

EKSTASE, EXZESS UND KOLLEKTIVES ESKALIEREN

**DIE SZENEN ALS GEMEINSCHAFTEN
UND ALS POTENTIALE FÜR
KOOPERATIONEN IN DER SOZIOKULTUR**

**BACHELORARBEIT
HSLU – SOZIALE ARBEIT
STUDIENRICHTUNG SOZIOKULTUR**

MARCEL HÖRLER

Bachelor-Arbeit
Ausbildungsgang **Soziokultur**
Kurs **VZ 2012-2017**

Name/n **Marcel Hörler**

Haupttitel BA **Ekstase, Exzess und kollektives Eskalieren**

Untertitel BA **Die Szenen als Gemeinschaften und als
Potentiale für Kooperationen in der Soziokultur**

Diese Bachelor-Arbeit wurde im Januar 2017 in 3 Exemplaren eingereicht zur Erlangung des vom Fachhochschulrat der Hochschule Luzern ausgestellten Diploms für **Soziokulturelle Animation**.

Diese Arbeit ist Eigentum der Hochschule Luzern – Soziale Arbeit. Sie enthält die persönliche Stellungnahme des Autors/der Autorin bzw. der Autorinnen und Autoren.

Veröffentlichungen – auch auszugsweise – bedürfen der ausdrücklichen Genehmigung durch die Leitung Bachelor.

Reg. Nr.:

Originaldokument gespeichert auf LARA – Lucerne Open Access Repository and Archive der Zentral- und Hochschulbibliothek Luzern



Dieses Werk ist unter einem
Creative Commons Namensnennung-Keine kommerzielle Nutzung-Keine Bearbeitung 3.0 Schweiz Lizenzvertrag
lizenziert.

Um die Lizenz anzuschauen, gehen Sie bitte zu <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/ch/>
Oder schicken Sie einen Brief an Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California
95105, USA.

Urheberrechtlicher Hinweis

Dieses Dokument steht unter einer Lizenz der Creative Commons Namensnennung-Keine kommerzielle
Nutzung-Keine Bearbeitung 3.0 Schweiz <http://creativecommons.org/>

Sie dürfen:



Teilen — das Material in jedwedem Format oder Medium vervielfältigen und weiterverbreiten
Zu den folgenden Bedingungen:



Namensnennung — Sie müssen angemessene Urheber- und Rechteangaben machen, einen Link zur
Lizenz beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden. Diese Angaben dürfen in jeder
angemessenen Art und Weise gemacht werden, allerdings nicht so, dass der Eindruck entsteht, der Lizenzgeber
unterstütze gerade Sie oder Ihre Nutzung besonders.



Nicht kommerziell — Sie dürfen das Material nicht für kommerzielle Zwecke nutzen.



Keine Bearbeitungen — Wenn Sie das Material remixen, verändern oder darauf anderweitig direkt
aufbauen dürfen Sie die bearbeitete Fassung des Materials nicht verbreiten.
Im Falle einer Verbreitung müssen Sie anderen die Lizenzbedingungen, unter welche dieses Werk fällt,
mitteilen.

Jede der vorgenannten Bedingungen kann aufgehoben werden, sofern Sie die Einwilligung des Rechteinhabers
dazu erhalten.

Diese Lizenz lässt die Urheberpersönlichkeitsrechte nach Schweizer Recht unberührt.

Eine ausführliche Fassung des Lizenzvertrags befindet sich unter <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/ch/legalcode.de>

Vorwort der Schulleitung

Die Bachelor-Arbeit ist Bestandteil und Abschluss der beruflichen Ausbildung an der Hochschule Luzern, Soziale Arbeit. Mit dieser Arbeit zeigen die Studierenden, dass sie fähig sind, einer berufsrelevanten Fragestellung systematisch nachzugehen, Antworten zu dieser Fragestellung zu erarbeiten und die eigenen Einsichten klar darzulegen. Das während der Ausbildung erworbene Wissen setzen sie so in Konsequenzen und Schlussfolgerungen für die eigene berufliche Praxis um.

Die Bachelor-Arbeit wird in Einzel- oder Gruppenarbeit parallel zum Unterricht im Zeitraum von zehn Monaten geschrieben. Gruppendynamische Aspekte, Eigenverantwortung, Auseinandersetzung mit formalen und konkret-subjektiven Ansprüchen und Standpunkten sowie die Behauptung in stark belasteten Situationen gehören also zum Kontext der Arbeit.

Von einer gefestigten Berufsidentität aus sind die neuen Fachleute fähig, soziale Probleme als ihren Gegenstand zu beurteilen und zu bewerten. Soziokulturell-animatorisches Denken und Handeln ist vernetztes, ganzheitliches Denken und präzises, konkretes Handeln. Es ist daher nahe liegend, dass die Diplomandinnen und Diplomanden ihre Themen von verschiedenen Seiten beleuchten und betrachten, den eigenen Standpunkt klären und Stellung beziehen sowie auf der Handlungsebene Lösungsvorschläge oder Postulate formulieren.

Ihre Bachelor-Arbeit ist somit ein wichtiger Fachbeitrag an die breite thematische Entwicklung der professionellen Sozialen Arbeit im Spannungsfeld von Praxis und Wissenschaft. In diesem Sinne wünschen wir, dass die zukünftigen Soziokulturellen Animatorinnen und Animatoren mit ihrem Beitrag auf fachliches Echo stossen und ihre Anregungen und Impulse von den Fachleuten aufgenommen werden.

Luzern, im Januar 2017

Hochschule Luzern, Soziale Arbeit
Leitung Bachelor

ABSTRACT

Tausende Menschen verbringen ihre Wochenenden, fast ununterbrochen, in den angesagtesten Clubs von Tel Aviv bis Berlin und Zürich. Sie tanzen ekstatisch zu durchdringenden Bässen, repetitiven Arrangements und industriell-synthetischen Klängen, kurz Techno. Die Technoszene ist jedoch nur eine von vielen Szenen die, besonders in globalisierten, individualisierten und säkularisierten Gesellschaften, zunehmend an Bedeutung gewinnen. Als Sozialisationsräume bieten die Szenen soziale, politische, kulturelle und wirtschaftliche Teilhabe und entziehen sich, im Gegensatz zu traditionellen Gemeinschaftsformen wie der Familie oder der Kirchgemeinde, den Verbindlichkeitsansprüchen. Doch welche Bedeutung haben die Szenen für die Soziokultur? Die sozialen und kulturellen Praktiken in Szenen sind denn auch Gegenstand der vorliegenden Bachelorarbeit. Neben den Beschreibungen und Erklärungen über die komplexen Vorgänge und Strukturen in Szenen, liefert die vorliegende Arbeit, mit dem Modell für szenennahe Interventionen, ein praxisnahes Instrument für die Professionellen in den soziokulturellen Arbeitsfeldern.

DANKE	13
VORWORT	13
1. EINLEITUNG	17
1.1. AUSGANGSLAGE	17
1.2. MOTIVATION	18
1.3. FRAGESTELLUNG	19
1.4. ZIEL UND ABGRENZUNG	20
1.5. AUFBAU	20
2. DER SZENE-BEGRIFF	23
2.1 SUBKULTUREN UND JUGEND- KULTUREN: BEGRIFFLICHKEITEN	23
2.2 BEGRIFFSBESTIMMUNG	24
3. SOZIALE UND KULTURELLE PRAKTIKEN IN SZENEN: GEGENSTANDSBESTIMMUNG	27
3.1. BEISPIELE VON SZENEN	27
3.2. SZENEN VERSTEHEN KÖNNEN	28
3.2.1. SZENENTREFFPUNKTE UND EVENTS	28
3.2.2. STIL	32
3.2.3. THEMA	34
3.2.4. MATERIALITÄT	36
3.2.5. SZENEFIGUREN	39
3.3. ZWISCHENFAZIT: DIE FUNKTIONEN VON SZENEN IN DER GESELLSCHAFT	40

4. FOLGEN FÜR DIE BERUFLICHE PRAXIS	45
4.1. KOMPETENZERWERB	46
4.2. ZUGANG	47
4.3. FINANZIERUNG	49
4.4. KOOPERATION	52
4.5. SZENENNAHE INTERVENTIONEN	54
4.5.1. KONZEPTION	54
4.5.2. UMSETZUNG UND ABSCHLUSS	61
4.6. UMGANG MIT KULTURELLEN UNTERSCHIEDEN	62
4.7. BEST PRACTICE	66
4.7.1. ERZIEHUNG/BILDUNG: DIVERSITY BOX - ARCHIV DER JUGENDKULTUREN	67
4.7.2. ERHOLUNG/FREIZEIT: FANARBEIT - FANARBEIT SCHWEIZ	68
4.7.3. KUNST & KULTUR: RAPLAB - ZAKK	70
4.7.4. SOZIALES FELD/PRÄVENTION: MOBILES LABOR - RAVE IT SAFE	71
5. FAZIT UND AUSBLICK	76
LITERATUR- UND QUELLENVERZEICHNIS	79
ANHANG	87

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Abbildung 1: Berghain

Abbildung 2: Om Zeichen

Abbildung 3: Handlungsmodell für szenennahe Interventionen

DANKE

Meine Bachelorarbeit wäre nicht ohne die wertvolle Unterstützung einiger Personen zu Stande gekommen - das eigene Denken entwickelt sich schliesslich doch im Kollektiv. Deshalb möchte ich an dieser Stelle den folgenden Menschen danken: Mario Störkle für die fruchtbaren Beiträge, Lea Aeschlimann für die strukturellen Empfehlungen, Sirkka Ammann für die Gestaltung und die Formatierung der Arbeit, Viola Pfeifer und Selina Kaess für die gewissenhafte Durchsicht der Arbeit und der lebenswürdigen Bibliothekarin des Archiv der Jugendkulturen dafür, dass sie für mich die Türen geöffnet hat und mir Einblick gewährt hat in die popkulturellen Schätze von Berlin.

VORWORT

Die vorliegende Bachelorarbeit ist zu einem grossen Teil während einem Aufenthalt in Berlin entstanden. In der Stadt also, die vermeintlich niemals schläft. Es ist somit kein Zufall, dass die Technoszene als Beispiel einer Szene in die Arbeit eingeflossen ist. Zumal Berlin eine der innovativen und treibenden Städte des Techno ist. Damit die Arbeit keine soziologische geschweige denn musikwissenschaftliche Abhandlung darstellt, sind Szenen in einen gesellschaftlichen Kontext gestellt worden, um darauf aufbauend einen Bezug zur beruflichen Praxis herzustellen. In der Arbeit wird der Begriff Soziokultur als Kurzform für die Soziokulturelle Animation verwendet. Nicht zu letzt, da im deutschsprachigen Raum und im Besonderen in Deutschland, der französische Begriff 'Animation' wenig verbreitet ist. Ausserdem wird nicht von Soziokultu-

rellen Animatoren_innen gesprochen sondern von Professionellen in soziokulturellen Arbeitsfeldern. Dies aus dem Grund, da auch Sozialarbeiter_innen und Sozialpädagogen_innen in soziokulturellen Arbeitsfeldern tätig sein können.

1. EINLEITUNG

Das folgende Kapitel führt den_ die Leser_in in die Arbeit ein und informiert über die Ausgangslage, die Motivation, die Fragestellung als Kern, das Ziel und die Abgrenzung sowie den Aufbau der Arbeit.

1.1. AUSGANGSLAGE

Tausende Menschen tanzen jedes Wochenende zu Techno. Sie verbringen einen Grossteil ihrer Zeit in den Clubs und treffen dort Gleichgesinnte. Die Technoszene ist eine von vielen Szenen, in denen den eigenen Interessen und Neigungen nachgegangen werden kann. Von A wie Antifa bis W wie Warez. Die Fülle an Szenen ist kaum überschaubar. Posttraditionale Gemeinschaftsformen, wie Ronald Hitzler und Arne Niederbacher (2010) Szenen nennen, vermehren sich deshalb, weil sie sich, im Gegensatz zu traditionellen Gemeinschaftsformen, wie die Familie oder die Kirchgemeinde, den Verbindlichkeitsansprüchen entzieht. Die Zunahme an Szenen ist zudem mit den "Subjektivierungs-, Pluralisierungs- und Globalisierungsprozessen" zu erklären, die das Individuum und deren Eigenverantwortung stärker in den Mittelpunkt stellen. An das Individuum wird deshalb vermehrt Anforderungen und Kompetenzerwartungen gestellt (S. 11/13). Sind die eigenen Bedürfnisse entscheidend für die Wahl einer Szene? Ja, aber nicht ausschliesslich. Denn – besonders im Jugendalter – sind neben den verfügbaren finanziellen Mitteln und dem Wohnort die Freunde, beziehungsweise die Peers bestimmend dafür, wo man sich aufhält. Laut Marius Harring, Oliver Böhm-Kasper, Carsten Rohlf und Christian Palentien (2010) lösen die Freunde und die Gleichaltrigen Gruppe unterschiedliche Bildungsprozesse aus und haben einen starken Einfluss auf den Kompetenzerwerb (S. 9). Avenir Social (2010) hält im Berufskodex der Sozialen Arbeit fest, dass es die Aufgabe der Sozialen Arbeit

ist, den "physischen, psychischen, spirituellen, sozialen und kulturellen Bedürfnissen" Sorge zu tragen. Sie müssen integrativ berücksichtigt werden, damit sich Menschen verwirklichen können (S. 9). Der Soziokultur ist hier eine besondere Stellung einzuräumen. Denn in ihren Arbeitsfeldern (z.B. in der Jugend- oder Quartierarbeit) ist sie an der Freizeit- und Lebensgestaltung ihrer Adressaten_innen beteiligt. Die Szenen stellen darin die Räume dar, in denen Themen und Stile angeboten werden, welche die Adressaten_innen der Soziokultur aufgrund ihrer Bedürfnisse und Interessen oder durch Freunde und Peers, aufsuchen.

1.2. MOTIVATION

Meine Motivation, mich vertieft mit der gewählten Thematik auseinanderzusetzen, ist auf unterschiedliche Beweggründe zurückzuführen. Ich konnte unterschiedliche Arbeitserfahrungen in der Offenen Jugendarbeit, der Quartierarbeit und der Kulturarbeit sammeln. Die Diversität der vorgefundenen Kleidungs- und Musikstile der Adressaten_innen hat mich dabei immer wieder fasziniert. Zudem ist mir aufgefallen, dass in der Offenen Jugendarbeit die Unterstützung in der Berufswahl ein präzentes Thema ist und die Unterstützung in der Wahl einer erfüllenden Freizeitbeschäftigung dahingegen in den Hintergrund rückt. Das störte mich, denn der Besuch von Konzerten, Ausstellungen und Veranstaltungen ist für mich ein unverzichtbarer Bestandteil in meinem Alltag. In der Rolle des Besuchers habe ich auch beobachtet, dass die Besucher_innen ähnliche Kleidung tragen und sich ähnlich verhalten wie ich. Ich wollte mehr darüber in Erfahrung bringen und aus einer wissenschaftlichen Perspektive untersuchen, was sich also hinter der Stil- und Geschmacksfrage verbirgt, immer mit dem Ziel vor Augen, einen Mehrwert für die Praxis der Soziokultur zu schaffen. Der Szenebegriff ist schnell in den Fokus meiner Aufmerksamkeit gerückt. Auf

der einen Seite, weil ich denke, dass der Jugendkulturbegriff und der Subkulturbegriff in einigen Belangen einschränken. Auf der anderen Seite weil sich zeigte, dass zum neueren Szenebegriff im deutschsprachigen Raum wenig Literatur existiert. Zusammenfassend waren diese Gründe ausschlaggebend für das Aufarbeiten dieser Wissenslücke in der vorliegenden Fachliteraturarbeit. Ausserdem soll durch die Aufarbeitung und die Vertiefung der vorliegenden Thematik die eigene, professionelle Haltung in Bezug auf die Szenen der Adressaten_innen kritisch hinterfragt werden.

1.3. FRAGESTELLUNG

Wie in der Ausgangslage dargestellt, halten sich die Adressaten_innen der Soziokultur in den unterschiedlichen Szenen auf. Sie sozialisieren sich darin und übernehmen bestimmte Codes und Stile. Damit die Soziokultur einen Bezug zu den Szenen herstellen und eine Position einnehmen kann, zieht sich folgende Leitfrage durch die Arbeit: Warum sind Szenen für die Soziokultur von Bedeutung?

Für die Beantwortung der Leitfrage wird in aufbauender Weise und in jedem Kapitel eine Fragestellung behandelt. Im zweiten Kapitel geht es darum, den Szenebegriff mit der Fragestellung „Was ist unter dem Phänomen der Szenen zu verstehen?“ zu erfassen. „Warum sind Szenen ein Potential für die Gesellschaft?“ – mit dieser Fragestellung wird im dritten Kapitel der Szenebegriff praxisnah strukturiert und in einen gesellschaftlichen Kontext gesetzt. Und im vierten Kapitel wird schliesslich mit der Fragestellung „Wie kann die Soziokultur mit Szenen arbeiten?“ eine Brücke zur beruflichen Praxis geschlagen.

1.4. ZIEL UND ABGRENZUNG

Das Bestreben der vorliegenden Arbeit ist es, bei den Professionellen eine sorgfältige Wahrnehmung von Wertvorstellungen, die mit Szenen in Verbindung stehen, zu erreichen. Im Hinblick darauf ist der Szenebegriff fundiert aufgearbeitet und in einen aktuellen gesellschaftlichen Kontext gesetzt. Mit der Arbeit wird ein Instrumentarium für die Praxis bereitgestellt, mit welchem in erster Linie die Strukturen von Szenen erfasst werden können, um in zweiter Linie mit ihnen arbeiten zu können.

Nicht untersucht werden problematische Aspekte und Mechanismen in Szenen, wie beispielsweise die gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit und dessen Umgang in der Soziokultur.

1.5. AUFBAU

Die Einleitung bildet mit der Ausgangslage, der Motivation, der Fragestellung und dem Ziel und der Abgrenzung das Fundament der Arbeit. Das zweite Kapitel beinhaltet einen Umriss des Jugend- und Subkulturbegriffs. Beide Begriffe sind für die Begriffsbestimmung relevant, weil sie mit dem Szenebegriff Parallelen aufweisen, sich jedoch in einigen Punkten voneinander unterscheiden. Im dritten Kapitel geht es schliesslich um die Gegenstandsbestimmung und damit um die Funktionen von Szenen in der Gesellschaft. Dazu wird anhand der Technoszene ein konkretes Beispiel einer Szene präsentiert, damit die theoretischen Erkenntnisse praxisnah veranschaulicht werden können. Die theoretischen Grundlagen von den Soziologen Ronald Hitzler und Arne Niederbacher ziehen sich durch die ganze Arbeit. Sie prägten den Szenebegriff im sozialwissenschaftlichen Diskurs und sind deshalb für die theoretischen Bezüge unabdingbar. Im vierten Kapitel wird schliesslich der Bogen zur beruflichen Praxis gespannt. Dazu wird, aufbauend in sieben Unterkapiteln, geklärt, wie die So-

ziokultur mit Szenen arbeiten kann. In einem ersten Schritt wird der Kompetenzerwerb, als Teil der kulturellen Teilhabe, behandelt. Dieser Bereich von Szenen ist für die Profession, für die die Förderung der gesellschaftlichen Kohäsion im Zentrum steht, besonders relevant. Um zu klären, wie die Arbeit mit Szenen gestaltet werden kann, wird auf die Finanzierung von szenennahen Interventionen und die Kooperation mit Szenenfiguren eingegangen und ein Handlungsmodell für szenennahe Interventionen vorgeschlagen. Da sich die Professionellen mit den kulturellen Unterschieden von Szenen konfrontiert sehen, wird in einem weiteren Kapitel und anhand eines fiktiven Fallbeispiels gezeigt, wie mit solchen Herausforderungen kreativ umgegangen werden kann. Im siebten und letzten Unterkapitel werden schliesslich vier Praxisbeispiele von szenennaher Arbeit präsentiert. Das Fazit und ein Ausblick runden die Arbeit schliesslich ab.

2. DER SZENEBEGRIFF

In diesem Kapitel geht es um eine erste Annäherung an den Szenebegriff und um die Frage, was unter dem Phänomen der Szenen zu verstehen ist. Dazu werden in einem ersten Schritt der Jugendkultur- und der Subkulturbegriff umrissen. Beide Begriffe unterscheiden sich in inhaltlicher und historischer Sicht voneinander. Darauf aufbauend wird in einem zweiten Schritt der Szenebegriff definiert.

2.1. SUBKULTUREN UND JUGENDKULTUREN: BEGRIFFLICHKEITEN

Unter Subkulturen werden nach Hitzler und Niederbacher (2010) relativ geschlossene Gemeinschaftsformen gemeint, welche sich gegen die gesellschaftliche Normalität richten und aufgrund ihrer Gegenentwürfe zusammenhalten (S. 189). Günter Endruweit, Gisela Trommsdorff, & Nicole Burzan (2014) fügen an, dass sich Subkulturen jedoch auf einzelne Bereiche der Gesamtgesellschaft fokussieren und sich durch ihre Lebens- und Verhaltensweisen von ihnen abgrenzen. Die Abweichung durch Andersartigkeit zeigt sich dabei am erschwerten Zugang zu Subkulturen (S. 522-523). Der Jugendkulturbegriff schliesst ebenso einen Standpunkt mit ein, welcher sich gegen bestimmte Verhaltensweisen stellt. Nicht wie der Subkultur-Ansatz gegen bestimmte gesellschaftliche Bereiche, sondern gegen die Welt der Erwachsenen. Gemäss Michaela Pfadenhauer und Paul Eisewicht (2015) ermöglichen Jugendkulturen während dem Ablösungsprozess vom Elternhaus Differenzenerfahrungen und Freiraum zur persönlichen Entwicklung. Die Entfaltung wird dabei nicht zwingend in der Form von Widerstand ausgedrückt (S. 291-292).

Man könnte meinen, dass jede soziale Bewegung oder widerständige Gemeinschaft einer Subkultur oder einer Jugendkultur zuzuschreiben sei. Hitzler und Niederbacher (2010)

differenzieren jedoch mit den Begriffen Milieu, Gang und Clique. Milieus entstehen aus bestimmten Lebensumständen, beziehungsweise ethnischen Verflechtungen, ähnlich wie die Gangs, die sich aber noch stärker auf bestimmte Territorien beschränken und untereinander konkurrieren. Und dann gibt es noch Freundeskreise (unter Gleichaltrigen) als Normalform, die als Cliques zu bezeichnen sind. Innerhalb von Cliques stehen alle miteinander in direktem Kontakt, was das Pflegen von persönlichen Beziehungen ermöglicht (S. 189-190).

Sub- als auch Jugendkulturen bestehen weiterhin neben den Szenen. Typische Beispiele für bestehende Subkulturen sind Autonome/Hausbesetzer_innen, Hippies (beispielsweise anzutreffen an Rainbow Gatherings), Hooligans oder Fascho-Skinheads/Neonazis, die an Rechtsrock Konzerten treffen.

2.2. BEGRIFFSBESTIMMUNG

Der Szenebegriff kam gemäss Kopp et al. (2016), aufgrund der anhaltenden Individualisierungsprozesse ab den 2000er Jahren, in den Fokus des wissenschaftlichen Diskurses (S. 153). Er knüpft nach Nora Friederike Hoffmann (2016) nicht mehr an eine Mehrheitskultur an, wie es der Subkultur- und Jugendkulturbegriff tut, sondern zeichnet sich durch Individualität, Instabilität und Fluidität aus und ermöglicht eine "Flucht aus dem Alltag" (S. 42). Impliziert der Jugendkulturbegriff die Lebensphase Jugend, so zeichnet sich der Szenebegriff durch das Konzept der Jugendlichkeit aus, das sich vom Korsett des Alters löst. Für Hitzler und Niederbacher (2010) kann die Jugendlichkeit in jeder Lebensphase erlebt werden. Sie ist ein Lebensstil, eine mentale Disposition und ein Entzug von den Erwartungen, die von aussen und von den anderen kommen (S. 196). Der Szenebegriff weist im Vergleich zum Jugend- und Subkulturbegriff eine

weitere Differenzierung auf. Nach Hitzler und Niederbacher (2010) liegen Szenen quer zu anderen Gesellschaftsbereichen, wie Politik oder Wirtschaft, und sind nicht lokal begrenzt (S. 26/16). Demnach strukturieren sich Szenen, im Gegensatz zu den Subkulturen und den Jugendkulturen, die sich gegen vorherrschende gesellschaftliche, beziehungsweise elterliche Normen richten und vertikal strukturieren, horizontal. Nach Gerhard Schulze (2005) haben Szenen feste Lokalitäten sowie ein typisches Erlebnisangebot (S. 463). Das Internet erweitert dabei den Handlungs- und Wirkungsraum von Szenen.

Nach Jan-Michael Kühn (2014) geht die Ausbreitung von Szenen als Gemeinschaftsform mit Prozessen der "Individualisierung, Globalisierung, Säkularisierung, Demokratisierung von Produktionsmitteln, Neoliberalisierung und Ästherisierung" einher, welche Bestandteile der Übergänge von der vormodernen Agrar-, zur modernen - und spätmodernen Wissensgesellschaft sind (S. 166).

Hitzler und Niederbacher (2010) beschreiben wohl am treffendsten Szenen als offene, globale themen- und interessenfokussierte Netzwerke (S. 16). Im Vergleich zu politischen Parteien oder Sportorganisationen in denen die Mitgliedschaft und die Teilnahme an einem strukturierten Programm vorausgesetzt wird, sind Szenen offener und niederschwelliger.

3. SOZIALE UND KULTUR- RELLE PRAKTIKEN IN SZENEN: GEGEN- STANDSBESTIMMUNG

Im zweiten Kapitel wurde der Szenebegriff bestimmt. Darauf aufbauend werden in diesem Kapitel die Szenen strukturiert und anhand der Technoszene veranschaulicht.

3.1. BEISPIELE VON SZENEN

Die folgende alphabetische und nicht abschliessende Auflistung ist eine Auswahl an Szenen. Sie ermöglicht einen sehr groben Überblick über die Fülle an Szenen. Die Auflistung entstand aus den Recherchen in Hitzler und Niederbachers (2010) "Leben in Szenen", in Marc Calmbachs (2007) "More than Music", in der Plattform "jugendszenen.com" des Lehrstuhls für Allgemeine Soziologie der Technischen Universität Dortmund (2016) und ist als Momentaufnahme zu verstehen. Exemplarisch sind hier die Szenen und in Klammern die jeweiligen Subszenen und Subgenres zu finden:

Antifa, Cosplay, Demos, Dragkings und Dragqueens, EDM - Electronic Dance Music, Electro (Dark Electro, Electro-Industrial, Hardcore Electro), Gaming (LAN-Gaming), Gothic, Graffiti, Hardcore (Emocore, New York Hardcore, Straight Edge, Vegan Straight Edge), Hip-Hop (Cloud Rap, Gangster Rap, Grime, Hyfy, Trap), Hipster, Fixie, Indie, Kunstszene, LGBT, Metal (Black Metal, Heavy Metal), New Wave, Parkour, Punks (Crust / Anarchopunk, Riot Grrrls), R&B, Rechtsrock, Reggae (Dancehall, Dub), Rollenspiel, Schlager, Skateboarding, Skinheads (Oi Skins), Sportkletter_innen, Techno (Detroit Techno, Drum and Bass, Gabber, Electronica, Jumpstyle, Hardstyle, House, Rave, Trance, Goa/Psytrance, Minimal), Tuning, Ultras, Veganer, Volksmusik, Warez.

3.2. SZENEN VERSTEHEN KÖNNEN

Um zu verstehen, wie Szenen funktionieren, werden die nächsten fünf Unterkapitel einen Blick in Szenen werfen. Am Beispiel der Technoszene werden die theoretischen Erkenntnisse praxisnah veranschaulicht.

3.2.1. SZENENTREFFPUNKTE UND EVENTS

Szenegänger_innen treffen sich an bestimmten Orten, sogenannten Szenentreffpunkten, wo sie wissen, dass sie auf Gleichgesinnte stossen und ein Gemeinschaftsgefühl erleben können. Sie können sich virtuell im Netz (z.B. in Social Media Netzwerken, Game-Portalen usw.), im städtischen Raum (z.B. in Kulturzentren, Clubs, im öffentlichen Raum) oder zum Teil auch, falls es sich um Events und Grossveranstaltungen handelt, in der Peripherie oder im ländlichen Raum. Nach Hitzler und Niederbacher (2010) unterscheiden sich die Events von den Szenentreffpunkten, weil diese im ausseralltäglichen Szenenleben stattfinden. Ausserdem bedarf die Durchführung eines Events einem bedeutend höheren zeitlichen, finanziellen und organisatorischen Aufwand und geht über das gesellige Beisammensein hinaus (S. 30). An den Szenentreffpunkten können die Szenegänger_innen ein Gefühl der Zugehörigkeit erfahren. Nach Pfadenhauer und Eisewicht (2015) wird dieses Gefühl gegenüber den anderen Szenegänger_innen als Anerkennung erfahren und sichert den_die Szenegänger_in ab (S. 300). Somit kann gesagt werden, dass an den Szenentreffpunkten und Events auf der Ebene der Gruppe die Szenegänger_innen ein Gemeinschaftsgefühl erleben können, das sich auf der Ebene des Individuums bei dem_der Szenegänger_in als subjektives Gefühl der Anerkennung und Zugehörigkeit zeigt.

In der Technoszene treffen sich die Szenegänger_innen vorwiegend in Clubs, in welchen Technomusik gespielt wird.

Daneben spielen Grossveranstaltungen wie Festivals eine weitere Rolle. Nach Hitzler und Niederbacher (2010) geht es an den Techno Szenetreffpunkten und Events aber nicht nur um Spass und Vergnügen und darum dem Alltag entfliehen zu können, sondern auch um die Kommunikation und die Toleranz, die von Hitzler und Niederbacher betont werden. Die regelmässig frequentierten und musikalisch-programmierten Clubs sind heute, im Vergleich zu den Events in den 1990er Jahren, massgebend (S. 156/158). Jürgen Laarmann (2011), einer der Mitveranstalter der Loveparade schrieb in der 2011 Juliausgabe im Raveline eine kurze und kritische historische Abhandlung zur Loveparade. Diese war eine der begleitenden Techno-Events im deutschsprachigen Raum und startete drei Jahre vor der Streetparade. Laarmann, eine der Szenefiguren, der 1991 in das Veranstaltungsteam der Loveparade gelangte, beschreibt wie Dr. Motte (Künstlernamen) 1989 die Loveparade noch als politische Demonstration anmeldete. Es nahmen gerade mal 150 Teilnehmer_innen teil. Zu dieser Zeit war der Techno, insbesondere in der Öffentlichkeit, eine Berliner Skurrilität. Die Szene war neu. Die Parade verzeichnete aber schon 1992 Zwanzigtausend und 1995 bereits eine halbe Million Teilnehmer_innen. Die Grösse des Events, die Kommerzialisierung und der Spasscharakter, wie Laarmann die Entwicklung der Loveparade kritisiert, führte dazu, dass 1997 die unkommerzielle Fuckparade entstand (S. 18-19). Das zeigt, dass innerhalb der Szenen ein Wettbewerb entstehen kann, der wiederum Einfluss auf den Stil hat (vgl. Mainstream vs. Underground). Der hedonistische Charakter, der mit dem Motto der ersten Loveparade "Friede, Freude, Eierkuchen" versinnbildlicht wird, wird im Kapitel 3.2.3. noch ausführlicher thematisiert.

Zurück zu den Clubs: Um in einen Club zu kommen, bezahlt man in der Regel Eintritt. Das hat natürlich zur Folge, dass nur Leute mit Geld reinkommen. Für Jugendliche ist

es aufgrund des Alters zum Teil nicht möglich in Clubs zu kommen. Auch der finanzielle Aufwand in den Clubs kann für Jugendliche problematisch sein, wobei ihr Budget stark von den Unterstützungen der Eltern abhängt. Während den Wochenenden ist es möglich, dass vor den Technoclubs je nach Uhrzeit stundenlang angestanden werden muss um reinzukommen. Und viele Besucher_innen nehmen das in Kauf, wobei die Szenegänger_innen in der Regel wissen, zu welcher Uhrzeit es sich am besten anstellen lässt. Das Berghain in Berlin ist ein gutes Beispiel für einen Technoclub an dem Schlange gestanden wird. Es ist ein Technoclub in einem ehemaligen Heizkraftwerk. Wolfgang Farkas, Stefnie Seidl und Heiko Zwirner (2013) vergleichen es mit dem berühmten Studio 54 in New York oder dem Warehouse in Chicago und betiteln es als lebendes Denkmal, "Weltwunder des Techno" und Ort, an dem alles möglich ist (S. 187-190). In und vor diesem sagenumwobenen Club herrschen jedoch strikte Regeln. Die Strenge des Türstehers ist bekannt, drinnen ist Fotografieren verboten, Spiegel sucht man vergebens und die DJs thronen nicht hoch über der Masse. Stattdessen spielen sie wenig beleuchtet und fast ebenerdig ihre Musik. Nach Jens Balzer (2016) wird dabei die Aufmerksamkeit der Tanzenden auf sich selbst gelenkt und erst durch die Verbote kann eine Freiheit geschaffen werden, welche die Szenegänger_innen im Berghain suchen. Die auferlegten Verhaltensregeln, welche durch die Betreiber_innen des Clubs erzeugt werden, bestimmen das Verhalten, das nach Schulze (2005) wiederum die Atmosphäre, die sich im subjektiven Erleben des Szenegängers_in manifestiert, bestimmt (S. 469). Neben den Clubs sind auch Grossveranstaltungen wie Festivals (z.B. die Fusion in Lärz oder die Lethargy in Zürich) Orte, wo sich die Szenegänger_innen versammeln, um ein Gemeinschaftsgefühl zu erfahren.



Abbildung 1: Berghain (Quelle: Scott Campbell, 2014)

3.2.2. STIL

Die Kleidung ist eine wesentliche materielle Form, an dem sich ein Stil ablesen lässt. Neben der Kleidung, die als Träger für politische Meinungen oder Statements herhalten und daher subversiv eingesetzt werden kann, können alltagskulturelle Erscheinungen dem Ausdruck dienen. Wie man die Haare trägt, wie man spricht, wie man seinen Körper im Gehen bewegt, welche Haltung man im Sitzen einnimmt oder welche Tätowierungen man an sich trägt, hängt stark davon ab, wie man sich ausdrücken möchte. Nach Hoffmann (2016) ist die erste Komponente des Stils die Selbstdarstellung (S. 55-59). Durch den Akt der Selbstdarstellung 'schmückt' sich der_die Szenegänger_in und kreierte eine Narration seiner Erlebnisse. Die Kleidung, die Frisur, die Sprache, die Bewegung, die Haltung oder die Tätowierung fungieren als Identitätsmerkmale. Nach Ulrich Willems (2008) ist Stil etwas, das man nicht per se besitzt, sondern aussucht, entwickelt und aneignet (S. 295). Gemäss diesen Beschreibungen wäre jede_r eigenständig für ihren_seinen Stil verantwortlich und jegliche Einflüsse von aussen würden keinen Einfluss darauf haben, was einen gefällt und was nicht. Die zweite Komponente, die nach Hoffmann (2016) der Habitus darstellt, impliziert die biografischen Einflüsse. Nach Rainer Diaz-Bone (2010) ist der Habitus "strukturierte und strukturierende Disposition", Erzeugungsprinzip und Produkt in einem und letztendlich Bestandteil des Stils. Bedingt durch die Sozialisation in der Familie, in der Schule und durch die sich widerfahrenden Existenzbedingungen ist der Habitus ein verinnerlichtes System zur Unterscheidung und Beurteilung von Praxisformen und Erzeugnissen und ermöglicht "die Konstruktion von geteilten Alltagswelten" (S. 34-35). Neben der Selbstdarstellung und dem Habitus soll an dieser Stelle eine dritte Komponente ergänzt werden: das Verhalten. Das Verhalten ist deswegen ein relevanter Faktor, weil es, im Gegensatz zur Selbstdarstellung

und dem Habitus, von den Szenefiguren, die die Szenetreffpunkte organisieren, definiert werden kann. Sprich, wie sich der_die Szenegänger_in am Szenetreffpunkt zu verhalten hat und welcher Verhaltensstil angepasst ist, ist in erster Linie Sache der Szenefiguren (vgl. Kap. 3.2.5.). Die Selbstdarstellung, der Habitus und das Verhalten machen die Gesamtheit des Stils aus, welcher die Szene von den anderen Szenen unterscheidet. Diese drei Komponenten sind ausschlaggebend für die Auswahl der Themen, mit denen sich die Szenegänger_innen auseinandersetzen können. Insbesondere der Habitus, ermöglicht es, eine Szene für sich als relevant zu betrachten.

Wird in der Technoszene von Stil gesprochen, dann ist damit in erster Linie der Musikstil gemeint. Eigentlich sind alle Subgenres im Techno auf den House und den Detroit Techno zurückzuführen. Der House, der nach Kühn (2014) seine Wurzeln im New Yorker Warehouse (die Namensgebung geht auf ein Lagerhaus als Veranstaltungsort zurück) hat, und der in Chicago geprägte House sind deutlich lockerer und fröhlicher als der düstere und durch Bosheit ausgezeichnete Detroit Techno. Dieser wurde unter anderem von der deutschen Band Kraftwerk geprägt (S. 163). Beide Stile bestimmen durch ihr Tempo und den Rhythmus das Tanzen beziehungsweise den Tanzstil. So ist es unter anderem gängig, dass zum schnellen Hardstyle, einem Subgenre des Techno, der in den Niederlanden stark verbreitet ist, Melbourne Shuffle getanzt wird.

Die Kleidungsstile in der Technoszene können sehr heterogen und schrill sein. In Berlin und in vielen anderen europäischen Städten ist auch schwarze Kleidung gängig. Vielen Szenegänger_innen ist gemein, dass sie sich in ihrer Kleidung beim Tanzen wohlfühlen wollen. Locker sitzende oder enganliegende, körperbetonende Kleidungsstücke aus dünnen Stoffen sind übliche Tanzutensilien. Innerhalb der Szene ist immer wieder eine Abgrenzung vom Mainstream zum Under-

ground zu erkennen. Nach Kühn (2014) beziehen sich diese zwei Kategorien neben dem individuellen Musikgeschmack auf die Szenewirtschaft. Diese schafft als Teil der Kulturökonomie "Infrastrukturen, Organisationsformen, Märkte - und eine eigene Wertschöpfungskette" (S. 161-163). Damit kommt neben dem ästhetischen ein ökonomischer Wert hinzu, der für die Materialität von Bedeutung ist.

3.2.3. THEMA

Für Hitzler und Niederbacher (2010) ist ein thematischer Fokus innerhalb der Szene zentral, um bestimmte Aktivitäten für die Szenegänger_innen bereit zu stellen. Dieser kann sich aus einer bestimmten Weltanschauung, politischen Idealen, einem Musikgenre, expliziten Interaktionen usw. zusammensetzen (S. 16-17). Nach Pfadenhauer und Eisewicht (2015) wird in den Szenen das praktische Wissen, das intellektuelle und habituelle Fähigkeiten beinhaltet, gebildet. In Szenen kann gelernt werden, wie man bestimmte Handlungsprobleme löst. Durch diese informellen Lernprozesse werden im Kontext der eigenen Fähigkeiten und Wissensbestände (Können), der Motive (Wollen) und der Berechtigungen (Dürfen) die eigenen Kompetenzen durch routiniertes Handeln geformt (S. 296-304). Szenegänger_innen können demnach Kompetenzen vorweisen, die sie an den Szenetreffpunkten erworben haben. Sie wissen zum Beispiel über bestimmte Bereiche Bescheid, sind motorisch geschickt, vermögen sich künstlerisch auszudrücken oder sind sprach- und redegewandt.

Das Feiern, Tanzen und gemeinsame Entspannen ist das zentrale Thema in der Technoszene. Nach Hoffmann (2016) gibt es bei dem auf den Moment orientierten Feiern und Tanzen kein ideologisches Programm und die Zeit wird, je länger getanzt wird, bedeutungslos (S. 80). Das überirdische Gefühl des Alles-Erreichen-Könnens, das sich im ekstatischen Tanzen entlädt und intensiviert, ist ein Mitgrund,

weshalb sich viele Szenegänger_innen über viele Stunden am gleichen Szenetreffpunkt aufhalten. Ein anderer Mitgrund ist nach Hoffmann (2016) der hohe Drogenkonsum in der Szene (S. 81). Rauschmittel illegaler Art, so zum Beispiel synthetische Drogen wie MDMA (Kristallform oder als Ecstasy in Pillenform), Amphetamin (auch unter Speed oder Pep bekannt) oder Arzneistoffe wie Kokain oder Ketamin oder Halluzinogene wie LSD, PCP oder Lachgas sind an den Szenetreffpunkten und Events vorzufinden. Diese bestimmen wiederum den Konsum legaler Rauschmittel wie zum Beispiel Alkohol und können diesen eindämmen. Zum Teil werden mobile Drugcheckings vor Ort und Onlineberatungen angeboten. Diese werden von Institutionen organisiert, die sich auf das Informieren über Drogen spezialisiert haben. Dem Drogenkonsum können unterschiedliche Motivationen zu Grunde liegen: Man will sich wohl fühlen und länger tanzen können oder durch den Exzess die eigenen physischen und sinnlichen Grenzen überwinden. Hoffmann (2016) erklärt sich den Drogenkonsum mit dem Bedürfnis nach Leistungssteigerung sowie neuen und ästhetischen Weltwahrnehmungen und positiven sozialen Kontakten (S. 81). Die schädlichen Auswirkungen durch den Drogenkonsum sollen hier aber keinesfalls ignoriert werden. Die Substanzen können psychische und körperliche Schäden auslösen oder das soziale Umfeld beeinträchtigen. Besonders bei zwanghaftem Dauerrausch kann die Handlungsfähigkeit massiv eingeschränkt werden. Jeder Konsum hängt aber nicht nur von der Substanz, sondern auch vom von der Konsument_in (Biografie, psychische Verfassung usw.) und vom Ort ab. In der Fachsprache spricht man auch von Drug, Set und Setting. In den Medien werden Drogen illegaler Art jedoch meist als Ursache für nonkonformes, problematisches Verhalten dargestellt. Die Drogen und die Konsumierenden werden dadurch kriminalisiert. Nach Henrik Jungaberle (2015) über-

schatten die negativen Auswirkungen bisweilen die positiven Auswirkungen von Drogen illegaler Art und das obwohl seit Jahrzehnten wissenschaftlich belegt werden kann, dass ein Drogenkonsum kontrolliert ablaufen kann (S. 1-2). Und so postuliert er denn auch, dass in der Gesellschaft die fehlende Lebensgestaltung von Konsumierenden erkannt werden soll und nicht mit der Wirkung von Drogen verwechselt werden muss (ebd.).

3.2.4. MATERIALITÄT

Innerhalb einer Szene kumuliert ein Stil mit einem thematischen Fokus und nimmt dabei eine bestimmte Materialität in Form von Ritualen, Symbolen oder Zeichen (z.B. Text oder Sprache) an. Durch das Materialisieren werden Gedanken, Ideen oder Visionen in etwas Materielles transformiert. Stile und Themen werden dadurch greifbar und lassen sich universell aneignen und transportieren. Im Prozess der Aneignung werden Bedeutungen produziert und mit den materiellen Formen verwoben, so dass diese im Wertehorizont des_der Szenegängers_in Sinn ergeben. Nach Philipp Klaus (2006) können beispielsweise Accessoires Zugehörigkeit vermitteln, da sie an bestimmten Orten getragen werden, wobei sie andernorts "noch nicht getragen werden" (zit. in Stäheli, 2010, S. 253-254). Dies verweist auf den innovativen Gehalt und den Bedeutungszusammenhang von szenezugehörigen materiellen Formen. Es verrät uns aber auch etwas über die Ambivalenz von Anerkennung, Zugehörigkeit und Abhängigkeit, die der Benutzung von materiellen Formen zugrunde liegt. „Muss ich das anziehen damit ich dazugehöre? Muss ich mich so verhalten, damit sie mich akzeptieren? Muss ich die Anderen doof finden, damit mich die "Coolen" gut finden?“ Diese Fragen, die von Adressaten_innen beziehungsweise Szenegänger_innen gestellt werden können, stehen in direktem Zusammenhang mit den Bedeutungen der materiellen

Formen. Katharina Lobinger (2015) betont die Vielschichtigkeit der Bildaneignung und Bildproduktion, welche im Forschungsfeld Visuelle Kultur untersucht wird. Nicht erst der_die Bildbetrachter_in verleiht dem Bild eine Bedeutung. Bereits bei der Bildproduktion und am Ort wo das Bild angeeignet wird, werden Bedeutungen produziert. So spielen die Subjektdarstellung und -positionierung, der Kamerawinkel oder die Einstellungsgrößen zentrale Rollen zur Erzeugung von Bedeutungen (S. 97). Bedeutungen beinhalten Aspekte wie Machtverhältnisse, Genderrollen und bieten den Szenegänger_innen ein Repertoire an Selbstdarstellungsformen und Verhaltensweisen. Gerade in den Zeiten von Instagram & Co., in der das Bild für die Selbstdarstellung und -inszenierung unabdingbar geworden ist, spielen Bedeutungszusammenhänge von Bild und Subjekt eine wichtige Rolle in der Erklärung von Motivationen.

Die Technoszene lebt von den musikalischen beziehungsweise ästhetischen Erzeugnissen. Gemäss Kühn (2014) werden diese in den kleinen, lokalen, mikro-globalen Szenewirtschaften produziert. Erst durch die Distinktion zeichnen sie sich aus und wirken neben dem eigenen Drang nach Selbstverwirklichung auf musikkulturelle Märkte und institutionelle Erwartungshaltungen ein (S. 166/181). Typisch für den Techno ist, dass die Musik stärker vom Klang, der Melodie und dem Rhythmus lebt als von den Songtexten, die beispielsweise im Hip Hop zentral sind. Kühn (2014) betont, dass loop- und samplingbasierte, körperbetonte elektronische Musik (entstanden in den 1970/80er Jahren in den afroamerikanischen Vierteln von Chicago, Detroit und New York) mit dem Hintergrund entstanden ist, damit die DJs die tanzbare und hypnotisierende Musik vor dem Publikum ineinandermischen kann. Erst durch den Mix erlangt die Musik ihre musikkulturelle Bestimmung (S. 162-163).

Auch in der Verwendung von Symbolen und Zeichen ist

eine derartige Bestimmung zu beobachten. Nach Hitzler und Niederbacher (2010) lebt die Szene von der Bricolage, dem Zusammenbasteln von Symbolen und Zeichen (S. 157). Ein Beispiel für eine solche Entkontextualisierung und Neuzusammensetzung ist das Om Zeichen, das an Psytrance Szenetreffpunkten und Events vorgefunden werden kann. Es ist zum Beispiel an Kleidungsstücken zu finden. Das Zeichen wurzelt in den indischen Schriften. Nach Joachim Friedrich Quack und Daniela Christina Luft (2014) steht die Om Silbe im Zentrum der "esoterischen Schriftmystik und Ritualpraxis (...) wird mit Brahman identifiziert, der Weltseele oder ultimativen Realität, deren ursprüngliche Manifestation ein letztlich unerhörbarer kosmischer Klang ist, dem die rituelle Rezitation der Silbe Om als Mantra entspricht" (S. 327).



Abbildung 2: Om Zeichen (Quelle: Wikipedia)

Auch wenn an den Psytrance Szenetreffpunkten und Events in der Regel keine Mantras praktiziert werden und auch die Szenegänger_innen keine Buddhisten, Hindus oder Jainas sind, werden die Om Zeichen zu hauf am Körper getragen. Neben dieser vermeintlichen Widersprüchlichkeit gibt es aber auch Parallelen. Die Schnelligkeit und der repetitive Aufbau des Psytrance gleicht den Mantras. Damit die Praktizierende die Mantras in ihre spirituelle Praxis anwenden können, müssen sie sie verstehen. Im Psytrance hingegen ist die textlose Musik tragend und dadurch ist die Zugangsschwelle, um partizipieren zu können, viel tiefer als in spirituellen Kreisen, wo Mantras praktiziert werden. Es reicht also aus, dass man die Musik mag und sich dazu bewegt. Damit werden an die Szenegänger_innen an Psytrance Szenetreffpunkten und Events wenig Erwartungen gestellt und das Konsumieren sowie das Tanzen als Ritual steht im Vordergrund.

In den 1990er Jahren konnte man sich in Musikzeitschriften über die Entwicklungen in der Technoszene informieren. DE Bug, Electronic Beats, Faze, Groove, Hardwax, House Attack, Mixmag, Mayday oder Ten Dance waren bekannte Magazine. Einige davon, wie das Mixmag oder Faze existieren heute noch, haben sich den technologischen Entwicklungen angepasst und publizieren online ihre Artikel. Andere Akteure wie Beatport, die unterdessen grösste Plattform zum kostenpflichtigen Erwerb von elektronischer Musik (Download von Beats, Samples oder ganzen Songs) oder Soundcloud sind neu dazugestossen.

3.2.5. SZENEFIGUREN

Nach Hoffmann (2016) strukturieren die zentralen Szenefiguren, zu denen zum Teil langjährige Szenegänger_innen dazugehören, die Szene. Diese können sich an verschiedenen Szenetreffpunkten organisieren und etablieren und können die ganze Szene sowie deren Events nachhaltig prägen (S.

293-294). Zu den Szenefiguren gehören zum Beispiel Musiker_innen oder Sportler_innen, die die Szene verkörpern und als Idole und Vorbilder fungieren, aber auch Veranstalter_innen, die Zugänge zu den Szenen schaffen. Sie sind in der Regel in Institutionen wie Clubs, Labels (Partyveranstalter_innen, Plattenfirmen usw.) oder Verlagen tätig. Marcel Feige (1994) hält im Raveline – eine der damaligen deutschen Musikzeitschriften der elektronischen Musik „von Ravern für Raver“ – fest, dass die stillen Stars, die Macher im Hintergrund, innovativ die Szene und Stile bilden (S. 17-18). Es sind nicht ausschliesslich die Stars, die sich in der Öffentlichkeit zeigen, sondern auch die Leute wie Manager_innen und Verleger_innen, welche die Szene formen. Ausserdem prägen die Szenefiguren in der Szene und an den Szenentreffpunkten die sozialen Rollen: ob Frau und Mann gleichgestellt sind, wie individuell sie sich verhalten dürfen oder welche Wertvorstellungen ein_e Szenegänger_in zu verkörpern hat.

3.3. ZWISCHENFAZIT: DIE FUNKTIONEN VON SZENEN IN DER GESELLSCHAFT

An den Szenentreffpunkten und Events, den sozialen Räumen der Szenen, können die sozialen Bedürfnisse, wie der Kontakt zu Gleichgesinnten, befriedigt werden. Nach Kühn (2014) gewinnen besonders in individualisierten, globalisierten und säkularisierten Gesellschaften, in denen von den Gesellschaftsmitgliedern erwartet wird, eigenverantwortlich zu handeln, Szenen immer mehr an Bedeutung (S. 166). Zusammenfassend kann hier von sozialer Teilhabe als Funktion gesprochen werden. Nach Werner Fuchs-Heinritz (2013) wird damit die informelle Partizipation von Einzelnen und sozialen Gruppen am sozialen Leben bezeichnet (S. 500). Wo kulturelle Gemeinsamkeiten innerhalb einer Szene bestehen, manifestieren sich die sozialen Unterschiede zwi-

schen den einzelnen Szenen. Mit den sozialen Unterschieden meint Kühn (2014) etwa Unterschiede in Alter, Bildung, Geschlecht oder Vermögen und betont, dass ebendiese Faktoren die Kulturproduktion und -reproduktion (die Erzeugnisse wie Medien, Stile, Verhaltensweisen, Zeichen usw. und deren Vervielfältigung) prägen (S. 173).

In Szenen können Meinungen, Vorstellungen und Praktiken geteilt werden. Nach Pfadenhauer und Eisewicht (2015) kann dabei ein Gefühl von Anerkennung und Zugehörigkeit erfahren werden (S. 300). In den vorherigen Kapiteln wurde die politische Dimension mit der Durchführung der ersten Loveparade nur knapp angesprochen. Andere Szenen wie die Antifa, die gegen nationalistische, faschistische Ideologien und Aktionen kämpft, sind politisch aktiver als die Technoszene. Nach Hitzler und Niederbacher (2010) gehört der Diskurs über politische Theorien und Umsetzungsmöglichkeiten auf der einen Seite und die Aktionen und die Öffentlichkeitsarbeit auf der anderen Seite zum Szenealltag in der Antifa (S. 35). Auch die LGBT beweist, dass Szenen für politische Rechte von Minderheiten kämpfen kann. Die Rechte von Lesben, Schwulen, Bisexuellen und Transgender können, ähnlich wie es die Antifa tut, in Aktionen und Demonstrationen verteidigt werden. Ein prägnantes Beispiel hierfür ist "The Transexual Menace". Das war die erste grössere Aktionsgruppe in den USA, die sich für die Transgenderrechte einsetzte. Sie wurde 1993 von Riki Wilchins und Denise Norris gegründet. Später setzte sie sich für die Genderrechte im Allgemeinen ein und war zeitweise in mehr als 40 Städten aktiv (Nina Schuster, 2014, S. 165). Politische Initiativen können in und aus Szenen heraus entstehen und geben den Betroffenen eine Stimme in der Gesellschaft. Damit kann von politischer Teilhabe als zweite Funktion gesprochen werden.

Wie in Kapitel 3.2.4. aufgezeigt, ist das Produzieren von kulturellen Erzeugnissen eine gängige Praxis in den Szenen.

Nach Kühn (2014) entscheiden die Distinktionsprozesse darüber, ob sich die kulturellen Erzeugnisse auszeichnen (S. 166/181). Abgrenzungs- und Verfeinerungsprozesse durch Stil und Thema innerhalb und zwischen Szenen sind als Teil der kulturellen Teilhabe zu verstehen. Nach Fuchs-Heinritz (2013) wird damit die kulturelle Partizipation von Einzelnen und sozialen Gruppen bezeichnet. Dazu gehört der Zugang zu Kultur, die Überlieferung von Kultur sowie das Lernen und das Aneignen von Kultur (S. 500). Im Positionspapier zur kulturellen Teilhabe des Bundesamt für Kultur BAK (2016) wird die kulturelle Teilhabe als Dimension beschrieben, die zur gesellschaftlichen Kohäsion beiträgt (S. 1). Die Problematik liegt hier jedoch in der Hochschwelligkeit beim Zugang zu Kultur. So kann nur von einer kohäsionsfördernden Kultur gesprochen werden, wenn der Zugang zu Kultur, unabhängig von der individuellen Lebenslage und für alle Menschen einer Gesellschaft, gewährleistet ist. Die Soziokultur hat hier, mit ihrer integrierenden Funktion (vgl. Kap. 4.2.), die Aufgabe, ebendiese Kultur der Szenen für ihre Adressaten_innen zugänglich zu machen.

Desweiteren können durch die kulturelle Teilhabe in Szenen vielfältige Kompetenzen gefördert werden. Nach Eise-wicht und Pfadenhauer (2015) erbringen die erworbenen alltags- und berufspraktischen Kompetenzen auch ausserhalb der Szenen einen Nutzen und können mitunter helfen, im Arbeitsmarkt Fuss fassen zu können. Ein Engagement in Szenen kann eine Vorbereitung auf den Arbeitsmarkt sein, der auf Eigenverantwortung, Kreativität oder spezifischen Schlüsselqualifikationen aufbaut und mit den kulturellen Erzeugnissen in Verbindung stehen (S. 305-306). Die Produktion der kulturellen Erzeugnisse findet nach Kühn (2014) in der Szenewirtschaft statt (S. 161-163). Nach Philipp Klaus (2006), der in der Stadt Zürich Kleinstunternehmen untersucht hat, stehen die in den Szenen erzeugten Zeichen in

Zusammenhang mit kultureller Innovation. Sie ermöglichen gesellschaftliche Einteilungen und weisen Distinktionsmerkmale auf. Die avantgardistischen kulturellen Erzeugnisse können als Erstes – bevor sie zum Mainstream gehören – nur in den kleinen städtischen Szenen erworben werden (zit. in Stäheli, 2010, S. 253-254). Szenen sind somit treibende Kräfte für die Kultur- und Kreativwirtschaft. Falls in der Szenewirtschaft Gewinn geschöpft wird, können auch Löhne ausbezahlt werden. Das ermöglicht den Arbeitnehmer_innen wiederum am öffentlichen Leben teilzunehmen. Nach Markus Promberger (2008) geht die Erwerbsarbeit jedoch weit über das Erzielen eines Geldeinkommens hinaus. Die mit der Arbeit in Zusammenhang stehende Kommunikation und Kooperation fördert die Beziehungsbildung und erzeugt soziale Integration. Das führt schliesslich zur sozialen und gesellschaftlichen Anerkennung. Kurzum, wer arbeitet und in ein Beziehungsgeflecht integriert ist, gilt als "normales, seine Aufgaben, Rollen und Funktionen erfüllendes Subjekt" (S. 9). Die wirtschaftliche Teilhabe in der Szene, sei dies als Berufsmusiker_in, Booker_in, DJ, Tontechniker_in oder Serviceangestellte_r, begünstigt somit die soziale Teilhabe. Vice versa bedeutet dies auch, dass soziale Kontakte in der Szene in der Arbeits- und Auftragsuche förderlich sind.

4. FOLGEN FÜR DIE BERUFLICHE PRAXIS

Wie im letzten Kapitel dargestellt, übernehmen die Szenen gesellschaftsrelevante integrative Funktionen, wie die soziale, politische, kulturelle und wirtschaftliche Teilhabe. In einem nächsten Schritt ist zu klären, was das für die Soziokultur bedeutet und wie diese mit Szenen arbeiten kann. Dazu wird in einem ersten Schritt die kulturelle Teilhabe als relevanteste Funktion für die Soziokultur und im Kontext des Kompetenzerwerbs der Adressaten_innen näher betrachtet. In einem zweiten Schritt wird geklärt, wie sich der Zugang zu den Szenen gestalten lässt um in einem nächsten Schritt zu schauen, welche Finanzierungsformen für szenennahe Interventionen in Betracht gezogen werden können und wie Kooperationen mit Szenefiguren entstehen. Basierend auf den bisherigen Erkenntnissen wird dann in einem fünften Schritt ein Handlungsmodell für szenennahe Interventionen vorgeschlagen, in dem der Kontext der Soziokultur und der Professionellen mit dem Kontext der Szenen¹ verbunden wird (siehe Abbildung 3). Es kann in der Praxis als Instrument für die Verortung, die Planung und die Umsetzung szenennaher Interventionen genutzt werden. Dann wird der Umgang mit kulturellen Unterschieden, wie sie im Alltag von Professionellen vorkommen können, behandelt. Und in einem letzten Schritt Best practice Beispiele vorgestellt, um zu zeigen, wie szenennahe Interventionen in der Praxis aussehen können.

1 Der Begriff wird im Plural verwendet, damit die Diversität von Szenen stets in den Möglichkeiten des professionellen Handelns mitgedacht wird.

4.1. KOMPETENZERWERB

Wie in Kapitel 3.3. dargestellt, tragen Szenen durch die kulturelle Teilhabe zur gesellschaftlichen Kohäsion bei. Nach Gregor Husi (2010) ist der gesellschaftliche Zusammenhalt die zentrale Aufgabe der Soziokultur. Sie wirkt direkt bei den Menschen ein. Dort wo es um den zwischenmenschlichen Zusammenhalt geht. Mit dem Wort Zusammenhalt schwingt jedoch auch immer etwas Kritisches mit. Wenn Menschen zusammengebracht werden, hat dies auch immer eine ausschliessende Funktion (S. 98-101). So haben auch Szenen immer etwas ausschliessendes. Ausschlüsse zu erkennen und integrierend zu wirken ist aber eine Funktion der Soziokultur (vgl. Kap. 4.2.). Und da an den Szenentreffpunkten und Events, in denen, wie in Kapitel 3.3. dargestellt, die Kompetenzen erworben werden, welche der persönlichen Entwicklung dienen und den Einstieg in den Arbeitsmarkt erleichtern, ist der Vermittlungsrolle der Soziokultur eine besondere Stellung einzuräumen. Der Kompetenzerwerb ist auch jener Aspekt in den Szenen, der hinsichtlich den persönlichen Entwicklungen der Adressaten_innen am interessantesten ist. Denn die Kompetenzen, die im informellen Rahmen einer Szene entwickelt werden, können langfristige Auswirkungen auf die Lebenswelt der Adressaten_innen haben. Nach Pfadenhauer und Eisewicht (2015) machen sie das subjektive und soziale Handlungsvermögen aus und bestimmen darüber, wie Handlungsprobleme unterschiedlicher Art gelöst werden (S. 297). So können in der Technoszene durch die Benutzung von technischen Geräten Fach- und Methodenkompetenzen, wie das Mischen und Produzieren von Technomusik, oder durch das Tanzen Sozial- und Selbstkompetenzen, wie die Ausdrucksfähigkeit oder das Selbstbewusstsein, erworben werden. Die Kompetenzen dienen dazu das soziale, kulturelle, symbolische und ökonomische Kapital zu vergrössern und stärken die Selbstwirksamkeit.

Nach Michael Loebbert (2015) beschreibt die Selbstwirksamkeit, inwiefern "ein Mensch davon überzeugt ist, seine Handlungsziele erreichen zu können" (S. 61). Besonders in der künstlerisch-kreativen Arbeit ist die Selbstwirksamkeit ein wesentlicher Faktor, denn die Umsetzung der Idee in die materielle Form erfordert Eigeninitiative und Mut. Die Professionellen können mit den unterschiedlichsten Selbstwirksamkeitseinschätzungen ihrer Adressaten konfrontiert werden. Eine singende Quartierbewohnerin traut sich nicht, im Chor zu singen, ein Jugendlicher überschätzt sich beim Snowboarden im Winterkurs oder eine Asylsuchende schläft schlecht, weil sie am nächsten Tag ein Vorstellungsgespräch hat. Gemäss Loebbert (2015) wirkt sich eine hohe Selbstwirksamkeitserwartung positiv auf die auszuführende Leistung aus, unabhängig davon, wie stark die Fähigkeiten ausgeprägt sind (S. 61). Es sollte demnach das Ziel der Professionellen sein, die Selbstwirksamkeitserwartung der Adressaten_innen zu steigern. Die Adressaten_innen können durch ihre Selbstwirksamkeitserwartungen eigene Handlungserfolge erzielen. Nach Hangartner (2010) wirken die Professionellen vertrauensbildend und nahe bei den Adressaten_innen (S. 316). Erst wenn die Professionellen eine vertraute Basis zu den Adressaten_innen aufgebaut haben, bekommen sie die Möglichkeit durch entsprechende Interventionen, vielfältige Lernfelder für die Adressaten_innen zu ermöglichen, wo diese ihre Selbstwirksamkeit steigern können.

4.2 ZUGANG

Wie im Kapitel 3.3. aufgezeigt, kommt der Zugang zu Kultur an erster Stelle, um die kulturelle Teilhabe im Sinne der gesellschaftlichen Kohäsion überhaupt ermöglichen zu können. Ist es nicht die Aufgabe der Soziokultur, den Adressaten_innen, besonders denen, die von den kulturellen Angeboten ausgeschlossen sind, den Zugang zu Kultur zu verschaffen?

Nach Husi (2010) ist es für die Soziokultur zentral, dass sich die Menschen kulturell ausdrücken können. Dies hat für die Menschen nämlich den Zweck, sich gegenseitig sicht- und begreifbar zu machen (S. 104). Die kulturelle Ausdrucksfähigkeit, die mit dem Zugang zu Kultur gestärkt wird, fördert die zwischenmenschliche Kommunikation. Diese ist wiederum für die Integration in die Gesellschaft elementar. In der Allgemeinen Erklärung der Menschenrechte von 1948 ist das Recht auf kulturelle Teilhabe im Artikel 27 - Freiheit des Kulturlebens, folgendermassen festgehalten:

1. Jeder Mensch hat das Recht, am kulturellen Leben der Gesellschaft frei teilzunehmen, sich der Künste zu erfreuen und am wissenschaftlichen Fortschritt und dessen Wohltaten teilzuhaben.
2. Jeder Mensch hat das Recht auf Schutz der moralischen und materiellen Interessen, die sich aus jeder wissenschaftlichen, literarischen oder künstlerischen Produktion ergeben, deren Urheber er ist.

Humanrights.ch (2016) hält zudem in ihren Erläuterungen fest, dass der Artikel 27 auch das Recht impliziert, seine eigene Kultur leben zu können. Dies setzt die anderen Menschenrechte, wie das Recht auf ein angemessenes Einkommen oder genügend Freizeit, voraus. Gemäss dem Kunsthistoriker Max Fuchs (2005) haben alle Menschen ein Recht auf Kultur. Wobei es eben nicht um die einheitliche Kulturportion im Sinne einer Leitkultur geht, welche durch den Staat bereitgestellt wird. Vielmehr soll die Kultur als etwas Instabiles betrachtet werden – hier nimmt Fuchs Bezug auf den zweiten Weltkulturbericht – das auf Bewegung, Differenz und Mischung aufbaut (S. 34-35). Die Parallelen zum Szene-

begriff, der sich nach Hoffmann (2016) durch den instabilen und fluiden Charakter auszeichnet, werden somit sichtbar (S. 42). Ausserdem hält die Parlamentarische Versammlung des Europarates im Januar 2012 fest, dass der Zugang zu den Künsten und die künstlerische, kulturelle Ausdrucksfähigkeit das kritische Denken, "den gegenseitigen Respekt" und das Bewusstsein über die Fülle der eigenen Identität fördert (Europarat/ERICarts, 2016). Der Zugang zu Kultur ist somit für die Soziokultur als Menschenrechtsprofession fundamental. Doch sind die unterschiedlichen kulturellen Praktiken, wie sie in den Szenen vorzufinden sind, überhaupt förderungsfähig?

4.3. FINANZIERUNG

Gemäss dem Institute for Art Education der Zürcher Hochschule der Künste (2013) findet die Kulturförderung nach dem Subsidiaritätsprinzip statt. Das heisst, dass der Bund, ergänzend zu den Kantonen und Gemeinden, nur Vorhaben unterstützt, welche einen gesamtschweizerischen Nutzen erzielen. Diese Dezentralisierung hat zur Folge, dass auf kantonaler sowie kommunaler Ebene unterschiedliche Auffassungen über die Kulturförderung bestehen. Im Vergleich zu schulischen Projekten, für welche in den meisten Kantonen Fördermöglichkeiten existieren, bestehen für ausserschulische Vermittlungstätigkeiten wenig Fördermöglichkeiten (S. 176). Es besteht somit die Frage, welche Ziele mit einer Intervention verfolgt werden, um den Förderkriterien der jeweiligen Sponsoren zu entsprechen. Liegt der Fokus auf der Produktion kultureller Erzeugnisse? Werden soziale Wirkungen verfolgt? Oder sollen sowohl ästhetische als auch ethische Ziele verfolgt werden? Nach Stäheli (2013) stellt die Soziokultur in den meisten Fällen gesellschaftspolitische Ziele in den Fokus eines Projekts, die mithilfe von partizipativen Methoden erreicht werden sollen. Im Bereich der künstlerischen Tätigkeit geht es hingegen um die ästhetische Qualität und

die Autorenschaft und nicht darum, die Kunst in den Dienst anderweitiger Ziele zu stellen - denn genau in der Kunst steckt die Kraft Neues zu erschaffen (vgl. Kap. 3.3.) (S. 408-409). Es zeigt sich also, dass die Fördermöglichkeiten von der räumlichen beziehungsweise der konzeptuellen Ausrichtung der Intervention abhängig sind und es kein allgemeingültiges Rezept gibt. Müssen die Professionellen sich überlegen, andere Wege der Fördermöglichkeiten abseits der öffentlichen Hand in Erwägung zu ziehen? Die Europäische Kommission (2014) nennt drei spezifische Massnahmen, um das Potential der Kreativwirtschaft in den Jahren 2015-2018 optimal auszuschöpfen (zit. in Zürcher Hochschule der Künste, 2016, S. 4):

- Spezifische Finanzierungssysteme wie Darlehen, Beteiligungen, Entrepreneurship, Öffentlich-private Partnerschaften, Crowdfunding, Mäzenatentum oder Mentoringprogramme sollen überprüft und entwickelt werden.
- Das unternehmerische Potential und das Innovationspotential sollen besser ausgeschöpft werden, indem innovative Geschäftsmodelle herbeigezogen und branchenübergreifende Effekte aufgezeigt werden.
- Das Feld des Kulturtourismus, das sich durch materielles und immaterielles Kulturerbe auszeichnet, soll in Europa besser erschlossen werden.

Obwohl diese Massnahmen einen starken Fokus auf wirtschaftliche Interessen haben, geben sie Aufschluss darüber, wie eine private Kulturförderung abseits der öffent-

lichen Hand funktionieren kann. Professionelle dürfen es also durchaus wagen, sowohl soziale als auch wirtschaftliche Entwicklungsstrategien miteinander zu verknüpfen, zumal durch die Umsetzungsaktivitäten auch Einnahmen generiert werden können, sei dies durch den Verkauf von kulturellen Erzeugnissen oder durch Eintritte. Es gibt aber noch weitere Quellen, welche vorangehend nicht aufgeführt wurden. Dazu zählen Privatspenden, Spenden von Kirchgemeinden oder Verbänden, Firmen-Sponsoring (dazu gehören auch Sachspenden von KMUs), Freiwilligenaktionen (z.B. Sponsorenlauf oder Standaktionen) oder Internet-Aktionen (z.B. eine Website mit Zahlungsmöglichkeit) (Rahel El-Maawi, 2013, S. 6-8). Es bestehen somit vielfältige Finanzierungsmöglichkeiten und die Auswahl an Firmen und Stiftungen ist dementsprechend gross². Jedoch zeigte sich in den Recherchen, dass die Praxiserfahrungen und Referenzprojekte, welche einen Szenebezug aufweisen und auf die sich die Professionellen beziehen können, in der Schweiz kaum verbreitet sind. Dahingegen sind die Bestrebungen in Deutschland stärker. Der Fonds Soziokultur e.V. (2016) ist hierfür ein gutes Beispiel. Die Ziele des Vereins sind es, Kinder, Jugendliche und Erwachsene durch die Vermittlung und die Aneignung von kulturellen und künstlerischen Ausdrucksformen kulturell zu bilden und zu ermutigen aktiv am gesellschaftlichen Leben teilzunehmen. Dazu fördert er Projekte, verleiht alle zwei Jahre einen "Innovationspreis Soziokultur" und stellt in der Zeitschrift "Kulturszene" Modellprojekte vor.

2 Das Handelsregister listet private Gewerbe auf. Es ist unter http://zefix.ch/zfx-cgi/hrform.cgi/hraPage?alle_eintr=on&pers_sort=original&pers_num=0&language=1&col_width=366&amt=007 abrufbar. Für die Recherche zu Stiftungen empfiehlt sich ein Blick in die Informationsplattform des Bundesamtes für Kultur und des Migro-Kulturprozent <http://www.kulturfoerderung.ch>

Die Ziele des Vereins weisen Parallelen zum Absatz 1 des Artikel 27 der Allgemeinen Erklärung der Menschenrechte auf, der das Recht der Teilnahme am kulturellen Leben in der Gesellschaft einschliesst. Ferner zeigt es, dass Bestrebungen in der Praxis durch rechtliche Grundlagen wie Verfassungen, Deklarationen, Gesetze oder Resolutionen gestützt werden können.

4.4. KOOPERATION

Wenn die Professionellen in den soziokulturellen Arbeitsfeldern nun den Kompetenzwerb ihrer Adressaten_innen fördern wollen, dann müssen sie sich fragen, wie sie den Zugang zu den Szenen zu gestalten haben. Nach Stäheli (2010) können die Professionellen die Türöffnerfunktion wahrnehmen, um den Adressaten_innen den Zugang – auch zu weniger zugänglichen Netzwerken – zu verschaffen (s. 259). Im Hinblick darauf ist weiter zu fragen, wie die Türöffnerfunktion umgesetzt werden kann, wenn die Professionellen keinen Bezug zur jeweiligen Szene haben. Wie im Kapitel 3.2.5. ausgeführt, sind die Szenefiguren zentral, wenn es um die Organisation und den Zugang zu den jeweiligen Szene geht. Es liegt somit nahe, dass die Professionellen, falls noch keine Kontakte zu Szenegänger_innen bestehen, einen Kontakt zu den Szenefiguren herstellen müssen, um sich einen Zugang zur jeweiligen Szene zu verschaffen und eine Kooperation zu ermöglichen. Bereits in der Vorinterventionsphase beziehungsweise Vorprojektphase können die Professionellen einen ersten Kontakt zu den Szenefiguren suchen. Die Kooperation und Vernetzung ist nach Willener (2007) eine der neun Bausteine der integralen Projektarbeit. Kooperationen machen dann Sinn, wenn ein bestimmtes Know-How oder bestimmte Kompetenzen benötigt werden, welche nicht durch das vorhandene Personal abgedeckt werden kann. In diesem Fall kann es sich um fehlendes Szenewissen oder um

benötigte Szenekompetenzen handeln. Durch Vorgespräche und Abklärungen kann man unverhofft mit Leuten oder Organisationen in Kontakt kommen, die ebenfalls am Thema interessiert sind. Für eine gelingende Kooperation sind drei Voraussetzungen zwingend (S. 68-72):

1. Über die Interessen und Motive sowie die Ziele aller Beteiligten muss Transparenz herrschen. Sie müssen nicht nur in der Anfangsphase sondern im Verlauf der Intervention offenlegen, damit auf verändernde Bedingungen schnellstmöglich eingegangen werden kann.
2. Eine kritische Feedback-Kultur, welche eine konstruktive Auseinandersetzung mit Beobachtungen und Feststellungen ermöglicht ist wichtig, damit Missverständnisse sowie haltlose Vermutungen geklärt werden können.
3. Wenn die ersten zwei Voraussetzungen erfüllt sind, kann ein hohes Vertrauensverhältnis entstehen. Dafür braucht es Zeit, welche jedoch positive Erfahrungen mit sich bringt.

Durch Kooperationen mit Szenefiguren können auf der einen Seite die Adressaten_innen Kompetenzen erwerben und auf der anderen Seite die Szenefiguren künstlerische Verfahren vermitteln. In der Publikation "Zeit für Vermittlung" des Institute for Art Education der Zürcher Hochschule der Künste (2013), die im Auftrag von Pro Helvetia entstand, hält Carmen Mörsch fest, dass künstlerische Verfahren in sozialen Berufen dazu eingesetzt werden können, um Konflikte, Problemstellungen oder gemeinsame Themen zu bearbeiten. Mittels kreativem Schreiben, szenischem Spiel, Tanz

oder Visualisierungstechniken können vielfältige Lernprozesse gestaltet werden. Zudem können künstlerische Verfahren in sozialen und politischen Aktionen eine selbstermächtigende Wirkung erzielen und der Selbstrepräsentation dienen, um letztlich öffentliche Debatten anzuregen (S. 70).

4.5. SZENENNAHE INTERVENTIONEN

Durch die Kooperationen mit den Szenefiguren, können szenennahe Interventionen konzipiert, umgesetzt und letztendlich evaluiert werden. Die nachfolgenden drei Unterkapitel widmen sich diesen drei Phasen.

4.5.1. KONZEPTION

Für die professionelle Arbeit mit Szenen wird ein Handlungsmodell für szenennahe Interventionen vorgeschlagen (siehe Abbildung3). Es vereint das Wissen der vorherigen Kapitel und ist mit dem Trippelmandat der Sozialen Arbeit (Avenir Social, 2010, S. 7), den Funktionen, den Interventionspositionen (Gabi Hangartner, 2010, S. 287-288/299-320) und den Handlungsfeldern (Alex Willener, 2010, S. 369) der Soziokultur sowie den Ressourcen der Professionellen (Werner Fuchs-Heinritz & Alexandra König, 2014, S. 125-136) ergänzt. Das Modell ist nachfolgend beschrieben und erklärt.

Die linke Spalte umfasst den Kontext der Soziokultur. Das Trippelmandat der Sozialen Arbeit bildet den Kontext der Soziokultur. Mit den physischen, psychischen, spirituellen, sozialen und kulturellen Bedürfnissen der Adressaten_innen kann ein Szenenbezug hergestellt werden. Wieso spielt ein Jugendlicher zuhause an seiner Spielkonsole? Tut er das alleine oder mit Freunden? Wieso trägt eine Jugendliche im Jugendtreff nur noch schwarze Kleidung? Was hat das machohafte Auftreten eines Jugendlichen mit seinen Freunden zu tun? Diese Fragestellungen, bezogen auf das Arbeitsfeld der Offenen Jugendarbeit, zeigen, dass es vielfäl-

tige Möglichkeiten gibt, um einen Szenebezug herzustellen. Eine leise Vorahnung, ein Interesse oder ein ausgesprochenes Bedürfnis reichen aus, um ein Gespräch, das in einer Intervention münden oder Anstoss für ein Projekt sein kann, in Gang zu setzen. Da die Bedürfnisse der Adressaten_innen stark mit deren Lebenswelt zusammenhängen, können die Beweggründe eines Szenebezugs mannigfaltig sein. Deshalb ist bereits in der Vorphase der Intervention mit Sorgfalt zu klären, wo ein Handlungsbedarf besteht. Zudem sind der gesellschaftliche und institutionelle Auftrag sowie die Prinzipien und das Professionswissen der Sozialen Arbeit (Avenir Social, 2010, S. 7) zwingend mitzudenken und einzuplanen. Es ist zu klären, wie sich die geplanten Wirkungen mit den Halb- und Jahreszielen der Institution verbinden lassen.

Die Intervention kann unterschiedlichen und mehreren Funktionen zugewiesen werden. Nach Gabi Hangartner (2010) nimmt die Soziokultur vier Funktionen wahr. Die Vernetzungs- und Kooperationsfunktion wird dann wahrgenommen, wenn die unterschiedlichen Akteure einbezogen werden. In der Intervention sollen bestimmte Beteiligungsformen adaptiert werden: Welche Stufe der Partizipation eignet sich in welcher Phase der Intervention am besten? Wie sollen die Adressaten_innen mitwirken und mitentscheiden? Das sind mögliche funktionspezifische Fragen, die in der Planung der Intervention gestellt werden müssen (siehe Anhang). Wenn zum Beispiel ein Szenegänger_innen zusammen mit Professionellen und Szenefiguren eine Veranstaltung umsetzen, ist bereits im Vorfeld zu klären, wie und zu welchem Zeitpunkt die Adressaten_innen am Gestaltungsprozess mitbestimmen. Neben der partizipativen Funktion gibt es eine präventive und eine integrative Funktion. Die präventive Funktion ist dann gegeben, wenn die Intervention eine Wirkung vor dem Entstehen eines Problems erzielen soll. Mittels Information und Unterstützung können, wie dies bei der Fanarbeit und der

Drogenprävention der Fall ist (vgl. Kap. 4.2.2.2./4.2.2.4.), langfristige Schäden vermieden werden. Die Intervention kann dann einen Betrag zur Integration leisten, wenn zwischen Individuen, Gruppen mit verschiedenen sozialen und kulturellen Hintergründen vermittelt wird (S. 288).

Die mittlere Spalte umfasst den Kontext der Professionellen, im Besonderen die persönlichen Ressourcen der Professionellen. Im professionellen Alltag sind sie die tragenden Kräfte und schwingen ständig mit. Für die Strukturierung der Ressourcen einer_s Professionellen kann Pierre Bourdieus Kapitaltheorie herbeigezogen werden. Werner Fuchs-Heinritz und Alexandra König (2014) führen in die vier Kapitalarten (soziales, kulturelles, ökonomisches, symbolisches Kapital) als Kernelemente der Kapitaltheorie ein.

Das soziale Kapital umfasst das Netzwerk an sozialen Beziehungen. Es fördert den_die Professionelle_n in der Suche um Hilfe und Rat oder in der Beschaffung von Informationen. Ausserdem dient das soziale Kapital dazu, das kulturelle und ökonomische Kapital zu sichern und zu erweitern. Alleine durch das Institutionalisieren lässt sich das soziale Kapital nicht sichern. Es muss ständig gepflegt und erneuert werden. In der Planung einer szenennahen Intervention kann ein Kontakt zu einer Szenefigur, welcher in einem vergangenen Projekt entstanden ist, den Zugang zu einer Szene stark vereinfachen.

Das kulturelle Kapital lässt sich in drei Formen einteilen. In der objektivierten Form besteht es aus materiellen Formen wie Büchern, Kunstwerken oder technischen Instrumenten. Diese können in den unterschiedlichen Szenen vorkommen oder aus ihnen entstehen. Beispielhaft sind die Musikinstrumente der Musiker_innen: Ohne sie wäre es weder möglich, Musik (also einen Song in seiner materiellen Form) zu machen noch würden die Instrumentalisten als Musiker bezeichnet werden. Doch kulturelles Kapital kann auch in

immateriellem, inkorporiertem Zustand bestehen. Dazu zählen die erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten als auch die persönliche Sozialisationsgeschichte oder die erlernten szenespezifischen Fertigkeiten. Darunter fallen auch die Fachkompetenzen wie zum Beispiel das Methodenwissen das der_die Professionelle im Studium erworben hat. In institutionalisierter Form tritt das kulturelle Kapital in der Form von Bildungstiteln und Zertifikaten auf. Diese können, nach den institutionellen Masstäben, das ökonomische Kapital sichern. Das ökonomische Kapital beinhaltet alle materiellen Formen des Besitzes. Alles was monetären Wert hat und mittels Geld erworben werden kann, gehört dazu. Es ist wohl eher selten, dass Professionelle ihre eigenen finanziellen Ersparnisse für Interventionen im institutionellen Rahmen einsetzen.

Das symbolische Kapital ist wie das soziale Kapital immaterieller Art und kann als soziales Prestige und soziale Anerkennung beschrieben werden. Es tritt meist in Verbindung mit anderen Ressourcen, wie zum Beispiel dem kulturellen Kapital, in Form von Bildungsabschlüssen auf. Ausserdem ist es, neben den anderen Kapitalsorten, ausschlaggebend, wenn es um die Finanzierung von Interventionen geht. Personen mit Ansehen und hohem Bekanntheitsgrad haben in der Regel gute Chancen gesponsert zu werden. Gerade Professionelle, die sich als Freelancer behaupten wollen, haben es zu Beginn ihrer Karriere schwieriger als erfahrene Professionelle, weil ihr Portfolio dementsprechend dünn ist und sie weniger ‚bekannt‘ sind. (S. 125-136).

Im Zentrum des Modells zeigen Pfeile in die unterschiedlichen Richtungen. Sie heben die aktive Rolle der Professionellen hervor und verbinden die einzelnen Bereiche miteinander. Sie erweitern damit den Raum der Handlungsmöglichkeiten. Ähnlich wie mit einem Kompass, lenken die unterschiedlichen Positionen die Intervention in eine be-

stimmte Richtung. Inwiefern die Wirkungen (Outcome) und Leistungen (Output) der Intervention erfolgreich sind, hängt von der Ausgestaltung der vier Interventionspositionen ab. Sie beschreiben die unterschiedlichen aufgabenbezogenen Positionen, die die Professionellen in der Planung und Umsetzung einnehmen.

Nach Hangartner (2014) steht die Animationsposition für das Aktivieren und das Wecken von Interesse. Es erfolgt situativ und ist die zentrale Position, wenn es darum geht die Menschen in ihrer Lebenswelt zu erreichen.

Die Verbindung zur Organisationsposition entsteht durch das Arrangieren im Feld und im institutionellen Rahmen. Der institutionelle Auftrag ist im Kontext der Organisation beziehungsweise in der Planung, Umsetzung und Evaluation der Intervention, zentral. Die organisatorischen Aufgaben können gemeinsam mit den Adressaten_innen erfolgen.

Die Konzeption innerhalb der Konzeptposition umfasst die erforschenden und erkundenden Tätigkeiten, die zum führen. Dieses besteht aus allen für die Intervention relevanten Daten wie dem ideellen Gedankengut, dem Handlungsbedarf, der Aufbau- und Ablauforganisation, dem Einbezug der Adressaten_innen (siehe Anhang), den Wirkungs- und Leistungszielen, den bestehenden und zu beschaffenden Mitteln sowie den Informationen über die Kommunikation und Evaluation der Intervention. Dabei ist der Umfang des Konzepts abhängig von den (vertraglichen) Erwartungen der Institution und der Stakeholder.

Die vierte Interventionsposition ist die Vermittlungsposition. Darunter fallen jene Aufgaben, wie das Vernetzen sowie das Vermitteln mit und zwischen verschiedenen Akteuren_innen (Konflikt- und Verhandlungsgespräche). (S. 125-136).

Die rechte Spalte wiederum umfasst den Kontext der Szenen. Da diese im Kapitel drei ausführlich behandelt werden, wird an dieser Stelle nicht weiter auf den Kontext und die Funktionen von Szenen eingegangen.

Die Bedeutung der Reproduktion in den sozialen Räumen der Szenen wurde vorangehend behandelt. Das Modell ist deshalb mit einer sozialräumlichen Dimension ergänzt, den Handlungsfeldern des Modells der Sozialraumorientierung von Alex Willener (2010). Die Bedeutung der einzelnen Handlungsfelder für die Soziokultur kann sich weiterentwickeln. Handlungsfelder wie Erholung/Freizeit oder Kunst & Kultur haben eine historisch gewachsene und stärkere Bedeutung für die Soziokultur als beispielsweise neuere Handlungsfelder, wie die Raumplanung. Abhängig von dem Handlungsbedarf und dem Potential, kann die Intervention in den acht Handlungsfeldern angesiedelt werden (S. 368-369).

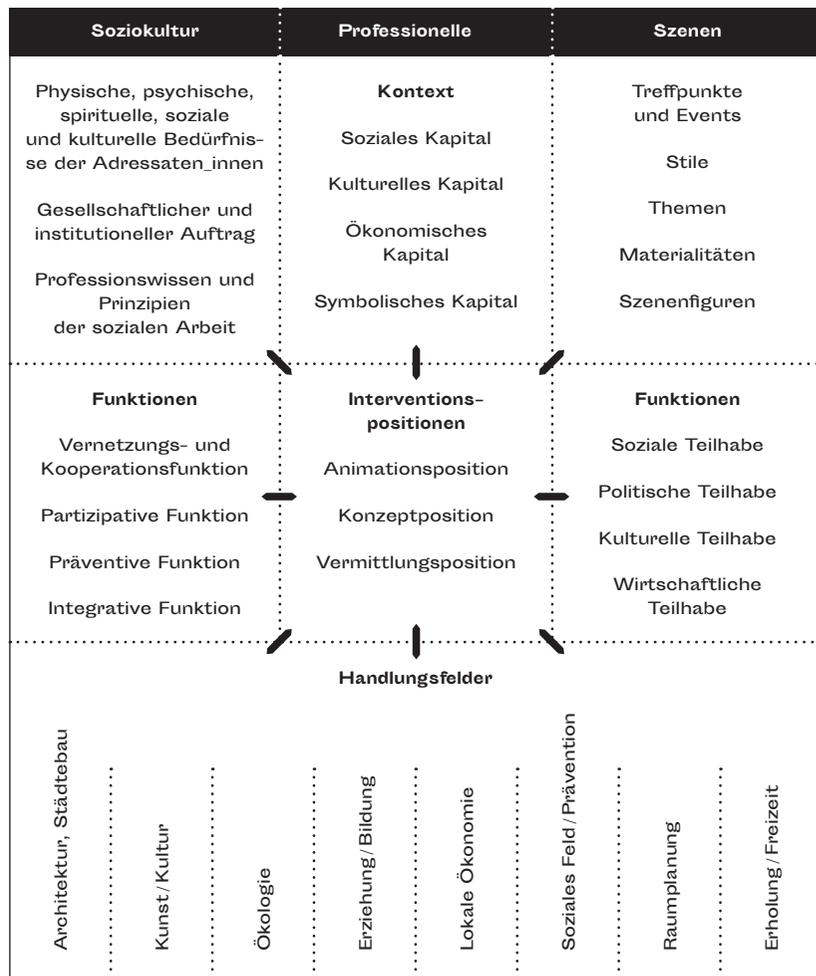


Abbildung 3: Handlungsmodell für szenennahe Interventionen (eigene Darstellung)

Das Handlungsmodell für szenennahe Interventionen bietet den Professionellen die Möglichkeit, komplexe Situationen in denen ein Szenebezug besteht, zu erfassen. Das Modell kann als Orientierungshilfe für die Konzeption der Intervention genutzt werden. Nach Willener (2007) geht es in der Konzeptionsphase darum, mittels einer Analyse die vorhandene Situation zu erfassen, damit der_die Auftraggeber_in, die Sponsoren oder die Öffentlichkeit informiert werden können. Zudem gilt es, die Aufbau- und die Ablauforganisation als auch die Ziele gemeinsam mit den Beteiligten zu entwickeln, ein Budget mit einem Finanzierungsplan sowie eine Medien- und Öffentlichkeitsstrategie festzulegen (S. 119-120). Das heisst, das die unterschiedlichen Kontexte wie in Abbildung 3 beschrieben, in die Analysen miteinbezogen werden müssen, um die daraus resultierenden Erkenntnisse mit den Handlungsfeldern und den Funktionen der Soziokultur und der jeweiligen Szene zu verbinden, damit die Wirkungs- und Leistungsziele formuliert werden können. Das definitive Konzept ist dann, inhaltlich und sprachlich, für die jeweiligen Empfänger_innen (Auftraggeber_in, Sponsoren oder Öffentlichkeit) anzupassen

4.5.2. UMSETZUNG UND ABSCHLUSS

In der Umsetzung der Intervention geht es nach Willener (2007) darum, alle Beteiligten adäquat einzubeziehen und die geplanten Umsetzungsaktivitäten auszulösen. Das Budget, die Kommunikation und die Dokumentation sind laufend zu koordinieren und zu gewährleisten. In der Abschlussphase geht es dann schliesslich darum, die Intervention adäquat abzuschliessen (z.B. in der Form eines Abschlussfestes oder eines Helfer_innen-Essens). In der Regel fasst ein Abschlussbericht mit einer Abrechnung nochmals alle Ergebnisse und Resultate hinsichtlich der Effizienz, der Beteiligung und der Nachhaltigkeit zusammen (S. 121).

4.6. UMGANG MIT KULTURELLEN UNTERSCHIEDEN

Die Szenenlandschaft lebt von der Vielfalt. Die verschiedenen Stile und materiellen Formen der Szenen prägen die Szenegänger_innen und sind ein popkultureller Schatz für die Professionellen. Wie können die Professionellen mit dieser Diversität und den kulturellen Unterschieden in der Praxis umgehen?

Grundsätzlich ist die Soziokultur gemäss dem Berufskodex der Sozialen Arbeit von Avenir Social (2010) verpflichtet, kulturelle Unterschiede und Verschiedenheiten von Gruppen oder Gemeinschaften anzuerkennen (S. 9). Sie hat aber auch abzuwägen und kritisch zu beurteilen, ob bestimmte soziale und kulturelle Praktiken in Szenen die Grundwerte der Sozialen Arbeit tangieren oder schlimmstenfalls verletzen. Sie muss sich im Klaren sein, wie sie mit solchen Spannungen in der Arbeit mit Szenen umzugehen hat. Sie hat sich aber auch zu fragen, welche 'Skills' in den Szenen, mit denen sie arbeitet, vermittelt werden. Nach Pfadenhauer und Eise-wicht (2015) bieten Jugendhäuser oder Vereine szenennahes Wissen in Form von Kursen oder Workshops an, in welchen einen Zugang zu Szenegänger_innen und Szenefiguren ermöglicht wird und Fähigkeiten vermittelt werden (S. 301). Die Professionellen sind in kooperativen Arbeitsverhältnissen mit Szenefiguren gefordert, abzuwägen inwiefern die Prinzipien den Interessen der Institution, der Stakeholder, der Soziokultur usw. entsprechen. Sie sind zum Teil gezwungen das "business as usual" zu hinterfragen. Langjährige Szenefiguren (z.B. Veranstalter_innen oder Künstler_innen) können durch kritische Fragen irritiert werden. Insbesondere diejenigen, die sich nicht gewohnt sind, ihre Aktivitäten und Sachen zu legitimieren und über sie zu informieren.

Wie können die Professionellen jedoch die sozialen, kulturellen Praktiken der Adressaten_innen akzeptieren, wenn

diese den eigenen Wertvorstellungen, beziehungsweise den Prinzipien der Institution widersprechen? Konflikte gehören zum Alltag der Professionellen. Einerseits können sie herausfordern, andererseits aber auch lähmen. Nach Gabi Hangartner und Jacqueline Wyss (2012) können intrapsychische Konflikte die Kommunikation erschweren. Wenn eine Person zwischen verschiedenen Positionen hin- und hergerissen ist, dann kann es schwierig sein, einen klaren Standpunkt einzunehmen. Zudem können geäusserte Bedürfnisse, die nicht anerkannt werden, zu einem Konflikt führen (S. 23). Folgendes fiktives Fallbeispiel zeigt eine Konfliktsituation, wie sie im soziokulturellen Arbeitsfeld Offene Jugendarbeit vorkommen könnte:

Es ist Freitagabend und eine Jungengruppe kommt in den Jugendtreff. Sie tragen Röhrenjeans, sind muskulös und sind schon einige Male durch ihr negatives Verhalten aufgefallen. In den letzten Monaten hatten sie zwei Mal Hausverbot. Trotzdem möchte der Jugendarbeiter ihnen die Möglichkeit geben, sich im Treff aufzuhalten. Er weiss, dass sie in den städtischen Clubs noch keinen Zutritt haben und die Räume des Jugendtreffs für alle Jugendlichen bis zur 3. Oberstufe offen sind. Ausserdem weiss er, dass es im Auftrag der Institution ist, den Jugendlichen des Quartiers Räume zu bieten, in denen sie sich entfalten können. Nachdem die Jungen sich etwas zu trinken geholt haben, fragen sie den Jugendarbeiter, ob sie ihre eigene Musik auf der Musikanlage des Treffs abspielen dürfen. Er willigt ein. Nach wenigen Minuten bereut er seinen Entscheid. Die Jungen Tanzen wie wild zu Hardstyle. Die anderen anwesenden Jugendlichen verlassen darauf den Raum, was den Jugendarbeiter stört. Nach den Prinzipien der Institution sollen alle einen Platz haben im Treff. Er findet diese ultraschnellen elektronischen Musik sowieso ziemlich komisch und denkt sich dabei, dass dieses Gedröhne blöd macht. Das passt natürlich super zum machohaften

Auftreten der Jungs, denkt er sich. Er ist sich aber bewusst, dass die Jungen die Musik hören möchten, weil sie ihnen gefällt. Er weiss nicht, was er machen soll und scheint mit der Situation überfordert zu sein. Er möchte eine Zwischenlösung. Er sagt den Jugendlichen, dass sie die Musik ein anderes Mal hören dürfen, wenn sie alleine im Treff seien. Die Jungen reagieren empört und sagen, dass sie bei der anderen Jugendarbeiterin auch laut Musik hören und dazu tanzen dürfen, wie sie es wollen. Der Jugendarbeiter erklärt den Jungen, dass er an diesem Abend die Verantwortung im Treff trage und nicht seine Kollegin. Daraufhin verlässt die Jungengruppe verärgert den Treff.

Hier haben wir es mit zwei Konflikten zu tun. Erstens besteht ein Bedürfnis- /Interessenkonflikt, welcher nach Hangartner und Wyss (2012) durch das nicht Anerkennen von Anliegen entsteht (S. 25). Der Jugendarbeiter verbietet den Jungen ihre Musik abzuspielen, was dazu führt dass diese den Treff verlassen. Zweitens besteht ein innerer Konflikt beim Jugendarbeiter. Ein innerer Konflikt ist innerpsychisch zu verorten und entsteht zum Beispiel durch Ambivalenzen und kann sich im Kontakt mit anderen Menschen entzünden (ebd.) Auf der einen Seite ist der Jugendarbeiter überzeugt davon, dass die Musik den Jungs gefällt. Auf der anderen Seite findet er ihr Verhalten destruktiv. Diese Ambivalenz führt dazu, dass er mit der Situation überfordert ist und nicht weiss wie er handeln soll. Er verallgemeinert und entscheidet sich schliesslich, ohne Absprache mit den Jungen, für eine vermeintliche Zwischenlösung ("Ihr dürft. Aber ein anderes Mal"). Das Sanktionieren führt dazu, dass sich die Beziehung zu der Jungengruppe verhärtet. Nach Hangartner und Wyss (2012) ist damit die erste Eskalationsstufe erreicht. Der Jugendarbeiter hört nur selektiv zu, was dazu führt, dass sich die Jungengruppe abgrenzt. Die Situation kann jedoch noch entschärft werden, da sich beide Parteien, die Jungengruppe

und der Jugendarbeiter, in der win-win Phase befinden und sich mit dem Konflikt auseinandersetzen können (S. 29/34).

Wie hätte der Jugendarbeiter im Interesse aller Beteiligten (Jungengruppe und Jugendarbeiter) handeln können? Wird die Situation mit dem Handlungsmodell für szenennahe Interventionen (siehe Abbildung 3) analysiert, fällt folgendes auf. Der Jugendarbeiter bezieht den Kontext der Soziokultur (institutioneller Auftrag, Bedürfnisse und Lebenslage der Jugendlichen) und den professionellen Kontext (er nimmt seine Rolle und seine Aufgaben im Jugendtreff, die den vertraglichen Bestimmungen unterliegen, wahr) ein. Den Kontext der Szenen ignoriert er jedoch völlig. Er thematisiert die Musik als solches nicht und meidet dadurch den Bedeutungszusammenhang zwischen den Jungen und der Musik. Nach Lobinger (2015) entstehen Bedeutungen, wie im Kapitel 3.2.4. ausgeführt, am Ort der Aneignung und der Produktion eines Bildes (S. 97). So ist es auch mit der Musik der Jungen im Jugendtreff. Die Jungen verleihen der Musik, die dem Hardstyle zuzuordnen und bereits schon mit Bedeutungen versehen ist, ihre eigenen und persönlichen Bedeutungen. Der Jugendarbeiter könnte an der Beziehung, die die Jungen zum Hardstyle (dieser zeichnet sich durch schnelle Rhythmen und den Tanzstil Melbourne Shuffle aus) ansetzen und sie als Ausgangspunkt nehmen, um seine Interessen (Integration der Jungen im Jugendtreff) mit ihren Interessen (Hardstyle hören und dazu tanzen) zu verknüpfen. Ausserdem geht es auch um die Interessen der anderen Jugendlichen. Diese wollen den Jugendtreff, ebenso wie die Jungengruppe, für sich nutzen. Die Musik der Jungengruppe sollte also nicht so viel Raum beanspruchen, dass die anderen Jugendlichen vertrieben werden. Folgende weiterführende Fragen könnten nun gestellt werden: Warum hören die Jungen gerne Hardstyle? Was gefällt ihnen besonders gut am Hardstyle? Wo kamen sie zum ersten Mal in Kontakt mit Hardstyle? Kennen sie

den Melbourne Shuffle? Antworten auf diese Fragen könnte eine szenennahe Intervention in der Form eines Hardstyle Workshops liefern. Der Jugendarbeiter könnte den Jungen einen Hardstyle-Workshop vorschlagen. Dieser könnte aus einem Tanz- und DJ-Kurs bestehen, in welchen Szenewissen praktisch vermittelt wird. Eine Kooperation mit Szenefiguren würde sich anbieten und bereits bestehende Kontakte des Jugendarbeiters und der Institution könnten genutzt werden. Ausserdem würden die Jungen befähigt werden, ihre erlernten Kompetenzen anderen Jugendlichen weiterzugeben. Mit diesem Schritt könnte ein integrierender Prozess in Gang gesetzt werden, der den Kontext der Soziokultur, den Kontext des Professionellen (Jugendarbeiter) und den Kontext der Szene einbezieht. Hangartner und Wyss (2012) betonen in den Ausführungen über den Bedürfniskonflikt, dass Konflikte erst "durch die Erkundung der dahinter liegenden Bedürfnisse und Interessen entschärft werden" (S. 25). Das Anerkennen der Musik der Jungengruppe ist ein erster Schritt. Neben den technischen Skills, die in einem Hardstyle Workshop gelernt würden, könnten auch Gender- und Rollenthemen behandelt werden, die vielfältige Reflexionsprozesse auslösen könnten. Zum Beispiel könnte darüber diskutiert werden, wie Männlichkeit im Hardstyle produziert wird.

Dieses Fallbeispiel zeigt, dass in der professionellen Arbeit kreativ mit kulturellen Unterschieden umgegangen werden kann. Das Handlungsmodell für szenennahe Interventionen bietet hier die Möglichkeit, die Probleme, die sich auf kulturelle Unterschiede beziehen, zu kontextualisieren.

4.7. BEST PRACTICE

Die folgenden vier Best Practice Beispiele zeigen Projekte (Diversity Box & RapLab) und Institutionen (Rave it Safe & Fanarbeit Schweiz) im szenennahen Kontext. Sie können in den folgenden vier Handlungsfeldern der Soziokultur veror-

tet werden: Erziehung/Bildung, Erholung/Freizeit, Kunst & Kultur, Soziales Feld/Prävention.

4.7.1. ERZIEHUNG/BILDUNG: DIVERSITY BOX - ARCHIV DER JUGENDKULTUREN

Die Diversity Box ist ein Projekt vom Archiv der Jugendkulturen (2016). Das Informations- und Kompetenzzentrum in Berlin organisiert sich als Verein und sammelt seit 1998 einzige Institution in Europa schwerpunktmässig Literatur und Zeugnisse wie Fanzines, Zeitschriften, Zeitungsartikel etc. über Jugendkulturen und Szenen. Das Archiv der Jugendkulturen wurde mehrmals für ihren innovativen bildungspolitischen Ansatz ausgezeichnet und verfolgt eine differenzierte und kritische Auseinandersetzung mit Jugendkulturen und Szenen. Als anerkannte Organisation publiziert, berät und setzt zusammen mit Szeneangehörigen, Kindern und Jugendlichen Workshops und Projekte um. Die Diversity Box thematisiert Diskriminierungsformen in Szenen und setzt sich mit der Akzeptanz und Anerkennung von sexueller und geschlechtlicher Vielfalt auseinander. Homo- und transfeindliche Einstellungen, körperliche Gewalt gegen LGBT Szenegänger_innen sowie Mobbing und Verdrängung werden im Projekt thematisiert. Das Ziel des Projekts ist es, mit einem Bezug zu Szenen stereotype Geschlechterrollen sowie Vorurteile über homo- und transsexuelle Menschen aufzubrechen. Dadurch, dass die Selbstdarstellung und die Repräsentation von Geschlecht und Identität seit je her zentrale Bestandteile von Jugendkulturen und Szenen sind, wird im Projekt mit Szeneangehörigen, wie Aktivist_innen und Künstler_innen, zusammengearbeitet. Homofeindliche Songs im Rap, Reggae oder Dancehall oder die Dominanz von Männern und körperbetonter Männlichkeit im Punk oder im Hardcore sind Probleme, die mittels kreativen Ausdrucksmöglichkeiten wie

Rap, Graffiti/Streetart, Theater, Fotografie oder Video innerhalb mehrerer Projektstage kooperativ und partizipativ mit Jugendlichen thematisiert werden. Neben dem Prozess entstehen Erzeugnisse wie Songs, Filme, Fotostrecken, Theaterstücke usw. Das Projektteam arbeitet mit Methoden aus der Diversity- und Anti Bias-Pädagogik (antidiskriminierende Bildungsarbeit) und der Medienpädagogik. Finanziert wird das Projekt vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend und findet im Rahmen des Bundesprogramms Demokratie Leben! statt.

4.7.2. ERHOLUNG/FREIZEIT: FANARBEIT - FANARBEIT SCHWEIZ

Die Fanarbeit Schweiz (FaCH) koordiniert und vernetzt alle lokalen Fanarbeitsstellen und ist seit 2005 die nationale Fachstelle für sozioprofessionelle Fanarbeit. Sie ist als Dachverband anerkannt und arbeitet im Kontext des Kinder- und Jugendförderungsgesetz. Während den Fussballspielen sind die lokalen Fanarbeitsstellen präsent und vermitteln zwischen den Fans, den Vereinen, dem/den Stadionbetreiber_innen, den Behörden und Ordnungskräften. Nach Willener gehören der Sport und das Vereinsleben – beides zentrale Themen in der Fanarbeit – zum Handlungsfeld Erholung/Freizeit (2010, S. 369). Gemäss ihrer Webseite hat die FaCH (2016) viele unterschiedliche Aufgaben, wie die Vertretung lokaler Interessen, die Bereitstellung von Informationen, die Forschungsarbeit zu Fankultur usw. Dabei kommen verschiedene Gesetze und Reglemente, wie das Hooligankonkordat, die Hooligan Datenbank HOOGAN oder die Richtlinien Stadionverbot Fussball, zum Tragen. Massgeblich für die Arbeit des Vereins und der lokalen Stellen ist das nationale Rahmenkonzept, das 2010 zwischen verschiedenen Akteuren im Bereich Fanarbeit entstanden ist und vom Bundesamt für Sport BAS-PO herausgegeben wurde. Das Grundlagenwerk hilft beim

Aufbau von neuen lokalen Fanarbeitsstellen und organisiert die präventiven Massnahmen. Die Theorieansätze aus der Sozialen Arbeit, exemplarisch die Ressourcenförderung und die Stärkung der Kompetenzen, wie man es aus der Soziokultur und der Sozialpädagogik kennt, die Sozialberatung für Einzelfälle oder der Aufbau von Kontakten und die Bearbeitung von sozialen Konflikten im Sozialraum, wie man es aus der aufsuchenden Jugendarbeit oder der Gemeinwesenarbeit kennt, sind in der sozioprofessionellen Fanarbeit zentral. Diese werden auf das Umfeld von Sportfans angewendet. Die sozioprofessionelle Fanarbeit arbeitet mit Menschen und Gruppen im Sozialraum Fankurve beziehungsweise mit Szenegänger_innen wie den Ultras. Im Gegensatz zur clubbezogenen Fanarbeit, die der Clubführung und ihren Weisungen unterstellt ist und im Interesse der Liga Richtlinien handelt, ist die sozioprofessionelle Fanarbeit unabhängig und ein Berufsfeld, das ausgebildete Fachpersonen der Sozialen Arbeit benötigt. Die Aufgaben der sozioprofessionellen Fanarbeit umfassen das Schaffen von Beziehungs-, Begleitangebote und Dialoggefässe, Projektarbeit, Vermittlung und Moderation (z.B. in Konfliktsituationen oder Diskussionen), Medien- und Öffentlichkeitsarbeit, Institutionsarbeit sowie die Aus- und Weiterbildung (z.B. die Wissensvermittlung an Schulen, Universitäten). Ausserdem verfolgt die sozioprofessionelle Fanarbeit Wirkungsziele, wie der aktive Einbezug der Fans, die Stärkung der Selbstregulierung, die Eindämmung von Konflikten uvm. (vgl. S. 14). Die lokalen Fanarbeitsstellen sind am Puls des Geschehens.

Der Verein Fanarbeit Schweiz wird von der Schweizerischen Fussballliga (SFV), der Swiss Football League (SFL) und dem Bundesamt für Sozialversicherungen (BSV) getragen.

4.7.3. KUNST & KULTUR: RAPLAB - ZAKK

RapLab ist eines der zwanzig Projekte in Deutschland, das in Kulturszene 16, dem Jahresbericht des Fonds Soziokultur (2015), aufgelistet ist. Wie sieht das Leben in den Düsseldorfer Stadtteilen aus? Dieser Frage gingen Jugendliche im Projekt RapLab - Beats & Bilder aus deinem Block, das von August bis Oktober 2015 stattfand, nach. Die Jugendlichen waren zwischen 16 und 23 Jahre alt. Zusammen mit dem Düsseldorfer Zentrum für Aktion, Kunst und Kultur (zakk), das 1977 gegründet wurde, erarbeiteten die Jugendlichen Rapsongs zu fünf Stadtteilen in Düsseldorf. Parallel dazu entstand in Zusammenarbeit mit dem FilmClub der jungen Filmwerkstatt Düsseldorf eine Videoinstallation. Aus ästhetischer Sicht ging es darum, Sprechgesang (Rap) und Videokunst gleichberechtigt miteinander zu verbinden. Aus einer sozialen Perspektive heraus ging es um die kritische Auseinandersetzung der Jugendlichen mit ihrer Lebenswelt. In der Kurzdokumentation des zakk (2016) sagt ein Jugendlicher, dass es ihm weniger um den Hip Hop geht und mehr darum, wie er die Stadt sieht. Das sozialraumbezogene Projekt verfolgte das Ziel "durch kulturelle Teilhabe, Partizipation und Akzeptanz, interkulturelle Öffnung und Schaffung von Freiräumen im städtischen Kulturleben" und so "Kultur für und von alle(n)" zu ermöglichen. Die heterogene Gruppe der Jugendlichen und ihr Umfeld konnte gemäss Robert Hillmanns für die Auseinandersetzung von politischen Themen überzeugt werden, was die entstandenen Songtexte und Videos zeigen. Ausserdem gab das Projekt Impulse für die lokale Rap-Szene. Durch die Zusammenarbeit mit der Filmwerkstatt, welche andere Adressaten_innen hat als das zakk, konnten unterschiedliche Kunstformen mit den Stadtteilen und den unterschiedlichen sozialen Milieus verbunden werden. Beispielhaft dafür sind die Worte eines Jugendlichen zu

Beginn der Kurzdokumentation des zakk (2016): "Als wir auf der Bühne waren, war ich überhaupt nicht mehr aufgeregt. Ich habe mich so wohl gefühlt (...). Man hat die Leute einfach so bewegt. Es war echt eine unglaubliche Erfahrung". Das zeigt, welche positiven Auswirkungen Projekte im Handlungsfeld Kunst & Kultur haben können

4.7.4. SOZIALES FELD/PRÄVENTION: MOBILES LABOR - RAVE IT SAFE

Rave it Safe (2016) gehört zum Angebot CONTACT Mobil, das von CONTACT, der Stiftung für Suchthilfe getragen wird. Die Stiftung ist auf die ambulante Suchthilfe im Kanton Bern spezialisiert. Rave it Safe ist interessiert an einer lebendigen Partykultur und informiert über die Wirkungen von psychoaktiven Substanzen. Das Team von Rave it Safe berät sowohl Konsumierende als auch Clubs und Partyveranstalter_innen beim Umgang mit psychoaktiven Substanzen. Ausserdem geben sie regelmässig Warnungen über Pillen und Pulver heraus, die auf der Webseite von Saferparty publiziert werden. Im Gegensatz zu Saferparty, einem der ersten Drogenpräventionsangebote in der Schweiz, das von der Jugendberatung Streetwork Zürich geführt wird und ausschliesslich von Fachpersonen besetzt ist, arbeitet Rave it Safe mit Freiwilligen von Aware Dance Culture (ADC) zusammen um besser die Szenegänger_innen zu erreichen. ADC ist ein Verein, der sich als szenennahes Peergroupprojekt versteht. Er setzt sich für eine nachhaltige, positive Nightlifestkultur ein, um präventiv gegen Folgeschäden und Risikoverhalten im Zusammenhang mit dem Konsum von Partydrogen vorzugehen. ADC hält in dessen Kurzkonzept fest, dass Partygänger_innen sich an den Wertvorstellungen der zugehörigen Szene orientieren. Nach ADC müssen deshalb die Präventionsangebote in den Gruppen- und Partykontext eingebettet sein und die präventiven Botschaften durch geschulte, problembewusste und sze-

nenintegrierte Partygänger_innen (Peers) vermittelt werden, damit sie von angenommen werden. ADC hat sich zum Ziel gesetzt, vor Ort alle Akteure in der Nightlifeszene einzubeziehen, um die Eigenverantwortung und die Sensibilität der Szenegänger_innen im Umgang mit Partydrogen zu stärken. Damit die Teams von Rave it Safe und ADC in ihren Gesprächen über den Drogenkonsum mit den Szenegänger_innen vor Ort eine weitere faktenbasierte Komponente haben, arbeiten sie punktuell mit dem mobilen Labor des Kantonsapothekeramt Bern zusammen. 1998 ging das mobile Labor das erste Mal an Raves. Damit waren sie die Ersten weltweit, die etwas derartiges anboten, betont Daniel Allemann im NZZ Interview mit Giannis Mavris. Etwa einmal pro Monat ist das Labor unterwegs in Zürich und Bern, wägt, fotografiert und analysiert schliesslich die Drogen der Szenegänger_innen. Gemäss Hergarten kann Rave it Safe in der Zusammenarbeit mit ADC und dem Kantonsapothekeramt dort weitermachen, wo es die Polizei nicht hinschafft.

5. FAZIT UND AUSBLICK

Abschliessend kann, aufbauend auf den Erkenntnissen in dieser Arbeit, ein Fazit und ein Ausblick darauf gewagt werden, wohin die soziokulturelle Arbeit mit Szenen hinführen könnte.

Die Erkenntnisse zu den Szenen – welche vorwiegend der soziologischen Forschungstätigkeit von Hitzler und Niederbacher zu verdanken ist – haben gezeigt, dass die komplexen sozialen und kulturellen Praktiken in Szenen erfasst werden können. Trotz der Vielfalt der Szenen, lässt sich jede beliebige Szene nach Szenetreffpunkte und Events, Stil, Thema, Materialität und Szenefiguren strukturieren. Die Szenen wirken – was sich am Ende dieser Arbeit abzeichnet – wie Ventile für die Gesellschaft. Sie befriedigen die physischen, psychischen, spirituellen, sozialen und kulturellen Bedürfnisse der Menschen. Wenn jedoch über die Szenen ausschliesslich als Orte gesprochen wird, an denen die Menschen aus dem Alltag flüchten können (vgl. Kap. 2.2.), dann werden die kohäsiven Funktionen von Szenen, wie sie im Kapitel 3.3. dargestellt werden, verkannt. Ausserdem impliziert eine solche Sicht auf die Szenen das Paradigma einer dualen Gesellschaft, welche die Vollbeschäftigung zum Ziel hat und in der Freizeit den Zweck sieht, jenes Ziel zu erreichen. In den individualisierten und säkularisierten Gesellschaften, in denen neuere Arbeitsformen wie zum Beispiel Coworking und flexiblere Arbeitszeitmodelle zunehmend normal werden, verfließen jedoch die Grenzen zwischen Arbeit und Freizeit. Gerade deshalb ist es sinnvoll, dass die Professionellen in den soziokulturellen Arbeitsfeldern, die Sze-

nen als Sozialisationsräume und offene Netzwerke wahrnehmen, in denen die Adressaten_innen ihre Selbst-, Sozial-, Fach- und Methodenkompetenzen stärken können. Die in einem informellen und nicht-formalen Rahmen erworbenen Kompetenzen steigern, wie in Kapitel 4.1. ausgeführt, die Selbstwirksamkeitserwartungen. Diese helfen, die alltäglichen Herausforderungen zu bewältigen. Szenen sollten in der professionellen Arbeit aus einer individuellen, auf die Adressaten_innen ausgerichteten und aus einer gesellschatlichen Perspektive betrachtet werden. Ähnlich ist es mit den Angeboten in den soziokulturellen Arbeitsfeldern, die auf die berufliche Integration setzen. Angebote in der Offenen Jugendarbeit beispielsweise, in denen Jugendliche ihre ersten Arbeitserfahrungen sammeln können, sind nur möglich, wenn ein Bedarf an Unterstützung für leichte Arbeiten in der Bevölkerung besteht. Wenn nun davon auszugehen ist, dass Menschen immer Orte aufsuchen werden, in denen sie ihre Bedürfnisse befriedigen können und die Szenen solche Orte darstellen, gilt es zu fragen, welche Verantwortung die Institutionen in der Soziokultur übernehmen: Sehen sie sich als Vermittlerinnen zwischen ihren Adressaten_innen und den Szenen? Wenn ja, dürfen sie ihre Adressaten_innen an jene Szenen vermitteln, die in Konflikt zu den institutionellen und berufsethischen Prinzipien stehen? Verlangen die Suchprozesse der Adressaten_innen womöglich eine szenennahe Intervention in Form einer Szenenberatung? Oder sehen sie sich gar selbst als Teil einer Szene? Diese weiterführenden Fragen sind als Fortsetzung der Hauptfragestellung „Warum sind Szenen für die

Soziokultur von Bedeutung?“ zu verstehen und zeigen, dass die soziokulturelle Arbeit mit Szenen auch eine Frage der professionellen Haltung ist. Die Professionellen müssen viel Verständnis aufbringen, vor allem dann, wenn sie die Werte einer gewissen Szene nicht teilen. Von den Professionellen wird zudem vorausgesetzt, dass sie sich über die Szenen ihrer Adressaten_innen informieren oder in internen Schulungen das fehlende Wissen erwerben. Nur so können die Professionellen, eine an der Lebenswelt ihrer Adressaten_innen orientierten Haltung gewährleisten, die es ermöglicht, bedarfsgerecht zu intervenieren.

LITERATUR- UND QUELLENVERZEICHNIS

- Akka, Abousoufiane & Pohlkamp, Ines (2010). Pädagogik der Oberfläche. Gender und Ethnizitäten in der antirassistischen Mädchen- und Jungenarbeit. In Riegel, Christine, & Geisen, Thomas (Hrsg.). *Jugend, Zugehörigkeit und Migration: Subjektpositionierung im Kontext von Jugendkultur, Ethnizitäts- und Geschlechterkonstruktionen* (2. durchgesehene Auflage) (S. 325-344). Wiesbaden: Springer VS.
- Allgemeine Erklärung der Menschenrechte vom 10. Dezember 1948.
- Avenir Social (2010). *Berufskodex für die Soziale Arbeit Schweiz. Ein Argumentarium für die Praxis der Professionellen der Sozialen Arbeit*. Bern: Autor.
- Archiv der Jugendkulturen (2016). *Diversity Box*. Gefunden unter <http://www.jugendkulturen.de/diversity-box.html>
- Aware Dance Culture (2013). *KURZKONZEPT AWARE DANCE CULTURE*. Gefunden unter http://www.awaredance.ch/fileadmin/user_upload/Dossier/Konzept_Aware_Dance_Culture.pdf
- Balzer, Jens (2016, 7. Juni). Clubgeschichte. Wie der Mythos Berghain begann. Berliner Zeitung. Gefunden unter <http://www.berliner-zeitung.de/berlin/clubgeschichte-wie-der-mythos-berghain-entstand-24181086>
- Bee-flat im PROGR. Live-Konzerte für Schülerinnen und Schüler. Gefunden unter <http://www.bee-flat.ch/programm/konzerte-fuer-schulklassen/>
- Borrup, Tom (2006). *The creative community builder's handbook: how to transform communities using local assets, art, and culture*. Saint Paul, Minn: Fieldstone Alliance.
- Bundesamt für Kultur BAK (2016). *Kulturelle Teilhabe. Positionspapier der Arbeitsgruppe Kulturelle Teilhabe des Nationalen Kulturdialogs*. Bern: Autor. Gefunden unter <http://www.bak.admin.ch/kulturschaffen/05728/index.html?lang=de>

Bundesamt für Kultur BAK (2016). *Kulturpolitik des Bundesamtes für Kultur in den Jahren 2016-2020; Neuerungen im Bereich der Stärkung der kulturellen Teilhabe*. Bern: Autor. Gefunden unter http://www.bak.admin.ch/kulturschaffen/05728/index.html?lang=de&download=NHZLp-Zeg7t,Inp6I0NTU042I2Z6In1acy4Zn4Z2qZpnO2Yuq2Z6gp-JCEeoB5f2ym162epYbg2c_JkKbNoKSn6A--

Bundesamt für Sport BASPO (2010). *Nationales Rahmenkonzept Fanarbeit in der Schweiz*. Magglingen/Moosseedorf: Autor.

Bundesgesetz über die Kulturförderung (Kulturförderungsgesetz, KFG) vom 11. Dezember 2009 (Stand am 1. Januar 2016). Gefunden unter <https://www.admin.ch/opc/de/classified-compilation/20070244/201601010000/442.1.pdf>

Calmbach, Marc (2007). *More than music: Einblicke in die Jugendkultur Hardcore*. Bielefeld: Transcript.

Campbell, Scott (2014, 28. Januar). Berghain: how to get into Berlin's most exclusive nightclub. The Telegraph. Gefunden unter <http://www.telegraph.co.uk/travel/destinations/europe/germany/berlin/articles/Berghain-how-to-get-into-Berlins-most-exclusive-nightclub/>

Diaz-Bone, Rainer (2010). *Kulturwelt, Diskurs und Lebensstil: eine diskurstheoretische Erweiterung der Bourdieuschen Distinktionstheorie* (2. Auflage). Wiesbaden: Springer VS.

El-Maawi, Rahel (2013). Finanzierung von Projekten. *Modul 203: Projektmethodik in der Soziokulturellen Animation*. Unveröffentlichtes Unterrichtsskript. Hochschule Luzern - Soziale Arbeit.

Europarat/ERICarts (2016). *Kompendium der Kulturpolitik und kulturellen Tendenzen in Europa. Kulturelle Teilhabe und Zugang*. (17. Auflage). Gefunden unter <http://www.cultural-policies.net/web/cultural-participation.php>

Hitzler, Ronald & Niederbacher, Arne (2010). *Leben in Szenen: Formen juveniler Vergemeinschaftung heute* (3. vollständig überarbeitete Auflage). Wiesbaden: Springer VS.

Hillmanns, Robert (2016). RapLab. Beats & Bilder aus deinem Block. In Fonds Soziokultur e.V. (Hrsg.). *Kulturszene 16. Jahresbericht des Fonds Soziokultur 2015* (S. 10). Bonn: Autor.

Humanrights.ch (2015). *Internationale Menschenrechte. Allgemeine Erklärung der Menschenrechte. Text und Erläuterungen*. Gefunden unter <http://www.humanrights.ch/de/internationale-menschenrechte/aemr/text/artikel-27-aemr-freiheit-kulturlebens>

Fanarbeit Schweiz (2016). *Fanarbeit Schweiz*. Gefunden unter <http://fanarbeit.ch/fanarbeit-schweiz/>

Farkas, Wolfgang, Seidl, Stefanie, & Zwirner, Heiko (Hrsg.). (2013). *Nachtleben Berlin: 1974 bis heute* (1. Auflage). Berlin: Metrolit-Verlag.

Fonds Soziokultur e.V. (2016). *Über uns*. Gefunden unter <http://www.fonds-soziokultur.de>

Fuchs, Max (2005). Kulturvermittlung und kulturelle Teilhabe – ein Menschenrecht. In Birgit Mandel (Hrsg.), *Kulturvermittlung – zwischen kultureller Bildung und Kulturmarketing. Eine Profession mit Zukunft* (S.31–39). Bielefeld: transcript.

Fuchs-Heinritz, Werner (Hrsg.). (2013). *Lexikon zur Soziologie* (5. überarbeitete Auflage). Wiesbaden: Springer VS.

Fuchs-Heinritz, Werner, & König, Alexandra (2014). *Pierre Bourdieu eine Einführung*. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft.

Hangartner, Gabi (2010). Ein Handlungsmodell für die Soziokulturelle Animation zur Orientierung für die Arbeit in der Zwischenposition. In Bernard Wandeler (Hrsg.), *Soziokultur. Professionelles Handeln zur Förderung von Zivilgesellschaften, Partizipation und Kohäsion*. (S.265–322). Luzern: interact.

Hangartner, Gabi & Wyss, Jacqueline (2012). *Modul 202 "Intervention in der Soziokulturellen Animation". Vermittlungsposition – theoretischer Zugang*. Unveröffentlichtes Unterrichtsskript. Hochschule Luzern – Soziale Arbeit.

Harring, Marius, Böhm Kasper, Oliver, Rohlf, Carsten & Palentien, Christian (Hrsg.) (2010). *Freundschaften, Cliques und Jugendkulturen*. Wiesbaden: Springer VS.

Heinen, Nicolaus (2014). *Mut und Wille: wie wir Europas Blockade lösen*. Halle: Mitteldeutscher Verlag.

Hoffmann, Nora Friederike (2016). *Szene und soziale Ungleichheit: habituelle Stile in der Techno/Elektro-Szene*. Wiesbaden: Springer VS.

Husi, Gregor (2010). Die Soziokultur aus strukturierungs- theoretischer Sicht. In Bernard Wandeler (Hrsg.), *Soziokulturelle Animation. Professionelles Handeln zur Förderung von Zivilgesellschaften, Partizipation und Kohäsion* (S.97-155). Luzern: interact.

Institute for Art Education der Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK) (Hrsg.) (2013). *Zeit für Vermittlung. Eine online Publikation zur Kulturvermittlung. Vermittlung von künstlerischen Verfahren in sozialen, pädagogischen und daktivistischen Kontexten*. Zürich: Autor. Gefunden unter <http://www.kultur-vermittlung.ch/zeit-fuer-vermittlung/v1/?m=3&m2=6&lang=d>

Jungaberle, Henrik (2015, 12. Juni). Die Droge im Griff oder im Griff der Droge?. *ZEIT Online*. Gefunden unter <http://www.zeit.de/wissen/gesundheit/2015-06/drogenkonsum-kontrolle-gebrauch>

Endruweit, Günter, Trommsdorff, Gisela, & Burzan, Nicole (Hrsg.) (2014). *Wörterbuch der Soziologie* (3. vollständig überarbeitete Auflage). Konstanz; München: [Stuttgart]: UVK Verlagsgesellschaft mbH mit UVK/Lucius; UTB.

Kopp, Johannes, Steinbach, Anja, & Springer VS (Hrsg.). (2016). *Grundbegriffe der Soziologie* (11. Auflage). Wiesbaden: Springer VS.

Kühn, Jan-Michael (2014). "Underground" und Kulturproduktion. Die Rolle von Distinktionen beim Veranstellen Berliner Techno-Partys. In Bastian Lange, Hans-Joachim Bürkner & Elke Schüssler (Hrsg.), *Akustisches Kapital: Wertschöpfung in der Musikwirtschaft* (S. 161-184). Bielefeld: Transcript.

Laarmann, Jürgen (2011). JLs History of Techno. Die Love Story, die nicht immer eine war. Über die Geschichte der Loveparade. *Raveline*, Nr. 220, 18-19.

Lehrstuhl für Allgemeine Soziologie, Technische Universität Dortmund. Jugendszenen. Gefunden unter <http://www.jugendszenen.com>

Loebbert, Michael (2015). *Coaching Theorie: eine Einführung* (1. Auflage). Wiesbaden: Springer.

Lobinger, Katharina (2015). Visualität. In Hepp, Andreas (Hrsg.). (2015). *Handbuch Cultural Studies und Medienanalyse* (S. 91-100). Wiesbaden: Springer VS.

Mavris, Giannis (2015, 20. Juni). Zwischen Rausch und Räson. Drogentests an Partys. *NZZ*. Gefunden unter <http://www.nzz.ch/schweiz/aktuelle-themen/zwischen-rausch-und-raeson-1.18565591>

Norient - Network for local and global songs and media culture (2016). *Academic*. Gefunden unter <http://www.norient.com>

Quack, Joachim Friedrich, Luft, Daniela Christina, & Internationales Wissenschaftsforum (Hrsg.). (2014). *Erscheinungsformen und Handhabungen Heiliger Schriften*. Berlin: De Gruyter.

Pfadenhauer, Michaela & Eisewicht, Paul (2015). Kompetenzerwerb in Jugendszenen. Überlegungen zum Aufschwung eines Themas und seiner Konzeptualisierung. In Sabine Sandring, Werner Helsper, & Heinz-Hermann Krüger (Hrsg.), *Jugend: Theoriediskurse und Forschungsfelder* (S. 289-310). Wiesbaden: Springer VS.

Promberger, Markus (2008). Arbeit, Arbeitslosigkeit und soziale Integration. *Politik und Zeitgeschichte*, Vol. 58 (40/41), 7-15. Gefunden unter <http://www.bpb.de/apuz/30941/arbeit-arbeitslosigkeit-und-soziale-integration>

Rave it Safe (2016). Gefunden unter <https://www.raveitsafe.ch>

Schuster, Nina (2014). *Andere Räume: soziale Praktiken der Raumproduktion von Drag Kings und Transgender*. Bielefeld: Transcript.

Stäheli, Reto (2010). Transformationen - Das Verhältnis von Soziokultureller Animation zu Kultur und Kunst. In Bernard Wandeler (Hrsg.), *Soziokultur. Professionelles Handeln zur Förderung von Zivilgesellschaften, Partizipation und Kohäsion* (S. 225-262). Luzern: interact.

Stäheli, Reto (2013). Kulturprojekte zwischen Ethik und Ästhetik. Sozio- kulturelle Animation in der Schweiz. *Zeitschrift für soziale und sozial- verwandte Gebiete*, 2013 (62), 403-410.

Verordnung des EDI über das Förderungskonzept 2016-2020 zur Stärkung der kulturellen Teilhabe vom 25. November 2015 (Stand am 1. Januar 2016). Gefunden unter <https://www.admin.ch/opc/de/official-compilation/2015/5627.pdf>

Wikipedia (ohne Datum). Hinduismus. Gefunden unter <https://de.wikipedia.org/wiki/Hinduismus>

Willems, Herbert (2008). Stile und (Selbst-)Stilisierungen. In Willems, Herbert (Hrsg.). *Lehr(er)buch Soziologie. Für die pädagogischen und soziologischen Studiengänge*. Band 1. (S. 289-305). Wiesbaden: VS Verlag.

Willener, Alex (2010). Sozialräumliches Handeln. In Bernard Wandeler (Hrsg.). *Soziokultur. Professionelles Handeln zur Förderung von Zivilgesellschaften, Partizipation und Kohäsion* (S. 349-382). Luzern: interact.

Willener, Alex (Hrsg.). (2007). *Integrale Projektmethodik für Innovation und Entwicklung in Quartier, Gemeinde und Stadt*. Luzern: interact.

Zakk (2016). *Kurzdokumentation des Projekts "RapLab"* [Video]. Gefunden unter https://www.youtube.com/watch?v=GC-PU_oINahc&t=473s

Zürcher Hochschule der Künste (2016). *Von der Kreativwirtschaft zu den Creative Economies. Kreativwirtschaftsbericht Schweiz 2016*. Zürich: Autor. Gefunden unter https://www.zhdk.ch/fileadmin/data_zhdk/hochschule/Medien___Kommunikation/Publikationen/creative-economy-report_2016.pdf

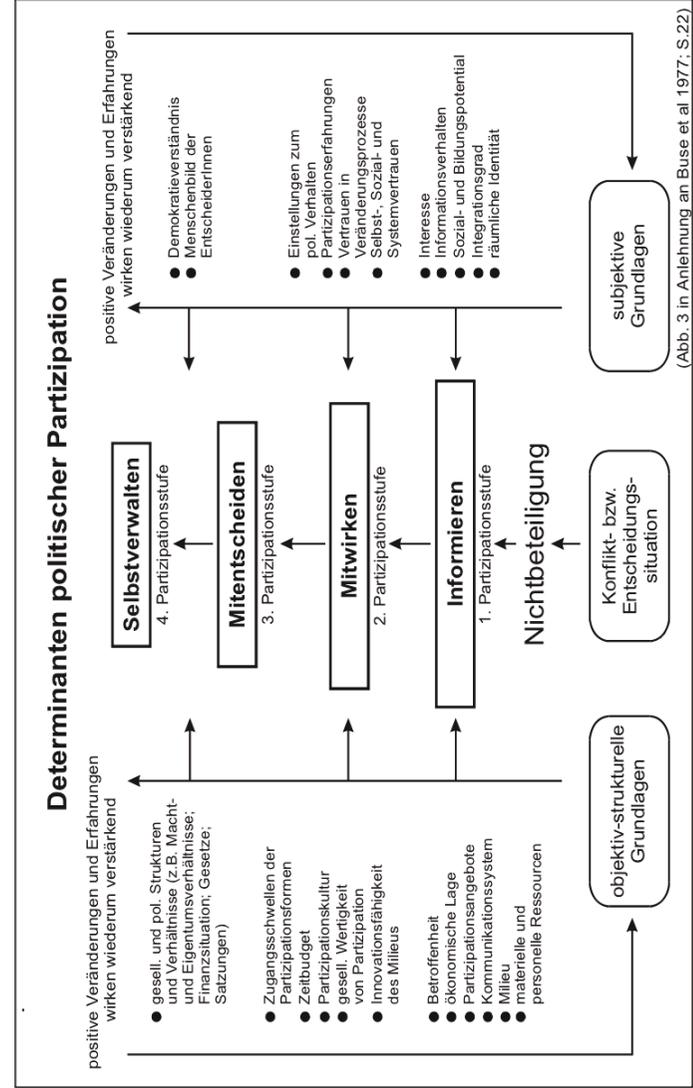


Abbildung aus Lüttringhaus, Maria, Richers, Hille, & Stiftung Mitarbeit (Hrsg.). (2012). Handbuch Aktivierende Befragung: Konzepte, Erfahrungen, Tipps für die Praxis (3. Aufl). Bonn: Stiftung Mitarbeit.