren, triangulieren. In: Bischoff/Leimgruber/Oehme-Jüngling (Hgg.): Methoden der Kulturanthropologie. Bern ¹2014, S. 383f.

Oehme-Jüngling, Karoline: Auditive Feldforschung. In: Bischoff, Christine/Oehme-Jüngling, Karoline/Leimgruber, Walter (Hgg.): Methoden der Kulturanthropologie. Bern ¹2014, S. 351-366.

Ohmer, Anja/Kiefer, Hans: Das deutsche Hörspiel. Vom Funkdrama zur Klangkunst. Essen 2013.

Peinecke, Claudia: Kriterien zur Bewertung von Tonträgern für Kinder. In: Schill, Wolfgang/Baacke, Dieter (Hgg.): Kinder und Radio. Zur medienpädagogischen Theorie und Praxis der auditiven Medien (= Schriften zur Medienpädagogik 23/Didaktische Materialien 5). Frankfurt a. M. 1996, S. 166-169.

Pinto, Vito: Hörbuch oder Hörspiel? Zur radiophonen Realisation von Elfriede Jelineks Neid. In: Bung, Stephanie/Schrödl, Jenny (Hgg.): Phänomen Hörbuch. Interdisziplinäre Perspektiven und medialer Wandel (= Edition Kulturwissenschaft, Bd. 95). Bielefeld 2017, S. 85-102.

Rodenwald, C. R.: Die drei ??? und die Welt der Hörspiele. München 2020.

Rogge, Jan-Uwe/Jensen, Klaus: Anmerkungen zum kommerziellen Kindermedienverbund. Der Hunger nach „Heidi“. In: Dies. (Hgg.): Der Medienmarkt für Kinder in der Bundesrepublik (= Untersuchungen des Ludwig-Uhland-Instituts der Universität Tübingen im Auftrag der Tübinger Vereinigung für Volkskunde Bd. 50). Tübingen 1980, S. 13-48.

Rogge, Jan-Uwe: Der Schallplatten- und Kassettenmarkt für Kinder oder ein Lehrstück über Billigproduktion und Kommerz. In: Ders./Jensen, Klaus (Hgg.): Der Medienmarkt für Kinder in der Bundesrepublik (= Untersuchungen des Ludwig-Uhland-Instituts der Universität Tübingen im Auftrag der Tübinger Vereinigung für Volkskunde, Bd. 50). Tübingen 1980, S. 135-169.

Rogge, Jan-Uwe: Hören als Erlebnis. Die Bedeutung von Hörkassetten im (Medien-)Alltag von Kindern. In: Schill, Wolfgang/Baacke, Dieter (Hgg.): Kinder und Radio. Zur medienpädagogischen Theorie und Praxis der auditiven Medien (= Schriften zur Medienpädagogik 23/Didaktische Materialien 5). Frankfurt a. M. 1996, S. 30-39.

Rogge, Jan-Uwe: Objektive und subjektive Hintergründe der Medienrezeption. In: Ders./Jensen, Klaus (Hgg.): Der Medienmarkt für Kinder in der Bundesrepublik (= Untersuchungen des Ludwig-Uhland-Instituts der Universität Tübingen im Auftrag der Tübinger Vereinigung für Volkskunde, Bd. 50). Tübingen 1980, S. 252-326.

Rühr, Sandra M.: Geschichte und Materialität des Hörbuchs. In: Häusemann, Jürg/Janz-Peschke, Korinna/Dies. (Hgg.): Das Hörbuch. Medium – Geschichte – Formen. Konstanz 2010, S. 59-138.

Schenker, Ina: Auditives Erzählen. Dem Leben lauschen: Hörspielserien aus transnationaler und transmedialer Perspektive (= zugl. Diss. Bremen 2020). Bielefeld 2022.

Schill, Wolfgang/Baacke, Dieter (Hgg.): Kinder und Radio. Zur medienpädagogischen Theorie und Praxis der auditiven Medien (= Schriften zur Medienpädagogik 23/Didaktische Materialien 5). Frankfurt a. M. 1996.

Schlehe, Judith: Qualitative ethnographische Interviews. In: Beer, Bettina/König, Anika (Hgg.): Methoden ethnologischer Feldforschung. 3. überarb. u. erw. Aufl., Berlin 2020, S. 91-111.

Schmidbauer, Michael/Löhr, Paul: Der Markt der kommerziellen Kindermedien. Eine Dokumentation (= Schriftenreihe Internationales Zentralinstitut für das Jugend- und Bildungsfernsehen Nr. 20). München u.a. 1985.

Schmidt-Lauber, Brigitta: Das qualitative Interview oder: Die Kunst des Reden-Lassens. In: Götsch, Silke/Lehmann, Albrecht (Hgg.): Methoden der Volkskunde. Positionen, Quellen, Arbeitsweisen der Europäischen Ethnologie. 2. überarb. u. erw. Aufl., Berlin 2007, S. 169-188.

Schneider, Ingo: Über das multidisziplinäre Interesse am Erzählen und die Vielfalt der Erzähltheorien. In: Brednich, Rolf W. (Hg.): Erzählkultur. Beiträge zur kulturwissenschaftlichen Erzählforschung. Hans-Jörg Uther zum 65. Geburtstag. Berlin u.a. 2009, S. 3-13.

Scholl, Stefanie: Thema: Faszination Kinderhörspiel. Beliebtheit, Vermarktung und Erfolg am Beispiel der „Drei ???“ und „TKKG“ (= Abschlussarbeit). Darmstadt 2005.

Schönbach, Klaus: Hörmedien, Kinder und Jugendliche. Ein zusammenfassender Bericht über neuere empirische Untersuchungen. In: Rundfunk und Fernsehen 41 Nr. 2 (1993), S. 232-242.

Schuegraf, Martina: Medienkonvergenz und Celebritys im Kindesalter. In: Tillmann, Angela/Fleischer, Sandra/Hugger, Kai-Uwe (Hgg.): Handbuch Kinder und Medien (= Digitale Kultur und Kommunikation, Bd. 1). Wiesbaden 2014, S. 337-349.

Schwitzke, Heinz: Das Hörspiel. Dramaturgie und Geschichte. Köln u.a. 1963.

Spiritnova, Marketa: Narrative Interviews. In: Bischoff, Christine/Oehme-Jüngling, Karoline/Leimgruber, Walter (Hgg.): Methoden der Kulturanthropologie. Bern ¹2014, S. 117-130.

Steinborn, Peter: Kommunikationsverhalten und Buch, Teil II. In: Bertelsmann Briefe 97/9 (1979), S. 3-23, hier: S. 6.

Strübing, Jörg: Grounded Theory. Zur sozialtheoretischen und epistemologischen Fundierung des Verfahrens der empirisch begründeten Theoriebildung. 2., überarb. und erw. Aufl., Wiesbaden 2008.

Taylor, Lydia M.: „Der Kultbegriff: Ein anthropologischer und soziohistorischer Definitionsversuch“. In: schauinsblau. Online unter: <https://www.schauinsblau.de/der-kultbegriff-ein-anthropologischer-und-soziohistorischer-definitionsversuch/> (Stand: 24.09.2023).

Tillmann, Angela/Hugger, Kai-Uwe: Mediatisierte Kindheit – Aufwachsen in mediatisierten Lebenswelten. In: Tillmann, Angela/Fleischer, Sandra/Hugger, Kai-Uwe (Hgg.): Handbuch Kinder und Medien (= Digitale Kultur und Kommunikation, Bd. 1). Wiesbaden 2014, S. 31-46

Treumann, Klaus P./Gartemann, Stephanie/Schnatmeyer, Dorothee, u.a.: Benjamin Blümchen, Bibi Blocksberg & Co. Beliebte Kinder-Hörspielerien auf Cassette und CD. Beschreibungen, Analysen, Hintergründe (= Medienpädagogische Handreichung 8, Schriften zur Medienpädagogik 21). Bielefeld 1996.

Treumann, Klaus P./Volkmer, Ingrid: Die Toncassette im kindlichen Medienalltag. Rekonstruktionsversuche parzellierter Lebensräume durch Medien. In: Zentrum für Kindheits- und Jugendforschung (Hg.): Wandlungen der Kindheit. Theoretische Überlegungen zum Strukturwandel der Kindheit heute (=Kindheitsforschung, Bd. 1). Opladen 1993, S. 115-162.

Turner, Victor: The Forrest of Symbols. Aspects of Ndembu Ritual. Ithaka 1967.

Vaupel, Anne L.: Die Kinderhörspielserie Die drei ??? als integrativer Bestandteil des Medienalltags junger Erwachsener. Eine qualitative Untersuchung [= Diplomarbeit, Hildesheim 2010]. Hildesheim 2010.

Vogel, Anke: Hörbar innovativ? Produktion, Rezeption und Distribution von auditiven Medien für Kinder. In: Boyken, Thomas/Stemmann, Anna: Von Mund- und Handwerk. Mündliches und schriftliches Erzählen in kinder- und jugendliterarischen Texten (= Studien zu Kinder- und Jugendliteratur und -medien, Bd. 11). Berlin 2022, S. 77-95.

Weber, Wibke: Strukturtypen des Hörspiels – erläutert am Kinderhörspiel des öffentlich-rechtlichen Rundfunks seit 1970 (= Europäische Hochschulschriften 1, Sprache und Literatur, Bd. 1608; zugl. Diss. Univ. Frankfurt a. M. 1996). Frankfurt a. M. u.a. 1997.

Wermke, Jutta: Kinderhörkassetten zwischen „Print“ und „Funk“. In: Schill, Wolfgang/Baa-cke, Dieter (Hgg.): Kinder und Radio. Zur medienpädagogischen Theorie und Praxis der auditiven Medien (= Schriften zur Medienpädagogik 23/Didaktische Materialien 5). Frankfurt a. M. 1996, S. 154-165.

Westhoff, Andrea: Vom Hörensagen. Orale Traditionen. In: Bernius, Volker/Kemper, Peter/Oehler, Regina/Wellmann, Karl-Heinz (Hg.): Erlebnis Zuhören. Eine Schlüsselkompetenz wiederentdecken. Göttingen 2007, S. 63-72.

Zenck, Martin: Spiel im Text – Text im Spiel des Theaters, des Films und der Musik. In: Husel, Stefanie/Kreuder, Friedemann (Hgg.): Spiele spielen. Praktiken, Metaphern, Modelle. Paderborn u.a. 2018, S. 209-232.

Zeppenfeld, Werner: Tonträger in der Bundesrepublik Deutschland. Anatomie eines medialen Massenmarkts (= Bochumer Studien zur Publizistik- und Kommunikationswissenschaft, Bd. 18). Bochum ²1979.

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Kodierparadigma nach Strauss. In: Strübing, Jörg: Grounded theory. Zur sozialtheoretischen und epistemologischen Fundierung des Verfahrens der empirisch begründeten Theoriebildung. 2., überarb. und erw. Aufl., Wiesbaden 2008, S. 28.....	21
Abb. 2: Ursachen des Hörspielhörens im Kodierparadigma nach Strauss. Eigene Darstellung nach Strübing (2008), S. 28.....	56
Abb. 3: Kontext des Hörspielhörens im Kodierparadigma nach Strauss. Eigene Darstellung nach Strübing (2008), S. 28.....	68
Abb. 4: „Benjamin Blümchen auf Platz 9 der Google Trends am 17.08.2023. Screenshot der Google-Suchttrends des Tages: https://trends.google.de/trends/trendingsearches/daily?geo=DE&hl=de (Stand: 24.09.2023).....	71
Abb. 5: Intervenierende Bedingungen des Hörspielhörens im Kodierparadigma nach Strauss. Eigene Darstellung nach Strübing (2008), S. 28.....	83
Abb. 6: Strategien des Hörspielhörens im Kodierparadigma nach Strauss. Eigene Darstellung nach Strübing (2008), S. 28.....	100
Abb. 7: Konsequenzen des Hörspielhörens im Kodierparadigma nach Strauss. Eigene Darstellung nach Strübing (2008), S. 28.....	120

Hörspielverzeichnis

- Adams, Douglas/Wendt, Ernst: Per Anhalter ins All. Süwestfunk/Bayerischer Rundfunk 1981.
- Alexander-Burgh, Eberhard/Körting, Heikedine: Hui Buh. Europa 1969-1983.
- Ammer, Andreas/FM Einheit: Apocalypse Live. Bayerischer Rundfunk/Bayerisches Staatsschauspiel/Bayerische Staatsoper 1994.
- Ammer, Andreas/FM Einheit: Deutsche Krieger. Bayerischer Rundfunk 1995.
- Anna und Thomas: Die tosende Hollywoodschaukel. Der TKKG Fan-Podcast. 2021-heute.
- Auer, Margit/Berg, Michael/García, Eduardo: Die Schule der magischen Tiere. Silberfisch 2018.
- Bauer, Josef M./Fricke, Gerd: Das tote Herz. Reichs-Rundfunk-Gesellschaft 1938.
- Behrens, Alfred: John Lennon, du mußt sterben. Südwestfunk 1971.
- Blank, Ulf/Blank, Gunnar: Die drei Fragezeichen Kids. Europa 2009-heute.
- Blyton, Enid/Hartmann, Gabriele/Körting, Heikedine et al.: Die fünf Freunde. Europa 1978-heute.
- Blyton, Enid/Minninger, André/Körting, Heikedine: Hanni und Nanni. Europa 1972-1976, 1986-1987, 2000-heute.
- Böhme, Julia/Herwald, Hans-Joachim: Meine Freundin Conni. Karussell 2003-heute.
- Bollinger, Luis/Bergmann, Wolfgang: Retrospektive play Dürrenmatt. 3sat 1996.
- Bonsel, Waldemar/Storeck, Eberhard: Die Biene Maja. Karussell 1975-1980.
- Borchert, Wolfgang/Cremer, Ludwig: Draußen vor der Tür. Nordwestdeutscher Rundfunk 1947.
- Brecht, Bertolt/Hauptmann, Elisabeth: Der Flug der Lindbergs. Festival „Deutsche Kammermusik“ 1929.
- Bronnen, Arnolt: Sonnenberg. o. P. 1933.
- Brusilovsky, Noam: Gehörlosen-Hörspiel. Münchner Volkstheater 2020.
- Clerc, Serge/Gorin, François: Phil Perfect erzählt. Legenden des Rock'n'Roll Westdeutscher Rundfunk 1994-1996.
- Disney, Walt/Baudis, Harald: Peter Pan. Ein musikalisches Märchen auf Schallplatten. Polydor 1954.
- Döblin, Alfred/Bing, Max: Berlin Alexanderplatz. Die Geschichte von Franz Biberkopf. Reichrundfunkgesellschaft Berlin 1930.
- Donnelly, Elfie/Herzog, Ulli/Andreas, Vincent/Buschenhagen, Jutta/Salomon, Gabi: Benjamin Blümchen. Kiddinx 1977-heute.
- Donnelly, Elfie/Herzog, Ulli/Weigand, Klaus-P./Buschenhagen, Jutta/Salomon, Gabi: Bibi

Blocksberg. Kiddinx 1980-heute.

Donnelly, Elfie/Herzog, Ulli/Weigand, Klaus-P./Buschenhagen, Jutta/Salomon, Gabi: Bibi und Tina. Kiddinx 1991-heute.

Eco, Umberto/Düben, Otto: Der Name der Rose. Bayerischer Rundfunk/Südwestfunk/Norddeutscher Rundfunk 1986.

Eco, Umberto/Düben, Otto: Der Name der Rose. Der Hörverlag 1995.

Egel, Karl G./Wiens, Paul/Fröhlich, Ingrid: Genesung. Rundfunk der DDR 1954.

Eich, Günter/Schröder-Jahn, Fritz: Träume. Südwestfunk 1951.

Eik, Jan/Langberg, Ingo: Rauchgrau mit zartem Rosa. Rundfunk der DDR 1980.

Europa: Die drei Fragezeichen Podcast. 2019-heute.

Europa: Haschimitenfürst. Der Bobcast (= Podcast). 2022-heute.

Ferenczy, Sándor: Peterwagen 7. Ein aufregendes Abenteuer zweier Jungen mit der Polizei auf Verbrecherjagd. Polydor 1956.

Filenau, Josef P. v.: Hypnose. Berliner Rundfunk 1945.

Filz, Walter: Pitcher. Westdeutscher Rundfunk 2000.

Follett, Ken/Koppelman, Leonhard: Die Säulen der Erde. Lübbe Audio 2000.

Follett, Ken/Koppelman, Leonhard: Die Säulen der Erde. Westdeutscher Rundfunk 1999.

Francis, H. G./Körting, Heikedine: Barbie. Europa 1987-1989.

Francis, H. G./Körting, Heikedine: Masters of the Universe. Europa 1984-1988.

Francis, H. G./Körting, Heikedine: Perry Rhodan. Europa 1973-1974, 1983-1984.

Francis, H. G./Körting, Heikedine: Wendy. Europa 1989-1993.

Francis, H. G./Minniger, André/Körting, Heikedine et al.: Die drei Fragezeichen. Europa 1979–2005, 2008-heute.

Francis, H. G./Minniger, André/Körting, Heikedine: Neon-Gruselserie. Europa 1981-1982, 2019-heute.

Gaiman, Neil/Maggs, Dirk: The Sandman. DC/Audible 2022.

Geerken, Hartmut/The Art Ensemble of Chicago: Null Sonne No Point. Bayern 2 1996.

Goebbels, Heiner/Müller, Heiner: Die Befreiung Prometheus. Hessischer Rundfunk/Südwestfunk 1985.

Grimm, Wilhelm/Grimm, Jakob/Seibel, Patric: Märchen für Kinder. Der Froschkönig. Norddeutscher Rundfunk Kultur 2020.

Gunold, Rolf/ Bettauer, Fritz E.: Spuk. Eine Gespenstersonate in fünf Sätzen nach Motiven von E. T. A. Hoffmann. Schlesische Funkstunde AG 1925.

Haug, Helgard/Guschas, Thilo: Chinchilla Arschloch, waswas. Westdeutscher Rundfunk

2018.

Hoffmann, Heinrich/Körting, Heikedine: Der Struwelpeter. Europa 1974.

Holtheuer, Patrick: Mindnapping. Audionarchie 2011-heute.

Hörschelmann, Fred v./Nitschke, Oskar: Das Schiff Esperanza. Süddeutscher Rundfunk 1953.

Jandl, Ernst/Mayröcker, Friederike/Ladiges, Peter M.: Fünf Mann Menschen. Südwestfunk 1968.

Johannsen, Ernst/Aschenbrenner, Johannes: Brigadevermittlung. Norddeutscher Rundfunk 1929.

Johst, Hanns: Schlageter. o. P. 1933.

Jonasson, Jonas/Sander, Otto: Der Hundertjährige, der aus dem Fenster stieg und verschwand. Der Hörverlag 2013.

Jones, Darren/Sudarbo, Satria/Körting, Heikedine A. et al.: Bob der Baumeister. Europa 2001-heute.

Joyce, James: Ulysses. RTÉ 1982.

Karrasch, Alfred: Winke, bunter Wimpel. o. P. 1933.

Kasack, Hermann/Köppen, Edlef: Der Ruf. Berliner Funkstunde 1932.

Kästner, Erich/Nick, Edmund: Leben in dieser Zeit. Schlesische Funkstunde 1929.

Kawara, On/Augst, Oliver/Korn, Christoph: One Million Years. Hessischer Rundfunk/Documenta 11 2002.

Kirsche, Thomas: Der Hörspiel-Kritiker. Welche Hörspiele lohnt es anzuhören? 2022-heute.

Kleist, Friedrich v./Braun, Alfred: Michael Kohlhaas. Funk-Stunde AG 1928.

Kling, Mark-Uwe: Die Känguru-Chroniken. Hörbuch Hamburg 2009.

Krappweis, Tommy/Aster, Christian v.: Kohlrabenschwarz. Audible 2020.

Linscheid, Edgar/Kummer, Stuart: The Cruise. Westdeutscher Rundfunk 2013-2015.

Mann, Thomas/Lampen, Ulrich: Der Zauberberg. Bayerischer Rundfunk 2000-2001.

Mann, Thomas/Lampen, Ulrich: Der Zauberberg. Der Hörverlag 2000, 2003, 2010.

Mantel, Hilary/Adler, Walter: Brüder. Französische Revolution als Hörspiel-Serie. Westdeutscher Rundfunk 2023.

May, Karl: Der Schatz im Silbersee. Erzählung aus dem Wilden Westen. Funk-Stunde AG 1929.

Meisenberg, Peter/Röhrig, Volkmar/Leutzbach, Thomas et al.: Radio-Tatort. ARD 2008-heute.

Meyer, Stephanie: Twilight. Bis(s) zum Morgengrauen. Silberfisch 2010.

Munoz, Juan/ Iglesias, Alberto: A Registered Patent. Der Hörverlag 2002.

Nierentz, Hans J./Windt, Herbert/Pleister, Werner: Symphonie der Arbeit. Reichs-Rundfunk-Gesellschaft 1933.

o. A.: Codewort Larissa 42. Süddeutscher Rundfunk 3 1995-1997.

Pauls, Wolfgang/Herwald, Hans-Joachim: Scotland Yard. Karussell 1986-1989.

Preißler, Helmut/Hoffmann, Flora: Ich aber lieb' euch all. Rundfunk der DDR 1963.

Rabe, Siegfried/Herwald, Hans-Joachim: Alf. Karussell 1988-1991.

Rentzsch, Gernhard/Knötzsch, Hans: Altweibersommer. Rundfunk der DDR 1960.

Rentzsch, Gernhard/Stamm, Heinz-Günter: Altweibersommer. Bayerischer Rundfunk/Hessischer Rundfunk 1965.

Rocket Beans TV/Sony Music Entertainment: Hörspielplatz (= Podcast). 2020-2022.

Rowling, Joanne K./Beck, Rufus: Harry Potter. Der Hörverlag 1999.

Schiller, Friedrich v./Bronnen, Arnolt/Braun, Alfred: Wallenstein. In zehn Bildern. Funk-Stunde AG 1927.

Schmalzried, Gregor/Schuster, Lorenz: Mia Insomnia. Storyblond 2022/Bayerischer Rundfunk 2023.

Schneider, Nicole/Friedrich, Florian W./Ulbig, Josef: Schloss Einstein. Mission to Mars. Mitteldeutscher Rundfunk 2022.

Shakespeare, William/Hoch, Rudolf: Hamlet. Ein Trauerspiel in fünf Aufzügen. Deutsche Stunde in Bayern GmbH 1927.

Steckel, Ronald/Mondshine, Clara: Das China-Projekt. 38,1 cm/sec. Sender Freies Berlin/Südwestfunk/Westdeutscher Rundfunk 1985.

Teller, Janne/Koppelman, Leonhard: Nichts, was im Leben wichtig ist. SWR 2011.

Thomas, Dylan/Fried, Erich: Unter dem Milchwald. Nordwestdeutscher Rundfunk 1954.

Tolkien, John R. R./Lau, Bernd: Der Herr der Ringe. Der Hörverlag 2000, 2016.

Tolkien, John R. R./Lau, Bernd: Der Herr der Ringe. Südwestfunk/Westdeutscher Rundfunk 1992.

Twain, Mark/Brac, Claudius: Tom Sawyer und Huckleberry Finn. Europa 1967.

Verne, Jules/Adler, Walter: Zwanzigtausend Meilen unter den Meeren. Mitteldeutsche Rundfunk/Radio Bremen 2003-2004.

Voigt, Heinrich: Die Reiherjäger. Berliner Rundfunk 1947.

Wallace, David Foster/Ammer, Andreas/Gerth, Andreas et al.: Unendliches Spiel, unendlicher Spaß. Westdeutscher Rundfunk 3/Bayerischer Rundfunk 2/Deutschlandfunk 2017. Online unter: <https://unendlichesspiel.de/> (Stand: 24.09.2023).

Waterstradt, Berta/Farenburg, Hanns: Während der Stromsperre. Berliner Rundfunk 1948.

Weitzl, Gernot: Neues aus Waldhagen. Nordwestdeutscher Rundfunk 1955-1985.

Wells, Herbert G./Schöning, Klaus: Krieg der Welten. Westdeutscher Rundfunk 1977.

Wells, Herbert G./Welles, Orson: The War of the Worlds. Synchronfassung der Originalproduktion von 1938 übersetzt aus dem Englischen. Bayerischer Rundfunk 1975.

Werber, Bernard/Schaeffer, Norbert: Das letzte Geheimnis. Westdeutscher Rundfunk 2004.

Williams, Tad/Adler, Walter: Otherland. Hessischer Rundfunk 2004-2005.

Wolf, Friedrich/Braun, Alfred: S.O.S. ... Rao rao ... Foyn, Krassin rettet Italia. Reichs-Rundfunk-Gesellschaft 1929.

Wolf, Stefan/Francis, H. G./Körting, Heikedine et al.: TKKG. Europa 1981-heute.

Wühr, Paul: Preislied. Norddeutscher Rundfunk 1971.

Ob vom Kassettenrekorder im Kinderzimmer, auf den Kopfhörern beim Aufräumen oder im Autoradio auf dem Weg zur Arbeit — Hörspiele begleiten Menschen jeden Alters seit fast hundert Jahren in ihrem Alltag. In Deutschland ist das Hörspiel nicht nur eine beliebte Kunst- und Kulturform, sondern ein lebendiges Phänomen, das Generationen miteinander verbindet. In der vorliegenden Studie beleuchtet Marie-Dénise Ludwig die kulturellen, technischen und historischen Entwicklungen, die zur Popularität der auditiven Erzählkunst beigetragen haben und erforscht ihre vielschichtigen Bedeutungen für Hörer*innen.

MARIE-DÉNISE LUDWIG, M.A., studierte Europäische Ethnologie, Anglistik und Archäologische Wissenschaften an der Otto-Friedrich-Universität Bamberg. Sie ist seit mehreren Jahren in der Kultur- und Kreativbranche tätig.