

Jan-Felix Schrape

Neue Medien in Rocky Beach. Die Reflexion kommunikationstechnischer Innovationen in der Hörspielserie *Die drei ???*

Vieles hat sich in den letzten 30 Jahren in Rocky Beach, dem fiktiven Handlungsort der Hörspielserie Die drei ???, nicht verändert: Die Protagonisten sind kaum gealtert, der Gebrauchtwarenhandel floriert nach wie vor und der Kleinganove Skinny Norris ist noch immer auf der Jagd nach dem schnellen Geld. Mediale Neuerungen haben allerdings durchaus Eingang in die Welt der drei Detektive gefunden, die inzwischen auch per Tastatur und Handy ermitteln. Interessant erscheint dabei vor allen Dingen der Einführungszeitpunkt: Denn einerseits lebt die Serie von der Beständigkeit ihres Settings; andererseits aber gehen die Die drei ??? seit jeher kreativ mit den gegebenen kommunikationstechnischen Möglichkeiten um.

Als das Label *Europa* 1979 die ersten Folgen der Hörspielserie *Die drei ???* auf den Markt brachte, rechnete vermutlich niemand damit, dass die Kriminalgeschichten um das Jugenddetektiv-Trio Justus, Peter und Bob aus dem fiktiven kalifornischen Küstenstädtchen Rocky Beach in den nachkommenden Jahrzehnten zu einer der erfolgreichsten Serien ihrer Art avancieren sollten und mittlerweile von einigen Folgen über 100.000 Einheiten (LPs, Kassetten, CDs, Downloads) abgesetzt werden¹. Medienwissenschaftlich interessant wird die Serie dabei nicht nur aufgrund der engen Verzahnung ihrer Erfolgsgeschichte mit der Etablierung leicht zu bedienender Kassettenrecorder in den 1980er Jahren und der breiten Altersstreuung ihrer heutigen Hörerschaft, sondern auch mit Blick auf die Reflexion medialer Neuerungen in den bislang 160 Episoden. So spielt das

¹ Anne Vaupel. *Die Kinderhörspielserie Die drei ??? als integrativer Bestandteil des Medienalltags junger Erwachsener*. Hildesheim (Diplomarbeit) 2010, S. 8-15.

(Auto-)Telefon bereits in der ersten Folge (16. Min.) – *Die drei ??? und der Super-Papagei* – eine entscheidende Rolle:

Bob: Wir müssten den Wagen finden! *Peter:* Unmöglich. [...]
Bob: Nicht unmöglich. Wenn wir ein paar tausend Kinder in Kalifornien fragen, stoßen wir bestimmt auf einen, der den Wagen gesehen hat. Logisch. *Justus:* Glänzende Idee, Bob! [...]
Peter: Du, du sprichst von deiner Telefonlawine, Justus? *Justus:* Natürlich, Peter. [...] Jeder von uns ruft zehn bis zwölf Freunde und Bekannte an, und die sollen dann wiederum ihre Freunde befragen usw. [...]

Einerseits greifen die drei Detektive im Zuge der Lösung ihrer Fälle immer wieder in kreativer Weise auf die verfügbaren kommunikationstechnischen Möglichkeiten zurück, was dafür spräche, neue Medienentwicklungen früh in den Erzählstrang zu integrieren. Andererseits aber zeichnet sich der Nexus der *drei ???* sowohl bezogen auf das personelle Inventar, die Örtlichkeiten als auch den Handlungsaufbau durch eine sehr hohe Kontinuität aus, woraus wiederum eher ein zurückhaltender Einbezug resultieren könnte. Vor diesem Hintergrund verfolgt dieser Beitrag die These, dass neue Medien in der Hörspielserie reflektiert werden, sobald ihre Etablierung in der Mitte der Gesellschaft naheliegend erscheint, aber die erweiterten Möglichkeiten auch noch nicht zu einem reizlosen Allgemeingut geworden sind – also im Übergang von einer kleinen Gruppe an technikaffinen *early adopters* zu einer übergreifenderen *early majority*².

² Everett Rogers. *Diffusion of Innovations*. New York: Free Press 2003, S. 272-286.

Die drei ??? und der Computer

Ein Computer wird das erste Mal in der 42. Folge (14. Min.) – *Die drei ??? und der weinende Sarg* (1987) – erwähnt, und zwar als Recherchemittel in der Bibliothek von Rocky Beach. In den darauffolgenden Episoden werden die Detektive im Haus eines reichen Geschäftsmanns (*Die drei ??? und der schrullige Millionär*, Nr. 46, 1989), im Polizeipräsidium (*Die drei ??? und die Automafia*, Nr. 53, 1991), in einem Theater (*Gefahr im Verzug*, Nr. 54, 1991) und im Büro eines College-Trainers (*Gekaufte Spieler*, Nr. 55, 1991) mit Computertechniken konfrontiert. Ab der 56. Folge verfügen die *drei ???* über einen eigenen PC, der seither regelmäßig als Nachforschungsinstrument zum Einsatz kommt: Während der Computer vor 1992 eher in Nebenrollen auftrat, avanciert er in *Angriff der Computerviren* zum Dreh- und Angelpunkt des geschilderten Kriminalfalls, wobei Justus als Bildungsgenie des Trios selbstredend schon längst Mitglied eines Computer-Clubs ist und seinen zwei Freunden rasch erklären kann, was ein PC-Virus eigentlich ist (2. Min.):

„*Justus*: [...] Wir haben den Virus abgekriegt. *Peter*: Was? Den Virus? Also, ich habe gute Abwehrkräfte. *Justus*: Kein Krankheitserreger, Peter. Ein Computervirus! [...] Ein solcher Virus ist ein eigenständiges Unterprogramm, das sich unbemerkt in jedes Programm oder Betriebssystem einschleusen lässt. [...] Manche lassen den PC sinnlose Rechenoperationen ausführen, bis die Festplatte abstürzt. Andere wüten wahllos in gespeicherten Daten.

Eher zufällig – die englischsprachige Buchvorlage erschien bereits zwei Jahre zuvor – veröffentlichte *Europa* die Hörspielfolge 56 kurz nach der ersten Medien-Hysterie um digitale Schadprogramme: Anfang 1992 wurde der „Michelangelo“-Virus entdeckt, der nach damaliger Expertenmeinung Millionen von (Privat-)PCs infizieren sollte³. Schäden durch Viren wurden in einigen unternehmerischen Bereichen jedoch bereits Jahre zuvor als nicht zu vernachlässigende Wirt-

³ O.V. „Rächer im Datennetz“. *Der Spiegel* 44/1992, S. 294-305.

schaftsfaktoren wahrgenommen und auf ebendiese Gefahr wird in *Angriff der Computer-Viren* eingebettet in eine Erpressungsgeschichte um ein Filmstudio Bezug genommen.

Insgesamt orientieren sich *Die drei ???*-Hörspiele bzw. -Bücher, die seit 1990 primär nur noch für den deutschsprachigen Markt produziert werden⁴, in der Frühzeit des PCs relativ passgenau an seiner allgemeinen Diffusionsgeschichte. Während Computer noch Mitte der 1980er Jahre vorrangig in öffentlichen Institutionen und Unternehmen bzw. von technikaffinen Privatnutzern eingesetzt wurden, zogen sie Anfang der 1990er Jahre neben Radiorekordern und Fernsehern in deutsche Kinder- und Jugendzimmer ein: In Nordrhein-Westfalen etwa besaß 1993 bereits jedes zehnte Kind einen eigenen PC⁵. Der Computer wurde also Bestandteil der Lebenswelt von Heranwachsenden und musste insofern auch in den Rocky-Beach-Nexus integriert werden, selbst wenn dies den Nostalgie-Bedürfnissen von Teilen der Hörerschaft – den in den 1990er Jahren schon erwachsenen „Kassettenkindern“⁶ – entgegenlief.

Die drei ??? und das Internet

Im Jahre 1998, als rund 10 Prozent der deutschen Bevölkerung gelegentlich online gingen⁷ und die Fan-Website *www.rocky-beach.com* bereits ihren Dienst aufgenommen hatte, setzen sich die drei Detektive das erste Mal mit dem Internet auseinander – und zwar im Kontext der *Geheimakte Ufo* (Folge 80, 22. Min.):

⁴ Ingo Peters. „Reception as a Transcultural Process: Robert Arthur’s Three Investigators and Their German Success“. *Transcultural German studies: building bridges*. Hg. Steven Martinson/Renate Schulz. Bern: Lang 2008, S. 143–164.

⁵ Dieter Baacke/ Ralf Vollbrecht. „Zwischen Selbststabilisierung und Selbstrevision. Heranwachsende im Informationszeitalter“. *Die Jugend von heute*. Hg. Jürgen Mansel/Andreas Klocke. Weinheim: Juventa 1996, S. 53–68.

⁶ Annette Bastian. *Das Erbe der Kassettenkinder*. Brühl: Eccomedia 2003.

⁷ Vgl. ARD/ZDF-Medienforschung. *ARD/ZDF-Onlinestudie 1997–2012*. URL: <http://www.ard-zdf-onlinestudie.de> (zit. 10.3.2013).

„Justus: [...] Wir sollten herausfinden, ob noch jemand unbekannte Flugobjekte gesehen hat. [...] Peter: [...] Willst Du die Telefonlawine einsetzen? Die Leute halten uns doch für total bescheuert [...]. Justus: [...] Es gibt noch andere Wege, um mit vielen Menschen in Kontakt zu treten. Stichwort Internet. Bob: Ah, Internet. Peter: Aha. Und was soll ich mit diesem Stichwort anfangen? Justus: [...] [erklärt das Internet]. Und da ich mir vor einigen Wochen ein Modem angeschafft habe, bin ich schon ein paar Mal durch das Internet gesurft. [...] Ich könnte mir vorstellen, dass es irgendwo auch eine Website über Ufo-Sichtungen gibt [...]“.

Anders als der PC in Episode 42 wird das Internet in Folge 80 sogleich umfassend eingeführt: Justus, Peter und Bob durchforsten das Netz mit einem Suchprogramm, stoßen auf Zeitungsberichte und Special-Interest-Sites, stöbern in Webforen und nutzen E-Mails als neuen Kommunikationskanal. In Folge 81 (*Verdeckte Fouls*, 1998) und Folge 87 (*Wolfsgesicht*, 1999) wird das Netz dann freilich lediglich – mit Verweis auf lange Wartezeiten und „bescheuerte Erotikangebote“ – als Mittel zur Recherche erwähnt, bevor unter dem Titel *Vampire im Internet* beinahe die Hälfte der 88. Folge (1999) in einer virtuellen Online-Welt spielt: Im Horizont der weitreichenden Erwartungen der ausgehenden 1990er Jahre⁸ werden die drei Detektive von dem Start-Up-Unternehmer „Doe Dungeon“ als Pretester des Online-Fantasy-Games „Sweet Revanche“ engagiert, in welches Spieler weltweit mittels Datenhandschuh und Spezialbrille eintauchen sollen. Zu Beginn erklärt Justus seinen Freunden, was mit „Virtual Reality“ gemeint ist und führt bei dieser Gelegenheit auch die Begriffe „Hacker“ und „Firewall“ ein. Danach begeben sich die drei ??? auf ihre virtuelle Reise, die sie allerdings aufgrund der kriminellen Verwicklungen ihres Auftraggebers immer wieder unterbrechen müssen.

In den Episoden 89 bis 103 erscheint das Web hingegen eher als faszinationsloses Werkzeug zur Recherche und Organisation, wobei in

⁸ Überblick: Ken Hillis. *Digital Sensations: Space, Identity, and Embodiment in Virtual Reality*. Minnesota: University Press 1999.

der 97. Folge (*Insektenstachel*, 2001) auch auf die sich gerade etablierenden Online-Auktionsportale Bezug genommen wird. Erst in der 104. Folge (*Gift per E-Mail*, 2002) spielen Computer und Internet wieder eine handlungstragende Rolle: Die 50-jährige Mrs. Baker fühlt sich von virenbehafteten E-Mail-Anhängen bedroht, die den Desktop mit Quallen-Animationen verseuchen und ihren PC unbenutzbar machen. Überdies sehen sich die drei Detektive mit dem Privatermittler „Dick Perry“ als Konkurrenten konfrontiert, der sich aber letztlich den Computerkenntnissen der *drei* ??? beugen muss. Erstmals zum Einsatz kommt in dieser Folge auch die „E-Mail-Lawine“ – eine modernisierte Form der bereits in der 1. Folge eingeführten „Telefonlawine“. In den Episoden 105 bis 120 wird das Netz mithin wiederum vorrangig zu Recherchezwecken genutzt, wobei freilich immer wieder deutlich wird, dass die im Web gespeicherten Daten erst durch gewitzte Abfragen zu relevanten Informationen avancieren⁹.

Die Reflexion des neuen Mediums zwischen 2000 und 2005 entspricht somit einerseits den realen Entwicklungen: Die ubiquitären Hoffnungen um die Online-Technologien wichen in dieser Zeit mehr und mehr einer Phase der Desillusion, in der viele Sozialwissenschaftler und Journalisten die Bilanz zogen, „dass von den hochfliegenden Prognosen und Visionen nicht sonderlich viel eingetroffen ist“¹⁰, sich das Web aber zugleich als allgemeines Werkzeug zunehmend in der Mitte der Gesellschaft etabliert hat, so dass ‚E-Mail‘ und ‚Internet‘ auch für 50-jährige Hobbytaucherinnen keine Fremdwörter mehr waren. Andererseits wurde mit dem Erstarken der Filesharer-Szene eine zentrale Entwicklung im Online-Kontext nicht berücksichtigt, obwohl sich Justus, Peter und Bob bereits in

⁹ Luhmann nennt dies „virtuelle Information, die nur Information wird, wenn man sie nachfragt“: Niklas Luhmann. „Entscheidungen in der ‚Informationsgesellschaft‘“. *Reform und Innovation in einer unstablen Gesellschaft*. Hg. Elena Esposito/Giancarlo Corsi. Stuttgart: Lucius+Lucius 2005, S. 27–39, hier: S. 39.

¹⁰ Giesbert Damaschke „Keine Zeitung“. *Die Zeit* vom 28.12.2000. URL: http://www.zeit.de/2001/01/Keine_Zeitung (zit. 10.3.2013).

Folge 52 (1990, 3. Min.) mit *Musikpiraten* auseinandersetzen mussten:

„Bob: [...] Die Burschen machen bei Gigs illegale Mitschnitte oder überspielen Originalbänder einer CD oder MC und dann verhöckern sie diese Raubkopien als normale Handelsware. [...] Sax [*Musikagent*]: [...] Wer illegale Mitschnitte oder Überspielungen macht und solche Bootlegs vertreibt, richtet üblen Schaden an.“

Danach allerdings wird die Raubkopierer-Thematik nicht mehr aufgegriffen, was vermutlich mit der Globalität des Phänomens begründen werden kann, das sich nicht mehr auf einen für Jungdetektive handhabbaren Fall herunterbrechen und sich überdies gegenüber den *drei* ???-Hörern nicht mehr per se als anrüchiges Verbrechen kennzeichnen ließ, da der kostenfreie wie illegale Download von Musik und Hörspielen bereits Anfang der 2000er Jahre weitläufig als ‚Kavaliersdelikt‘ empfunden wurde.

Die drei ???, das Web 2.0 und das Smartphone

Zwischen 2005 und 2007, also zur Blütezeit des zweiten Medienhypes um das Internet bzw. das ‚Web 2.0‘¹¹, erschienen vor dem Hintergrund von Lizenzstreitigkeiten zwischen *Europa* (???-Hörspiele) und dem *Kosmos*-Verlag (???-Bücher) keine weiteren Folgen der Serie, allerdings greifen Justus, Peter und Bob auch in den neueren Episoden ab 2008 meist nur en passant auf das Internet zurück. Ausnahmen bilden zwei explizit onlinaffine Folgen zwischen 2009 und 2012, aber in diesen Episoden werden aktuellere Online-Phänomene wie das Social Web ebenso wenig explizit berücksichtigt: In *Spuk im Netz* (Nr. 132, 2009) entspinnt sich zwar der gesamte Fall um das rätselhafte Verschwinden einer Bibliothekarin anhand fehlgeleiteter und missverständlicher Informationen im Internet; anders als der Titel vermuten lässt, spielt sich die eigentliche Handlung

¹¹ Jan-Felix Schrape. *Wiederkehrende Erwartungen. Prognosen, Visionen und Mythen um neue Medien seit 1970*. Boizenburg: Hülsbusch 2012.

jedoch keineswegs im Netz ab und die Hörer erfahren wenig Konkretes über den „absurdesten, hirnrissigsten Bereich des Internets“ (50. Min.) – die Websites der Geisterjäger. In der Folge *Im Netz des Drachen* (Nr. 156, 2012) hingegen folgen die drei ??? zahlreichen Querverweisen zwischen einem Online-Role-Playing-Game und den Verwicklungen auf dem märchenhaften Anwesen „Dragoncourt“ in der Offline-Welt, wobei Justus auch diesmal die Rolle des Erklärers einnimmt (20. Min.):

„Justus: Ich logge mich in das Spiel [...] ein. [...] So, wir können rein. [...] Peter: Gut. Musstest du denn dafür bezahlen? Justus: Nein, das Spiel ist kostenlos. Ich vermute aber, dass es sich über Attribute, Fähigkeiten, Eigenschaften und solche Dinge finanziert, die man für seinen Avatar kaufen kann. [...]“

Falls sich einige Hörer noch nicht mit Spielen wie *World of Warcraft* beschäftigt haben sollten, werden sie in dieser Folge in die Architektur solcher Online-Welten sowie die Verhaltensweisen ihrer Bewohner eingeführt. Obgleich aber Justus, Peter und Bob inzwischen 140.000 Fans auf *Facebook* haben (Stand: 3/2013) und zahlreiche *Twitter*-Profile Neuigkeiten zur Serie verkünden, werden diese erweiterten Austauschmöglichkeiten bis dato selbst in den onlineaffinen Folgen der drei ??? nicht reflektiert, was sich nicht zuletzt auch damit begründen ließe, dass Social Networks und Blogs ermittlungstechnisch nur einen geringen Mehrwert gegenüber den bereits eingeführten Kommunikationsformen bieten.

Ein Mobiltelefon schaffen sich die drei Detektive hingegen bereits 1995 (*Fußball-Gangster*, 63. Folge) an, also in einer Zeit, in der die Mobilfunk-Penetration in der deutschen Bevölkerung erst bei 4,5 Prozent lag und der flächendeckende Durchbruch ab 1999 noch kaum in Sichtweite war¹². In der 64. Folge (*Geisterstadt*, 1995) wird das Mobiltelefon überdies erstmals als „Handy“ bezeichnet, was dafür spricht, dass der Begriff zu dieser Zeit bereits in den allgemeinen

¹² Günter Burkart. *Handymania. Wie das Mobiltelefon unser Leben verändert*. Frankfurt a.M.: Campus 2007, S. 30.

Sprachgebrauch übergegangen und nicht mehr nur „Branchenjargon“ war, wie der *Spiegel* noch 1994 schrieb¹³. Bis Folge 101 (2001) bleibt das Handy mithin primär ein Accessoire von zwielichtigen Geschäftsmännern, Gangstern oder Polizisten, bevor es in *Die drei ??? und das Hexen-Handy* als umkämpftes Konsumgut für Kinder und Jugendliche in den Mittelpunkt eines Verbrechens gerückt wird (43. Min.):

Reporterin: Der Verdacht, das die Kinder für Werbezwecke [...] entführt wurden, erhärtet sich immer mehr. [...] Sie waren allesamt im Besitz eines Hexenhandys, ein Mobiltelefon, das [...] gezielt für heranwachsende Kids konzipiert ist. [...] *Bob:* Tja, so wie es aussieht, fährt Vanity Phone World da eine ganz harte Nummer, um die Hexenhandys ins Gespräch zu bringen.

In den folgenden Episoden wird das Handy von den drei Detektiven mehr und mehr als alltägliches Kommunikationsmittel eingesetzt (wobei Justus in Folge 128 kurzerhand einen Peilsender in sein Gerät einbaut) und ab der 140. Folge treten allmählich Zusatzfeatures wie eine integrierte Fotokamera hinzu. Erst in Folge 156 (*Im Netz des Drachen*, 2012, 58. Min.) jedoch taucht ein onlinefähiges Smartphone in der ???-Welt auf:

Peter: Arghhhh! Ein Drache – mit, mit einem Smartphone ?! [...] [*Szenenwechsel*] *Inspektor Cotta:* Zabriski [...] registrierte sich für das Spiel und besorgte sich ein Smartphone, um von jedem Ort aus online gehen zu können. So konnte er die Aktionen aller seiner Gegenspieler verfolgen und gegebenenfalls schnell eingreifen.

Auch diese Einführung erweist sich als relativ spät, denn Mitte 2012 gingen in der BRD bereits über 40 Prozent der 14- bis 29-Jährigen mit Mobile Devices ins Internet¹⁴. Diese Verzögerung lässt sich

¹³ O.V. „Begehrtes Objekt“. *Der Spiegel* 3/1994, S. 68.

¹⁴ ARD/ZDF-Medienforschung. *ARD/ZDF-Onlinestudie 2012* (wie Anm. 7).

nicht alleine durch die den Büchern nachgelagerte Veröffentlichung der Hörspiele begründen, denn die Skripte für die Audioproduktionen weichen von den originären Texten z.T. erheblich ab und werden an neuere Entwicklungen angepasst: So findet beispielsweise das Smartphone in der Buchvorlage zu *Im Netz des Drachen* noch keine Erwähnung. Näher liegt die Vermutung, dass ein Mobiltelefon mit Onlinezugang für das Handlungssetting der Serie eine weit höhere Sprengkraft birgt als andere neue Medien und daher lange außen vor gelassen wurde: *Die drei ???* versammeln sich in jeder Folge in ihrer „Zentrale“ – einem alten Wohnwagen, der in den frühen Folgen mit Telefon und Schreibmaschine und später mit einem PC ausgestattet ist. Das Handy hat ab Folge 63 das stationäre Telefon zunehmend ersetzt und das Smartphone könnte nun den Desktop-PC und damit auch die „Zentrale“ weitgehend obsolet machen.

Schluss: Neue Medien in Rocky Beach

Die schmale Medienausstattung um 1980 muss heutigen Kindern unvorstellbar anmuten, denn neben einem Fernseher mit drei Programmen, Radio und Telefon verfügten die meisten deutschen Haushalte allenfalls noch über ein Kofferradio. In dieser Zeit schickten sich die *drei ???* an, den deutschsprachigen Hörspielmarkt zu erobern und über 30 Jahre später ermitteln Justus, Peter und Bob noch immer – allerdings finden sich inzwischen Flachbildschirme, Laptops und Smartphones in den Wohnungen, Zimmern bzw. Hosentaschen ihrer Hörerschaft. An diese Umweltveränderungen musste sich die Jugendserie zwangsläufig anpassen und das macht die Geschichten aus Rocky Beach im gewissen Sinne auch zu einem Gradmesser für die Durchschlagkraft neuer Medien.

Anders als Science-Fiction-Stories zeichnen sich Krimis durch ein hohes Maß an „Realismus in Bezug auf den Handlungsort und die gesellschaftliche Situation“¹⁵ aus, damit sich die Rezipienten unum-

¹⁵ Günter Lange. „Krimis für Kinder und Jugendliche“. *Taschenbuch der Kinder- und Jugendliteratur*. Hg. Günter Lange. Baltmannsweiler: Schneider 2000, S. 525–545.

wunden in den geschilderten Fall hineinversetzen können, und dies gilt insbesondere für Detektivgeschichten, die zum Mitdenken einladen wollen. Insofern wäre es widersinnig, neue Medien in die Welt der *drei* ??? zu integrieren, bevor die Hörer nicht zumindest schon von davon gehört haben. Der Computer und das Mobiltelefon etwa werden nie erklärend eingeführt, sondern irgendwann wie selbstverständlich eingesetzt, und dementsprechend lässt sich vermuten, dass die meisten Hörer 1992 bzw. 1995 bereits wussten, was ein PC bzw. ein Handy ist und wofür diese Geräte genutzt werden. Gleiches gilt für das Smartphone, das in Folge 156 überraschend in der Hand eines „Drachens“ auftaucht: Es erschiene grotesk, wenn Justus seinen Kollegen im Jahre 2012 noch erklären müsste, was ein Mobiltelefon mit Onlineanbindung ist. Anders verhält es sich auf spezifischeren Gebieten (z.B. Computer-Viren): In diesen Fällen darf sich Peter stellvertretend für technisch ebenso unbedarfte Hörer von den anderen Protagonisten in die entsprechende Medienwelt einführen lassen.

Die erste Erwähnung des Internets (Folge 80, 1998) hingegen stellt vor dem Hintergrund der Soziodemographie der damaligen Onliner „einen spezialgelagerten Sonderfall“ (Zitat *Justus*, 1. Folge) dar: Zwar nutzten Ende 1997 bereits 10 Prozent der Bundesbürger das Netz und journalistische Anbieter wie der *Spiegel* berichteten immer häufiger über „programmierten Frust“ oder „Pin-ups mit Pixeln“. Nichtsdestotrotz gingen laut der *ARD/ZDF-Onlinestudie 1997* aber nur 7 Prozent der 14- bis 19-Jährigen gelegentlich ins Internet und in der deutschsprachigen Onlinerschaft waren männliche sowie höhergebildete User deutlich übervertreten. Diese Verteilung entspricht allen Kennzeichen einer Frühnutzergemeinde und lässt vermuten, dass das Internet Anfang 1998 zwar den meisten ???-Rezipienten als Schlagwort bekannt war, aber seine inneren Funktionsweisen vielen Hörern noch unvertraut waren und folglich zumindest skizzenhaft erläutert werden mussten.

Über die 156 betrachteten Folgen hinweg zeigt sich unabhängig von den jeweiligen Themenpräferenzen der mehr als 20 Autoren, die an der Serie in den letzten 30 Jahren mitgeschrieben haben, dass mit Ausnahme der Virtual-Reality-Spielewelten (Folge 88) einzig mediale Innovationen Eingang in die Welt von Rocky Beach gefunden

haben, die sich später tatsächlich in der Mitte der Gesellschaft etablieren konnten, während gescheiterte, aber zwischenzeitlich durchaus mit einem hohen Diffusionspotential belegte Neuentwicklungen wie der *Bildschirmtext* (Btx) oder die *MiniDisc* (MD) nicht reflektiert wurden. Regelmäßigen Einsatz erfuhren die neuen Medien dann in den meisten Fällen, sobald die neuen Kommunikationskanäle auch realiter über die Kreise der Innovatoren (2,5 Prozent der Bevölkerung) und *early adopters* (13,5 Prozent der Bevölkerung) hinaus von einer frühen Mehrheit genutzt wurden¹⁶.

Diese ‚Treffsicherheit‘ ist augenscheinlich der serienimmanenten Spannungslage zwischen hörerseitigen Kontinuitätserwartungen und notwendiger lebensweltlicher Aktualität geschuldet, die einer verfrühten Reflexion neuer Medien und ihrer Einsatzpotentiale vorbeugt, aber zugleich einer allzu späten Berücksichtigung kommunikationstechnologischer Neuerungen entgegensteht. Denn obgleich inzwischen über die Hälfte der Hörer der Serie zwischen 20 und 40 Jahren alt sind und „die Stimmen aus ihrer Kindheit“ als Alternative zu „Kiffen, Alkohol, Baldrian“ verwenden, um „abends runterzukommen“ (*Andreas Fröhlich*)¹⁷, adressieren die Krimis aus Rocky Beach noch immer auch junge Einstiegshörer zwischen 8 und 14 Jahren, die sich in der Welt von Justus, Peter und Bob schlicht nicht zurecht finden bzw. kaum ein Interesse an den *drei ???* entwickeln könnten, wenn die Serie medial nicht mit der Zeit gegangen wäre. Und so werden die drei Jugenddetektive heute nicht mehr nur mit Kunstdieben und Erbschwindlern, sondern ebenso mit zwielichtigen Programmieren und gierigen Mobilfunkkonzernen konfrontiert.

¹⁶ Vgl. Rogers. *Diffusion of Innovations*. (wie Anm. 2.), S. 272–286.

¹⁷ Andreas Fröhlich (Stimme von Bob Andrews) im Interview. Vgl.: Christoph Cadenbach. „Das dritte Fragezeichen“. *SZMagazin* 38/2012. URL: <http://sz-magazin.sueddeutsche.de/texte/anzeigen/38511/> (zit. 10.3.2013).