

Ronald Hitzler · Arne Niederbacher

Leben in Szenen

Erlebniswelten

Band 3

Herausgegeben von

Winfried Gebhardt

Ronald Hitzler

Franz Liebl

Zur programmatischen Idee der Reihe

In allen Gesellschaften (zu allen Zeit und allerorten) werden irgendwelche kulturellen Rahmenbedingungen des Erlebens vorproduziert und vororganisiert, die den Menschen außergewöhnliche Erlebnisse bzw. außeralltägliche Erlebnisqualitäten in Aussicht stellen: ritualisierte Erlebnisprogramme in bedeutungsträchtigen Erlebnisräumen zu sinn geladenen Erlebniszeiten für symbolische Erlebnisgemeinschaften. Der Eintritt in dergestalt zugleich ‚besonderter‘ und sozial approbierte Erlebniswelten soll die Relevanzstrukturen der alltäglichen Wirklichkeit – zumindest partiell und in der Regel vorübergehend – aufheben, zur mentalen (Neu-)Orientierung und sozialen (Selbst-)Verortung veranlassen und dergestalt typischerweise mittelbar dazu beitragen, gesellschaftliche Vollzugs- und Verkehrsformen zu erproben oder zu bestätigen.

Erlebniswelten können also sowohl der ‚Zerstreuung‘ dienen als auch ‚Fluchtmöglichkeiten‘ bereitstellen. Sie können aber auch ‚Visionen‘ eröffnen. Und sie können ebenso ‚(Um-)Erziehung‘ bezwecken. Ihre empirischen Erscheinungsweisen und Ausdrucksformen sind dementsprechend vielfältig: Sie reichen von ‚unterhaltsamen‘ Medienformaten über Shopping Malls und Erlebnisparks bis zu Extremsport- und Abenteuerreise-Angeboten, von alternativen und exklusiven Lebensformen wie Kloster- und Geheimgesellschaften über Science Centers, Schützenclubs, Gesangsvereine, Jugendscenes und Hoch-, Avantgarde- und Trivialekultur-Ereignisse bis hin zu ‚Zwangserlebniswelten‘ wie Gefängnisse, Pflegeheime und psychiatrische Anstalten.

Die Reihe ‚Erlebniswelten‘ versammelt – sowohl gegenwartsbezogene als auch historische – materiale Studien, die sich der Beschreibung und Analyse solcher ‚herausgehobener‘ sozialer Konstruktionen widmen.

Winfried Gebhardt (gebhardt@uni-koblenz.de)

Ronald Hitzler (ronald@hitzler-soziologie.de)

Franz Liebl (FranzL@udk-berlin.de)

Ronald Hitzler · Arne Niederbacher

Leben in Szenen

Formen juveniler
Vergemeinschaftung heute

3., vollständig
überarbeitete Auflage



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

3., vollständig überarbeitete Auflage 2010

Alle Rechte vorbehalten

© VS Verlag für Sozialwissenschaften | Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH 2010

Lektorat: Frank Engelhardt

VS Verlag für Sozialwissenschaften ist eine Marke von Springer Fachmedien.

Springer Fachmedien ist Teil der Fachverlagsgruppe Springer Science+Business Media.

www.vs-verlag.de



Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlags unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

Umschlaggestaltung: KünkelLopka Medienentwicklung, Heidelberg

Druck und buchbinderische Verarbeitung: Ten Brink, Meppel

Gedruckt auf säurefreiem und chlorfrei gebleichtem Papier

Printed in the Netherlands

ISBN 978-3-531-15743-6

Vorwort zur 3. Auflage

Zwanzig statt bislang zwölf Szenen – und davon 13, die in den bisherigen Auflagen dieses Buches noch nicht dargestellt worden sind –, eine deutliche Umarbeitung des Schlusskapitels und eine moderate Aktualisierung unserer konzeptionellen Überlegungen kennzeichnen die auf Wunsch unseres geschätzten Lektors Frank Engelhardt hiermit auf den Weg gebrachte 3. Auflage dieses Buches.

Als Textfundus im Hintergrund dieser Neuauflage steht natürlich unser Internetportal www.jugendszenen.com. Dem Redaktionsteam ebenso wie den von uns immer wieder zu Rate gezogenen Autorinnen und Autoren dieses Portals verdanken wir zahlreiche Anregungen und mancherlei hilfreiche Korrekturen.

Aufgrund ebenso nachdrücklicher wie nachhaltiger anderweitiger Verpflichtungen konnte Thomas Bucher bei der inzwischen notwendig gewordenen deutlichen und mithin aufwandsintensiven Überarbeitung leider nicht mehr mitmachen. Wir danken ihm an dieser Stelle aber gerne und herzlich für sein starkes Engagement und seine kreativen Ideen vor allem in der Pionierphase unserer Rekonstruktionen des Lebens in Szenen in den späten 1990er Jahren.

Romy Siebert hat überaus verlässlich, effizient und effektiv Texte durchgesehen und kommentiert sowie das Gesamtmanuskript korrekturgelesen. Ihr hiermit lediglich in Textform zu danken, scheint uns zu wenig zu sein. Mithin verbinden wir unseren Dank mit der Einladung zum Gang in eine Szene.

Dortmund im Juni 2010
Ronald Hitzler und Arne Niederbacher

Inhalt

Einleitung	9
1 Szenen im Kontext gesellschaftlicher Modernisierung	11
1.1 Aktuelle gesellschaftliche Strukturen und Veränderungen	11
1.2 Konsequenzen für die Lebensphase ‚Jugend‘	12
1.3 Posttraditionale Formen der Gemeinschaftsbildung	13
1.4 Szenen	15
1.5 Zur ‚kartografischen‘ Operationalisierung des Szenekonzeptes	27
2 Szenedarstellungen	33
2.1 Antifa	34
2.2 Black Metal	40
2.3 Cosplay	45
2.4 Demoszene	54
2.5 Gothic	61
2.6 Graffiti	71
2.7 Hardcore	77
2.8 Hip-Hop	84
2.9 Indie	90
2.10 LAN-Gaming	102
2.11 Parkour	108
2.12 Punk	119
2.13 Rollenspieler	124
2.14 Skateboarding	133
2.15 Skinheads	139
2.16 Sportklettern	146
2.17 Techno	153
2.18 Ultras	161
2.19 Veganer	170
2.20 Warez	177
3 Aspekte juveniler Vergemeinschaftung	183
3.1 Interaktionsgeflecht ‚Szene‘	183
3.2 Szenen und andere Gesellungsformen	189
3.3 Trends in Szenen	190
Literatur	197

Einleitung

Dass Jugend keineswegs etwas Natürliches bzw. Naturgegebenes ist, sondern ein ausgesprochen variables sozio-kulturelles Konstrukt, dürfte allgemein bekannt sein. Jugend als eigenständige Altersphase zwischen Kindheit (als Zeit weitestgehender Bevormundung zum Schutz vor Selbstgefährdung) und Erwachsensein (als Zustand umfassender Selbstverantwortlichkeit und moralisch geforderter Fremdsorge) ist im Prinzip eine Erfindung der Aufklärung (insbesondere von Jean-Jacques Rousseau), die sich als kulturelle Idee in modernen Gesellschaften bereits im 18. und 19. Jahrhundert durchgesetzt hat. Zu einem allgemeinen biografischen Muster für ‚den‘ Heranwachsenden schlechthin (für den die Bevormundungen der Kindheit allmählich entfallen, der die eigene Existenz aber noch nicht letztverantwortlich selber gestalten und sichern muss) wurde sie allerdings tatsächlich erst im 20. Jahrhundert – und in ihrer uns zwischenzeitlich geläufigen Ausprägung eigentlich erst im Kontext wirtschaftlicher Prosperität der Zeit nach dem Zweiten Weltkrieg (vgl. Vogelgesang 2010).

‚Jugend‘ erscheint im individuellen Lebenslauf immer weniger als bloße Durchgangssphase auf dem Weg von der Kindheit zum Erwachsensein. Wir haben es hier eher mit einem Kulturphänomen zu tun, das – weitgehend losgelöst von scharfen Altersgrenzen – einerseits durch eigenständige Inhalte und Lebensvollzugsformen seine Konturen gewinnt, andererseits wegen seiner enormen Heterogenität nur schwer zu fassen ist. Anders ausgedrückt: Das Phänomen ‚Jugend‘ entstrukturiert sich in nahezu jeder Hinsicht. Herkömmliche sozialwissenschaftliche Analysemodelle, die sich zumeist an Vorstellungen von gesellschaftlichen Großgruppen anlehnen, sind hier dementsprechend allenfalls noch von beschränktem Nutzen.

Vor diesem Hintergrund konkretisiert sich bei der sozialwissenschaftlichen Auseinandersetzung mit ‚Jugend‘ das Beschreibungsproblem in zwei Richtungen: Generalisierende und objektivistisch operierende Ansätze können zwar allgemeine Problemlagen und Chancen von Jugendlichen aufzeigen sowie einen Überblick über Einstellungen und Bewältigungsstrategien vermitteln, doch die Vielfalt kultureller Differenzierungen und typisierbarer subjektiver Erfahrungsweisen lässt sich dergestalt nicht erfassen. Demgegenüber liefern einzelfallbezogene (d. h. oft ethnografisch orientierte) Ansätze zwar detaillierte Einblicke in typisierbare subjektive Verarbeitungsformen innerhalb kultureller Erlebniswelten, allerdings weisen sie symptomatischerweise Defizite in Bezug auf Überblicke zur Jugendkultur insgesamt auf – insbesondere hinsichtlich der Verortbarkeit und der Vergleichbarkeit des jeweils untersuchten ‚Falles‘.

In der vorliegenden Untersuchung werden beide Forschungsstrategien im Rekurs auf das Konzept ‚Szene‘ miteinander vermittelt. Verbunden ist damit der Anspruch, einerseits heterogene Kulturformationen vergleichbar zu machen, andererseits aber auch die besonderen Erfahrungsweisen der je zu beschreibenden Personengruppen ihrem Selbstverständnis nach angemessen zu rekonstruieren. Damit soll methodisch kontrolliertes Wissen über das Phänomen ‚Szenen‘ erworben und ein allgemeines Instrument zur Einschätzung von Entwicklungs- und Zerfallsstadien von Szenen vorgestellt werden.

1 Szenen im Kontext gesellschaftlicher Modernisierung

1.1 Aktuelle gesellschaftliche Strukturen und Veränderungen

Das Leben in modernen Gegenwartsgesellschaften ist typischerweise hochgradig individualisiert. Subjektivierungs-, Pluralisierungs- und Globalisierungsprozesse lösen nicht nur die lebenspraktische Relevanz (die individuelle und kollektive Selbst- und Fremdverortung im sozialen Raum) der in der Moderne herkömmlicher Weise dominierenden Klassen- und Schichtstrukturen zunehmend ab. Sie verändern auch grundlegend die klassischen Gesellungsformen (das meint Gemeinschaften wie Familie, Nachbarschaft, Kirchengemeinde etc., Assoziationen wie Vereine, Verbände, Parteien etc., Organisationen wie Betriebe, Bürokratien, Hochschulen etc.). Auch die überall zu beobachtenden ‚Gegenbewegungen‘ (Regionalismen, Fundamentalismen etc.) ändern nichts an dieser generellen Entwicklungstendenz (vgl. dazu ausführlicher Hitzler und Pfadenhauer 2004 und zur Übersicht Beck 1997, Beck und Beck-Gernsheim 1994a.).

Motor des Prozesses der Individualisierung waren zunächst sozialstrukturelle Veränderungen wie der Anstieg des durchschnittlichen Einkommens (der inzwischen allerdings deutlich ‚abgebremst‘ worden ist), die Zunahme an frei verfügbarer Zeit (welche allerdings inzwischen großteils wieder für ‚Eigenleistungen‘ aller möglichen Art verausgabt wird), die Bildungsexpansion (die jedoch mit einer rapiden ‚Entwertung‘ von Bildungsabschlüssen einhergeht) und der immer weitere Lebensbereiche umfassende Ausbau des Rechtssystems (der jedoch nicht zum wenigsten die allenthalben beobachtbare Neigung evoziert, dieses sozusagen ganz alltäglich und beiläufig entweder zu ignorieren oder ‚kreativ‘ zu instrumentalisieren) (vgl. Hitzler 1994). Der Sozialstaat entspricht dergestalt einer „Versuchsanordnung zur Konditionierung ich-bezogener Lebensweisen“ (Beck und Beck-Gernsheim 1994b: 14). Anders ausgedrückt: Wo ein immer komplexeres Systemnetzwerk samt Formalismen und Standardisierungen entsteht, wird das Subjekt für seine Positionierung zunehmend selbst verantwortlich (vgl. Hitzler und Honer 1994, Hitzler 2000). Dem stehen zwischenzeitlich gravierende Strukturveränderungen des Arbeitsmarktes gegenüber: Dessen Differenzierung, Liberalisierung und Globalisierung setzen den Einzelnen immer größeren Kompetenz-, Flexibilitäts- und Mobilitätsanforderungen und einem immer höheren und ‚unberechenbareren‘ Konkurrenzdruck aus.

Solche strukturellen Veränderungen haben einen erheblichen – und ambivalenten – Einfluss auf individuelle Handlungsbedingungen, -möglichkeiten

und -konsequenzen: Einerseits wird das Individuum aus überkommenen Bindungen freigesetzt, wodurch es mehr Entscheidungschancen und Lebensoptionen erlangt. Andererseits verliert es nicht nur – wie sozusagen ‚schon immer‘ im Zuge von Modernisierungsprozessen – gemeinschaftliche, sondern zusehends auch bislang gesellschaftlich ‚garantierte‘ Verlässlichkeiten (wie z. B. beim Übergang von der Ausbildung zum Beruf oder im Hinblick auf einen ‚berechenbaren‘ Lebenslauf). Kurz: In modernen Gegenwartsgesellschaften zeitigt Emanzipation im weitesten Sinne eben (auch) nichtintendierte und zu großen Teilen dysfunktionale Konsequenzen sowohl für Individuen als auch für Kollektive (vgl. Hitzler 1997).

Individualisierung führt – vereinfacht gesprochen – einerseits zu einer Vermehrung von Handlungsressourcen und Handlungsalternativen für jene Akteure, die die Kompetenzen haben, die zunehmende Komplexität des (‚globalisierten‘) sozialen Lebens für sich zu nutzen. Andererseits befördert sie aber auch die Erfahrung vermehrter und einengenderer Restriktionen bei solchen Akteuren, die diese Kompetenzen (warum auch immer) nicht besitzen. Die Rede von der ‚Individualisierung‘ konnotiert also Chancen und Risiken zugleich, die daraus resultieren, dass sozialstrukturelle Veränderungen eben auch Veränderungen des individuellen Lebensvollzuges provozieren, welche ihrerseits kulturelle Transformationen evozieren und so auf die Sozialstruktur zurückschlagen (vgl. dazu die Beiträge in Berger und Hitzler 2010).

1.2 Konsequenzen für die Lebensphase ‚Jugend‘

Jugendliche sehen sich im Rahmen dieser generellen Bedingungen des heutigen Lebensvollzugs einem besonders hohen Erwartungsdruck ausgesetzt: Die Verlängerung der Schul- und Ausbildungszeiten verschafft ihnen zwar zunächst einen größeren Freiraum, für den sie darüber hinaus mit durchschnittlich wesentlich mehr finanziellen Ressourcen ausgestattet sind als alle vorhergehenden Generationen. Allerdings stellt sich dieser Freiraum als zwiespältiges Moratorium dar, an dessen – immer unklarer werdendem, gleichwohl aber anvisiertem – Ende im kulturell und politisch erwünschten ‚Normalfall‘ schließlich unter anderem dann offenbar doch (wieder) jene Kompetenzen erworben sein sollten, die den Zugang zur ‚Sonnenseite‘ der Individualisierung möglich machen.

Diese ‚Normal-Erwartung‘ wird übrigens nicht lediglich von Erwachsenen an Jugendliche herangetragen. Vielmehr sind es (auch) die Erfahrungen und Vorstellungen der Jugendlichen selber, die dieses Sozialisationsmuster evozieren und perpetuieren. Die (oft durch den Rückgriff auf elterliche Geldressourcen ermöglichte) Teilnahme an vielfältigen freizeitlichen Erlebniswelten, das überall sichtbare Waren(über)angebot und die implizite und explizite Propagierung multipler Lebensoptionen in den omnipräsenten Medien kreieren ein anscheinend un-

erschöpfliches Panoptikum von Wünschbarkeiten. Hieraus erwächst ein doppeltes Entscheidungsproblem: Einerseits gilt es, aus der (Über-)Fülle des Wähl-, Nutz- und Machbaren eine bestimmte Kombination von Konsum- und Erlebnisooptionen für sich als wünschbar zu setzen – wobei diese Präferenzbildung selten ‚einsam‘ geschieht, sondern deutlich mit der Partizipation an Lebensstilformationen und eben an ‚Szenen‘ korreliert. Andererseits muss sich der Jugendliche – zumindest vorläufig – für eine Variante der Lebensführung entscheiden, die ihm diese Partizipation finanziell und zeitlich überhaupt erst ermöglicht. Dies konkretisiert sich beispielsweise in Fragen wie: Ist mir eine berufliche Karriere wichtig – und wenn ja: welche soll das sein, und welche Ausbildung ist dafür notwendig? Will ich mit meinem Lebens(abschnitts)partner bzw. meiner Lebens(abschnitts)partnerin eine Wohnung teilen oder eine Familie gründen – und wenn ja: wann? Ist mir meine Freizeit wichtiger als alles andere – und wenn ja: was tue ich da und mit wem?

Die Konsequenzen solcher Entscheidungen sind allerdings immer weniger (verlässlich) voraussehbar, da Jugendlichen mehr und mehr die Vorbilder (hinlänglich) gelingender ‚Normalbiografien‘ abhanden kommen. Weder lassen sich innerhalb einzelner Lebensbereiche zuverlässige Abfolgen von Lebensphasen finden – man denke nur an den prekären Übergang von der Ausbildung in den Beruf (vgl. Kohli 1994) – noch liegen (verbindliche) Vorgaben zur Bewältigung des Problems bereit, die verschiedenen Lebensbereiche aufeinander abzustimmen. Auch in diesem Sinne stellt sich ‚Jugend‘ mithin nicht mehr als eine soziokulturell ‚geregelte‘ oder zumindest angeleitete Lebensphase dar, die mit dem Ende der Kindheit beginnt, bestimmte Ereignis- und Erlebnisabfolgen impliziert und mit dem Eintritt in das Berufsleben endet. Nochmals: Die Konturen von ‚Jugend‘ als einer Lebensphase verschwimmen (vgl. Richter 1998, Bohle 1998, Ferchhoff 2007). Gleichwohl bleibt der von Jugendlichen (auch) selbst formulierte Anspruch, eine stabile Identität zu entwickeln, insoweit bestehen, als es gilt, Chancen zu erkennen und zu verwirklichen oder auch mit nicht-realisierbaren bzw. nicht-gelebten Möglichkeiten zurechtzukommen (vgl. Lüders 1997).

1.3 Posttraditionale Formen der Gemeinschaftsbildung

Pluralisierungs- und Individualisierungsprozesse führen zwar zu einer enormen Komplexitätssteigerung der gesellschaftlichen Wirklichkeitskonstruktionen, münden aber, entgegen mancherlei kulturpessimistischen Dauerprognosen, allem Anschein nach nicht in Strukturlosigkeit, sondern führen eher zu (mitunter fundamentalen) Um-Strukturierungen des sozialen Lebens. Modernisierungssensible Sozialstrukturanalytiker versuchen seit geraumer Zeit, diese Entwicklung zu erfassen, indem sie erfahrungsobsolete Klassen- und Schichtmodelle durch Milieumodelle ersetzen (vgl. Schulze 1992, Mueller-Schneider 1996, Hradil 1996, Thurn 1997,

Berking und Neckel 1990, Hörning und Michailow 1990). Dies geschieht in der plausiblen Annahme, dass die individuellen Orientierungen und Sinnsetzungen auch in einer komplexer werdenden Welt typischerweise keineswegs ‚autonom‘ vor sich gehen, sondern weiterhin wesentlich in ‚Sozialisationsagenturen‘ vermittelt werden – als welche möglicherweise eben in erster Linie ‚Milieus‘ fungieren könnten.

Aber anscheinend halten sich die Akteure nicht an diese analytisch abgesteckten Milieugrenzen. Sie nehmen vielmehr auch ganz woanders im sozialen Raum Kontakte auf, suchen Anschlüsse, gehen Beziehungen ein, schließen Freundschaften, finden sich zurecht, gewöhnen sich – und zwar mehr oder weniger an alles, außer daran, atomisiert, solitär, schlicht: einsam, insbesondere mental und emotional einsam zu sein. Denn gerade die Konfrontation mit einer immer komplexeren ‚Realität‘ verunsichert den Einzelnen. Diese Verunsicherung wiederum erhöht seinen Bedarf an bzw. sein Bedürfnis nach kollektiven ‚Vorgaben‘ (vgl. Schulze 1992: 35).

Die ‚Antworten‘ herkömmlicher Agenturen der Sozialisation – wie kirchliche und im weiteren Sinne: politische Organisationen bzw. Jugendverbände, Ausbildungsstätten oder die Familie – werden unter den gegebenen Bedingungen (drastisch) erhöhter Komplexität diesem Bedarf jedoch immer weniger gerecht. Die Frage stellt sich also, welche neuen Erfahrungsräume die Entwicklung von Werthaltungen, (Entscheidungs-)Kompetenzen, Verhaltensweisen, Deutungsmustern oder gar von ganzen ‚Sinnwelten‘ (vgl. Hitzler 1988) angesichts dieser anspruchsgeladenen und zugleich risikooanfälligen Situation maßgeblich beeinflussen.

Nun: es entwickeln, verstetigen und vermehren sich neue bzw. neuartige Vergemeinschaftungsformen, deren wesentlichstes Kennzeichen darin besteht, dass sie eben nicht mit den herkömmlichen Verbindlichkeitsansprüchen einhergehen, welche üblicherweise aus dem Rekurs auf (wie auch immer geartete) Traditionen und/oder auf ähnliche soziale Lagen resultieren, sondern dass sie auf der – typischerweise nicht-exkludierenden – Verführung hochgradig individualitätsbedachter Einzelner zur (grundsätzlich partiellen) habituellen, intellektuellen, affektuellen und vor allem ästhetischen Gesinnungsgenossenschaft basieren.

Wie bei traditionellen Gemeinschaften, so herrschen auch in diesen neuen, jenen gegenüber als ‚posttraditional‘ etikettierbaren Gemeinschaftsformen eigene Regeln, Relevanzen, Routinen und Weltdeutungsschemata – allerdings mit Lebensbereichs-, Themen- und/oder gar situations-spezifisch beschränkter, also auf jeden Fall ‚partieller‘, nicht-exkludierender Geltung (vgl. Hitzler 1998; vgl. dazu auch die Beiträge in Hitzler, Honer und Pfadenhauer 2008). Das heißt, dass der Einzelne diese kleinen sozialen Teilzeit-Welten typischerweise eben nicht (mehr) als Oktroys mit dem Anspruch auf (relative) Alternativlosigkeit erlebt, sondern als prinzipiell mit relativ geringen ‚Kosten‘ wähl- und abwählbare Optionen, deren vorläufige bzw. zeitweilige Akzeptanz ihm auch keine bzw. allenfalls vernachlässigbare Restriktionen auferlegt in Bezug auf parallele oder gar sequentiell verschobene ‚Mitgliedschaften‘ in anderen Gemeinschaften. Posttraditionale Ver-

gemeinschaftungsangebote belassen also – nicht nur faktisch, sondern sozusagen dezidiert – die Chancen ebenso wie die Risiken der ‚existentiellen Sorge‘, d. h. der Lebensführung, der Sinngebung und (vor allem) der materiellen ‚Ausstattung‘ dem einzelnen Akteur – letztendlich auch im Hinblick auf seinen Status als ‚Mitglied‘ (sofern sich ein solcher Status überhaupt noch in einem analytisch vernünftigen Sinne definieren lässt).

1.4 Szenen

Für Jugendliche – weit pointierter als für Erwachsene – scheint diese sozusagen ‚individualisierte‘ Form der Vergemeinschaftung nicht mehr nur zur (wie auch immer zu ertragenden) ‚Normalität‘ zu werden, sondern zu einer zunehmend kompetent gehandhabten Selbstverständlichkeit (jedenfalls im Hinblick auf die sich selbst und anderen gegenüber erhobenen Ansprüche, weniger vielleicht im Hinblick auf die Praxis, insbesondere die der Bewältigung von Lebens-, ‚Krisen‘).

Im Umkehrschluss bedeutet dies, dass situationsadäquate Weltdeutungsschemata, Wertekataloge und Identitätsmuster in herkömmlichen ‚Sozialisationsagenturen‘ (Familie, Schule, kirchliche oder politische Jugendorganisationen usw.) nicht nur immer weniger gefunden, sondern auch immer seltener überhaupt ‚gesucht‘ werden. ‚Sinn‘ – und zwar im Überfluss – finden Jugendliche heutzutage in ‚ihren‘, gegenüber anderen Lebensbereichen relativ autonomen freizeithlichen Sozialräumen (vgl. dazu bereits z. B. Nolte 1998: 60 ff., Schäfers 1998: 165 ff., Hurrelmann 1994: 150 ff.). Und sie finden ihn hier – sozusagen jederzeit ‚frisch verpackt‘ – in der ästhetischen Gewandung der je (warum auch immer) ‚angesagten‘, posttraditionalen Gemeinschaft.

Die Jugendsoziologie behandelt dieses Phänomen herkömmlicher Weise unter dem Etikett ‚Peer-Group‘ (vgl. Cooley 1909, Krappmann und Oswald 1983, Schäfers 1998). Die Strukturveränderungen dieses Erfahrungsraumes – insbesondere infolge der Verbreitung neuer Medien, eines mehrdimensionalen Mobilitätswachses und der (damit einhergehenden) Loslösung von traditionellen und lebenslagenspezifischen Bindungen – kommen dabei jedoch kaum in den Blick. Diesem Manko abhelfen soll der analytische Rekurs auf den – eben auch im alltäglichen Sprachgebrauch jugendlicher gängigen und mithin vermutlich erfahrungsadäquat(er)en – Begriff der ‚Szene‘ unter anderem deshalb, weil dieser geeignet zu sein scheint dafür, die mit den angedeuteten technischen Innovationen und sozialen Wandlungsprozessen einhergehende und das genannte Phänomen grundlegend modifizierende De-Lokalisierung von Peer-Groups zu markieren.

Unter einer Szene soll verstanden werden: *Eine Form von lockerem Netzwerk; einem Netzwerk, in dem sich unbestimmt viele beteiligte Personen und Personengruppen vergemeinschaften.* In eine Szene wird man *nicht* hineingeboren oder

hineinsozialisiert, sondern man sucht sie sich aufgrund irgendwelcher Interessen *selber* aus und fühlt sich in ihr eine Zeit lang mehr oder weniger ‚zu Hause‘. Eine Szene weist typischerweise lokale Einfärbungen und Besonderheiten auf, ist jedoch *nicht* lokal begrenzt, sondern, zumindest im Prinzip, *ein* weltumspannendes, *globales* – und ohne intensive Internet-Nutzung der daran Beteiligten zwischenzeitlich auch kaum noch überhaupt vorstellbares – *Gesellungsgebilde* bzw. eine ‚globale Mikrokultur‘. Und natürlich gibt es in einer Szene *keine förmlichen Mitgliedschaften*. Weil Szenen, anders als formalisierte Organisationen und anders auch als manche anderen jugendkulturellen Gesellungsformen, also – auch in einem metaphorischen Sinne – keine Türen haben, weder hinein noch hinaus, bewegt man sich in einer Szene eher wie in einer Wolke oder in einer Nebelbank: Man weiß oft nicht, ob man tatsächlich drin ist, ob man am Rande mitläuft, oder ob man schon nahe am Zentrum steht. Gleichwohl realisiert man irgendwann ‚irgendwie‘, dass man ‚irgendwie‘ dazugehört. Und da die Ränder der Szene ohnehin verschwimmen, hat man in der Regel einen problemlosen Zugang zu ihr und kann sie ebenso problemlos auch wieder verlassen.

Infolge dieser Struktureigenschaften begreifen wir Szenen als prototypische Gesellungsformen der individualisierten und v. a. der juvenilen Menschen in Gesellschaften im Übergang zu einer ‚anderen‘ Moderne. Ihr prototypischer Charakter erweist sich zum einen darin, dass die Zahl originärer Szenen stetig wächst. Ihr prototypischer Charakter erweist sich zum anderen darin, dass auch das Miteinander in herkömmlichen Gemeinschaften immer mehr symptomatische Elemente posttraditionaler Vergemeinschaftung übernimmt (vgl. dazu Gebhardt und Zingerle 1998).

1.4.1 *Szenen sind Gesinnungsgemeinschaften*

Auch und gerade Jugendliche suchen heutzutage typischerweise Verbündete für ihre Interessen, Kumpane für ihre Neigungen, Partner ihrer Projekte, Komplementäre ihrer Leidenschaften; kurz gesagt: Gesinnungsfreunde. Solche finden sie aber immer weniger oft in der Nachbarschaft oder in der Schulklasse. Sie finden sie selten in traditionellen Kirchengemeinden, Jugendverbänden oder Sportvereinen. Und sie finden sie meist schon gar nicht in ihren Eltern (auch oder gerade dann, wenn diese sich redlich nicht nur um Verständnis, sondern gar um ‚Jugendlichkeit‘ bemühen). Sie finden sie eher in solchen single-issue-Gruppierungen wie den Indies, den Skatern, den Graffiti-sprayern (Writern), den Skinheads oder den Gothics. Vereinfacht ausgedrückt: Sie finden Gesinnungsfreunde vorzugsweise in Szenen, in ‚ihren‘ Szenen.

1.4.2 *Szenen sind thematisch fokussierte soziale Netzwerke*

Jede Szene hat ein zentrales ‚issue‘, ein ‚Thema‘, auf das hin die Aktivitäten der Szenegänger ausgerichtet sind. Dieses ‚issue‘ kann z. B. ein bestimmter Musikstil sein, eine Sportart, eine politische Idee, eine bestimmte Weltanschauung, spezielle

Konsumgegenstände (Autos, Filme etc.) oder auch ein Konsum-Stil-Paket (die ‚angesagten‘ Dinge). Szenegänger teilen das Interesse am jeweiligen Szene-Thema. Sie teilen auch typische Einstellungen und entsprechende Handlungs- und Umgangsweisen. Selbstverständlich ist der Szene-Alltag nicht ausschließlich vom zentralen Thema bestimmt. Skater führen nicht ständig ihre Kunststücke vor und Writer haben nicht unentwegt die Spraydose in der Hand. Thematische Fokussierung meint vielmehr die Vorfindlichkeit eines mehr oder weniger präzise bestimmten thematischen Rahmens, auf den sich Gemeinsamkeiten von Einstellungen, Präferenzen und Handlungsweisen der Szenegänger beziehen. Um diesen Rahmen herum versammeln sich und mit diesem Rahmen überschneiden sich andere thematische Rahmen. Dergestalt finden vielfältige Kommunikationen und Interaktionen statt: innerhalb der Szene, über die (diffusen) Ränder der Szene hinaus und auch außerhalb der Szene.

1.4.3 Szenen sind kommunikative und interaktive Teilzeit-Gesellungsformen

Der Begriff der Szene markiert vor allem die zentrale Bedeutung von Kommunikation und Interaktion. Da nämlich Szenen nur selten – und auch dann allenfalls bedingt – aus kollektiv auferlegten Lebensumständen resultieren, ist ihre Existenz gebunden nicht nur – wie die aller Peer-Groups – an die ständige kommunikative Vergewisserung, sondern vielmehr an die ständige kommunikative Erzeugung gemeinsamer Interessen seitens der Szenegänger: Im – sinnlich erfassbaren – Gebrauch szenetypischer Symbole, Zeichen und Rituale inszenieren diese ihre eigene Zugehörigkeit und konstituieren tatsächlich zugleich, sozusagen ‚beiläufig‘, die Szene. Vor allem in diesem Sinne lässt sich eine Szene mithin als Netzwerk von Personen verstehen, die bestimmte materiale und/oder mentale Formen der kollektiven (Selbst-)Stilisierung teilen und diese Gemeinsamkeiten kommunikativ stabilisieren, modifizieren oder transformieren.

Die in Szenen vorfindlichen Deutungsmusterangebote haben unterschiedliche ‚existentielle‘ Reichweiten: Während es etwa zum Ethos des Punkers (noch immer, aber tendenziell immer weniger) gehört, sein Punk-Sein in allen Lebenslagen und Situationen durchzuhalten, gibt die Techno-Kultur dem Szenegänger über die raumzeitliche Ausdehnung der Teilnahme am Szenegeschehen hinaus (so gut wie) keinen Verhaltenskodex an die Hand. Gemeinsam ist aber allen szeneförmigen Gebilden, dass sie kaum (alle) Lebensbereiche und Lebenssituationen übergreifende Gewissheiten vermitteln bzw. Verbindlichkeit beanspruchen – wie das wenigstens idealerweise etwa bei religiösen Gemeinschaften der Fall sein sollte (vgl. Hitzler 1999, Hitzler und Pfadenhauer 2007).

1.4.4 *Szenen dienen der sozialen Verortung*

Szenen sind im schlichten Wortsinn ‚Inszenierungsphänomene‘, denn sie manifestieren sich für Szenegänger und für Außenstehende nur insofern, als sie ‚sichtbar‘ sind – an Orten, an denen Kommunikation und Interaktion stattfinden. Partizipation an einer Szene bedeutet also vor allem kommunikative und interaktive Präsenz des Akteurs. Damit wird übrigens auch die Abgrenzung zum Publikum deutlich, welches sich lediglich durch den gleichzeitigen Konsum eines bestimmten Erlebnisangebotes ausweist.¹ Allerdings kommen Szenen ohne Publikum und ‚allgemeine‘ Wahrnehmung (zum Zwecke der Grobabgrenzung) auch nicht aus, denn sie werden qua ‚Auftritte‘ von (allen) Szenegängern – immer wieder von neuem – ‚in Szene gesetzt‘. Szenen existieren als Szenen letztendlich erst dadurch, dass sie nicht nur von den Szenegängern selber, sondern eben auch von Außenstehenden wahrgenommen werden. Insofern ermöglichen auch Szenen, aufgrund je typischer Zeichen, Symbole, Rituale, Verhaltensweisen usw., die soziale Verortung, die sozusagen kategorische Zu- und Einordnung von durch sie assoziierten Individuen.

1.4.5 *Szenen haben ihre je eigene Kultur*

Da sich die Szene also in kommunikativen und interaktiven Handlungen konstituiert und sich die Kultur einer Szene im sozial approbierten Wissen von den ‚richtigen‘ Verhaltensweisen, Attribuierungen, Codes, Signalen, Emblemen, Zeremonien, Attitüden, Wissensbeständen, Relevanzen, Fertigkeiten usw. manifestiert, reicht zum ‚Eintritt‘ in die Szene üblicherweise zunächst auch das entsprechende Interesse aus. Volle Teilhabe lässt sich allerdings erst durch Aneignung und kompetente Anwendung szenetypischen Kultur-‚Know-hows‘ (sowie durch eine bedingt ‚originelle‘ Stilisierung des eigenen Handelns im Rahmen szenekonsensueller Verhaltensmuster) erreichen.

Das ‚Normalmitglied‘ einer Szene spielt dementsprechend teilhaberelevante Eigenschaften, Verhaltensvorschriften und Wissensbestände typischerweise nicht nur vor, sondern rekurriert in Interaktion mit anderen Szenegängern auf Kompetenzen, die es sich bisweilen durchaus mehr oder weniger ‚einsam‘ angeeignet hat. Oder anders formuliert: Das Leben in einer Szene besteht nicht nur im (Zusammen-)Treffen mit Gleichgesinnten, sondern auch darin, persönliche und keineswegs nur sozial abgeleitete Erfahrungen zu machen, Wissen zu sammeln bzw. Fertigkeiten zu erlernen. Beispielsweise gehen Sportkletterer ‚im Fels‘ einer mehr oder weniger ‚einsamen‘ Tätigkeit nach. Hip-Hop Szenegänger hören auch für sich

¹ „Ein Theaterpublikum, auch wenn alle ähnlich gekleidet sind und das Interesse für das Theaterstück teilen, bildet ohne Kommunikation untereinander (angefangen beim Blick) noch keine Szene, sondern zunächst eine gleichgestimmte Menge. Schenkt man aber seine Aufmerksamkeit nicht nur der Auf-führung, sondern auch dem eigenen Auftreten und dem Auftreten anderer, beginnt die Aggregation einer Szene“ (Rohmann 1999: 23; vgl. dazu auch Hitzler und Pfadenhauer 2009).

allein Hip-Hop-Musik, sie lesen Fanzines oder sehen Videos und eignen sich so die für eine adäquate Inszenierung notwendigen kulturellen Kompetenzen an. Allerdings konstituiert sich die Szene natürlich nicht im individuellen Erleben, sondern eben in der Kommunikation darüber bzw. in der darauf basierenden Interaktion.

1.4.6 Szenen sind labile Gebilde

Ungeachtet individuell-biografisch bedingter Schwierigkeiten und Widerstände existieren kaum szeneeigene Sanktionsinstanzen bzw. -mechanismen zur Verhinderung von Ein- oder Austritten. Wenn die Zugehörigkeit zu einer Szene aber jederzeit kündbar ist, wenn diese auf freiwilliger Selbstbindung beruht, wenn ihr nichts weiter zugrunde liegt als das Interesse am fokussierten Thema und die Orientierung an den approbierten Kommunikationsformen und Verhaltensweisen, und wenn all dies einhergeht mit nur teilzeitlichen und themenspezifischen Normierungspotenzialen seitens des Kollektivs, dann dürfte das die Szene als (posttraditionale) Gemeinschaft begründende Wir-Bewusstsein typischerweise ausgesprochen labil sein, und zwar in zweierlei Hinsicht: Erstens werden Wir-Gefühle ausschließlich in der und durch die Verwendung von szenetypischen Zeichen, Symbolen und Emblemen, durch Rituale und Verhaltensweisen und also letztlich durch die wechselseitige Inszenierung von Zugehörigkeit durch die Szenegänger (re-)produziert. Auf eine zuverlässigere Basis des Umgangs miteinander, wie etwa die Herkunft der beteiligten Personen, deren Berufe, deren Bildung oder deren (szenetranszendente) Besitzverhältnisse zu rekurrieren, ist im Szene-Alltag in der Regel wenig hilfreich. Das heißt, das ‚Wir‘(-Bewusstsein) konstituiert sich eben nicht aufgrund vorgängiger gemeinsamer Standes- und Lebenslagen-Interessen, sondern aufgrund des Glaubens an eine gemeinsame Idee bzw. aufgrund der (vermeintlichen) Bestätigung der tatsächlichen Existenz dieser gemeinsamen Idee durch bestimmte Kommunikationsformen und/oder kollektive Verhaltensweisen. Zweitens werden Wir-Gefühle nur im Rahmen der konstituierten Szene (re-)produziert. Nun ist Szene-Engagement aber eben symptomatischerweise ein Teilzeit-Engagement. Dazwischen befinden sich Phasen der Engagiertheit in anderen Lebensbereichen, sei es in Ausbildung, Beruf, Familie oder einer anderen Szene. Während dieser Zwischenphasen ist das Bewusstsein der Zugehörigkeit zu der einen Szene oft nur latent vorhanden. Da Szenen sich aber nur im ausdrücklichen (expressiven) Vollzug von Zugehörigkeit konstituieren, ist das szenetypische Wir-Bewusstsein sozusagen notwendig sequentialisiert in eine Abfolge von Latenzen und Aktualitäten.

1.4.7 Szenen haben typische Treffpunkte

Der Labilität des Wir-Bewusstseins wegen sind (verlässliche) Szenetreffpunkte von großer Bedeutung: Dort manifestiert und reproduziert sich nicht nur die Kultur der Szene, sondern eben auch das subjektive Zugehörigkeitsgefühl des Szenegängers. Je nach Szene kann die Aufeinanderfolge von Treffzeitpunkten zwar

ganz unterschiedlich gestaltet sein², für alle Szenen gilt jedoch, dass man (die) Treffpunkte kennt, an denen man zumindest eine gute Chance hat, auf andere Szenegänger zu stoßen, um an (wie auch immer gearteten) Interaktionen partizipieren zu können und infolgedessen Wir-Gefühle zu entwickeln, zu aktualisieren oder zu restaurieren.

Die jeweiligen Treffpunkte vor Ort kennt der Szenegänger in der Regel genau, und er weiß auch, wer dort (wann) konkret anzutreffen ist. Über ‚entferntere‘ Szenetreffpunkte bzw. -schwerpunkte weiß er üblicherweise nicht mehr ganz so genau Bescheid, und über einige weiß er nur noch Typisches. Der Antifa-Aktivist kennt z. B. das Kulturzentrum seiner Stadt, weil er dort ‚seine Leute‘ regelmäßig trifft. Darüber hinaus kennt er andere Kulturzentren in bestimmten Städten, weil er schon dort gewesen ist bzw. Freunde von ihm schon dort gewesen sind, oder weil ein ständiger Austausch mit diesen Zentren per E-Mail, Telefon oder Post stattfindet. Von wiederum anderen Städten weiß er nur, dass es dort Kulturzentren oder ‚Info-Läden‘ gibt und/oder wohin er sich gegebenenfalls wenden muss, um Genaueres zu erfahren.

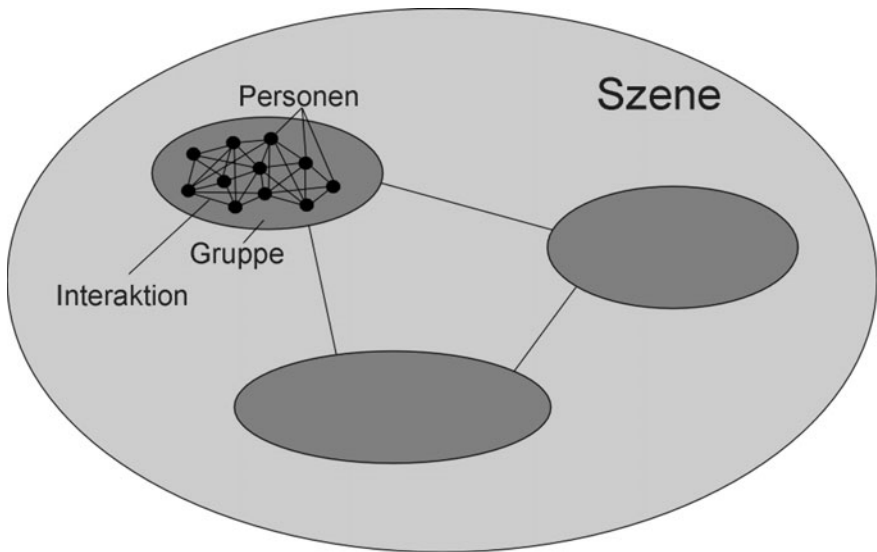
1.4.8 Szenen sind Netzwerke von Gruppen

Gruppierungen werden offensichtlich vor allem dadurch zu einem Teil von Szenen, dass sie sich auf der Basis gemeinsamer Interessenlagen zu anderen Gruppierungen hin öffnen und sich selbst eben nicht nur als Gruppe, sondern (auch) als Teil einer Szene begreifen. Jeder Szenegänger ist in eine oder mehrere Gruppierungen eingebunden, die als solche Teil der Szene sind. Szenen erscheinen zwar, verglichen mit anderen sozialen Gebilden wie etwa Organisationen oder Institutionen, relativ unstrukturiert. Dennoch differenzieren sie sich in vielfältige, miteinander verwobene und nach verschiedenen Kriterien segmentierte Gruppen und Gruppierungen aus (siehe Abbildung 1).

Während sich innerhalb von Gruppen Kommunikation verdichtet, ist diese zwischen den Gruppen vergleichsweise niedrig. Dennoch macht gerade die Kommunikation zwischen den Gruppen die Szene aus. Szenegänger kennen sich nicht mehr notwendig persönlich (wie das innerhalb von Gruppen der Fall ist), sondern erkennen sich an typischen Merkmalen und interagieren in szenespezifischer Weise (unter Verwendung typischer Zeichen, Symbole, Rituale, Embleme, Inhalte, Attribuerungen, Kommentare usw.).

² Während etwa Skater an ihren szenetypischen Treffpunkten (Skaterhallen, öffentliche Plätze) praktisch jederzeit anzutreffen sind, bzw. an Outdoor-Treffpunkten soweit es eben das Wetter zulässt, geschieht dies in der Graffiti-Szene nur nach Verabredung.

Abbildung 1 Gruppen in Szenen



Trägt man der These der Entstrukturierung der Jugendphase (vgl. Münchmeier 1995, Lüders 1997) Rechnung, so sind jugendliche Gesellungsformen immer weniger altershomogen. Da aber Altershomogenität ein konstitutives Element des Peer-Group-Begriffes ist, bleibt eine sozialwissenschaftliche Beschreibung, die nur mit diesem Begriff operiert, für Transformationen von Lebensweisen und Lebensformen am Übergang zu einer ‚anderen‘ Moderne gleichsam ‚blind‘. Demgegenüber soll hier mit dem Begriff der Szene sichtbar gemacht werden, dass in jugendlichen Gesellungsformen einerseits sich noch immer Peer-Groups finden, andererseits aber auch nicht selten (bzw. immer weniger selten) Personen integriert sind, die dem Alter nach zwar als Erwachsene gelten, die aber gleichwohl ein ‚jugendliches‘ (bzw. ‚juveniles‘) Verständnis ihrer selbst haben (im Sinne eines kulturellen Deutungsmusters, das mit Vorstellungen von Kreativität, Spontaneität, Dynamik oder Kommunikativität usw. konnotiert ist – vgl. dazu z. B. Hitzler 2006).

1.4.9 Szenen sind vororganisierte Erfahrungsräume

Jenseits je szenetypischer Gesellungszeiten an je – mehr oder weniger – spezifischen Versammlungsorten, Treffpunkten, Verkehrsräumen usw. ist ein essentielles, d. h. ein strukturell unverzichtbares Element des Szene-Lebens das Event. Event soll heißen: eine vororganisierte Veranstaltung, bei der unterschiedliche

Unterhaltungsangebote nach szenetypischen ästhetischen Kriterien kompiliert oder synthetisiert werden, wodurch idealerweise ein interaktives Spektakel zustande kommt, das in der Regel mit dem Anspruch einhergeht, den Teilnehmern ein ‚totales‘ Erlebnis zu bieten. Die zumindest latente Funktion auch und gerade eines Events ist die Aktualisierung, Herstellung und Intensivierung von Wir-Gefühl.

Je nach Szene setzt ein Event mehr oder weniger aufwändige Organisations- und Produktionsleistungen voraus. Und während in manchen Szenen, wie etwa der Hardcore-Szene, (noch) ein Ethos herrscht, wonach alle Szenegänger zur Mitarbeit (in irgendeiner Form) zumindest nachdrücklich animiert, wenn nicht doch gar ‚verpflichtet‘ sind, tendieren die meisten (anderen) Szenen zur Kommerzialisierung. Deren ‚positiver‘ Effekt besteht z. B. darin, dass sich dadurch für nicht wenige Jugendliche – teils situative, teils längerfristige – Arbeits- und Erwerbsmöglichkeiten eröffnen, die diesen nicht nur Spaß machen, sondern ihnen oft auch generelle Organisations- und andere arbeits- sowie einkommensrelevante Leistungskompetenzen vermitteln (vgl. Hitzler und Pfadenhauer 2005). Da viele Kommerzialisierungsschübe von Szenegängern selbst ausgehen, lässt sich im Hinblick darauf kaum von einer Kolonialisierung juveniler Lebens-Welten durch die so genannte Kulturindustrie sprechen. Auf jeden Fall vergrößert Kommerzialisierung schlechthin die finanziellen Potenziale (in) einer Szene. Und diese finanziellen Potenziale eröffnen und vermehren nicht nur Chancen für bezahlte Arbeit bzw. für nicht nur punktuelle Arbeitsverhältnisse, sondern können auch (müssen jedoch selbstverständlich nicht) die Basis für kreatives Handeln in vielerlei Hinsicht bilden (vgl. Euteneuer und Niederbacher 2007 und 2009).

1.4.10 Szenen strukturieren sich um Organisationseliten

Gruppen innerhalb von Szenen bilden sich dementsprechend nicht nur ‚vor Ort‘ durch geografische Nähe aus, sondern auch entlang ‚funktionaler‘ Leistungserbringung bzw. Leistungsversprechen. Das heißt, es etablieren sich von uns so genannte ‚Organisationseliten‘. Diese rekrutieren sich zumindest größtenteils (und essentiell) aus langjährigen Szenegängern, welche auf der Basis ihres umfangreichen Wissens um ästhetische und andere Kriterien in der Szene – in der Regel: unter anderem – Events (vor-)produzieren und im Zuge dieser Tätigkeit zumeist kommerzielle Chancen nicht nur (er-)kennen, sondern auch nutzen. Die ‚Mitglieder‘ einer so verstandenen Organisationselite sind sowohl mit der Strukturierung von Szenetreffpunkten als eben auch mit der Produktion von Veranstaltungen befasst. Durch diese Organisationsarbeit ergeben sich überregionale Kontakte zu anderen Organisatoren, und sukzessive entsteht dergestalt ein von geografischen Kriterien weitgehend losgelöstes Eliten-Netzwerk.

‚Mitglieder‘ dieses Netzwerkes sind gegenüber den ‚normalen‘ Szenegängern relativ privilegiert bzw. nehmen sich im Zuge der weiteren Ausbildung organisationselitärer Strukturen immer mehr Privilegien heraus. In der Hardcore-Szene