

Monika Taddicken

# Wer wird Millionär?

## UNTERHALTUNGS- ODER WISSENSSENDUNG?

Die Quizshow *Wer wird Millionär?*, eine Adaption des englischen Originals *Who Wants To Be A Millionaire?*, wurde erstmals 1999 auf RTL ausgestrahlt und löste in Deutschland eine regelrechte Quizeuphorie aus. *Wer wird Millionär?* wurde zur Vorlage für zahlreiche ähnliche Quizshowformate. Trotz der derzeit vielbesagten Quizmüdigkeit des deutschen Publikums verzeichnet die Show noch immer regelmäßig Marktanteile von 20–25 % (vgl. <http://dwdl.de>). Dieser große Erfolg von *Wer wird Millionär?* erschien zunächst jedoch überraschend, weil das Konzept der Sendung eine Abkehr von aktuellen Trends des Genres, nämlich ein „back to the roots“ bedeutete.

Die Quizshow bildet den „Urtyp“ des Genres der Spielshows. Sie zählt bereits seit Beginn des deutschen Fernsehens zu den festen Programmbestandteilen. Zum einen hatte sich die Quizshow schon im Hörfunk bewährt. Zum anderen legitimierte sich nach Meinung der Programmverantwortlichen das neue Medium Fernsehen vor allem dadurch, dass es die Funktion der Volksbildung erfüllte. Die Quizshow wurde diesem Anspruch gerecht. Ein ihr typisches Element zu dieser Zeit war daher die „Ernsthaftigkeit des Spiels“. Das Quiz sollte eine Art Abendschule sein, wo dem Publikum die Gelegenheit gegeben wurde, sein Wissen und seine Bildung nicht nur zu testen, sondern auch zu verbessern (vgl. Hallenberger 1994, S. 34, 45). Das klassische Unterhaltungsgenre der Spielshows hat demnach einen bildungsorientierten Ursprung.

Dieser Anspruch rückte jedoch im Laufe der Zeit in den Hintergrund. Das Fernsehpublikum wollte unterhalten werden, und die Programmverantwortlichen erfüllten diesen Wunsch mehr und mehr. Der spielerische Aspekt der Quizshows wurde immer mehr zum Mittelpunkt. Die „Bildungsabsicht“ und damit die Ernsthaftigkeit der Shows nahmen dementsprechend ab. Es entstanden weitere Formen von Spielshows: Fernseh-Gesellschaftsspiele, bei denen nicht Wissen, sondern Denkleistungen gefragt waren, handlungsorientierte Gameshows, in deren Mittelpunkt Aktionsspiele standen, und spezielle Gameshows für Kinder und Jugendliche (vgl. Mun-

tean/Silverman 1987, S. 59–70; Hallenberger/Foltin 1990, S. 117 ff.). Begleitet wurde diese Ausgestaltung der Spielshows durch einen Trend zu immer aktionsreicheren Spielen und aufwendigen Bühnendekorationen.

Bei *Wer wird Millionär?* dagegen steht vor allem das Spielkonzept, Wissen auf unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen abzufragen, im Mittelpunkt. Es gibt keine zusätzlichen Spielelemente. *Wer wird Millionär?* mutet insofern wie eine Quizshow längst vergangener Zeiten an.

Ob die Quizshow damit auch zu ihrer ursprünglichen Ernsthaftigkeit des Spiels zurückkehrt, ist in diesem Zusammenhang eine interessante Frage. Vermittelt *Wer wird Millionär?* Wissen, so wie es einst von einer Quizshow verlangt wurde? Ist aus einer Unterhaltungssendung (wieder) eine Wissenssendung geworden? Entscheidend für eine Antwort erscheinen vor allem folgende Fragen: In welcher Qualität bietet *Wer wird Millionär?* Wissen an? Und wie nutzen die Rezipienten dieses Angebot?

### Wissen bei *Wer wird Millionär?*

Eine eindeutige Definition des Begriffs „Wissen“ scheint schwierig. Etymologisch meint Wissen Informationen, die „gewiss“ sind (vgl. Merten 1990, S. 25). Inhaltlich lassen sich zahlreiche verschiedene Aspekte und Funktionen von Wissen unterscheiden. Da an dieser Stelle besonders interessiert, ob *Wer wird Millionär?* die Funktion einer „Abendschule im heimischen Wohnzimmer“ erfüllen kann, erscheint eine Differenzierung zwischen erlerntem und intuitivem Wissen hilfreich. Würde bei *Wer wird Millionär?* hauptsächlich intuitives Wissen abgefragt werden, wäre die oben genannte Funktion kaum anzunehmen. Deshalb soll auf die Theorie der Wissenshierarchie von Fiske (1987, S. 266 ff.) zurückgegriffen werden. Nach dieser unterscheidet Fiske das erlernte „Faktenwissen“ („factual knowledge“) und die intuitive „Menschenkenntnis“ („human knowledge“). Das Faktenwissen kann dabei unterteilt werden in akademisches Wissen („academic knowledge“) und alltägliches Wissen („everyday knowledge“). Unter akademischem Wissen

verstehen Fiske empirisch basiertes Wissen, das sich z. B. in Enzyklopädiën oder Wörterbüchern nachschlagen lässt. Alltägliches Wissen beinhaltet dagegen Wissen, das durch soziale Erfahrungen und Interaktionen gesammelt wird.

Die Menschenkenntnis bildet eine eigene Wissensart, die ausschließlich auf menschlichem respektive sozialem Wissen beruht. Damit meint Fiske die Fähigkeit, in Menschen „hineinzusehen“, sie zu verstehen. Zu differenzieren ist zwischen dem Wissen über Menschen im Allgemeinen („knowledge of people in general“) und im Speziellen („knowledge of specific individual“).<sup>1</sup>

Für eine Analyse der Quizshow *Wer wird Millionär?* ist die Kategorie des Faktenwissens heranzuziehen. Die Differenzierung, die Fiske hier trifft, ist jedoch relativ grob. Zuordnungen einzelner Wissensfragen erscheinen schwierig. Beispielsweise wollen Fragen nach Politik oder aktuellem Zeitgeschehen nicht recht in dieses Schema passen. Fiske selbst merkt diese Zuordnungsschwäche an und trennt zwischen dem „academic or specialist knowledge“ und einem „academic knowledge with a more popular inflection in general knowledge“ (vgl. Fiske 1987, S. 269). Eine dritte Kategorie des „general knowledge“, also des Allgemeinwissens, erscheint sinnvoll.<sup>2</sup>

#### Anmerkungen:

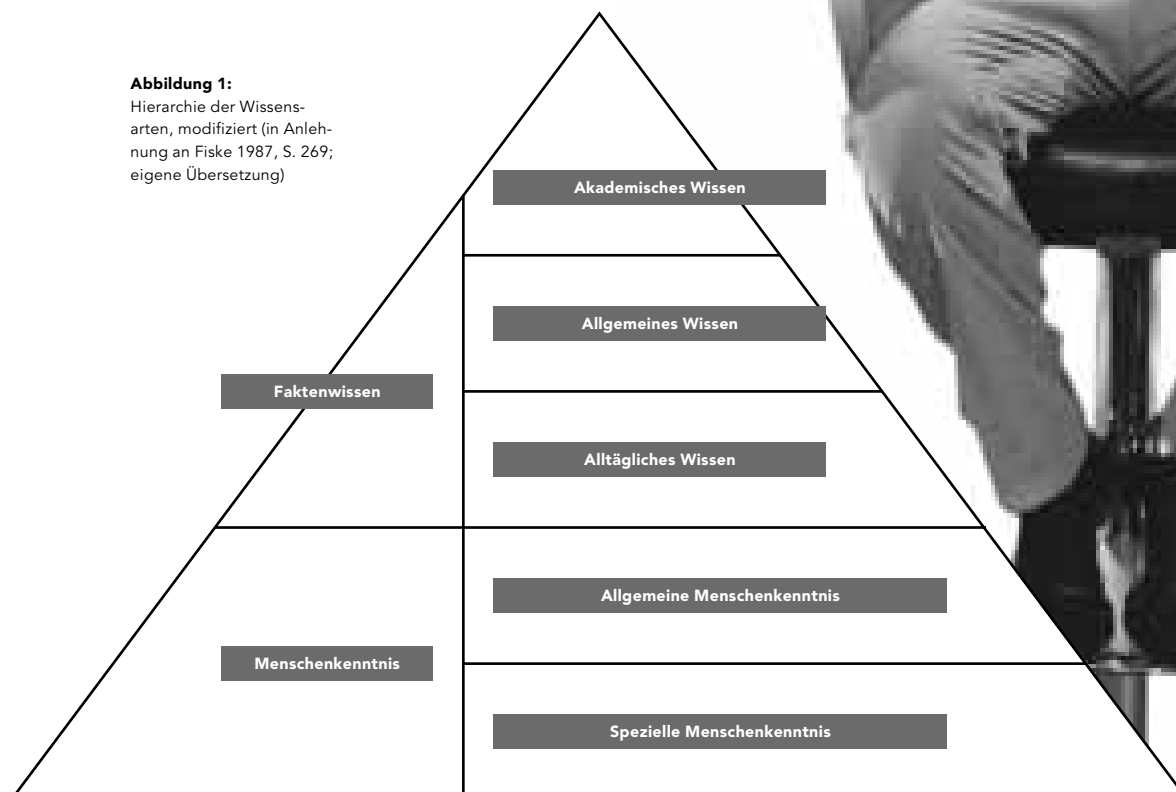
**1** Seine hierarchische Anordnung der Wissensarten begründet Fiske mit ihrem jeweiligen demokratischen Aspekt. Das Faktenwissen, insbesondere das akademische Wissen ist elitär, während die Menschenkenntnis im täglichen Umgang erworben wird und demnach demokratischer ist.

**2** Allerdings schließt sich mit der Einführung dieser neuen Differenzierung die Frage an, was heutzutage eigentlich unter Allgemeinwissen zu verstehen ist. Insbesondere die neuen Medien sorgen für ein Informationsüberangebot. Gebildet scheint heute danach der, der kunstvoll aus der Reichhaltigkeit an Informationen auswählt.



**Abbildung 1:**

Hierarchie der Wissensarten, modifiziert (in Anlehnung an Fiske 1987, S. 269; eigene Übersetzung)



## 3

Es wurden lediglich die Fragen der Hauptrunde analysiert. Die Auswahlfragen, die zur Besetzung des Kandidatenstuhls dienen, wurden nicht gewertet.

## 4

Dabei wird auf Fragen aus tatsächlich ausgestrahlten Shows zurückgegriffen, weil die Anzahl der gestellten Fragen je nach Folge unterschiedlich ist, ebenso wie deren Verteilung auf die einzelnen Wertungsstufen (50 bis 1.000.000 Euro).

Die modifizierte Wissenshierarchie bildet die Grundlage für eine empirische Inhaltsanalyse von 329 Wissensfragen aus *Wer wird Millionär?* (13 Folgen, 9. November bis 22. Dezember 2001).<sup>3</sup> Diese soll zeigen, welchen Hierarchieebenen das abgefragte Wissen entstammt.<sup>4</sup>

Für eine übersichtliche Darstellung sind die Fragen in verschiedene Gruppen aufgeteilt. Die Aufteilung orientiert sich an den beiden Sicherheitsstufen, die im Spiel von *Wer wird Millionär?* vorhanden sind (500 und 16.000 Euro). Danach gibt es drei Gruppen: leichte Fragen (50 bis 500 Euro), mittlere (1.000 bis 16.000 Euro) und schwere Fragen (32.000 bis 1.000.000 Euro) (vgl. dazu auch Kiel u. a. 2004, S. 57).

Fragegruppe Wissens- hierarchieebene	Fragegruppe			Σ
	leichte Fragen	mittlere Fragen	schwere Fragen	
akademisches Wissen	0,9 %	10,6 %	6,4 %	17,9 %
allgemeines Wissen	9,7 %	11,9 %	6,1 %	27,7 %
alltägliches Wissen	40,7 %	12,8 %	0,9 %	54,4 %
Σ	51,4 %	35,3 %	13,4 %	100 %

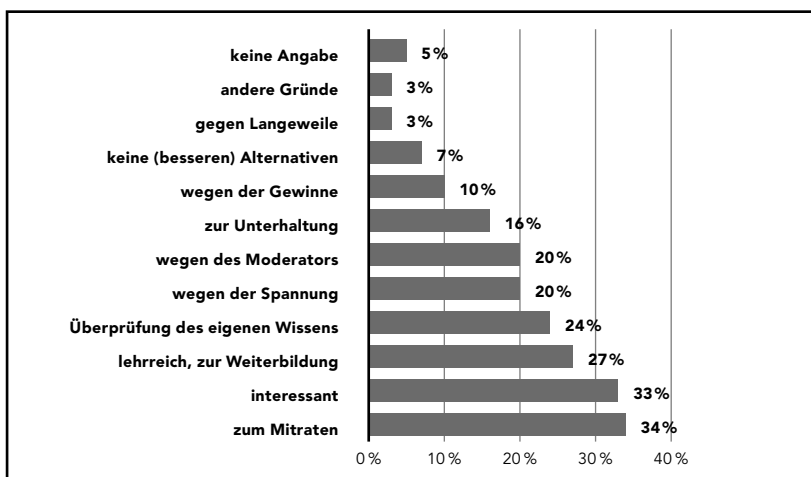
**Tabelle 1:**

Anteil der Fragen an Wissenshierarchieebenen (n = 329; in %)

Die Tabelle verdeutlicht, dass etwas mehr als die Hälfte aller Fragen den leichten zuzuordnen ist. Fragen niedrigerer Geldstufen werden wesentlich häufiger gestellt, weil die Kandidaten in der Regel durch falsch beantwortete Fragen vorzeitig ausscheiden oder von sich aus nicht weiterspielen möchten. Aus diesem Grund ist auch nur etwa jede achte Frage den schweren zuzuordnen.

**Abbildung 2:**

„Aus welchen Gründen sehen Sie *Wer wird Millionär?* an?“ (n = 92; Mehrfachantworten möglich)



Die Verteilungen der Wissenshierarchieebenen innerhalb der Gruppen spiegeln den ansteigenden Schwierigkeitsgrad wider. Leichte Fragen beinhalten vor allem alltägliches Wissen. Bei den mittleren Fragen sind alle Hierarchieebenen ungefähr gleich häufig vertreten. Interessant ist jedoch, dass sich die schweren Fragen aufteilen in akademisches und allgemeines Wissen. Eine deutliche Dominanz des akademischen Wissens innerhalb dieser Gruppe wäre zu erwarten gewesen.

Somit zeigt sich, dass bei *Wer wird Millionär?* mehr als jede zweite Frage aus dem Bereich des Alltagswissens stammt. Diese Fragen bestehen zu einem Großteil aus sprachlichen Fragestellungen, z. B. Sprichwörter, Wortverwicklungen oder Begriffskreationen. Hier kann kaum von einem Wissensangebot für den Rezipienten gesprochen werden. Der semantische Spaß steht im Vordergrund.

Dem Allgemeinwissen ist etwas mehr als jede vierte Frage zuzuordnen, und nicht einmal jede fünfte gestellte Frage beruht auf akademischem Wissen. Insgesamt aber basiert annähernd die Hälfte aller Fragen auf Wissen, das als Allgemeinwissen oder als darüber hinausgehend bezeichnet werden kann. Informationen über literarische Werke, Persönlichkeiten der Historie, geographische Orte oder naturwissenschaftliche Zusammenhänge zählen zu diesen Kategorien (vgl. zur Verteilung der Wissensfragen auf inhaltliche Kategorien Tad-dicken 2003; Kiel u. a. 2004). Mit diesen Fragen bietet *Wer wird Millionär?* Schulwissen im klassischen Sinne an. Insofern erscheint nachvollziehbar, warum z. B. in Ägypten *Wer wird Millionär?* nach der dortigen Einführung als wertvoll für die Volksbildung eingestuft wurde (vgl. „Rheinische Post“ vom 26. Oktober 2001).

### Nutzung der Rezipienten

Als zweite entscheidende Frage ist zu klären, wie die Rezipienten das (Wissens-)Angebot von *Wer wird Millionär?* nutzen. Was sind die Gründe für Millionen von Zuschauern, *Wer wird Millionär?* einzuschalten? Um dieser Frage nachzugehen, wurden 123 Personen unterschiedlichster Bildungsstufen schriftlich befragt. 92 Personen gaben an, sich *Wer wird Millionär?* im Fernsehen anzuschauen. Diese wurden weiterhin gebeten, unge-stützt die Gründe dafür zu nennen.

Demnach ist das Mitraten, was wohl die richtige Antwort auf die gestellte Wissensfrage sein möge, der wichtigste Rezeptionsgrund. In diesem Zusammenhang wird auch ein gravierender Unterschied zu den frühen Quizshows deutlich. Dort gab es keine Antwortvorgaben, aus denen nach dem Multiple-Choice-Prinzip ausgewählt werden konnte. Das Wissen musste zu der Zeit aktiv präsent sein.

Außerdem zeigen die Ergebnisse, dass der Wissensaspekt der Show eine wichtige Rolle bei den Rezipienten spielt. So wird von einem Drittel der Befragten angegeben, dass sie die Inhalte der Quizshow interessant finden. Auch ist für die Befragten wichtig, dass *Wer wird Millionär?* lehrreich ist und Möglichkeiten zur Weiterbildung anbietet. Schließlich ist das Überprüfen des eigenen Wissensstandes ein wichtiger Grund, *Wer wird Millionär?* zu rezipieren. Das Einordnen des eigenen Bildungsgrades kann anhand der jeweils angegebenen Gewinnstufen, aber auch nach dem Kenntnisstand der Kandidaten respektive des Moderators oder des Präsenzpublikums erfolgen. Zur reinen Unterhaltung wird *Wer wird Millionär?* weniger genutzt. Dies wurde von den befragten Personen ausnahmslos lediglich als zusätzliche Funktion angegeben.

## Fazit

*Wer wird Millionär?* bedeutete eine Trendwende im Genre der Spielshows. Das Spielkonzept kehrt bei diesem Format zurück zu einer höheren Gewichtung der Wissensfragen. Dies drückt sich ebenfalls in der hohen Gewinnchance von 1.000.000 Euro aus. Vor allem im Vergleich zu früheren Spielshows, aber auch zu den aktuellen Formaten erscheint diese Summe hoch. Insofern erfährt der Wissensaspekt in dieser Show eine höhere Betonung, als es der inhaltliche Anspruch der Wissensfragen vermuten lassen würde. So wurde gezeigt, dass sich das über die Fragen offerierte Wissen etwa zur Hälfte aufteilt in einerseits alltägliches Wissen und andererseits allgemeines und akademisches Wissen. Vor allem letzteres bietet dem Zuschauer die Möglichkeit, das abgefragte Wissen aufzunehmen, zu verarbeiten und zu speichern, also zu lernen.

Interessant scheint ferner, dass trotz des einheitlichen Erscheinungsbildes von *Wer wird Millionär?*, das bereits in über 100 Ländern der Welt ausgestrahlt wurde, über die Wissensfragen nationale Anpassungen erfolgen.<sup>5</sup> So konnte in einem inhaltsanalytischen Vergleich zwischen den Fragen des englischen Originals und der deutschen sowie der irischen Adaption herausgearbeitet werden, dass jeweils mindestens jede vierte Frage auf national verankertem Wissen basiert (vgl. Taddicken 2003, S. 106 ff.). Es kann daher angenommen werden, dass der Inhalt der Wissensfragen an nationale Differenzen bei der Bewertung von Informationen angepasst ist.

Allerdings handelt es sich bei *Wer wird Millionär?* keinesfalls um ein Bildungsformat. Größter Kritikpunkt am Wissensangebot einer Quizshow ist die Isoliertheit der einzelnen Informationen, die ohne Einordnung nebeneinander stehen. So kritisiert Whannel wie folgt:

„It is necessary not only to be in possession of as many facts as possible, but to be able to produce them instantly. In effect the skill most required and celebrated by this type of quiz is the ability to recall, at high speed, single discrete units of factual knowledge. This is, of course, the one function of the brain more efficiently performed by computers. It is ironic that we should, in a cultural form, choose to celebrate this rather than the ability to reason or analyse“ (Whannel 1992, S. 188).

*Wer wird Millionär?* hebt sich jedoch insofern positiv von dieser Kritik ab, als dass die Kandidaten nicht unter (akutem) Zeitdruck stehen. Zudem können sie oftmals durch logisches Denken Alternativen ausschließen oder direkt auf die richtige Antwort schließen. An einigen Stellen gibt der deutsche Moderator Günther Jauch auch kurze Hintergrundinformationen.

Deshalb ist erneut die Frage zu stellen, was *Wer wird Millionär?* eigentlich ist: Unterhaltungs- oder Wissenssendung? Die vorgestellten Befragungsergebnisse zeigen, dass die Rezipienten der Show auf beides Wert legen, vor allem aber auf den Wissensaspekt. So wird einmal mehr deutlich, dass die Dualität – die Trennung von Information und Unterhaltung – von Wissensvermittlung und Spaß längst überholt ist.<sup>6</sup> Zahlreiche Genremischungen, von denen „Infotainment“ nur ein Beispiel ist, bezeugen dies. Was aus Sicht der Programmierer entweder als Informationssendung oder als Unterhaltungsprogramm konzipiert wurde, kann für den Rezipienten ein Vielfaches an Funktionen erfüllen. Für ihn gibt es keine singuläre und ausschließliche Funktionsbestimmung eines Medieninhalts (vgl. Merten 1990, S. 31). Aus diesem Grund kann die Quizshow *Wer wird Millionär?* als ein hybrides Format eingestuft werden. Es vereint Unterhaltung durch Spiel und Spannung mit Information durch Mitratemöglichkeiten und einem qualitativen Wissensangebot in Form von Wissensfragen. *Wer wird Millionär?* ist deshalb Unterhaltungs- und Wissenssendung.

*Diplom-Sozialwirtin Monika Taddicken studierte an der Georg-August-Universität Göttingen und der National University of Ireland, Galway, Sozialwissenschaften mit dem Schwerpunkt Medienwissenschaften. Sie ist heute wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Otto-Friedrich-Universität Bamberg.*

**5** Bei *Wer wird Millionär?* handelt es sich um ein Format, für dessen Sendungsidee und -konzept im globalen Formathandel Lizenzen verkauft werden. Fester Bestandteil ist u. a. die sogenannte „Format-Bibel“, die einen weltweit einheitlichen Auftritt gewährleistet, um dadurch den globalen Erfolg zu sichern.

**6** Einen Überblick bietet: Klaus 1996.

## Literatur:

- Fiske, J.:**  
*Television Culture.*  
London 1987.
- Hallenberger, G.:**  
*Vom Quiz zur Game Show: Geschichte und Entwicklung der Wettbewerbspiele des bundesrepublikanischen Fernsehens.* In: H. Kreuzer/C. Thomsen (Hrsg.): *Geschichte des Fernsehens in der Bundesrepublik Deutschland (Band 4: Unterhaltung, Werbung und Zielgruppenprogramme).* München 1994, S. 25–66.
- Hallenberger, G./Foltin, H.-F.:**  
*Unterhaltung durch Spiel: die Quizsendungen und Game Shows des deutschen Fernsehens.* Berlin 1990. <http://dwdl.de> (4. März 2005).
- Kiel, E./Grabowski, J./Meyer, S.:**  
*Die Quizshow als Kulturphänomen. Zur Dialektik von populärer und nicht populärer Kultur.* In: *tv diskurs* 1/2005, S. 54–59.
- Klaus, E.:**  
*Der Gegensatz von Information ist Desinformation, der Gegensatz von Unterhaltung ist Langeweile.* In: *Rundfunk und Fernsehen* 3/1996, S. 402–417.
- Merten, K.:**  
*Wissensveränderung durch Medien – Aufriss und Kritik.* In: K. Böhme-Dürr (Hrsg.): *Wissensveränderung durch Medien.* München 1990, S. 21–39.
- Muntean, G./Silverman, G.:**  
*How to become a Game Show Contestant: An Insider's Guide.* New York 1987.
- N. N.:**  
*Der Weg ist das Ziel.* In: *Rheinische Post* vom 26. Oktober 2001, S. 12.
- Taddicken, M.:**  
*Fernsehformate im interkulturellen Vergleich. ‚Wer wird Millionär?‘ in Deutschland und ‚Who Wants To Be A Millionaire?‘ in England/Irland.* Berlin 2003.
- Whannel, G.:**  
*The Price is Right but the Moments are Sticky. Television, Quiz and Game Shows, and Popular Culture.* In: D. Strinati/S. Wagg: *Come on Down? Popular Media Culture in Post-War Britain.* London 1992, S. 179–201.