

Forschungsfeld ‚Szenen‘ – www.jugendszenen.com

Arne Niederbacher, Ronald Hitzler

1 Einleitung

„Jugend“ erscheint im individuellen Lebenslauf immer weniger als bloße Durchgangsphase auf dem Weg von der Kindheit zum Erwachsensein. Wir haben es hier eher mit einem Kulturphänomen zu tun, das 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 ethnographisch orientierte) Ansätze zwar detaillierte Einblicke in typisierbare subjektive Verarbeitungsformen innerhalb kultureller Erlebnisswelten, allerdings weisen sie in symptomatischer Weise Defizite in Bezug auf Überblicke zur Jugendkultur insgesamt auf – insbesondere hinsichtlich der Verortbarkeit und der Vergleichbarkeit des jeweils untersuchten „Falles“.

Der Schwerpunkt unserer Forschungsarbeiten liegt in *theoretischer* Hinsicht einerseits auf der Beschreibung und Erklärung von Vergemeinschaftungsprozessen unter Individualisierungsbedingungen, andererseits auf der Schärfung des Begriffes „Szene“ – durchaus auch mit Verallgemeinerungsabsichten und getragen von der empirischen Erkenntnis, dass es sich bei „Szenen“ um Gesellungsgebilde handelt, in denen sich *juvenile* Menschen vergemeinschaften. „Jugend“ in unserem Verständnis ist weder eine Frage des *Alters* (im Sinne der Einteilung) noch eine Frage der *Abgrenzung* (im Sinne von Lebensphasen) – und „Jugend“ ist auch keine Frage der *Bewältigung* (im Sinne von Aufgabenstellungen). „Jugend“ ist eher ein gegenwartsgesellschaftlicher Sehnsuchtsstoppel von älteren wenigstens ebenso wie von jüngeren Menschen. Jugendlichkeit bzw. Juvenilität ist eine Frage

der Einstellung zur Welt (im Sinne einer mentalen Disposition), und diese Einstellung zur Welt manifestiert sich u.a. in Szenen (im Sinne einer Vergemeinschaftung juveniler Menschen).

2 Neue Formen der Vergemeinschaftung

Zeitdiagnostisch gesehen gehen wir dabei – im Anschluss vor allem an *Peter L. Berger* und *Thomas Luckmann*, an *Hans-Georg Soeffner*, an *Peter Gross* und an *Ulrich Beck* – davon aus, dass die mannigfaltigen Pluralisierungs- und Individualisierungsprozesse, die wir alle – teils sehr intensiv, teils eher beiläufig – erfahren, augenscheinlich zu nachhaltigen Umstrukturierungen der Lebensorientierung in Gesellschaften wie der unseren führen. Das hat nicht zum wenigsten damit zu tun, dass die Vergemeinschaftungsangebote herkömmlicher ‚Agenturen‘ der primären und sekundären Sozialisation dem steigenden Bedarf nach sozialer Geborgenheit immer weniger gerecht werden. Infolgedessen entwickeln, verstetigen und vermehren sich neue bzw. *neuartige* Vergemeinschaftungsformen, deren wesentlichstes Kennzeichen darin besteht, dass sie auf der Verführung prinzipiell hochgradig individualitätsbedachter Einzelner zur habituellen, intellektuellen, affektuellen und vor allem zur ästhetischen Gesinnungsgenossenschaft basieren.

Solche neuartigen Vergemeinschaftungsformen gehen typischerweise *nicht* mit den herkömmlichen Verbindlichkeitsansprüchen einher, welche üblicherweise aus (wie auch immer gearteten) Traditionen oder aus ähnlichen sozialen Lagen resultieren. Ein weiteres wichtiges Unterscheidungsmerkmal dieses neuen Typs von Gemeinschaften gegenüber überkommenen und ‚eingelebten‘ Formen ist augenscheinlich das der Regelung des Eintritts und des Austritts: In die Traditionsgemeinschaft muss man typischerweise entweder hineingeboren sein, oder man muss zumindest mit einem ‚existentiell entscheidenden‘ Schritt in sie eintreten. In die neuartigen Gemeinschaften tritt man hingegen typischerweise freiwillig ein, absichtlich, aber ohne viel Aufhebens. Und ebenso einfach, problem- und folgenlos tritt man auch wieder aus ihnen aus. Solche, von uns als ‚posttraditional‘ bezeichnete Gemeinschaften können Mitgliedschaft also nicht erzwingen. Sie können lediglich zur Mitgliedschaft *verführen*.

Bestimmte Varianten solch gemeinschafts- bzw. gesinnungsgenossenschaftlicher Sonderwelten, wie sie insbesondere seit den achtziger Jahren des vergangenen Jahrhunderts gedeihen, werden nun eben als ‚(Jugend-)Szenen‘ bezeichnet. Der Begriff ‚Szenen‘ taucht im Zuge der Entwicklung der Jugendforschung vom Subkulturansatz zum Konzept pluralistischer Jugendkulturen seit Mitte der 1990er Jahre fast beiläufig auf. Wesentlich beigetragen haben zum ‚Import‘ dieses Begriffes aus der Alltagssprache in die Jugendsoziologie dürfte vor allem *Dieter Baacke*, der schon frühzeitig (1987a, 1987b) von ‚Szenen‘ gesprochen hat. Allerdings verschwimmen bei *Baacke*, ebenso wie später bei *Wilfried Ferchhoff* (1999, 2007) die Konturen (wieder) hin zum Begriff der ‚Jugendkulturen‘. Dementsprechend ist ‚Szene‘ lange Zeit einer jener sozialwissenschaftlichen Begriffe geblieben, die zwar häufig – vor allem in der Jugendkulturforschung – benutzt, aber nur selten definiert und theoretisch begründet wurden.

3 Der Gegenstand: Was kennzeichnet Szenen?

Der Begriff ‚Szene‘ verweist auf ein Gesellungsgebilde,

- das nicht aus vorgängigen gemeinsamen Lebenslagen oder Standesinteressen der daran Teilhabenden heraus entsteht,
- das einen signifikant geringen Verbindlichkeitsgrad und Verpflichtungscharakter aufweist,
- das nicht prinzipiell selektiv (= aussondernd) und exkludierend (= ausschließend) strukturiert und auch nicht auf exklusive (= ausschließliche) Teilhabe hin angelegt ist,
- das aber gleichwohl als thematisch fokussierter vergemeinschaftender und symbolisch markierter Erlebnis- und Selbststilisierungsraum fungiert.

Wesentlich für die Bestimmung von ‚Szene‘ ist darüber hinaus, dass es ein Gesellungsgebilde von Akteuren ist, welche sich *selber* als zugehörig zu dieser Szene (oder dieser *und* anderen Szenen) begreifen. Durch dieses Zugehörigkeitsbewusstsein der Szenegänger unterscheidet sich das Phänomen ‚Szene‘ wesentlich von dem der so genannten Lebensstilformationen, denn Lebensstile, so wie sie in der einschlägigen neueren Forschung verwendet werden, sind externe *Ungleichheitsmodelle*, die – *anhand von durch die Forscher als relevant gesetzten Indikatoren* – der Segmentierung und Aggregation von Personentypen dienen (Müller-Schneider 1996, 2008). Allerdings sind typischerweise auch in einer Szene musikalische Präferenzen, modische Vorlieben, Sportinteressen, Spaß an den so genannten ‚Neuen Medien‘ oder – u.E. wieder zunehmend – auch moralpolitische Anliegen wichtig, die in der Lebensstilforschung als relevante Indikatoren zur Aggregation von *Jugendlichen* gelten.

Eine ‚Szene‘ nennen wir eine amorphe Form von lockerer Gemeinschaft unbestimmt vieler Beteiligter. Sie ist eine Gemeinschaft, in die man nicht hineingeboren oder quasi-automatisch hinein sozialisiert wird, sondern die man sich aufgrund irgendwelcher Interessen selbst *aussucht* und in der man sich (eine Zeit lang) mehr oder weniger ‚zu Hause‘ fühlt. Eine Szene weist typischerweise lokale Einfärbungen und Besonderheiten auf, ist jedoch *nicht* lokal begrenzt, sondern, zumindest im Prinzip, ein weltumspannendes, globales – und ohne intensive Nutzung moderner Medien der daran Beteiligten zwischenzeitlich auch kaum noch überhaupt vorstellbares – Gesellungsgebilde. Naheliegender Weise gibt es in einer bzw. für eine Szene keine förmlichen Mitgliedschaften. Weil Szenen, anders als formalisierte Organisationen, also keine Türen haben, weder hinein noch hinaus – auch nicht in einem metaphorischen Sinne –, bewegt man sich in einer Szene vielmehr 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.

Gegenüber anderen, sozusagen ‚anrainenden‘ Gesellungsgebilden zeichnen sich Szenen generell also vor allem durch fehlende oder zumindest sehr ‚niedrige‘ Ein- und Austrittsschwellen und durch symptomatisch ‚schwache‘ Sanktionspotentiale aus: Von Subkulturen z.B. unterscheiden sich Szenen wesentlich durch ihre Diffusität im Hinblick auf Inklusion und Exklusion; denn als ‚Subkulturen‘ werden relativ ‚geschlossene‘ Interaktionskontexte von Personen mit bestimmten, relativ exklusiven ‚Qualitäten‘ bezeichnet, in

denen mittels spezifischer Praktiken eine von der gesellschaftlichen Gesamtkultur abweichende, gemeinsame Weltsicht und kollektive Identität erzeugt und gesichert wird. Von Milieus unterscheiden sich Szenen wesentlich durch ihren geringen Bezug auf vorgängige biographische Umstände; denn als ‚Milieus‘ werden kohäsive (= durch starken Zusammenhalt geprägte) Gesellungsformen bezeichnet, die aus kollektiv auferlegten Lebenslagen entstehen, für die also vorgängige biographische Umstände konstitutiv sind, und aus denen sich gemeinsame Lebensstile herausbilden können. Von Peer-Gruppen, mit denen relativ informelle Zusammenschlüsse von zumeist lokalen Freundeskreisen mit ausgeprägt hoher wechselseitiger Akzeptanz gemeint sind, unterscheiden sich Szenen schließlich wesentlich durch deutlich geringere Altershomogenität, durch geringere Interaktionsdichte und durch Translokalität (siehe dazu auch Müller-Schneider 1996, 2008; Schneider 2003).

In Szenen suchen vorzugsweise juvenile Menschen das, was sie in der Nachbarschaft, im Betrieb, in der Gemeinde, in Kirchen, Verbänden oder Vereinen immer seltener und was sie auch in ihren Familien und Verwandtschaften, und immer öfter noch nicht einmal mehr in ihren Intim-Partnern finden: Verbündete für ihre Interessen, Kumpane für ihre Neigungen, Partner ihrer Projekte, Komplementäre ihrer Leidenschaften, Freunde ihrer Gesinnung. Die Chancen, in Szenen Gleichgesinnte zu finden, sind signifikant hoch, denn zum einen wählen sich die Szenegänger ihre Szene bzw. Szenen entsprechend ihren Wichtigkeiten aus, zum anderen sind Szenen, wie bereits erwähnt, thematisch fokussiert. Jede Szene hat ihr ‚Thema‘, auf das hin die Aktivitäten der Szenegänger ausgerichtet sind. Dieses Thema kann eben z.B. ein Musikstil sein, eine ästhetische Neigung, eine Sportart, ein moralisches Anliegen, eine technische Faszination, selten auch eine explizit politische Idee; dieses Thema können spezielle Konsumgegenstände oder es kann auch ein ganzes Konsum-Stil-Paket sein, gepaart in der Regel mit einer mehr oder minder *diffusen* Weltanschauung. Szenen können dementsprechend als ‚Gefäße‘ heterogener individueller Sinn-Suche fungieren, in denen jeder seine eigenen Ideen, Phantasien und Spiritualismen pflegen kann: Sei es die ‚dämonische Wut‘ des Black Metal-Verschworenen, sei es das ‚kosmische Leiden‘ des Gothics, sei es das ‚triumphierende Gefühl‘ des Sprayers, sei es die ‚political correctness‘ des Hardcore-Protagonisten, sei es das Rebellen-Pathos des Punks, sei es der ‚göttliche‘ Trick des Skaters, sei es die Tanz-Ekstase des Liebhabers elektronischer Musik, oder sei es irgendetwas anderes, was juvenile Menschen so bewegt. Und Szenegänger teilen nun eben das Interesse am jeweiligen Szene-Thema. Sie teilen im weiteren auch typische Einstellungen und entsprechende Verhaltensweisen und Umgangsformen.

Eine Szene lässt sich somit auch definieren als ein thematisch fokussiertes Netzwerk von Personen, die bestimmte materiale und mentale Formen der kollektiven Selbst-Stilisierung teilen, die um diese Teilhabe wissen, und die diese Gemeinsamkeiten an typischen Orten und zu typischen Zeiten interaktiv stabilisieren, modifizieren oder transformieren. Dabei beobachten wir übrigens – auch wenn Szenen grundsätzlich nach dem Prinzip ‚Verführung statt Verpflichtung‘ funktionieren – seit der Jahrtausendwende ein zunehmendes Interesse bei immer mehr Jugendlichen an stärker charismatisch-autoritativer und vor allem an moralisch (wieder) aufgeladeneren Vergemeinschaftung. Allerdings reicht dieses Interesse anscheinend nur so weit und dauert nur so lange an, wie eine bestimmte Moral zu leben nicht auferlegt erscheint, sondern motiviert ist dadurch, eben ein ‚guter Mensch‘ sein zu wollen. ‚Irgendwie‘ moralisch zu sein, gilt derzeit als ‚cool‘, cooler jedenfalls als die derzeit etwas angestaubt wirkenden Hedonismen der 1990er Jah-

re. Vereinfacht gesagt transformiert sich dergestalt das Prinzip ‚Verführung statt Verpflichtung‘ gegenwärtig allmählich in das Bedürfnis ‚Vorbilder statt Vorschriften‘.

Dieser Trend zur ‚Moralität‘ schließt einen persistierenden Hedonismus jedoch keineswegs aus. Ja, es erscheint uns nicht übertrieben, zu sagen, dass Moralität nur so lange attraktiv ist, wie sie nicht auf etwas verpflichtet, was den sich darauf beziehenden bzw. berufenden Menschen nicht ‚in den Kram passt‘. Und das, was ihnen (bzw. was uns allen) ‚in den Kram passt‘ oder nicht ‚in den Kram passt‘, das kann sich jederzeit ändern, sogar ins Gegenteil verkehren. Dann werden Moralitäten, für die man zuvor noch hochgradig engagiert war, nicht nur schnell lästig, sondern ebenso schnell durch (mitunter ganz) andere ersetzt. Gegenwärtig können Menschen kaum noch auf Moralitäten verpflichtet, sie können eigentlich nur noch dazu verführt werden. Grundlegender scheint uns also auch mit Blick auf Moralismen in Szenen vor allem zu sein, dass dabei das wesentliche Vergemeinschaftungskriterium eben weniger *Gleichaltrigkeit* zu sein scheint, als vielmehr die (relative) *Gleichartigkeit* von Interessen, die in der Regel zeitweilig begrenzt relevant und ‚ausgelebt‘ werden.

4 Präsentationsidee – www.jugendszenen.com

Das, was bei unseren Forschungsarbeiten herauskommt, lässt sich *hochgradig kompliziert* und damit in der Regel auch recht eindrucksvoll, um nicht zu sagen: *einschüchternd* präsentieren. Das ist aber gerade *nicht* das, worum es uns bei der Erforschung von Szenen vor allem geht. Unsere Darstellungsidee ist vielmehr, das, was Menschen tun, für andere Menschen, die das *nicht* tun, ein wenig nachvollziehbarer, verständlicher zu machen bzw. Nichtbeteiligten wenigstens ein paar Einblicke und Eindrücke in ihnen mehr oder weniger *fremde* (kleine) Welten zu vermitteln, welche sich oft in ihrer unmittelbaren existentiellen Nähe auf tun können. Neben der Idee, Informationen über Szenen einem interessierten Publikum zugänglich zu machen, geht es uns aber auch darum – aufgrund der hohen ‚Durchlaufgeschwindigkeit‘ von Szene-Trends und von Trends in Szenen –, unsere Forschungsergebnisse zeitnah aktualisieren und das Spektrum beständig erweitern bzw. anpassen zu können. Deshalb haben wir seit Januar 2002 das Internet-Portal www.jugendszenen.com online gestellt. Dieses Portal ist unzweifelhaft die *populärste* Form, in der wir die Ergebnisse unserer wissenschaftlichen Szenenforschung präsentieren. Aber auch wenn wir uns mit www.jugendszenen.com nicht *vorzugsweise* an *Sozialwissenschaftler* wenden, ist das Portal *auch* gedacht als Kommunikationsplattform und Datenpool einschlägig arbeitender Fachkollegen.

Wichtig ist uns im Kontext der Popularisierung von wissenschaftlichen Erkenntnissen der Hinweis, dass wir zwar Szenen erkunden und ihren jeweiligen Sinngehalt auch nicht daran beteiligten Menschen vermitteln wollen, dass wir dabei aber dezidiert *keinerlei* Jugendarbeit oder Jugendhilfe betreiben oder mit und bei unseren Studien ein sonst wie geartetes pädagogisches bzw. sozialpädagogisches oder politisches Ziel verfolgen. Anders ausgedrückt: *Pädagogischen* Fachkräften und politischen Akteuren bietet www.jugendszenen.com eine werturteilsenthaltende Anregung dazu, ihre konkreten Praxiserfahrungen vor einem systematisierenden Hintergrund zu reflektieren.

Von großer Bedeutung ist darüber hinaus, dass www.jugendszenen.com dem sozusagen notorisch frustrierten Bedürfnis von *Szenegängern* nach einer ‚korrekten‘ – d.h. ihrer

Sicht hinlänglich entsprechenden – Darstellung ‚ihrer‘ Szene gegenüber einer (wie auch immer gearteten) Öffentlichkeit angemessen Rechnung trägt. Dementsprechend steht mit www.jugendszenen.com schließlich einer *interessierten Öffentlichkeit* bzw. den diese repräsentierenden Publikumsmedien eine Informationsquelle zur Verfügung, die zugleich von unserem Bemühen geprägt ist, Verzerrungen und Verkürzungen zu vermeiden *und* dennoch leicht verständlich zu bleiben.

Die Startseite von www.jugendszenen.com enthält (neben einem in unregelmäßigen Abständen bespielten ‚Blog‘ zu aktuellen Themen der Jugendkulturforschung und einem kurzen Statement zur ‚Forschung‘) Links zu den von uns porträtierten Szenen.¹ Die Seiten zu den *einzelnen* Szenen haben eine Bilderleiste mit ‚typischen‘ Fotos aus der jeweiligen Szene und sind gegliedert in die Domänen ‚Intro, History & Literatur‘, ‚Fokus, Einstellungen & Lifestyle‘, ‚Symbole & Rituale‘ und ‚Events, Treffpunkte & Medien‘. Dieser Systematik liegt unsere Erkenntnis zugrunde, dass sich szenische Kulturen konkret zwar zum Teil sehr stark voneinander unterscheiden, dass sie aber trotzdem deutliche *strukturelle* Ähnlichkeiten aufweisen. Verbunden ist damit eben 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.

Anmerkung

- 1 Derzeit (Stand: Juni 2015) haben wir ‚Steckbriefe‘ der folgenden Szenen online gestellt: Antifa, Beauty Gurus, Cosplay, Demos, Fixie, Gothic, Graffiti, Hardcore, HipHop, Hipster, Indie, LAN-Gaming, Metal, Parkour, Punk, Rollenspieler, Skateboarding, Skinheads, Sportklettern, Techno, Ultras, Veganer und Warex.

Literatur

- Baacke, D. (1987a): Punk und Pop. Die siebziger und achtziger Jahre. In: Baacke, D. (Hrsg.): Handbuch Jugend und Musik. – Opladen, S. 253-274.
- Baacke, D. (1987b): Die Welt der Musik und die Jugend. Eine Einleitung. In: Baacke, D. (Hrsg.): Handbuch Jugend und Musik. – Opladen, S. 9-26.
- Ferchhoff, W. (1999): Jugend an der Wende vom 20. zum 21. Jahrhundert. – Opladen.
- Ferchhoff, W. (2007): Jugend und Jugendkulturen im 21. Jahrhundert. Lebensformen und Lebensstile. – Wiesbaden.
- Müller-Schneider, T. (1996): Wandel der Milieulandschaft in Deutschland. Von den hierarchisierenden zu subjektorientierten Wahrnehmungsmustern. Zeitschrift für Soziologie, 25, S. 190-206.
- Müller-Schneider, T. (2008): Lebensstile, Milieus und Szenen. In: Willems, H. (Hrsg.): Lehr(er)buch Soziologie. Für die pädagogischen und soziologischen Studiengänge. Band 1. – Wiesbaden, S. 307-329.
- Schneider, W. (2003): Diskurse zum ‚Wandel von Jugend‘ in Deutschland. Konzepte, Leitbegriffe und Veränderungen in der Jugendphase. Diskurs: Studien zu Kindheit, Jugend, Familie und Gesellschaft, 3, S. 54-61.