

Rezension:

*Martin Spetsmann-Kunkel*

**Ronald Hitzler, Thomas Bucher & Arne Niederbacher (2001). Leben in Szenen. Formen jugendlicher Vergemeinschaftung heute.**

Opladen: Leske + Budrich, 239 Seiten, ISBN: 3-8100-2925-4, EUR 19.-

**Keywords:**

Szeneforschung,  
Individualisierung,  
posttraditionale  
Gemeinschaften,  
Szene, Event

**Zusammenfassung:** Ronald HITZLER, Thomas BUCHER und Arne NIEDERBACHER portraituren in ihrem Buch *Leben in Szenen. Formen jugendlicher Vergemeinschaftung* eine Vielzahl an jugendlichen Szenen, die sie als posttraditionale Gemeinschaften deuten, und leisten damit einen wichtigen Beitrag zum Verständnis jugendlicher Erlebniswelten in unserer individualisierten Gesellschaft. Der empirisch gesicherte Insiderblick auf die Szenen veranschaulicht zudem die Möglichkeiten der kulturellen Orientierung von Jugendlichen heute.

**Inhaltsverzeichnis**

- [1. Szeneforschung in Nordrhein-Westfalen](#)
- [2. Posttraditionale Gemeinschaften in der individualisierten Gesellschaft](#)
- [3. Jugendszenen – Aktuelle Formen jugendlicher Vergemeinschaftung](#)
- [4. Kritische Würdigung](#)

[Literatur](#)

[Zum Autor](#)

[Zitation](#)

## **1. Szeneforschung in Nordrhein-Westfalen**

Ronald HITZLER und seine Mitarbeiter Thomas BUCHER und Arne NIEDERBACHER von der Universität Dortmund haben im Rahmen des 7. Kinder- und Jugendberichtes der Landesregierung NRW die Strukturen und Veränderungen der Jugendszenen in Nordrhein-Westfalen untersucht. Diese Untersuchungsergebnisse erschienen zunächst im Dezember 2000 als Expertise des Ministeriums für Frauen, Jugend, Familie und Gesundheit des Landes Nordrhein-Westfalen unter dem Titel *Jugendszenen (in NRW). Über juvenile Kultur(en) unter den Bedingungen der Spätmoderne* (2000). Im September 2001 erfolgte die Veröffentlichung dieser Expertise in überarbeiteter und ergänzter Form beim Verlag Leske + Budrich. Die *Szeneforschung* seitens der Universität Dortmund darf damit aber nicht als abgeschlossen gelten. Vielmehr werden weiterhin die aktuellsten Formen jugendlicher Vergemeinschaftung beobachtet und die Befunde dieser Beobachtungen auf einer empfehlenswerten [Internetseite](#) veröffentlicht. [1]

## **2. Posttraditionale Gemeinschaften in der individualisierten Gesellschaft**

Die jugendlichen Erlebniswelten werden von HITZLER, BUCHER und NIEDERBACHER vor dem Hintergrund der Diagnose unserer Gesellschaft als individualisierte Gesellschaft betrachtet. Der Prozess der Enttraditionalisierung und Individualisierung, so wie er maßgeblich von Ulrich BECK (BECK 1986) beschrieben wird, kennzeichnet sich durch die fortschreitende Freisetzung der Gesellschaftsmitglieder aus den Fängen der traditionellen Instanzen der Lebensgestaltung wie der Familie, der Religion oder den klassenspezifischen Milieus. Die Planung und Gestaltung des Lebens der einzelnen Gesellschaftsmitglieder wird vielmehr zunehmend zu einem selbständigen, individuell-autonomen Projekt ohne tradierte Vorgaben, aber auch ohne den Rückhalt traditioneller Sicherheiten. [2]

Für den Mensch der individualisierten Gesellschaft besteht die Möglichkeit vor dem Hintergrund einer Fülle an Alternativen – hinsichtlich Lebensstil, Beruf, Beziehungsform, Lebensort, moralischer Orientierung – sein Leben zu gestalten. Der moderne Mensch führt eine "Bastelexistenz" (HITZLER & HONER 1994), wobei er beim "Basteln" seines Lebens nicht an traditionelle Vorgaben gebunden ist. Die Situation des modernen Menschen, der eigenverantwortlich und selbständig sein Leben planen kann, darf dabei aber nicht als völlig frei begriffen werden, wenn "Freiheit" die Möglichkeit zur freien Wahl bei gleichzeitiger Abwesenheit von Zwang meint. Denn der Mensch der individualisierten Gesellschaft hat nicht nur die Möglichkeit sein Leben eigenständig zu gestalten, sondern er ist auch dazu verpflichtet. Hierbei müssen die getroffenen Entscheidungen mit allen denkbaren Konsequenzen selbst verantwortet werden. [3]

Die von HITZLER und Mitarbeitenden rekonstruierten Jugendszenen werden vor dem Hintergrund dieser Gesellschaftsdiagnose als posttraditionale Formen der Gemeinschaftsbildung verstanden, die den Jugendlichen bei der Lebensführung und Sinngebung Hilfestellungen leisten können. Sie beeinflussen als ästhetische Gesinnungsgenossenschaften die Verhaltensweisen, Werthaltungen und Deutungsmuster der Jugendlichen und leisten damit einen Beitrag zur Orientierung in der individualisierten Gesellschaft mit ihren Wahlzwingen und -möglichkeiten. [4]

## **3. Jugendszenen – Aktuelle Formen jugendlicher Vergemeinschaftung**

Insgesamt werden zwölf Formen jugendlicher Vergemeinschaftung beschrieben: Techno-Szene, Hardcore-Szene, Schwarze Szene, Skater-Szene, Graffiti-Szene, Konsolenspieler, Daily Soap-Fans, Türkische Street Gangs, Antifa-Szene, Drogen-Szene, Jugendliche in der Deutschen Lebens-Rettungs-Gesellschaft (DLRG) und Sportkletterer-Szene, wobei nur acht dieser zwölf *posttraditionalen Gemeinschaften* zum Ende der Analyse wirklich als Szene definiert werden, da die Daily Soap-Fans eher als Fankultur und die Türkischen Street Gangs eher als Jugendgang zu bezeichnen sind, während die Jugendlichen in der DLRG und die

Sportkletterer szeneuntypisch in verbindliche Vereinsstrukturen eingebunden sind.<sup>1</sup> [5]

Der der Studie zugrunde liegende Szene-Begriff wird folgendermaßen definiert:

"Szenen [...] sollen heißen: Thematisch fokussierte kulturelle Netzwerke von Personen, die bestimmte materielle und/oder mentale Formen der kollektiven Selbststilisierung teilen und Gemeinsamkeiten an typischen Orten und zu typischen Zeiten interaktiv stabilisieren und weiterentwickeln" (HITZLER, BUCHER & NIEDERBACHER 2001, S.20). [6]

Von zentraler Bedeutung für das Szenekonzept ist die Betonung der thematischen Fokussierung: Jede Jugendszene konzentriert sich auf eine bestimmte Thematik, richtet seine Aktivitäten daraufhin aus und konstituiert sich kraft der gemeinsamen Relevanzen und Interessenschwerpunkte ihrer Mitglieder. So ist beispielsweise das zentrale Thema der Techno-Szene die Techno-Musik, der Skater-Szene das Skateboard-Fahren und der Konsolenspieler das Interesse an Computerspielen. [7]

Charakteristisch für die Jugendszenen ist die Unverbindlichkeit bezüglich der Mitgliedschaft. Freiwillige Teilnahme und Engagement und nicht Verbindlichkeit und Zwang zur Engagiertheit kennzeichnet das Leben innerhalb einer Szene. Das szenetypische und für die Konstitution bzw. Integration einer jeden Gemeinschaft notwendige Wir-Bewusstsein wird geschaffen, stabilisiert und aktualisiert beim *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-Gefühlen" (a.a.O., S.26). [8]

Der Begriff der Szene wird bewusst getrennt von den älteren Begriffen peer group oder Milieu, da die Szenemitglieder nicht zwangsläufig gleichaltrig sein müssen und die Teilnahme an einer Szene nicht an die sozioökonomische Lage ihrer Mitglieder gebunden ist. [9]

Die Skizzierung der einzelnen Szenen, die im Wesentlichen auf der Befragung von Szenemitgliedern beruht, beantwortet unter anderem die Frage nach den Einstellungen, Motiven, Geschmackskulturen und Lebensstilen ihrer Mitglieder, nach der Art der Events, dem historischen Hintergrund der Szene, der Differenzierungen innerhalb der Szene, der Vernetzung mit anderen Szenen und dem Verhältnis zwischen den Geschlechtern innerhalb der Szene. [10]

---

<sup>1</sup> Auf der Internetseite [www.jugendszenen.com](http://www.jugendszenen.com) werden dreizehn Jugendszenen charakterisiert, wobei im Unterschied zum Buch auch die Black Metal-Szene, Punk-Szene, Comic-Szene und die Rollenspieler dargestellt werden, während die Daily Soap-Fans, Türkischen Street Gangs und die Jugendlichen der DLRG fehlen.

Um diese Vorgehensweise zu illustrieren, sei hier exemplarisch die Szene der Konsolenspieler (HITZLER, BUCHER & NIEDERBACHER 2001, S.113ff.) bzw. die sogenannte LAN-Szene (LAN steht für "local area network") beschrieben: Die Konsolenspieler spielen PC-Spiele alleine bzw. mit oder gegen andere Spieler. Der Computer ist dabei das zentrale Medium der Konsolenspieler-Szene, während das bedeutsamste Kommunikationsmittel der Szene das Internet ist. Das Interesse an Computerspielen kostet den Spieler Zeit und nicht zuletzt – aufgrund der teuren technischen Gerätschaften und Spiele – Geld. Ein großer Teil der Szenemitglieder zeichnet sich durch eine gewisse IT-Affinität aus, die sich in den entsprechenden Ausbildungen und Berufen niederschlägt. Innerhalb der Szene gibt es zwei Spielergruppen, die sich durch die Präferenz für zwei unterschiedliche Spielgenre voneinander unterscheiden: Sogenannte Shooter oder auch Ego-Shooter, die hauptsächlich auf LAN-Parties gespielt werden, und sogenannte Simulationsspiele, die komplexe Szenarien simulieren und strategischen Charakter haben. Bei den bereits erwähnten LAN-Parties werden mehrere Rechner an einem Ort miteinander vernetzt, welches die gleichzeitige Teilnahme ganzer Spielergruppen an einem Computerspiel ermöglicht. Ziel der dabei meistens gespielten Shooterspiele ist es, eine virtuelle Landschaft zu durchqueren und dabei seine Gegner mit Waffengewalt zu töten, ohne selbst getötet zu werden. Anders als häufig befürchtet ist aber nicht die mediale Gewaltdarstellung und das virtuelle Töten der Grund für die Faszination an den Shooterspielen. Im Vordergrund für die Spieler steht vielmehr die notwendige Geschicklichkeit im Umgang mit dem PC, um das Spiel erfolgreich zu gestalten. Auf LAN-Parties, dem Event der Szene, treffen sich die Spieler, knüpfen und pflegen Kontakte und tauschen technisches sowie spielerisches Know-how aus. LAN-Parties als Spielturniere sind für die Szene somit sowohl aufgrund des Wettkampfcharakters als auch wegen der Geselligkeit von großer Bedeutung. Grundsätzlich lässt sich sagen, dass seit 1997 die Szene einen starken Anstieg verzeichnet, wobei den größten Anteil der Szene 16 bis 21jährige junge Männer ausmachen. [11]

Zu dem zuletzt genannten Punkt ist szenenübergreifend zu sagen, dass die Teilnahme an einer Szene vor allen Dingen für junge Männer von Bedeutung zu sein scheint, da diese in fast jeder der untersuchten Szenen sowohl quantitativ als auch qualitativ bezüglich des Engagements dominieren. Und auch die in der Szene der Computerspieler zu beobachtende Differenzierung entlang unterschiedlicher Spielgenre ist typisch für die Jugendszenen: Jede der untersuchten Szenen ist auf die eine oder andere Art in sich weiter ausdifferenziert. So lässt sich z.B. in jeder Szene eine Organisationselite finden, die sich beispielsweise von den "bloßen" Besuchern eines Events unterscheidet. [12]

Zum Ende der Studie wird der Versuch unternommen, die einzelnen Szenen zu Typen zusammenzufassen: Es werden die Selbstverwirklichungsszenen (bei denen das persönliche Können im Vordergrund steht), die Aufklärungsszenen (welche das Verhältnis vom Ich zur Welt kritisch beleuchten) und die hedonistischen Szenen (die im Hier-und-Jetzt Spaß haben wollen) voneinander unterschieden. Selbstverwirklichungsszenen sind dabei unter anderem die Skater- und Graffiti-Szene, dem Typ der Aufklärungsszene wäre die Antifa-Szene

zuzurechnen, und eine typische hedonistische Szene stellt die Techno-Szene dar. [13]

#### 4. Kritische Würdigung

Die Studie von HITZLER, BUCHER und NIEDERBACHER über einige der heutigen Jugend Szenen leistet – vergleichbar den Arbeiten von Klaus FARIN vom Archiv der Jugendkulturen in Berlin (FARIN 2001, FARIN & NEUBAUER 2001) – einen wichtigen Beitrag zum Verständnis der Lebensphase Jugend in der individualisierten Gesellschaft, da die unterschiedlichen Möglichkeiten der kulturellen Orientierung Jugendlicher und die Formen und Praktiken jugendlicher Gemeinschaften in unserer heutigen Zeit dargestellt werden. Sie ist damit gerade für Praktiker aus dem Bereich der Jugendarbeit von großer Bedeutung, da fundierte Szenekenntnisse bei der Kontaktaufnahme mit den Jugendlichen hilfreich sein dürften. [14]

Anschaulich wird die Qualität des Insiderblicks beispielsweise bei den Ausführungen zu den Konsolenspielern, die im Rahmen der Geschehnisse und Diskussionen zu dem Amoklauf in Erfurt sehr stark in Verruf geraten waren und dessen Computerspielkonsum von zahlreichen Pädagogen mit großer Besorgnis betrachtet wurden (GROSSMAN & DE GAETANO 2002). Die Beschreibung der Konsolenspieler-Szene veranschaulicht demgegenüber die aktive Kreativität in der Medienaneignung seitens der Spieler und die Rituale und Gepflogenheiten innerhalb der Szene, die nicht darauf schließen lassen, dass man es hier mit potentiellen Amokläufern zu tun hat. [15]

Resümierend kann folglich festgehalten werden, dass die Jugendstudie *Leben in Szenen* einen interessanten und nutzbaren Einblick in fremde Lebenswelten gewährt und damit als eine Soziologie der Szenen auch einen Beitrag zu einer Ethnographie der gegenwärtigen Gesellschaft leistet. Die Arbeit ist freilich noch nicht beendet, da eine Reihe an bedeutsamen Jugend Szenen (z.B. Hip Hop-Szene, BMX-Szene, Hooligan-Szene, Skinhead-Szene, Star Trek-Fans) nicht untersucht worden sind. Die laufend aktualisierte Internetseite <http://www.jugend Szenen.com/> versucht aber – wie bereits erwähnt – diesem Defizit entgegen zu wirken. [16]

#### Literatur

Beck, Ulrich (1986). *Risikogesellschaft. Auf dem Weg in eine andere Moderne*. Frankfurt/M.: Suhrkamp.

Farin, Klaus (2001). *generation kick.de. Jugend subkulturen heute*. München: C.H.Beck.

Farin, Klaus & Hendrik Neubauer (2001). *Artificial Tribes. Jugendliche Stammeskulturen in Deutschland*. Berlin: Thomas Tilsner.

Grossman, Lt. Col. Dave & DeGaetano, Gloria (2002). *Wer hat unseren Kindern das Töten beigebracht? Ein Aufruf gegen Gewalt in Fernsehen, Film und Computerspielen*. Stuttgart: Verlag Freies Geistesleben.

Hitzler, Ronald & Honer, Anne (1994). Bastelexistenz. Über subjektive Konsequenzen der Individualisierung. In Ulrich Beck & Elisabeth Beck-Gernsheim (Hrsg.), *Risikante Freiheiten. Individualisierung in modernen Gesellschaften* (S.307-315). Frankfurt/M.: Suhrkamp.

Hitzler, Ronald; Bucher, Thomas & Niederbacher, Arne (2000). *Jugendszenen (in NRW). Über juvenile Kultur(en) unter den Bedingungen der Spätmoderne*. Expertise zum 7. Kinder- und Jugendbericht der Landesregierung NRW. Düsseldorf: Ministerium für Frauen, Jugend, Familie und Gesundheit des Landes Nordrhein-Westfalen.

## Zum Autor

Martin SPETSMANN-KUNKEL, M.A., Studium der Soziologie, Psychologie, Politischen Wissenschaft in Aachen, derzeit Promotion zum Dr. phil. Er arbeitet in der offenen Kinder- und Jugendarbeit und nebenberuflich für die Fernuniversität Gesamthochschule Hagen als Mentor im Fachbereich Kultur- und Sozialwissenschaften. In FQS finden sich weitere Besprechungen von Martin SPETSMANN-KUNKEL zu "[Qualitative Forschung](#)" (Brüsemeister 2000), "[Grundlagen qualitativer Feldforschung](#)" (Lueger 2000) und "[Habitus](#)" (Krais & Gebauer 2002).

Kontakt:

Martin Spetsmann-Kunkel

Vadersstraße 33  
D-47800 Krefeld

E-Mail: [Maspe11571@aol.com](mailto:Maspe11571@aol.com)

## Zitation

Spetsmann-Kunkel, Martin (2003). Rezension zu: Ronald Hitzler, Thomas Bucher & Arne Niederbacher (2001). *Leben in Szenen. Formen jugendlicher Vergemeinschaftung heute* [16 Absätze]. *Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research*, 5(1), Art. 5, <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0114-fqs040157>.

Revised 6/2008