

ÖIF-FORSCHUNGSBERICHT

Jugendliche mit Migrationshintergrund in digitalen Jugendszenen

Eine empirische Analyse des Österreichischen
Instituts für Jugendkulturforschung

Prof. Mag. Bernhard Heinzlmaier

MMag. Stefan Khittel

Natali Gferer, BA

2025

Herausgeber: Österreichischer Integrationsfonds

Impressum

Institut für Jugendkulturforschung und Kulturvermittlung

Alserbachstraße 18/7.OG, 1090 Wien

Tel.: +43 1 532 67 95

Medieninhaber, Herausgeber, Redaktion und Hersteller:

Österreichischer Integrationsfonds – Fonds zur Integration von

Flüchtlingen und MigrantInnen (ÖIF)

Schlachthausgasse 30, 1030 Wien

Tel.: 050 46 81

E-Mail: info@integration.at

Verlags- und Herstellungsort:

Schlachthausgasse 30, 1030 Wien

Grundlegende Richtung:

Wissenschaftliche Publikation zu den Themen Migration und Integration

Offenlegung gem. § 25 MedienG:

Sämtliche Informationen über den Medieninhaber und die grundlegende Richtung dieses Mediums können unter www.integrationsfonds.at/impressum abgerufen werden.

Haftungsausschluss:

Die Inhalte dieses Mediums wurden mit größtmöglicher Sorgfalt recherchiert und erstellt. Für die Richtigkeit, Vollständigkeit und Aktualität der Inhalte wird keine Haftung übernommen. Weder der Österreichische Integrationsfonds noch andere an der Erstellung dieses Mediums Beteiligte haften für Schäden jedweder Art, die durch die Nutzung, Anwendung und Weitergabe der dargebotenen Inhalte entstehen. Sofern dieses Medium Verweise auf andere Medien Dritter enthält, auf die der Österreichische Integrationsfonds keinen Einfluss ausübt, ist eine Haftung für die Inhalte dieser Medien ausgeschlossen. Für die Richtigkeit der Informationen in Medien Dritter ist der jeweilige Medieninhaber verantwortlich. Die Beiträge dieser Publikation geben die Meinungen und Ansichten der Autoren wieder und stehen nicht für inhaltliche, insbesondere politische Positionen der Herausgeber oder des Österreichischen Integrationsfonds.

Urheberrecht:

Alle in diesem Medium veröffentlichten Inhalte sind urheberrechtlich geschützt. Ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Urhebers ist jede technisch mögliche oder erst in Zukunft möglich werdende Art der Vervielfältigung, Bearbeitung, Verbreitung und Verwertung untersagt, sei es entgeltlich oder unentgeltlich.

© 2025 Österreichischer Integrationsfonds

Jugendliche mit Migrationshintergrund in digitalen Jugendszenen

Eine empirische Analyse des Österreichischen
Instituts für Jugendkulturforschung

VORWORT VON PROF. MAG. BERNHARD HEINZLMAIER:

JUGENDSZENEN ALS IDENTITÄTS- UND INTEGRATIONSMASCHINEN

Die Social Media-Szene ist heute die quantitativ relevanteste Jugendszene in Österreich. Aber auch in den anderen Szenen ist der Einfluss der sozialen Medien gewaltig. Für fast 80 Prozent der in der vorliegenden empirischen Studie befragten Jugendlichen ist der digitale Raum ihrer Szene sehr wichtig oder eher wichtig. Hinzu kommt, dass – neben Parks, dem öffentlichen Raum generell und privaten Räumlichkeiten – das Internet und seine Plattformen zu den wichtigsten Szenetreffs der postmodernen Jugendkultur geworden sind. Auch für den Austausch über religiöse Inhalte ist der digitale Raum von hoher Relevanz. So nutzen 46 Prozent der Angehörigen der „muslimischen Szene“ und 42 Prozent der „christlichen Szene“ digitale Plattformen, um sich über neue Entwicklungen in Glaubensfragen zu informieren und sich über Glaubensinhalte auszutauschen. Wer sich heute mit Jugendlichen und Jugendkommunikation beschäftigt, kommt also in keinem Fall an der digitalen Welt vorbei, will er fundierte und zutreffende Daten und Theorien generieren.

Besonders interessant und instruktiv ist das Nutzungsverhalten von Jugendlichen mit Migrationshintergrund, wenn es um digitale Medien geht. Hier zeigen die erhobenen Zahlen deutlich, dass sie häufiger und intensiver in den digitalen Medienkonsum involviert sind als Jugendliche ohne Migrationshintergrund. Der Social Media-Szene gehören 53 Prozent der migrantischen Jugendlichen an, während unter den Nicht-Migrant:innen es lediglich 38 Prozent sind. Wie kommt diese drastische Differenz zustande? Hier weisen die Daten in eine eindeutige Richtung. Die migrantische Jugend nutzt das Internet „internationaler“, das heißt sie ist besonders in jene Szenen involviert, die international kommunizieren. Es sind dies insbesondere die Social Media-Szene, die Mode-Szene, die Beauty-Szene und die muslimische Szene. Einen wichtigen Grund für den hohen Grad an internationaler Kommunikation stellt die starke Bindung der Jugendlichen an das Herkunftsland und die dort lebenden Verwandten und Bekannten dar. Die sozialen Medien dienen hier als Verbindungsbrücke zwischen zwei Welten, der des Heimat- und der des Einwanderungslandes. Jugendliche mit Migrationshintergrund schwanken zwischen zwei Kulturen, der vertrauten Kultur des Herkunftslandes und der Kultur des Einwanderungslandes, die man sich anzueignen und in die man sich zu integrieren hat. Der Verlauf des Integrationsprozesses wird von den Jugendlichen als Zustand der Instabilität und des Schwankens erlebt. Einmal neigen sich Gefühle und Verstand in Richtung der neuen Kultur, einmal in die Richtung der Herkunftskultur. Migrantische Jugendliche haben die Entwicklungsaufgabe zu lösen, sich in die neue Kultur zu integrieren und gleichzeitig ihren Bezug zum kulturellen Erbe ihres Herkunftslandes zu bewahren. Stabilität tritt erst ein, wenn es gelingt, ein produktives Leben als Grenzgänger zwischen den beiden Welten zu führen.

Generell zeigt sich, und das ist erfreulich, dass das Interesse und die Teilnahme an Jugendszenen bei migrantischen Jugendlichen deutlich ausgeprägter ist als bei Nicht-Migrant:innen. Erfreulich ist das deshalb, weil multikulturelle Formen der Vergemeinschaftung als „Identitäts- und Integrationsmaschinen“ fungieren. Multikulturelle Gemeinschaften prägen mit der Zeit interkulturelle Strukturen aus, das heißt, dass die verschiedenen Kulturen sich nicht mehr separiert voneinander in Reinform erhalten, sondern Verbindungen eingehen, sich durchmischen und zu kulturell heterogenen

sozialen Formationen vereinigen. Und hier knüpft auch die Grunderkenntnis dieser Studie an. Diese besteht darin, dass das Gelingen von Integration unter migrantischen Jugendlichen überwiegend davon abhängt, ob es ihnen gelingt, in den örtlichen gemischt-kulturellen Jugendszenen und Gleichaltrigengruppen Fuß zu fassen. Integration aber auch Wertevermittlung, das zeigt die Studie deutlich, sind überwiegend eine Frage der sozialen Praxis. Werte kann man nicht theoretisch vermitteln, sie verbreiten sich über Vorbilder und sie werden durch die tagtägliche interkulturelle kommunikative Praxis übertragen und gefestigt. Wertevermittlung und Akkulturation sind eine Frage des aktiv-lernenden Handelns in einer kulturell vielfältigen Gesellschaft. Lernen müssen dabei beide Seiten, sowohl Migrant:innen als auch Nicht-Migrant:innen. Und diese Lernprozesse verlaufen oft nicht harmonisch, sondern durchaus konflikthaft. Ohne der Überwindung von Widerständen und das Ertragen von spannungsreichen Gegensätzen, sind Integration und interkulturelle Koexistenz nicht zu haben.

Im Zuge der seit den 1970er Jahren andauernden Individualisierungs- und Diversifizierungsprozesse wurde die Welt der Jugendkulturen breit ausdifferenziert. Gleichzeitig haben die Kommunikationsoptionen zugenommen und die Kommunikationsmenge hat sich vergrößert. In der überbordenden Zeichen- und Symbolumwelt ist es schwer geworden, sich zurechtzufinden. Hier Orientierung zu finden ist aber wichtig, weil die Bedeutung des Symbolischen für die Identitätsbildung und die Integration in die Gesellschaft größer geworden ist. Identitätsbildung und Integration laufen heute weniger über inhaltliche Auseinandersetzungen. Viel wichtiger in einer Kommunikationsgesellschaft sind hingegen symbol- und zeichensetzende Praktiken. Dies bedeutet, dass man die Lebensstile seiner kulturellen Bezugssysteme decodieren können und Zeichen und Symbole der aktuellen Jugendkulturen für die tägliche Bastelarbeit an der eigenen Identität zu benutzen verstehen muss. Demzufolge müssen zur Unterstützung von Integrationsprozessen neben der Vermittlung von Werten auch Fähigkeiten im praktischen Umgang mit dem umfangreichen zirkulierenden Zeichen- und Symbolinventar gelehrt werden. Wenn heute, wie die Sozialwissenschaften meinen, „symbolische Arbeit“ die wichtigste Voraussetzung für die persönliche Identitätsfindung und die erfolgreiche Integration in eine der vielen jugendkulturellen Subgruppen ist, muss der Schwerpunkt der Integrationspolitik zumindest in gleicher Weise auf symbolische Formen und deren Vermittlung gelegt werden wie auf die der Wertekurse.

Die Medien und die Freizeitindustrie sind heute neben Eltern und Freunde die relevanten Sozialisationsinstanzen. Über sie werden Werte und die symbolischen Fähigkeiten vermittelt, die für die Integration in die Gesellschaft und ihre pluralen Lebenswelten notwendig sind. Sind die Angehörigen der Generationen der Babyboomer und der Generation X im höheren Maße innenorientiert, also wertegeleitet, so sind die Generationen Y und Z als Kinder der digitalen Informations- und Unterhaltungsgesellschaft stärker außenorientiert, das heißt sie konstruieren ihre Identitäten primär mit Hilfe von symbol- und zeichensetzenden Praktiken. Schöpfen die Alten ihre Identität aus den Tiefen ihres vernunftgeleiteten Bewusstseins, so findet das Imagebuilding der Jungen mit Hilfe von szenetypischer Sprache, Kleidung und modischen Accessoires, Frisuren und Kosmetikprodukten, musik- und eventkultureller Kompetenzen, dem versierten Umgang mit den digitalen Plattformen des Internets, die wichtige Bühnen des Alltags darstellen und körperlichen Praktiken, die in den Fitnessclubs angeeignet werden, statt.

Viele der aufgezählten symbolischen Kompetenzen werden im Zuge der „Selbstsozialisation“ in Gleichaltrigengruppen und Szenen vermittelt. Wenn es nicht gelingt, kulturhomogene Gleichaltrigengruppen und Szenen aufzubrechen und die Tür für migrantische Jugendliche zu transkulturellen Peergroups und Freizeitkulturen weit aufzustoßen, wird Integration nur schwer gelingen. Wertevermittlung ist gut, aber ohne die entsprechenden symbol- und zeichensetzenden Kompetenzen und Praktiken ist sie nur mäßig wirksam. Wenn der Inhalt nicht zu seiner ihm adäquaten Form kommt, bleiben in der Vermittlung die Erfolge aus. Inhalt und Form aber können ohne den Gleichaltrigengruppen und ihrer Praxis der Selbstsozialisation nicht zusammengefügt werden. Man muss die Szenen mehr als bisher ins Boot holen. Die Grundierung von Werbefilmchen mit Hip-Hop-Musik wird dazu zu wenig sein.

Inhaltsverzeichnis

Executive Summary	Seite 3
Studiendesign	Seite 9
Desk Research	Seite 11
Ergebnisdarstellung	Seite 25
I.) Analyse der quantitativen Befragung	Seite 25
Einleitung: Der Szenebegriff	Seite 26
Jugendliche mit Migrationshintergrund in digitalen Jugendszenen in Österreich	Seite 41
1. Subjektiv eingeschätzte Zugehörigkeit zu Jugendszenen	Seite 41
2. Jugendszenen im Sympathie-Ranking	Seite 43
3. Sozialstruktur der „Social-Media-Szene“ und der „Gamerszene“	Seite 46
4. Szenehierarchien, Szenesymbole, Szenetreffs	Seite 49
5. Die Bedeutung des digitalen Raums in den Jugendszenen und die Kultur des posttraditionalen Bindungstypus	Seite 54
6. Social-Media-Plattformen in der Szenekultur	Seite 57
7. Sprache bei der Nutzung von Szenemedien und aktive Contentgestaltung	Seite 60
8. Freizeitverhalten der Szenejugend	Seite 62
II.) Analyse der qualitativen Befragung mittels Fokusgruppen	Seite 66
Einleitung	Seite 66
Sprachenvielfalt	Seite 67
Szenelandschaft: Die wichtigsten Szenen	Seite 68
Die Gamingszene	Seite 68
Die Autoszene	Seite 69
Die Fitnessszene	Seite 70
Die Mode- und Beautyszene	Seite 72
Schlussfolgerungen	Seite 74
Literaturverzeichnis	Seite 75

EXECUTIVE SUMMARY

Die zehn Wahrheiten zur Kultur der Jugendszene

1. Szenen sind Reiche der Freiheit und die Gegenkultur zum Diktat der Notwendigkeit

In seinem Text „Die Fotografie und das moderne Publikum“ schrieb Charles Baudelaire: „Ich finde es unnütz und langweilig darzustellen, was ist, denn nichts von dem, was ist, befriedigt mich wirklich. Die Natur an sich ist hässlich. Ich ziehe die Missgeburten meiner Phantasie der Trivialität der Fakten vor.“¹ Diese von Baudelaire aus der Rolle des Künstlers beschriebene Herangehensweise an die moderne Welt widerspiegelt in vielem auch jene der rezenten Jugend. Um die Gesellschaft der trivialen Zumutungen auszuhalten, man denke nur an den Klimawandel, die Inflation, die Wohnungsnot, die Migration, den Krieg in der Ukraine und die damit verbundenen redundanten, banalen Diskurse, muss es sich die Jugend zumindest vorübergehend erlauben dürfen, aus dem Zwang der toxischen Normalität der Gesellschaft auszubrechen und in das Reich der szenischen Freiheit zu flüchten, wo das Spiel vor dem Ernst des Lebens kommt, wo relative Unabhängigkeit in digitalen Räumen herrscht, wo zwanglos in „wolkigen“, schwach gebundenen, liberalen, toleranten und nicht staatlich überwachten Szenen gefeiert wird, wo die Fantasie über die Trivialität der Fakten triumphiert. Postmoderne Jugendszenen sind nichts anderes als Parallelgesellschaften der Freiheit. Sie sind Fluchtorte, Räume des Eskapismus, Safe Spaces, in die sich junge Menschen retten können, um für eine begrenzte Zeitspanne der langweiligen Trivialität der Notwendigkeit zu entgehen und den Geschmack der Freiheit zu kosten.

Sind keine dieser Fluchträume vorhanden und kann die Jugend nicht zeitweilig das Reich der Notwendigkeit verlassen und vorübergehend in das Land des freien Spiels einziehen, dorthin, wo – wie Schiller sagt – alleine der Mensch richtig Mensch sein kann², dann drohen Verbitterung, Ressentiments und die aggressive Ablehnung alles Fremden und Andersartigen. Wird die Jugend erbarmungslos vor den Karren der Notwendigkeit gespannt, winkt eine Gesellschaft des Hasses und des Krieges aller gegen alle (vgl. Thomas Hobbes)³. Denn wer nicht spielen darf, dessen Seele erstickt in der grauen Welt des unendlichen Ernstes, droht in Depressionen und Ängste zu fallen oder ein Opfer des politischen oder religiösen Fanatismus zu werden.

2. Szenen sind Orte, an denen Lebensstile eingeübt werden

Erfolgreiche Integration in unsere Gesellschaft kann auch für migrantische Jugendliche nur gelingen, wenn sie in die Jugendszenen integriert sind. In den Szenen, die hochgradig ästhetisiert sind, erwirbt man Lebensstilkompetenz, am Arbeitsplatz Berufskompetenzen. Beides gehört dazu, um in einer

¹ Baudelaire, Charles: Die Photographie und das moderne Publikum (aus dem Salon von 1859), in: Wolfgang Kemp (Hg.): Theorie der Fotografie. Bd. 1. München, 1980, S. 110–113.

² Schiller, Friedrich: Über die ästhetische Erziehung des Menschen. Dietzingen, Reclam, 2000.

³ Hobbes, Thomas: Leviathan. Oder Stoff, Form und Gewalt eines kirchlichen und bürgerlichen Staates. Frankfurt/M, Suhrkamp, 1984.

postmodernen individualisierten Gesellschaft seinen Platz zu finden (= Integration). Das Gelingen von Integration hat auch damit zu tun, ob es den jungen Migrant:innen gelingt, sich den Lebensstil der westlichen Kultur anzueignen, der im Kern darin besteht, in wechselnde Identitätsrollen zu schlüpfen und diese glaubwürdig zu spielen. Die Fähigkeit zur Rollenvielfalt ist die Grundlage für den Erfolg in einer postmodernen Gesellschaft. Die Szenen sind der Ort (und die Szenegänger:innen wechseln von einer Szene zur anderen und wieder zurück), wo Rollenvielfalt im Praxisverfahren eingeübt und perfektioniert wird und Heterogenität und Rollenwechsel zur Selbstverständlichkeit werden.

Das Wichtigste an den Szenen ist ihre Offenheit und Zwanglosigkeit. Sie sind nicht hierarchisch strukturiert, lassen „Mehrfachmitgliedschaften“ zu, setzen niemanden unter Druck, Verpflichtungen zu übernehmen, zeichnen sich durch ein hohes Maß an Toleranz aus und stabilisieren sich durch die ständige (Online-)Kommunikation der Szenegänger:innen untereinander. Blickt man genauer auf die Kultur der Jugendszenen, dann kann man bemerken, dass sie nichts anderes als eine jugendkulturelle Widerspiegelung der liberalen Leistungs- und Freizeitgesellschaft ist. Sowohl in der Szenekultur als auch in der liberalen Gesellschaft herrscht eine schnelle Veränderungsdynamik. Werte und ästhetische Formen wechseln rasch, Szenen, die gehypt werden, finden ein paar Monate später kaum mehr Beachtung. Die Aufmerksamkeitskultur ist flüchtig, die ästhetischen Formen stehen im Mittelpunkt und die Identifikation mit einer Jugendszene ist ähnlich instabil wie die mit einer Konsumentenmarke.

3. Szenen sind Orte der Vielfalt und der Integration

Szenen sind soziale und kulturelle heterogene Gruppen, die durch schwache Bindungen zusammengehalten werden. Aufgrund ihrer Heterogenität herrscht in ihnen nicht der Konformitätsdruck, wie er sich in den stark gebundenen Netzwerken der traditionellen Gemeinschaftskulturen findet. Aus diesem Grund sind Szenen nach außen hin relativ durchlässig, sie lassen es zu, dass Menschen aus den unterschiedlichsten soziokulturellen Milieus in das szenische Netzwerk eintreten, die dann mit statushöheren Personen oder Menschen aus anderen Kulturen zusammenkommen können, denen sie aufgrund der soziokulturellen Segregation der Gesellschaft niemals begegnet wären. Szenen weisen damit eine besondere Eignung auf, sich zu multikulturellen Plattformen zu entwickeln, in denen diverse Identitäten und Kulturen Kontakt miteinander aufnehmen und sich näherkommen können.

4. Posttraditionelle Formen der Vergemeinschaftung sind Alternativen zu traditionellen Gemeinschaftskulturen

Die Szenekultur ist ein Gegenentwurf zu den traditionellen Formen der Vergemeinschaftung, wie sie in von der kulturellen Überlieferung beherrschten Räumen gepflogen werden. Dem im ländlichen Raum üblichen Vereinswesen mit „strong ties“ und hohem Verpflichtungscharakter stellen sie einen offenen Kulturraum entgegen, in dem nicht die Gemeinschaft, sondern die Freiheit des Individuums im Mittelpunkt steht. Migrantische Jugendliche kommen häufig aus traditionellen Milieus, in denen die Nation, die Religion, die Gemeinschaft, die Familie, die Ehe über dem Individuum angesiedelt sind. Das Individuum hat sich den Regeln und Konventionen dieser Institutionen unterzuordnen. Mit dem

Modell der „posttraditionellen Formen der Vergemeinschaftung“,⁴ wie Hitzler/Niederbacher die Szenen nennen (vgl. Hitzler/Niederbacher 2010), wird den jungen Menschen mit Migrationshintergrund eine Alternative zu dem engen und ausschließenden Vergemeinschaftungsmodus ihrer Herkunftsgesellschaft angeboten, die neue Möglichkeiten eröffnet, aber auch neue Zumutungen bereithält. Die neue Möglichkeit ist die Freiheit eines offenen, schwach regulierten soziokulturellen Raumes, die neue Zumutung die Pflicht zur Selbstständigkeit, das heißt, der Mensch muss größere Verantwortung für sich selbst übernehmen, als dies in Gemeinschaftsformen mit „strong ties“ und klaren Hierarchien und Rollenvorgaben üblich ist. In „posttraditionellen Formen der Vergemeinschaftung“ haben migrantische Jugendliche die Möglichkeit, mehr Freiheit zu wagen, müssen sich aber darüber im Klaren sein, dass größere Freiheiten auch ein Weniger an Schutz, Sicherheit und Verbindlichkeit bedeuten.

Szenen können damit ein wichtiger Proberaum für das Leben in einer individualisierten und pluralisierten Gesellschaft sein, in die sich junge Migrant:innen integrieren müssen, wollen sie in einer liberalen Konkurrenzgesellschaft mithalten können.

5. Szenen sind Bündnispartner zur Emanzipation aus patriarchaler Abhängigkeit für junge Frauen mit Migrationshintergrund

Betrachtet man die elf relevantesten Jugendszenen in Österreich, so zeigt sich, dass Jugendliche mit Migrationshintergrund in allen Jugendszenen überrepräsentiert sind, besonders signifikant ist die Überrepräsentation in der Social-Media-, Mode- und der Beautyszene.

Während migrantische junge Männer dazu tendieren, sich Szenen anzuschließen, mithilfe derer sie die männliche Rolle ihrer Herkunftsgesellschaft in der Einwanderungsgesellschaft fortsetzen und stabilisieren können (Körperkultur, Mixed Martial Arts = MMA, Autoszene etc.), schließen sich junge Frauen Jugendszenen an, die sie als Bündnispartner für die Emanzipation aus der traditionellen Herkunftskultur nutzen können. Aus diesem Grund sind junge Frauen stark überrepräsentiert in Szenen, die auf individuelle Stilbildung und modische weibliche Selbstinszenierung ausgerichtet sind, wie die Modeszene oder die Beautyszene. Ganz offensichtlich auf Autonomiegewinne gegenüber der von ihrer Herkunftskultur geforderten ästhetischen Praxis der verhüllten Weiblichkeit aus, nutzen sie ihren Körper als Distinktionsobjekt, den sie mithilfe vestimentärer und kosmetischer Modifizierungen gegen die antimoderne Kultur der Weiblichkeit, wie sie sie aus ihren Herkunftsländern kennen, provokant in Stellung bringen.

6. In den Jugendszenen findet eine nachholende Individualisierung unter migrantischen Jugendlichen statt

Migrantische Jugendliche sind sehr an Szenen interessiert, die sich mit allen möglichen Formen der individuellen Selbstpräsentation auseinandersetzen – unter den Jugendlichen mit

⁴ Hitzler, Roland (Hg.): Leben in Szenen. Formen juveniler Vergemeinschaftung heute. Wiesbaden, VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2005.

Migrationshintergrund scheint sich gerade eine „nachholende Individualisierung“ zu ereignen. Starke Tendenzen zur Individualisierung beobachten wir in den europäischen Jugendkulturen schon seit langer Zeit (vgl. Beck 1986, Ferchhoff 1995, Hitzler/Niederbacher 2010). Migrantische Jugendliche standen der Individualisierung und dem mit ihr verbundenen Heraustreten des Individuums aus traditionellen Gemeinschaften in der Vergangenheit eher reserviert gegenüber. Jetzt zeigen sich im Mainstream der migrantischen Jugendlichen deutliche Verschiebungen der kulturellen Präferenzen hin zur westlichen individualisierten Konsumkultur. Dies deutet darauf hin, dass die große Mehrheit der migrantischen Jugend aus dem Zustand des unschlüssigen Schwankens zwischen der Herkunftskultur und der Kultur des Aufnahmelandes herauszutreten beginnt und klare Präferenzen für die liberale, individualistische, vom Massenkonsum geprägte Kultur ihrer neuen Heimatländer entwickelt. Die im Vergleich zu autochthonen Jugendlichen geradezu überschießende Sympathie für Mode, Beauty und Fitness im Verständnis von Body-Styling können ein Beleg dafür sein.

Jugendliche mit Migrationshintergrund zeigen durch ihre große Sympathie für diverse Sportszenen ein deutlich höheres Ausmaß an „Versportung“ im Vergleich mit Jugendlichen ohne Migrationshintergrund. Vor allem die Hinwendung zu klassischen Vereinssportarten wie Fußball könnte ein Beleg dafür sein, dass migrantische Jugendliche über eine Karriere im Vereinssport auch einen sozialen Aufstieg anstreben.

Das große Interesse für Hip-Hop, MMA und die muslimische und die Ex-Yu-Szene sind ein schwaches Signal für eine kulturelle Gegenbewegung, die gegen die Integration in das Aufnahmeland gerichtet ist. Es könnte sich damit eine Rückwendung zur Herkunftskultur andeuten. Die Daten zeigen aber, dass sich diese Tendenz im Augenblick nur bei einer Minderheit der Befragten finden lässt. Der Großteil der in Österreich lebenden migrantischen Jugendlichen sucht eher den Anschluss an die westliche Konsumkultur und tendiert gleichzeitig zur Abgrenzung gegenüber der Herkunftskultur, vor allem wenn diese sich ihnen gegenüber autoritär und patriarchal zeigt.

7. Szenen sind die kulturelle Heimat für viele Jugendliche

Die Zeit, die Jugendliche und junge Erwachsene online oder offline in ihren Szenen verbringen, ist gewaltig. Fast 30 Prozent verbringen täglich Zeit mit Szeneaktivitäten, weitere fast 40 Prozent mehrmals die Woche. An diesem extensiven Zeitaufwand ist abzulesen, dass das Leben in Szenen für Jugendliche nicht alleine eine Angelegenheit vergleichbar mit dem oberflächlichen Freizeitkonsum ist. Vor allem für die jungen Menschen, die sich zur „Szeneelite“, zu den „Szenegänger:innen“ und den „Szenefreund:innen“ zählen, sind ihre Szenen eine Art Heimat. In dieser Heimat fühlt man sich aufgehoben und ihre Werte- und die Symbolwelt fließen auch im großen Maße in die Konstruktion der persönlichen Identität ein. Selbst das „Szenepublikum“, das große Umfeld der Gelegenheitsteilnehmer:innen, hat eine Bindung an die Szene, die über die flüchtige Bindung an eine kommerzielle Marke weit hinausgeht. Vor allem dann, wenn eine Szene von außen angegriffen wird, rücken alle, die sich damit identifizieren, wie intensiv oder wenig intensiv die Bindung auch immer ist, zusammen. Wie stark diese Zusammengehörigkeit auch von lose gebundenen Fanszenen sein kann, hat man angesichts der Absage der Taylor-Swift-Konzerte in Wien gesehen. Die „Swifties“, so nennen

sich die Anhänger:innen der Künstlerin, haben sich auf Plätzen der Stadt getroffen, gemeinsam gesungen und gemeinsam über die Konzertsabsage getrauert.

8. Szenesymbole: Daran erkennen sich die Szenezugehörigen

Über die relevanten Symbole für das Erkennen von Szenezugehörigen herrscht unter den Befragten große Einigkeit. An der Spitze steht mit großem Abstand die Kleidung, gefolgt von der Szenesprache mit ihrem typischen Szenevokabular, Frisuren und dem Musikgeschmack. Die Symbole der Wiedererkennung können aber von Szene zu Szenen sehr unterschiedlich sein. So ist beispielsweise für die Social-Media-Szene die Bekleidung, weil sie in vielen Fällen nicht offensichtlich ist, deutlich weniger aussagestark als für die Meta-I, die Hip-Hop-, die Skateboard- oder die -Punkszene. Letztere haben einen typischen Dresscode, der auch in speziellen Geschäften angeboten wird.

Generell muss man aber sagen, dass heute Jugendszenen im Vordergrund stehen, die nicht mehr klar und eindeutig vestimentär durchgestylt sind. Vielen Szenen liegt nur mehr ein Leitthema zugrunde, das von dem einzelnen Szenegänger oder der einzelnen Szenegängerin vestimentär sehr individuell ausgestaltet wird. Typisch für diese neuen „pluralistisch-individualistischen“ Szenen sind die Modeszene, die Beautyszene, die Social-Media-Szene oder kleine Szenen wie die Foodies. Fanszenen wie die „Swifties“, die gerade in aller Munde sind, sind hingegen im Straßenbild an ihrem Glitzerlook und an den eigenproduzierten Armbändern zu erkennen. Insgesamt zeigt sich jedoch, dass die vestimentär und symbolisch durchgestylten Szenen heute nicht im Vordergrund stehen. Es dominieren Szenen, die ästhetisch und thematisch breit aufgestellt sind und dem/der einzelnen Szenegänger:in und dem Szenepublikum einen breiten Auslegungsspielraum zugestehen. Deswegen können wir heute nicht nur von einer pluralen Szenelandschaft sprechen, vielmehr hat die Pluralisierung und die Individualisierung auch das Innenleben der Szenen ergriffen.

9. Die Bedeutung des digitalen Raums in den Jugendszenen

Der digitale Raum ist in den quantitativ relevanten Szenen von großer Bedeutung. Je höher die Bildung der Szenegänger:innen, desto wichtiger ist die digitale Kommunikation. Betrachtet man die wichtigsten Szenen im Einzelnen, so erkennt man, dass Gewicht und Bedeutung des Digitalen in den verschiedenen Szenen sehr unterschiedlich sind.

Mit Ausnahme der Social-Media-Szene, bei der der digitale Raum der Kerninhalt der Szene ist, sind es vor allem Beautyszene, Gamingszene und Anime-Szene, in denen die digitale Kommunikation von großer Bedeutung ist. Es sind offensichtlich jene Szenen besonders digital und international angelegt, in denen dem Informationszufluss aus anderen Kulturkreisen große Bedeutung zukommt. Das leuchtet vor allem in der Anime-Szene ein, weil man dort, will man mehr als Mitläufer:in sein, die aktuellen Trends nur erfährt, wenn man Einblick in die Szenemedien des japanischen und koreanischen Raumes hat.

Die relevantesten Social-Media-Plattformen in der Jugendszenekultur sind Instagram, YouTube, WhatsApp und TikTok. Die Tendenz auf allen Bildplattformen geht immer stärker in Richtung

Bewegtbild. Dabei kommt TikTok den Bedürfnissen der postmodernen Jugend am weitesten entgegen, indem es 15-Sekunden-Spots ins Zentrum stellt. Die Aufmerksamkeitsdauer der Jugendlichen ist sehr beschränkt. Selbst die 15-Sekunden-Spots bei TikTok müssen außergewöhnlich spektakuläre Ereignisse thematisieren, damit die jugendlichen Rezipient:innen „dranbleiben“. Im Regelfall werden die angebotenen Kurzvideos nach vier bis fünf Sekunden „weggewischt“.

Insgesamt zeigt die Medienentwicklung der letzten Jahre deutlich, dass der Haupttrend im Mediennutzungsverhalten der Jugendlichen weg von der Schreib-Lese-Kultur hin zur präsentativen Bildkultur geht, das heißt weg von einer argumentativen Kommunikation hin zur präsentativen Kommunikation (vgl. Langer 1984).⁵ Argumentative Kommunikation besteht im Austausch von Argumenten, ist also auf den kognitiven Apparat und damit auf die Vernunft ausgerichtet. Präsentative Formen der Kommunikation zentrieren das Bild und versuchen, primär Affekte und Emotionen zu mobilisieren.

Werfen wir einen Blick auf die migrantischen Präferenzen für soziale Medien so bemerken wir, dass sich diese kaum von der nicht-migrantischen Jugend unterscheiden. Ein schwaches Signal könnte jedoch die etwas stärkere Nutzung der Bildmedien Instagram und TikTok sein. Offenbar werden migrantische Jugendliche stärker in den Bann der Bildmedien gezogen und laufen Gefahr, über irrationale, nicht-argumentative Kommunikationsformen stärker zum Ziel von Manipulationen zu werden. Emotionale Reden und spektakuläre Bildgeschichten können auch durchaus wirksame Mittel der Radikalisierung sein. Junge migrantische Frauen interessieren sich stärker für Bildmedien als junge migrantische Männer. Besonders Netflix, YouTube und Spotify stehen bei der weiblichen migrantischen Jugend im Fokus. Angezogen scheinen sie also von Film- und Musikproduktionen zu werden, die auch eine eskapistische Funktion haben können, die Flucht in eine künstliche Welt des schönen Scheins, die die beschwerliche Wirklichkeit der Welt leichter erträglich macht.

10. Migrantische Jugendliche sind aktive Lieferant:innen von Szene-Content

Wir wissen, dass auf den Social-Media-Plattformen passive Teilnehmer:innen bei Weitem häufiger anzutreffen sind als aktive, die die Plattformen mit Content versorgen. Die aktiven User:innen, die mehrmals die Woche Content in eine der Szeneplattformen einbringen, machen in der Gesamtstichprobe ungefähr ein Drittel aus. Bemerkenswert ist, dass Jugendliche mit Migrationshintergrund stärker Content liefern als Nicht-Migrant:innen. Interessant sind jene Szenen, die die stärksten Content-Lieferanten sind. Wenig überraschend liegen hier die Angehörigen der Social-Media-Szene an der Spitze. Rund 40 Prozent ihrer Szenegänger:innen liefern aktiv Content an die digitalen Plattformen ab. An zweiter Stelle der aktiven Content-Lieferanten liegen die jungen Christ:innen. Mehr als ein Drittel dieser sehr kleinen Szene liefert regelmäßig Content ab. Interessant ist, dass auch die Autoszene sehr aktiv postet. Hier ist es rund ein Drittel, das in einer aktiven Rolle auf den Szeneplattformen unterwegs ist. Aktive Poster:innen sind auch in der Fußball- und Beautyszene zu finden.

⁵ Langer, Susanne K.: Philosophie auf neuem Wege. Das Symbol im Denken, im Ritus und in der Kunst. Berlin, Fischer, 1984.

STUDIENDESIGN

1. DESK RESEARCH

Ausgangspunkt der Untersuchung war eine ausführliche Desk Research. Dies diente der Recherche von in letzter Zeit neu erschienenen empirischen Studien und Theoriepublikationen. Die wichtigsten Ergebnisse wurden in einem Teilbericht zusammengefasst und flossen in das Design der Befragungsinstrumente und in den Schlussbericht ein.

2. QUANTITATIV-EMPIRISCHE ERHEBUNG: ONLINEBEFRAGUNG

Die quantitativ-empirische Analyse stellt sogenannte „Wie-viel-Fragen“ in den Mittelpunkt. Die Befragung erfolgte in Form einer Onlinebefragung. Die Fragebogenlänge war auf max. 15 Minuten durchschnittliche Befragungszeit (=LOI) begrenzt, um die Aufmerksamkeit der Befragten nicht überzustrapazieren, um qualitativ hochwertige Ergebnisse zu erhalten und das Projekt in einem forschungsökonomisch sinnvollen Rahmen zu halten. In einem vorgelagerten Screening wurde die Affinität zu digitalen Jugendszenen abgefragt. Zugelassen zur Studie wurden ausschließlich Jugendliche mit Jugendszenekompetenz. Dies bedeutet, dass sie zumindest der Sphäre der „Szene-Imitator:innen“ angehörten. Szene-Imitator:innen sind szenearffene Jugendliche, die nicht dem Szenekern angehören und in den Szenen nur ab und an ein Gastspiel geben. Die Szenebindung ist oberflächlich und lässt sich nur an modischen Accessoires und am Musik- und Bekleidungsstil festmachen.

Eckdaten zur Studie:

- Methode: Onlinebefragung
- Stichprobengröße: österreichweit; n=500, geschichtet nach Alter, Geschlecht, Bildung, Region (Wien/Mitte/Süd/West), mit Jugendlichen ohne Migrationshintergrund und n=500 mit Jugendlichen mit Migrationshintergrund, gleichbedeutend mit insgesamt n=1.000
- Befragungszeitraum: April 2024

Zentrales Forschungsinteresse war es, das Szene-Know-how, die Szenewahrnehmung und die Szeneerfahrungen von Jugendlichen mit und Jugendlichen ohne Migrationshintergrund zu eruieren und einander gegenüberzustellen. Folgende thematische Schwerpunkte wurden gesetzt:

- Werthaltungen und Einstellungen
- Familie und Gleichaltrigengruppe
- Glaube, Religion, Weltanschauungen
- Freizeitverhalten und Medienverhalten generell
- Ausstattung mit digitalen Kommunikationsmitteln (Marken, technische Geräte, Software, Games)
- Szenesympathie für und Zugehörigkeit zu digitalen Jugendszenen
- Szenewahrnehmung, Szeneerfahrungen, Szenekompetenz
- Szenecodes und Szenelifestyle
- Kommunikationskultur
- Hass, Mobbing, Gewalt, Cyber-Grooming, Radikalisierung, Extremismus, Verschwörungstheorien, Fake News
- Gamingszene, Autoszene
- Onlinepräsenz von Mode- und Fitnessszenen

3. QUALITATIV-EMPIRISCHE ERHEBUNG: FOKUSGRUPPEN

Qualitative Analysen kommen aus dem Bereich der Motiv- und Motivationsforschung. Sie beschäftigen sich deshalb mit sogenannten „Warum-Fragen“. Man erwartet sich Antworten auf Fragen, die nicht gestellt worden sind, also neue überraschende Erkenntnisse. Die qualitativ-empirische Analyse gibt uns über die subjektive Sicht der Jugendlichen auf die postmoderne Jugend- und Szenekultur Aufschluss. Primär wurde erhoben, warum junge Menschen sich Jugendszenen anschließen und warum nicht, welche Barrieren es für unterschiedliche Gruppen von Jugendlichen gibt, an ihnen teilzunehmen, und was das besonders Anziehende an ihnen für junge Menschen ist.

Um die Ergebnisse der Umfrage unter 1.000 Jugendlichen zum Thema digitale Jugendszenen zu vertiefen, wurden im Anschluss an die Erhebung sechs Gruppendiskussionen zu den beliebtesten Jugendszenen, die sich aus dem quantitativen Forschungsteil ergaben, durchgeführt. Es handelt sich dabei um die Szenen *Fitness*, *Mode*, *Beauty*, *Auto* und *Gaming*. Die Aufteilung nach Altersgruppen in 14- bis 19-Jährige beziehungsweise 20- bis 29-Jährige wurde vorgenommen, um die in diesem Alter unterschiedlichen Zugänge zu den Szenen abbilden zu können.

Durchgeführt wurden sechs Fokusgruppen in folgenden Subgruppen in Wien:

- männlich/weiblich, mit Migrationshintergrund, 14 bis 19 Jahre, Kernszene digitale Jugendkulturen (Gaming, soziale Medien)
- männlich/weiblich, mit Migrationshintergrund, 14 bis 19 Jahre (Beauty- und Modeszenen)
- männlich/weiblich, mit Migrationshintergrund, 20 bis 29 Jahre (Beauty- und Modeszenen)
- männlich/weiblich, mit Migrationshintergrund, 20 bis 29 Jahre (Autoszene)
- männlich/weiblich, mit Migrationshintergrund, 14 bis 19 Jahre (Fitnessszene)
- männlich/weiblich, mit Migrationshintergrund, 20 bis 29 Jahre (Fitnessszene)

In den Fokusgruppen wurden insbesondere die Erfahrungen von Jugendlichen und jungen Erwachsenen in digitalen Jugendkulturen, vor allem in Hinblick auf Offenheit und Inklusivität, Kommunikationskultur, Auftreten von Hass, Mobbing und Grooming sowie Verbreitung von Verschwörungstheorien, Fake News und Propaganda für radikale politische Überzeugungen und Bewegungen erhoben.

DESK RESEARCH

1. Popularkultur und Hochkultur

Beschäftigt man sich mit dem Thema „Jugendkultur“, so betritt man den Geltungsbereich der sogenannten „Popularkultur“. Unter diesem Begriff werden alle ästhetisch-symbolischen Praktiken subsumiert, die nicht dem gehobenen Genre der Hochkultur zugezählt werden. Beide Begriffe, sowohl der der Hochkultur als auch der der Popularkultur, sind Abgrenzungsbegriffe. Zwischen den beiden Genres wird quasi eine rote Linie gezogen, die, obwohl sie in künstlerischen Praxen immer wieder überschritten wurde – siehe zum Beispiel Auftritte von Symphonieorchestern gemeinsam mit Rockbands schon in den 1980er-Jahren – noch immer für die scharfe Trennung zwischen kulturell hochwertiger Kunst und billigem, massenkulturellem Kommerz steht.

Popularkultur oder Popkultur ist ein Kind der industriellen Revolution und der Urbanisierung. Die im Zuge der Industrialisierung entstandene Arbeiterklasse und die neuen urbanen Unterschichten entwickelten eigenständige kulturelle Bedürfnisse, die von einem schnell aufkommenden Markt für „niedere“ Unterhaltungsangebote aufgegriffen und kommerziell verwertet wurden. Von Anfang an war die populäre Kultur damit eng mit dem Kommerz verbunden. Während die Oberschichten für sich in Anspruch nahmen, ein authentisches und stilistisch herausragendes, den großen Idealen der Menschheit verpflichtetes Kulturinteresse zu haben, galt die Kultur der Unterschichten als ein am oberflächlichen Lustgewinn ausgerichtetes unkultiviertes Treiben.

Dient die Kultur bis zum heutigen Tag den Oberschichten dazu, ihre verfeinerte Geistigkeit, Intellektualität und Ästhetik zu demonstrieren und sich so gegenüber den Mittel- und Unterschichten abzugrenzen, so widmet sich die Kultur der „einfachen“ Leute vornehmlich dem lustvollen Feiern in Kneipen, Tanzlokalen, Diskotheken und anderen Eventlocations.

Gleichzeitig entwickeln auch die unteren Schichten eine symbolische Praxis, eine alternative Praxis der Signifikation, mit der sie sich ihrerseits von der in ihren Augen zur Tradition erstarrten, leblosen, steifen, dekadenten, althergebrachten und lustfeindlichen Hochkultur abzugrenzen versuchen. Kulturelle Abgrenzung ist keine Einbahnstraße, denn nicht nur die Oberschichten haben ein Distinktionsbedürfnis nach unten, auch die Unterschichten haben eines nach oben.

2. Jugendkultur: Vom Underground zum kommerziellen Massenprodukt

Bereits in den 1980er-Jahren hat sich der britische Medien- und Kulturwissenschaftler John Fiske⁶ mit den Spielarten der „Popularkultur“ sozialwissenschaftlich beschäftigt. Er hat gezeigt, dass die Wahrnehmung der Popkultur als minderwertig oder anrühlich eher auf Vorurteilen denn auf wissenschaftlichen Annahmen beruht. Vielmehr ist sie hochgeachtet, ein eigener Forschungszweig. Seit der Gründung des CCCS (Centre for Contemporary Cultural Studies) in Birmingham im Jahr 1964 haben die Cultural Studies die Popularkultur erforscht und vielfach gilt dessen breiter Kulturbegriff der

Populärkulturforschung als Definition für Kultur generell. Die Marginalisierung droht eher der Hochkultur der Eliten, die zum Beispiel im öffentlich-rechtlichen Staatsfernsehen nur mehr eine Randerscheinung ist.

Jugendkultur ist ein Bestandteil der Populärkultur und an den kommerziellen Märkten ausgerichtet. Aus Waren und kommodifizierten Praktiken basteln die Jugendlichen individuelle und Gruppenidentitäten. Der britische Kulturforscher John Fiske hat den Charakter der Jugendkultur mit dem Satz „Populärkultur ist das, was die Menschen aus den Produkten der Kulturindustrie machen“ (vgl. Fiske 1989) treffend auf den Punkt gebracht. Jugendliche sind nicht, wie die Frankfurter Schule um Adorno und Horkheimer insinuierte, passive Opfer der Kulturindustrie, sondern sie eignen sich deren materiellen und mentalen Produkte aktiv an und verändern und kombinieren sie in einer selbstbestimmten Art und Weise.

Popkultur und Jugendkultur sind aber kein friedliches Feld. Auf ihrem Terrain finden Machtkämpfe zwischen sozialen Klassen und Schichten statt. Häufig leisten untergeordnete Gruppen Widerstand gegen die Machtansprüche der dominanten Kultur der herrschenden Schichten. Und vielfach wenden Jugendliche subversive Praktiken an, um der Vereinnahmung durch die hegemoniale Kultur des kommerziellen Mainstreams zu entgehen. Der italienische Politiker Antonio Gramsci hat bereits in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts die Populärkultur gar als „Kampfplatz“ bezeichnet, auf dem sich verschiedene Gruppen mit unterschiedlichen Interessen gegenüberstehen. Diese Kämpfe werden aber nicht auf der Straße oder mit der Waffe in der Hand geführt, sondern eingesetzt werden subtile Mittel wie Sprache, Bildsymbole oder identitätspolitische Positionierungen.⁶

Es geht also um diskursive und präsentative Taktiken, um Wertungen, Umwertungen und die Zuschreibung von alternativen Bedeutungen, mit einem Wort um Deutungsmacht. Materielle Produkte, Bilder und Symbole, die in diesen Auseinandersetzungen verwendet werden, sind zwar nicht spontan aus einer kreativen Tätigkeit der Masse entstanden, sie sind Waren und Dienstleistungen der kommerziellen Märkte, die aber von den Jugendlichen angeeignet und dann eigensinnig gedeutet, verändert und neu kombiniert werden.

3. Von Subkultur und Neotribalismus zur Szenekultur

Früher hat man in der Jugendkulturforschung von Subkulturen⁷ gesprochen, also unterhalb der Mainstreamkultur angesiedelten kleinen Gruppierungen, wie Skinheads, Punks, Mods oder Goths. Diese Gruppen waren – oder sind es heute noch – verschworene Gemeinschaften mit einer engen und hochgradig verbindlichen Struktur. Ihre Sprache und symbolischen Repräsentationen waren eindeutig.

⁶ Vgl. Gramsci, Antonio: Gefängnishefte – Kritische Gesamtausgabe. Herausgegeben von Klaus Bochmann, Wolfgang Fritz Haug und Peter Jehle. Hamburg, Argument Verlag, 1991.

⁷ Die Birmingham Schule der Cultural Studies hat diese Begrifflichkeit in die Sozialwissenschaften eingebracht und popularisiert. Der klassische Sammelband dazu erschien 1993, herausgegeben von Stuart Hall und Tony Jefferson: „Resistance through Rituals: Youth subcultures in post-war Britain“.

Doppelmitgliedschaften oder eine Durchmischung zwischen den verschiedenen Gruppierungen waren undenkbar.

Bereits in den späten 1980er- und dann vor allem ab den 1990er-Jahren etablierte sich ausgehend vom Werk des französischen Soziologen Michel Maffesoli eine neue Richtung in der Jugendkulturforschung, der Neotribalismus. Ausgehend von der Tatsache, dass einerseits die Subkulturen als etwas zu starre Strukturen gesehen wurden, und andererseits konstatiert wurde, dass ein nackter Individualismus der Moderne nicht allen beobachtbaren sozialen Phänomenen gerecht wurde, schuf Maffesoli eine neue, alte Kategorie, nämlich die des Stammes⁸. Diese neuen Stämme sollten jedoch nicht mit dem klassischen Begriff des Stammes aus der Ethnologie verwechselt werden, denn sie werden nicht durch ethnische Zugehörigkeit bestimmt, sondern durch soziale Wechselwirkungen, die eben schon als Teil von „posttraditionalen Formen der Vergemeinschaftung“ angesehen werden müssen.

Diese sogenannten „posttraditionalen Formen der Vergemeinschaftung“⁹, auch Szenen genannt, dominieren heute die Jugendkultur. Im Gegensatz zu den Subkulturen oder selbst den „Stämmen“ handelt es sich dabei um lockere Netzwerke, die dem Individuum größere Spielräume im Inneren einräumen und auch größere Freiheiten nach außen hin ermöglichen. Die Partizipation an mehreren Szenen zur gleichen Zeit ist ohne Weiteres möglich.¹⁰ Auch die symbolischen Formen der verschiedenen Szenen, wie typische Kleidungsstücke, Musikstile, Frisuren etc., dürfen gemixt werden.

Das Leben in den Jugendszenen gibt den Jugendlichen unserer Zeit Orientierung und die Möglichkeit zu Sinnerfahrungen. Orientierung und Sinnerfahrung müssen aber nicht notwendig die Folge der Anpassung an den herrschenden kulturellen Mainstream sein. Auch nonkonformistische und gegenkulturelle Motive und Praktiken können Quellen von Sinn sein.

Das Kämpfen in einer Gemeinschaft von gleichgesinnten Aktivist:innen, zum Beispiel für die Rettung des Weltklimas oder für Solidarität mit Armen und Benachteiligten, schafft genauso soziale Bindungen, die das Gefühl von Stabilität, Halt und Sicherheit entstehen lassen, wie das gemeinsame „Abhängen“ auf nonkonformistischen Szeneevents oder in schrägen Onlinecommunitys. Soziales Heimatgefühl und die Erfahrung von Anerkennung gehen nicht nur aus gesellschaftlich wertvollen Formen des Engagements hervor. Auch die Teilnahme an Freizeitszenen ohne gesellschafts- und weltverändernde Ansprüche taugt zur Sinnquelle und kann Gefühle von Gemeinschaftlichkeit und Zusammengehörigkeit erzeugen.

⁸ Maffesoli, Michel: The Time of the Tribes. The Decline of Individualism in Mass Society. London, Sage, 1996.

⁹ Vgl. Hitzler, Roland (Hg.): Posttraditionale Gemeinschaften. Theoretische und ethnografische Erkundungen. Wiesbaden, Verlag für Sozialwissenschaften, 2008.

¹⁰ Eine gute Übersicht über diese heute noch gängigen Begrifflichkeiten bietet Hodkinson, Paul/Deicke, Wolfgang (Hg.): Youth Cultures. Scenes, Subcultures and Tribes. London, Routledge, 2007.

4. Krise der Narrative und Krise der Jugendszenekultur

Studien wie die Generationenstudie 2023 und die Jugendwertestudie 2023 geben Hinweise darauf, dass die Generation Z, so wird die heute lebende Jugend in Fachkreisen bezeichnet, auf Anpassung als Erfolgsmodell setzt und eine enge und lang andauernde Bindung an die Eltern hat. Die Jugend scheint sicherheitsorientiert und risikoavers wie nie zuvor zu sein.

Die Gründe dafür liegen, so die Überzeugung des Mainstreams der Jugendforschung, in der multiplen Krise, die die Sozialisation der Jugend bis heute begleitet. Inflation, Krieg und Klimawandel sind die Erscheinungen der Gegenwart, die die postmoderne Jugend prägen und tendenziell auf den Kurs des Mitmachens und der kalkulierten Anpassung bringen. Auch der deutsche Soziologe Philipp Staab meint, dass das Leitmotiv der nächsten Gesellschaft die Anpassung sein wird. „Selbsterhaltung statt Selbstentfaltung“ wird dann das alles bestimmende Motto sein.¹¹

Die heute lebende Jugendgeneration ist ein Vorgriff auf die zukünftige adaptive Gesellschaft. Wie die oben zitierten Studien und die Pragmaticus-Jugendstudie 2023¹² zeigen, ist sie sparsamer als ihre Vorgängergenerationen, eher zurückhaltend, was den Kinderwunsch betrifft, und ihr größter Zukunftswunsch ist physische und psychische Gesundheit. Auch der nach der Coronazeit erwartete Run auf die Gastronomie und die Freizeitevents ist ausgeblieben.

Die Mehrheit der jungen Österreicher:innen ist auch zurückhaltend, was die Beteiligung an politischen Kundgebungen und Protesten betrifft. Selbst wenn man auf eine Klimademonstration geht, sichert man sich davor ab. Man lässt sich die Teilnahme von der jeweiligen Bildungseinrichtung, die man gerade besucht, absegnen.

Zudem ist die Gleichaltrigengruppe, auch mit dem Anglizismus Peergroup benannt, als wichtige soziostrukturelle Grundlage der Jugendszenen noch aus der Zeit der Corona-Lockdowns ziemlich angeschlagen. Die Jugendlichen arbeiten noch immer an ihrer Rekonstruktion, da während des Lockdowns die Gruppenkohäsion verloren ging; ein weiteres Indiz dafür, dass bei der Jugendszenekultur im Augenblick der Motor stottert.

Hinzu kommt, dass in der Gesellschaft, wie Byung-Chul Han feststellt, generell ein „narratives Vakuum“¹³ herrscht. Anstelle von Erzählungen mit einem „inneren Wahrheitsmoment“ ist ein lärmendes Storytelling getreten, dessen Geschichten eintönig, austauschbar und nicht in der Lage sind, den Menschen Sinn, Halt und Orientierung zu geben (vgl. Han 2023). Ohne Erzählungen mit innerem Wahrheitsmotiv gibt es, so Han, auch keine Feste, keine Festzeit, kein Festlichkeitsgefühl. „Feste werden in der postnarrativen Zeit zu Events und Spektakeln kommerzialisiert“ (Han 2023, S. 10), die oberflächlich, unglaublich und deshalb unverbindlich bleiben. Werden keine glaubhaften Geschichten

¹¹ Vgl. Staab, Philipp: Anpassung. Leitmotiv der nächsten Gesellschaft. Berlin, Suhrkamp, 2022.

¹² Vgl. Heinzlmaier, Bernhard/Sustala, Lukas/Binder-Hammer, Bernhard/Zumbrunn, Alina/ Mahlodji, Ali: Nur Mut! Pragmaticus Jugendstudie 2023 (Dossier Jugend), in: Pragmaticus 1, 2023.

¹³ Vgl. Han, Byung-Chul: Die Krise der Narration. Berlin, Matthes und Seitz, 2023.

mehr erzählt, dann wird nicht nur die große Gemeinschaft prekär, auch die vielen kleinen Gemeinschaften der Jugend, wie Peergroups, Subkulturen und Szenen, geraten in die Krise.

5. Junge Migrant:innen und die Bedeutung jugendkultureller Vergemeinschaftung für die Integration

Aus der empirischen Jugendforschung wissen wir, dass bei jungen Migrant:innen das Gelingen der Integration in die Kultur des Einwanderungslandes im hohen Maße von deren Einbindung in Peergroups und jugendkulturellen Formationen wie Jugendszenen abhängt. Die altershomogenen Gruppen begleiten die Sozialisation der Jugendlichen. Bei der Bewältigung von schwierigen Lebensaufgaben geben die Gleichaltrigen Halt und die Gruppenmitglieder können ihr Verhalten, zum Beispiel wenn es um Konflikte im Elternhaus oder am Arbeitsplatz geht, in Gesprächen mit Peers, die einen ähnlichen Erfahrungshintergrund haben, reflektieren. Gerade in den noch nicht lang zurückliegenden Zeiten der Corona-Einschränkungen waren die Gleichaltrigengruppen weitgehend stillgelegt oder konnten nur über Onlinekommunikation aufrechterhalten werden. Die Folge war, dass in vielen Peergroups die Frequenz der kommunikativen Episoden sank und auch die Intensität der Kommunikation herabgesetzt war. Das führte dazu, dass sich viele Jugendliche wichtige soziale Kompetenzen nicht aneignen konnten und sich ihr Stresslevel bei Konflikten in der Familie, am Arbeitsplatz oder in Bildungseinrichtungen dadurch erhöhte, dass keine Peers greifbar waren, die sie erfahrungsadäquat beraten und unterstützen konnten.

Ein weiteres Phänomen war die Entschleunigung der Dynamik bei den Peergroups, sodass es manchmal auch zu einer Art „Fossilisierung“ der alten, Prä-Corona-Gruppen gekommen ist. Auch dies führte vor allem bei neu angekommen migrantischen Jugendlichen zu einer Abgrenzung zu den bereits existierenden Gruppen.

Die Peergroup ist v. a. für Geflüchtete und Migrant:innen von Bedeutung, weil sich diese in einer völlig neuen und unbekannten kulturellen Umgebung befinden, in der sie sich ohne Hilfe von erfahrenen Peers aus dem Einwanderungsland nur schwer zurechtfinden. Über die Freund:innen der Peergroups können sie Zugang zu Netzwerken finden, die ihnen ohne die Vermittlung der Gleichaltrigen nicht zugänglich gewesen wären. Der Zugang zu solchen Netzwerken, in denen soziales und kulturelles Kapital akkumuliert ist, ist wesentlich, um aus der Rolle der Außenseiter:innen aus der Fremde herauszukommen.

Soziales Kapital ist Beziehungs- und Kontaktkapital. Ob man eine Lehrstelle oder den Kontakt zu guten Ärzt:innen oder Rechtsvertreter:innen bekommt, ist davon abhängig, dass man jemanden kennt, der eine höhere Position in der Sozialhierarchie einnimmt als man selbst. Bleiben junge Migrant:innen nur unter sich, können sie sich gegenseitig nicht helfen, weil ihnen allen gemein ist, dass sie keine hochwertigen sozialen Beziehungen haben. Ähnlich verhält es sich mit der Integration in eine fremde Kultur. Die Möglichkeit, sich kulturelles Kapital anzueignen, ist entscheidend dafür, dass ein langsames Hineinwachsen in die neue soziokulturelle Umgebung erfolgen kann. Kulturelles Kapital, also die

Kompetenz, wie man sich in der Schule, am Arbeitsplatz, in Restaurants, bei jugendkulturellen Events oder in Freibädern verhält und wie man sich anderen jungen Menschen annähert, wenn man ihnen seine Zuneigung zeigen will, um ein paar Beispiele zu nennen, kann am besten von Gleichaltrigen weitergegeben werden, die alle diese Situationen selbst ständig erleben und jeden Tag ganz ähnliche Lernerfahrungen machen müssen.

Jugendkulturelle Kompetenz ist ein wichtiger Katalysator, der die Integration in eine neue unbekannte Kultur erleichtern und beschleunigen kann. Jugend- und Szenekulturen sind Freizeitkulturen, in denen sich junge Menschen zusammenfinden, um zu feiern, zu tanzen, Sport zu betreiben oder sich politisch zu artikulieren.

Freizeitkulturen haben den großen Vorzug, dass sie offen strukturiert sind und in ihnen weniger Kontrolldruck und kein Wettbewerbs- und Leistungsregime herrscht, wie in Schulen oder am Arbeitsplatz. Jugendliche fühlen sich in Freizeitsituationen freier, verhalten sich ungezwungener und sind offener für neue Kontakte und neue Erfahrungen.

6. Jugendszenen als offene Räume mit großer Anschlussfähigkeit

Ethnische Gruppen mit einer ihr eigenen Sprache, die sich von der Sprache der autochthonen Bevölkerung unterscheidet, tendieren dazu, als abgegrenzt und distinkt wahrgenommen zu werden. Bei Verwendung solcher Sprachen entsteht eine gewisse Barriere, die – wie bei klassischen „Stämmen“ – auf der einen Seite eine Begrenzung der Gruppe schafft, aber auch eine Kohäsion innerhalb derselben Gruppe bietet.

Jugendszenen hingegen werden in der Jugendsoziologie unter „posttraditionalen Formen der Vergemeinschaftung“ subsumiert. In solchen soziokulturellen Formationen finden sich Menschen zusammen, deren Interesse darin besteht, an einer Form der Gemeinschaft teilzunehmen, die offen für Menschen ist, die ihre Individualität bewahren und sich keinesfalls in das enge uniforme Korsett einer totalen Institution einordnen lassen wollen. Jugendszenen sind Orte, in denen versucht wird, den spannungsgeladenen Gegensatz zwischen individueller Freiheit und uniformer Gemeinschaftlichkeit in einem produktiven „Sowohl-als-auch“ aufzuheben. Die Teilnehmer:innen am Szenenleben machen gleichzeitig die Erfahrung der Zugehörigkeit und des Aufgehobenseins in einem größeren Ganzen und der individuellen Selbstentfaltung und Selbstverwirklichung. Das vermittelnde Spiel mit diesen fundamentalen Gegensätzen macht den Charme und gleichzeitig auch das Nutzenpotenzial dieser sozialen Formation aus. Der Nutzen besteht darin, dass Jugendliche, die ihr altersspezifisches Bedürfnis von Freiheit und Elternunabhängigkeit ausleben wollen, gleichzeitig auch Teil einer Sicherheit und Identität vermittelnden Gemeinschaft sein können.

Der Vorteil von Jugendszenen besteht darin, dass sie niemanden das Eingehen von „starken Bindungen“ abverlangen. Die schwach gebundenen, oft labilen Netzwerke der Szenen sind für alle offen und verlangen von niemandem die vollständige Hingabe an die „eine“ Gemeinschaft. Wenn Odo

Marquard vom „Polytheismus der Werte“ in der Moderne spricht, so finden wir in den Szenekulturen einen „Polytheismus der ästhetischen Formen“ vor. Szenen sind weniger die Vergemeinschaftung „Gleichgesinnter“. Schon eher sind sie Gemeinschaften der „Gleichgestylten“.

Der deutsche Jugendforscher Wilfried Ferchhoff¹⁴ hat das Grundprinzip der Jugendszenen mit dem Begriff der „distanzierten Zusammengehörigkeit“ zu beschreiben versucht. Anstelle von totaler Inanspruchnahme herrscht in den Szenen „das Ambiente einer stilisierten und inszenierten lockeren Verbindung“. Man will gleichzeitig „intime Zugehörigkeit“ und „den Rückzug von den anderen“ genießen.

Der große Vorzug von dermaßen widersprüchlichen und schwach gebundenen Strukturen ist ihre Offenheit und ihre Toleranz für Vielfalt. Aus diesem Grund scheinen sie sich unserer Ansicht besonders dafür zu eignen, junge Asylwerber:innen und Migrant:innen aufzunehmen, ohne von diesen die vollständige Unterwerfung unter – für sie fremde – Werte und andersartige Formen der mentalen und ästhetischen Stilisierung zu verlangen. Im Jahr 2022 waren die Szenen, von denen sich junge Migrant:innen besonders angezogen fühlten, die TikTok-/Instagram-Szene und die Fitness-, Gamer-, Fußball- sowie die Auto- und Motorradszene.

7. Jugendszenen als posttraditionelles Vergemeinschaftungsangebot für junge Migrant:innen

Im vorliegenden Studienprojekt wird auf die digitalen Szenen und Communitys fokussiert. Es geht darum, zu eruieren, wie sich migrantische Jugendliche in digitalen Szenen oder in digitalen Repräsentationsräumen von Szenekulturen bewegen, wie sie dort aufgenommen werden, welchen persönlichen Nutzen sie aus der digitalen Kultur ziehen können, wie sie die Qualität der digitalen Kommunikation bewerten, inwieweit digitale Kultur an das „Real Life“ anschlussfähig ist und welchen Beitrag digitale Szenekulturen zur Integration der jungen Zuwander:innen zu leisten imstande sind. Stimuliert digitale Kommunikation Vergemeinschaftungsprozesse im „Real Life“? In welchem Maße verteilen sich digitale und „Real Life“-Kommunikation in Szenecommunitys und Freundeskreisen? Wie steht es um die Repräsentanz von Jugendlichen mit Migrationshintergrund auf Plattformen wie YouTube, WhatsApp, Facebook, Instagram, TikTok, Twitter (X), Telegram, Pinterest, Snapchat etc.? Sind sie genauso aktive Nutzer:innen wie autochthone Jugendliche? Wie sind Content-Produzent:innen und passive User:innen in den beiden Subgruppen verteilt? Und wie stark stimuliert die Nutzung von digitalen Szeneräumen interkulturelle Vernetzungen?

Eine der zentralen Fragestellungen bezieht sich darauf, wie sich Onlineszenen und Onlinecommunitys zusammensetzen. Bleiben die verschiedenen Kulturen unter sich oder durchmischen sie sich? Sind Nutzergruppen auf WhatsApp und YouTube multikulturell zusammengesetzt? Welche Sprachen werden verwendet? Sind die verschiedenen Clans der Gaming-Community kulturell divers?

¹⁴ Vgl. Ferchhoff, Wilfried: Jugend und Jugendkulturen im 21. Jahrhundert. Lebensformen und Lebensstile. Wiesbaden, VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2. Auflage, 2010.

Aber es geht auch um die Geschlechterfrage: Inwieweit sind junge migrantische Frauen besser oder schlechter als junge migrantische Männer in multikulturellen Onlineszenen und -communities repräsentiert? Welche Szenen sind offen für den Zutritt von jungen Frauen mit Migrationshintergrund und welche weniger?

Die einzelnen Jugendszenen sind in drei Sphären ausdifferenziert.¹⁵ In der Kernszene findet man die Szene-Insider:innen und Intensivnutzer:innen, die das Szeneleben beherrschen und die unumstrittenen Szenewortführer:innen sind. Eine Leitfigur für die digitalen Szenen ist beispielsweise der deutsche Influencer Sascha Lobo. Eine ähnlich dominierende Rolle spielt Marina Weisband, die früher einmal Spitzenfunktionärin der Piraten-Partei war. Die österreichische Influencer-Szene dominieren im Augenblick das Model Doina Barbaneagra, Christoph Brückner und Manuel Bechter. Sie sind die erfolgreichsten Influencer:innen. Viele Jugendliche, deren größter Herzenswunsch es ist, als Influencer:innen Karriere zu machen, orientieren sich an ihnen.

Die Sphäre der „aktiven Konsument:innen“ umgibt den Szenekern. Sie sind die „First Mover“, die den neuen Trends, die aus dem Szenekern kommen, als Erste folgen. Sie haben gute Kontakte zum Szenekern und sind wichtige Multiplikator:innen. Da sie häufig in mehrere Szenen involviert sind, betreiben sie nicht selten „Crossmarketing“ und tragen Trends aus anderen kulturellen Bereichen in die Szene hinein. Für sie ist es wichtig, dass die Szenegrenzen durchlässig sind und die Szenekultur offen ist für Anregungen von außen.

Die dritte Szenesphäre, die nur locker mit dem Szenekern verbunden ist, ist die der Mainstream-User:innen. Sie sind nur am Rande vom Szeneleben berührt, nutzen den ästhetischen Szenecode in sehr abgeschwächter Form und gelten als Imitator:innen der Szenekultur, die oft über zu wenig Szeneknow-how verfügen, um die Szene authentisch repräsentieren zu können.

Eine weitere spannende Frage ist, wie weit Jugendliche mit Migrationshintergrund in die Kernszenen einzudringen vermögen und wo es Kulturräume gibt, in denen Jugendliche mit Migrationshintergrund sogar das Szeneleben dominieren und als Trendsetter und Szeneleader auftreten. Wir wissen, dass dies in Teilen der Hip-Hop-Szene in der DACH-Region, aber auch speziell in Österreich der Fall ist. Die Fragestellung ist hoch brisant, weil es dabei auch um Macht- und Dominanzfragen geht und damit auch darum, inwieweit Elemente der Herkunftskultur von migrantischen Jugendlichen in die Jugendkultur des Einwanderungslandes einfließen und diese eventuell sogar dominieren. Im Hip-Hop scheint das jedenfalls der Fall zu sein.

Eine Erweiterung der Szenetheorien nach Hitzler wurde 2023 von Paul Eisewicht eingebracht. Er weist auf die Wichtigkeit der Peripherien hin.¹⁶ Bei seiner Diskussion zu den Peripherien der Jugendszenen stellt er die Wichtigkeit der Beziehungen zwischen den unterschiedlich verstandenen Zentren und

¹⁵ Vgl. Hitzler, Ronald/Niederbacher, Arne: Leben in Szenen. Formen der Vergemeinschaftung heute. Wiesbaden, VS Verlag für Sozialwissenschaften, 3. Auflage, 2010, S. 22ff.

¹⁶ Eisewicht, Paul: Peripherie(n) Matters!? Zur Konzeptualisierung von Zentren und Peripherien in juvenilen Szenen, in: Diskurs. Kindheits- und Jugendforschung/Discourse. Journal of Childhood and Adolescence Research Heft 2-2023, S. 149–164.

Peripherien fest. Zunächst ist in vielen Fällen die Dualität zwischen Stadt und Umland eine geografisch konnotierte Beziehung von Zentrum und Peripherie, aber auch die in Hitzler eingeführte Beziehung der Kernszene zu ihrem Szene-Umfeld ist ebenso eine der eigenen Szenelogik entstammende Kennzeichnung von Zentrum und Peripherie. Schließlich, und das ist bei dieser Studie eine wichtige Differenzierung, die soziale Verortung der Szeneangehörigen in Zentren oder Peripherien.

Kleine Soziologie der Jugend-Szenen

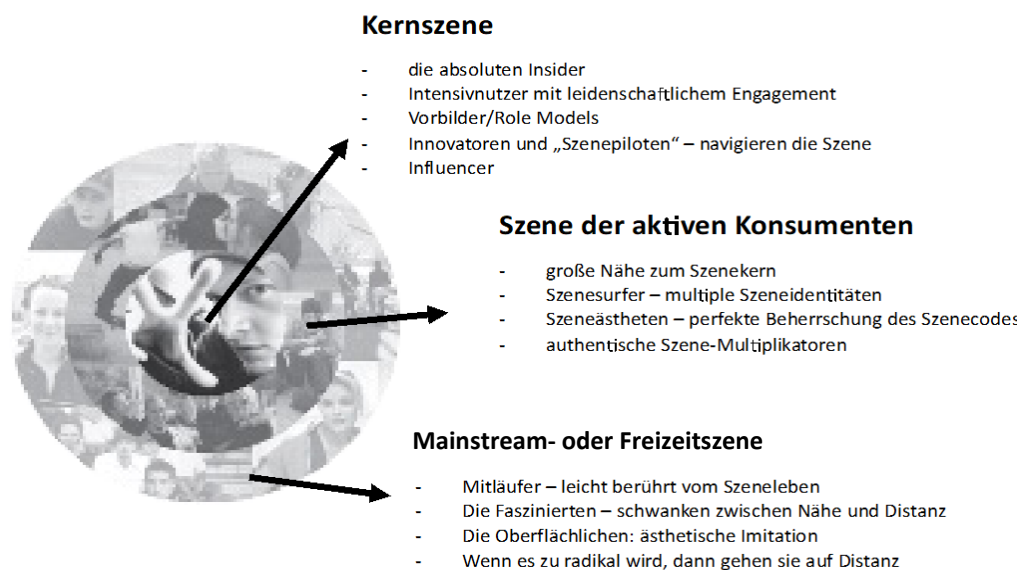


Abbildung 1: Kleine Soziologie der Jugendszenen

8. Digitale Szenen in Österreich heute

Die Durchdringung mit digitalen Endgeräten bei Jugendlichen zwischen 14 und 29 Jahren liegt im deutschsprachigen Raum bei nahezu 100 Prozent (vgl. ARD/ZDF Onlinestudie 2023). Selbst „Kids“ im Alter von 10 bis 14 Jahren haben zu über 70 Prozent regelmäßige Erfahrungen mit den Internetmedien und knapp zwei Drittel nehmen an Social Media teil (vgl. „Kids-Studie“ 2022, Institut für Jugendkulturforschung). In dieser Altersgruppe hängen digitale Medien die klassischen Medien (auch wenn sie rein technisch ebenfalls digitalisiert dargeboten werden) wie Fernsehen, Radio oder Zeitungen klar ab. Bei den etwas Älteren der 16- bis 29-Jährigen liegen Medien wie Fernsehen oder Radio nicht ganz so weit abgeschlagen, aber dennoch hinter den Sozialen Medien (vgl. „Leisure is pleasure“ Studie 2021, Institut für Jugendkulturforschung).

In Österreich fühlt sich eine Mehrheit von Jugendlichen der primär digitalen TikTok-/Instagram-Szene zugehörig (vgl. „Generation Z. Eine Krisengeneration lässt sich nicht unterkriegen“ Institut für Jugendkulturforschung, 2022). Auch die digitale Gamerszene ist eine der drei am häufigsten genannten

Szenen (ebda.). In beiden Szenen gibt es einen leichten Überhang an Jugendlichen mit Migrationshintergrund. Andere beliebte Szenen sind nicht als primär digitale Szenen zu verstehen, aber auch in der Fitnessszene oder der Fußballszene und selbst in der Autoszene werden Soziale Medien verwendet¹⁷, um sich mit anderen zu vernetzen und auszutauschen beziehungsweise auch als Influencer:in im Szenekern ökonomischen Nutzen daraus ziehen zu können. Wie Suzana Jovičić (2021)¹⁸ beschreibt, ist der Übergang zwischen einer Gruppe, die sich offline kennt und sich einer Szene zugehörig fühlt, und einer online organisierten Szene oft ein fließender. Verschiedene Apps werden genutzt, um untereinander zu kommunizieren, aber gleichzeitig trifft man sich in Jugendzentren oder an anderen Plätzen auch offline.

Schon Danila Mayer (2010) hat beschrieben, wie sich männliche migrantische Jugendliche offline in den Parks der Stadt Wien treffen, sich vernetzen und dann auch in die – damals aktuellen – Internetcafés gehen.¹⁹ Sie spricht von Park-Kids, also einer Szene, die sich um die städtischen Parks, konkret in Wien, dreht. Dort treffen sich hauptsächlich migrantische Jugendliche, um zu chillen, Fußball oder Basketball zu spielen oder eben auch in den nahegelegenen Internetcafés online zu zocken und nicht selten mit beziehungsweise gegen Leute aus der eigenen Gruppe zu spielen. Sie beschreibt zwar, wie einige migrantische Gruppen präsenter sind als andere (in den Nullerjahren beispielsweise Jugendliche mit tschetschenischem oder türkischem Migrationshintergrund), aber dass es sehr wohl Vermischungen der unterschiedlichen ethnischen Gruppen gibt.

Was den migrantischen Hintergrund der jeweiligen Szenemitglieder betrifft, so warnt Jovičić (ebda.) vor einer Unterschätzung der digitalen Skills aufgrund möglicherweise vorhandener sozialer Benachteiligung. Gerade bei digitalen Szenen ist die Beteiligung Jugendlicher mit Migrationshintergrund tendenziell höher als bei einigen nicht-digitalen Szenen (bei der Fahrradszene beispielsweise). Allerdings gilt es gerade bei denjenigen Szenen, die nicht genuin digital sind, sondern vor allem im digitalen Raum repräsentiert werden, näher hinzusehen, inwiefern die migrantischen oder die autochthonen Jugendlichen über das Maß digital vertreten sind. So muss auch das Verhältnis der migrantischen beziehungsweise autochthonen Jugendlichen im Kern der Szene und in den äußeren Bereichen genauer beleuchtet werden.

Die oben bereits angeschnittene Durchmischung nach Geschlechtern ist bei verschiedenen Szenen unterschiedlich. So sind die Fußballszene und die Gamerszene eher männlich dominiert, die K-Pop-Szene hingegen eher von jungen Frauen bevölkert (für 2023). Dass es aber auch in der Gamerszene in Österreich immer mehr junge Frauen gibt, die mitmachen, wird ebenfalls beobachtet (vgl. Jovičić 2021), allerdings scheint nach wie vor eine deutliche Mehrheit der Zocker männliche Jugendliche zu sein. In den älteren digitalen Szenen wie der LAN-Szene kommt auch das interessante Phänomen zum

¹⁷ Koncki-Polt, Margarethe: Die Tuning-Szene auf Instagram. Eine Annäherung mit Mitteln der Bildhermeneutik. Berlin, Springer, 2024.

¹⁸ Jovičić, Suzana: Scrolling, Swiping, Snapping. The Playful In-between. Digital Practices and Hanging out, Doing Nothing and Wasting Time among Viennese Youths. Dissertation Universität Wien, 2021.

¹⁹ Mayer, Danila: "We're Doing It in the Park!" Park Kids in Vienna. A Contribution to the Anthropology of Urban Youth. Dissertation Universität Wien, 2010.

Tragen, dass die ehemalige Jugendszene immer mehr zu einer Szene der mitgealterten ehemaligen Jugendlichen wird²⁰, wobei hier beispielsweise auch vermehrt Frauen in die vormals eher männlich geprägte Szene einsteigen (<https://dvision.at/lan-party-szene-in-oesterreich/>).

Was die Autoszene betrifft, so scheint sie an sich eher nicht eine vordergründig digitale Szene zu sein, allerdings werden in den Sozialen Medien nicht nur die eigenen getunten Fahrzeuge hergezeigt²¹, sondern auch Events beworben, Reels online gestellt und generell eine Plattform für die eigene Szene bereitgestellt (https://www.facebook.com/groups/934860093256430/?locale=de_DE). So wird im Zuge des Projekts auch herauszuarbeiten sein, inwieweit diese Szene sich digitalisiert hat und wie sehr ein migrantischer Hintergrund eine Rolle spielt. Für Wien und Umgebung wird von einer Szenegröße zwischen 800 und 1.000 Mitglieder ausgegangen, die quasi den Kern der Szene bilden. Sowohl die Polizei als auch eigene Studien belegen einen höheren Anteil migrantischer Jugendlicher. Inwieweit das auch auf andere Szenen in anderen Teilen Österreichs zutrifft, ist Teil der Abklärung (z. B. Oberösterreich: Instagram: granitz_est_2018, in Wien: VTS vienna_tuning_szene).

Eine Frage war, inwieweit migrantische Jugendliche in ihren eigenen Sprachen abgeschirmte Onlinegruppen bilden oder inwieweit sie sich in die neue Umgebung und Kultur integrieren. So kann sicherlich die Teilnahme an offenen Jugendszenen ein Katalysator sein, um schneller die Sprache und kulturellen Eigenheiten einer neuen Umgebung zu erlernen, eine sprachliche Abschottung kann, aber muss nicht, zu einer Abgrenzung beitragen. So ist beispielsweise die Ex-Yu-Musikszene zwar dominiert von Personen mit einschlägigem migrantischem Hintergrund, aber nicht ausschließlich.

Wie in der Studie zu „Jugendliche Submilieus in urbanen Räumen“ von Kenan Güngör²² aufgezeigt wird, gibt es jenseits klassischer Szenen auch migrantische (Sub-)Milieus, die durch eine gewisse ethnische Zugehörigkeit bestimmt sind. Daran interessant und relevant für diese Studie könnte sein, dass es auch hier immer mehr Gruppen gibt, die die Sozialen Medien zur Mobilisierung zum Beispiel für Flashmobs nutzen oder auch andere durchaus politische Interessen verbreiten (Güngör, 2022), nicht zuletzt, weil die Studie von Güngör et al. vor allem mithilfe von Information ÜBER die Jugendlichen erstellt wurde und weniger durch direkte Befragung der Jugendlichen selbst.

In den Nullerjahren des 21. Jahrhunderts hat Danila Mayer²³ beobachtet, wie tschetschenische Jugendliche eigene Cliquen in Parks gebildet haben. Dies ist zwar nicht gleichzusetzen mit einer bestimmten Jugendszene, allerdings beschrieb die Autorin auch das gemeinsame Frequentieren von Kampfsportvereinen oder das oben beschriebene Zocken in Internetcafés in der Nähe der Parks. In diesem Sinne wären solche Cliquen auch Teil einer Gamerszene oder Kampfsportszene. Auffallend ist,

²⁰ Vgl. Hodkinson, Paul: Ageing in a spectacular ‘youth culture’. Continuity, change and community amongst older goths, in: British Journal of Sociology, 2011, S. 262–282.

²¹ Koncki-Polt, Margarethe: Die Tuning-Szene auf Instagram. Eine Annäherung mit Mitteln der Bildhermeneutik. Berlin, Springer, 2024.

²² Güngör, Kenan/Zentner, Manfred/Assad, Even M./Seidl, Thomas: Jugendliche Submilieus in urbanen Räumen. Big Picture. Herausforderungen. Entwicklungslinien. Österreichischer Integrationsfonds, Wien, 2022.

²³ Mayer, Danila: “We’re Doing It in the Park!” Park Kids in Vienna. A Contribution to the Anthropology of Urban Youth. Dissertation Universität Wien, 2010.

dass sich viele Jugendliche nicht unbedingt nur zu einer einzigen Szene zugehörig fühlen, sondern zu mehreren gleichzeitig. Ausnahmen sind da wohl die Mitglieder der Kernszene, aber die Szene der aktiven Konsument:innen oder gar der Freizeitszene können mehrfache Mitgliedschaften besitzen.²⁴ Da Instagram, TikTok oder andere Soziale Medien nicht nur von Influencer:innen der eigenen Szene bespielt werden, sondern auch beinahe sämtliche anderen Szenen auf diesen Sozialen Medien zu finden sind, sind vielfältige Überschneidungen eher die Regel. Daher ist es sinnvoll, auch die digitalen Aspekte von vormals nicht-digitalen Szenen zu berücksichtigen, denn nicht nur seit es Food-Blogger:innen gibt, vermischen sich materielle Offlineszenen mit der digitalen Welt. Die Roadrunners-Szene, die in Wien nach polizeilichen Ermittlungen im Kern rund 800 bis 1.000 Personen umfasst²⁵, stellt dann auch gerne ihre Heldentaten auf verschiedene Soziale Medien, um nicht nur mit ihrem engeren Umfeld zu kommunizieren.

Jedoch gilt zu beachten, dass die Teilnahme an einer bestimmten Jugendszene immer auch Offline-Elemente enthält. Selbst die Gamerszene setzt sich mit ihren selbstgebastelten PCs auseinander und häufig werden die Geräte selbst bestaunt oder man hilft sich gegenseitig, spezielle Features in den PC einzubauen. E-Sport-Events sind ebenfalls immer große Publikumsmagneten im Sinne von Live-Publikum. Selbstverständlich bemühen sich viele Influencer:innen auf TikTok oder Instagram durchaus, den technischen, materiellen Aspekt der Aufnahmen für das jeweilige Soziale Medium so zu meistern, dass sie darin eine gewisse Meisterschaft entwickeln.

Was beispielsweise die Musikszenen betrifft, so gibt es je nach Szene unterschiedliche Digitalisierungsgrade. Während sich die Metal-Szene(n) um reale Konzerte oder auch Festivals schart – naturgemäß auch mit Onlinepräsenz – so findet viel Interaktion der K-Pop-Szene im Internet auf YouTube, TikTok, aber sogar als Onlinegame statt. Dies bedeutet nicht, dass beispielsweise die K-Pop-Szene eigentlich nur eine weitere Gamerszene wäre, sondern dass einerseits die Grenzen der einzelnen Szenen nicht immer so klar sind, nicht zuletzt, was die Unterscheidung zwischen digitaler und nicht-digitaler Szene betrifft, und andererseits, dass gewisse Jugendszenen holistische Ansprüche an die Jugendlichen stellen. So verwundert es auch nicht, wenn (nicht-koreanische) Mitglieder der K-Pop-Szene dann Koreanisch lernen.

Umgekehrt kann Sprache auch ein Ausgrenzungskriterium werden, wenn die Konversation in und über eine Jugendszene auf Türkisch, auf BKS oder auf Arabisch geführt wird. Dabei ist allerdings hervorzuheben, dass zumindest aber bei der zweiten Generation ein häufiges Code-Switching beobachtet werden kann, der Wechsel von einer Sprache in die andere und auch die Mischung von Deutsch und der jeweiligen Herkunftssprache.²⁶

²⁴ Hitzler, Ronald/Niederbacher, Arne: Leben in Szenen. Formen juveniler Vergemeinschaftung heute. VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden, 3. Auflage, 2010.

²⁵ Vgl. Vienna.at. „Autotuning: 800 bis 1.000 Mitglieder in Roadrunner-Szene in Wien“ <https://www.vienna.at/autotuning-800-bis-1-000-mitglieder-in-roadrunner-szene-in-wien/7630135>, Letzter Zugriff: 18.01.2024.

²⁶ Krefeld, Thomas: Einführung in die Migrationslinguistik. Tübingen, Narr, 2004.

9. Sprache in den Jugendszenen

Sprache ist in vielen digitalen Jugendszenen ein wichtiges Element sowohl der Integration als auch der Trennung. Auf TikTok oder Instagram tauscht man sich nicht nur in der jeweiligen Landes- oder Herkunftssprache aus, sondern gerade Englisch wird auch hier für viele Jugendliche ein unverzichtbares Kommunikationsmittel. Während einige große und/oder ältere Szenen eine längere Tradition in einer Landessprache haben, gibt es auf internationaler Ebene Jugendszenen, die von Englisch dominiert werden. Selbst wenn sich mit Freund:innen in einer lokalen Sprache ausgetauscht wird, so ist Englisch doch unerlässlich, um tiefer in die Szene eintauchen zu können.

Eine andere Perspektive auf Sprache, die von einigen Forscher:innen der Sozialen Medien eingenommen wird, ist diejenige, dass die Wichtigkeit von Sprache per se in den Sozialen Medien rückläufig sei.²⁷ Diese Perspektive ist die einer klassischen Mangel- oder Devianzanalyse, die manchmal bereits bei „klassischen“ jugendkulturellen Phänomenen durchgeführt wurde. Selbst bei den klassischen Subkulturstudien ausgehend von den Arbeiten am CCCS in Birmingham legte das theoretische Fundament die Idee nahe, dass Jugendkultur etwas Abweichendes von der Norm hatte. Insgesamt hat die Szenetheorie den Vorteil, dass die Abgrenzungen zu einer „Mainstream-Kultur“ weniger strikt gezogen werden und die Lebensrealitäten von Jugendlichen genauer abgebildet werden können. So ist es für ein Mitglied einer Subkultur unvorstellbar, gleichzeitig zu einer anderen zu gehören. Ein Punk und ein Mod zu sein, das war eigentlich denkmöglich. Bei den heutigen Jugendszenen, nicht zuletzt in ihren digitalen Ausprägungen, sind allein schon die Kulturtechniken des Scrollens, Swipens oder Snappens geradezu universell in der Welt der Tablets und Smartphones (vgl. Jovičić 2021).

Schon zu Beginn des Massenphänomens Internet als Kommunikationsplattform stellte sich heraus, dass die Möglichkeit des Chattens mittels IR-Chat nicht eine willkürliche Globalisierung des Chattens zur Folge hatte in dem Sinn, dass jeder mit jedem chatten konnte, sondern dass die Chats häufig regional verankert blieben. Der erste Einwand, dass dies entlang sprachlicher Grenzen verlaufe, stellte sich aber nur als Teil der Antwort heraus, denn auch regionale und lokale Kontakte wurden bevorzugt im Chat verwendet.²⁸ Nicht zuletzt war die Möglichkeit, sich auch offline treffen zu können, ein starker Antrieb, mit Menschen zu chatten, die eben auch geografisch einigermaßen erreichbar waren.

10. Fragestellungen zu den digitalen Szenen nach der COVID-19-Pandemie

Als ein komplementäres Phänomen dazu könnte angeführt werden, dass sich während der COVID-19-Pandemie Jugendszenen teilweise in das Internet geflüchtet haben und so gewisse Strukturen aufrechterhalten werden konnten, die durch immer wiederkehrende Lockdowns und Schulschließungen (nicht zuletzt in Österreich) gefährdet waren. Insofern kann die zunehmende

²⁷ Hajok, Daniel: Heranwachsen in der digitalen Welt. Chancen und Risiken für die Entwicklung, in: JMS-Report – Februar 1/2020, 2020, S. 2–6.

²⁸ Vgl. Slama, Martin: The agency of the heart: Internet chatting as youth culture in Indonesia, in: Social Anthropology 18(3), 2010, S. 316–330.

Digitalisierung der Jugendszenen womöglich auch als Empowerment gegenüber den staatlichen Behörden wahrgenommen werden. Auch im Familienverband kann mittlerweile der Zugang zum Internet durchaus eine emanzipatorische Funktion erfüllen. Mädchen, aber auch Burschen können sich zumindest teilweise den elterlichen Autoritäten entziehen oder zusätzliche Möglichkeiten erhalten, außerhalb des familiären Zirkels Kontakte aufzunehmen oder diese als Migrant:innen weiter zu pflegen (vgl. Ponzanesi 2020).²⁹

Naturgemäß gilt es, die Diversität der Mitglieder der unterschiedlichen digitalen Jugendszenen zu betrachten, aber auch die damit einhergehenden Praktiken. Welche Sprachen werden verwendet, welche kulturellen Referenzpunkte werden gesetzt, gibt es ethnisch homogene Gruppen in einer digitalen Jugendszene oder gibt es auch Diversität innerhalb der migrantischen Jugendlichen innerhalb³⁰ einer Szene?

In gemischten Szenen gilt es zu bewerten, wie sich der Szenekern, die Szene der aktiven Konsument:innen und die Freizeitszene zusammensetzen. Andererseits bedeutet die Diversität an sich noch nicht, dass sich einzelne Jugendliche in die jeweilige Szene als einzelne Personen integrieren oder innerhalb der Szene in einer Untergruppe verbleiben. Wie kommunizieren beispielsweise migrantische Jugendliche in der Autoszene mit autochthonen Jugendlichen? Wird kollaboriert, gibt es ein Konkurrenzdenken jenseits einer rein scene-internen Logik? Wie sehr findet Geschlechterdurchmischung unter den autochthonen und den migrantischen Jugendlichen statt?³¹

Eine besondere Gruppe stellen die politisierten Jugendszenen dar. Einerseits haben sich die *Fridays for Future*-Gruppe oder auch die damit in Verbindung stehenden Lobau-Besetzer:innen als eigene Klimaszene³² etabliert, andererseits gibt es weitere politisierte Szenen mit hohem Anteil an Jugendlichen wie die Bewegungen *Black Lives Matter* oder *Free Palestine*, die Szenecharakter haben und ebenso digital organisiert sind. Beide sind auch in Österreich mit regionalen Vertreter:innen vorhanden.³³ Der Hamas-Überfall auf Israel hat Trennlinien innerhalb der Klimaszene zutage gefördert, die für Nicht-Insider:innen etwas überraschend auftraten. Wie der Fall Greta Thunberg gezeigt hat, sind die *Free Palestine*-Bewegung und *Fridays for Future* politisch näherstehend als vielleicht von einigen eingeschätzt wurde. Aber selbst die scheinbar unpolitischen K-Pop-Fans haben in den USA bei *Black Lives Matter* an vorderster Front mitgemischt³⁴ und ihre digitalen Plattformen den BLM-Aktivist:innen zur Verfügung gestellt.

²⁹ Als Gegenbeispiel allerdings zu migrantischen Jugendlichen vor der COVID-19-Krise, die nicht vermehrt Kontakt mit der alten Heimat aufnahmen: Miller, Daniel et al.: *How the World Changed Social Media*. London, UCL Press, 2016.

³⁰ Nur als Beispiel: In der österreichischen Tango-Szene genießen argentinische Tanzlehrer:innen das höchste Ansehen und bilden gewissermaßen den Szenekern (mit einigen engagierten Ausnahmen, die wiederum oft angeben, in Argentinien selbst Tango studiert zu haben). Die Aktiven sind jedoch selten aus Lateinamerika.

³¹ So könnte beispielsweise die Gruppe der autochthonen Autoszene gemischtgeschlechtlich sein und die der migrantischen Szene überwiegend männlich.

³² Deren Sprecherin Lena Schilling 2024 sogar die Liste der Grünen für die EU-Wahl anführte.

³³ Sorce, Giuliana/Dumitrica, Delia: Transnational dimensions in digital activism and protest, in: *Review of Communication* 22(3), 2022, S. 157–174.

³⁴ Kanozia, Rubal/Garima Ganghariya: More than K-pop fans: BTS fandom and activism amid COVID-19 outbreak. *Media Asia*, 2021, S. 1–8.

ERGEBNISDARSTELLUNG

I.) Analyse der quantitativen Befragung

Die Feldarbeit der vorliegenden Studie wurde im April 2024 durchgeführt. Es wurden 1.000 Jugendliche im Alter zwischen 14 und 29 Jahren befragt. Die Gesamtstichprobe unterteilt sich in zwei repräsentative Teilstichproben. Eine dieser Teilstichproben umfasst ausschließlich Jugendliche mit Migrationshintergrund, die andere ausschließlich Jugendliche ohne Migrationshintergrund. Beide Teilstichproben sind jeweils nach den Stichprobenkriterien Geschlecht, Alter, Bildung und Region quotiert. Leitende Forschungsfrage war die nach der Repräsentanz von Jugendlichen mit Migrationshintergrund in Jugendszenen mit besonderem Fokus auf die „digitalen Jugendszenen“. Im Zuge von Stichprobenvergleichen wird dargestellt, wie sich Jugendliche mit und ohne Migrationshintergrund in ihrer Sichtweise auf und ihrem Engagement in Jugendszenen unterscheiden. Um das Szeneverhalten spezifizieren zu können, wurden nachstehende Fragestellungen erarbeitet und im Rahmen einer Onlineerhebung mithilfe eines voll standardisierten Fragebogens den repräsentativ ausgewählten Teilnehmer:innen an der Studie vorgelegt:

Welcher dieser Szenen fühlst du dich zugehörig?

Wie sympathisch findest du so grundsätzlich die jeweiligen Szenen?

Wie viel Zeit verbringst du normalerweise on- und offline in der/den Szene/n bzw. mit szenenbezogenen Dingen?

Wie würdest du deine Rolle in der Szene, in der du am meisten unterwegs bist, einordnen?

Wie erkennt man, wer zur Szene gehört?

An welchen Orten trifft man sich in dieser Szene?

Wie wichtig ist grundsätzlich der digitale Raum (z. B. Social-Media-Plattformen, szenetypische Onlineforen etc.) für die Szene?

Wie sehr ist die Szene international vernetzt?

Wie weit reicht deine Szenevernetzung?

Wie sehr treffen folgende Aussagen auf die Szene zu?

Welche der folgenden Szene/n lehnt du völlig ab?

Welche der folgenden Plattformen nutzt du?

Und wie oft nutzt du diese Plattformen?

In welcher Sprache unterhältst du dich hauptsächlich auf diesen Plattformen?

Ist diese Sprache auch deine Alltagssprache?

Wie oft postest du selbst so ganz allgemein Inhalte/Content auf Social Media?

Und wie viele Posts davon stehen in Verbindung mit der Szene?

Was machst du hauptsächlich in deiner Freizeit?

Bei welchen dieser Jugendorganisationen bist du dabei?

Wie viel Geld gibst du für folgende Konsumgüter durchschnittlich im Monat aus?

Wie sympathisch sind dir folgende Marken?

Einleitung: Der Szenebegriff

Der Begriff der „Jugendszene“ etablierte sich im Verlauf der 1990er-Jahre in der Jugendforschung. Davor wurden jugendkulturelle Gemeinschaften überwiegend mit Begriffen wie Milieu oder Subkultur zu beschreiben versucht. Diese alten Begriffe waren stark an der traditionellen soziostrukturellen Interpretation der Gesellschaft ausgerichtet und unterstellten, dass sich auch jugendliche Kollektivierungsformen überwiegend am theoretischen Modell der sozialen Ungleichheit ausrichten. Neben der Theorie der Klassengesellschaft wurde auch auf die Schichttheorie verwiesen, die jedoch nicht mehr als eine Verfeinerung der groben Differenzierung der Klassentheorie anbot. In beiden Fällen wird das Individuum als mehr oder weniger passives Objekt der sozialen und wirtschaftlichen Verhältnisse gesehen, die diesem ihren Grundcharakter aufprägen.

Ulrich Beck und die Individualisierungsthese

Durch die Individualisierungsthese von Ulrich Beck wurde die Rolle des Individuums in seinem sozialen und kulturellen Alltagshandeln gestärkt und damit die soziostrukturelle Interpretation der Gesellschaft weiter ausgehebelt. Ausgehend von seinem Buch „Die Risikogesellschaft“³⁵, erschienen im Jahr 1986, verbreiteten Beck und seine Anhänger die Auffassung, dass sich das Individuum im Zuge der Modernisierung der alten Industriegesellschaft aus vielen kulturellen, sozialen und wirtschaftlichen Bindungen lösen konnte und dadurch eine größere Freiheit erlangte, über persönliche Angelegenheiten autonom zu entscheiden (vgl. Beck 1986). Das Individuum entzieht sich drückenden strukturellen Abhängigkeiten und erfährt einen erheblichen Zuwachs an persönlicher Autonomie. Der Preis, den es dafür bezahlt, ist der Verlust an Sicherheit, die die vertraute Gemeinschaftlichkeit von Familie, religiösen Gruppierungen oder Dorfgemeinschaften bieten würde. Während also die individuellen Handlungs- und Entfaltungsmöglichkeiten für den Einzelnen wuchsen, gingen alte Sicherheiten verloren, traten die oben aufgeführten traditionellen Strukturen in den Hintergrund³⁶ (vgl. Grundbegriffe der Soziologie 2010). Offenbar funktionieren Freiheit und Sicherheit wie kommunizierende Gefäße. Erhöht sich der Pegelstand im Freiheitsgefäß, sinkt der im Sicherheitsgefäß und umgekehrt.

Szene als lose gebundenes Netzwerk

Lange Zeit geisterte der Szenebegriff als leerer Signifikant durch die Forschungsliteratur, in den alle hineinprojizieren konnten, wozu ihre Theorieposition sie drängte. Erst in der neu bearbeiteten und erweiterten dritten Auflage des 1994 erschienenen „Lexikon zur Soziologie“³⁷ erfuhr der Szenebegriff eine erste präzise, an objektiv feststellbaren empirischen Kriterien ausgerichtete Definition. So konnte man dort lesen: „Szene, eine moderne großstädtische Gesellungsform, die durch gemeinsames

³⁵ Beck, Ulrich: Risikogesellschaft. Auf dem Weg in eine andere Moderne. Frankfurt/M, Suhrkamp, 1986.

³⁶ Kopp, Johannes & Steinbach, Anja: Grundbegriffe der Soziologie. Wiesbaden, Springer VS, 13. Auflage, 2024.

³⁷ Fuchs-Heinritz, Werner et al: Lexikon zur Soziologie. Opladen, Westdeutscher Verlag, 1994.

Interesse an Freizeitbeschäftigung (z. B. Jazz spielen und hören, Motorrad fahren) oder einen Lebensstil (z. B. alternativ leben) konstituiert ist, aber weder auf persönliche Bekanntschaft aller Beteiligten beruht (also anders als eine Clique) noch – außer Treffpunkt und Treffzeit – stabile Organisationsformen entwickelt (also anders als eine Protestbewegung oder ein Hobbyverein).“

Was bei diesem Definitionsversuch bereits durchklingt, ist, dass eine Szene eher einem lose geknüpften Netzwerk nahekommt als einem durch Verbindlichkeit und hierarchische Strukturen gekennzeichneten Sportverein oder einer überwiegend zweckorientierten politischen Jugendorganisation klassischen Typs. Wir kennen aus der Netzwerktheorie die Begriffe „strong ties“ und „weak ties“, die auf Netzwerke mit starker oder schwacher Bindung verweisen.³⁸ Die Begriffe gehen auf Mark Granovetter zurück, der davon ausgeht, dass es besonders diese „weak ties“ sind, die Informationsvorteile bieten. Denn schwach gebundene Netzwerke sind, im Vergleich zu stark gebundenen Netzwerken, informationsdurchlässiger. Das hängt vor allem damit zusammen, dass sich in Netzwerken mit starken Bindungen eher Privilegierte vergemeinschaften, die Informationen monopolisieren und vor allem nicht an weniger privilegierte Gruppen weitergeben. In schwach gebundenen Netzwerken sind hingegen unterschiedliche Statuspositionen, privilegierte und weniger privilegierte, vertreten. In statusheterogenen Gruppen schotten die Privilegierten ihr Wissen nicht ab, sie geben es an weniger privilegierte Gruppen weiter. Aus diesem Grund können die statusarmen Schichten von den statusschwachen profitieren, es entsteht eine relativ egalitäre Atmosphäre und sozial ungleiche Gruppenteilnehmer begegnen sich auf Augenhöhe (vgl. Hennig 2006).³⁹

Szenen als Orte der Integration

Szenen sind sozial heterogene Gruppen, die durch schwache Bindungen zusammengehalten werden. Aufgrund ihrer sozialen Heterogenität herrscht in ihnen nicht der Konformitätsdruck, wie er sich in den stark gebundenen Netzwerken der Privilegierten findet. Aus diesem Grund sind Szenen nach außen hin relativ durchlässig, sie lassen es zu, dass Menschen aus den unterschiedlichsten soziokulturellen Milieus in das szenische Netzwerk eintreten, die dann mit statushöheren Personen zusammenkommen können, denen sie aufgrund der soziokulturellen Segregation der Gesellschaft niemals begegnet wären. Szenen weisen damit eine besondere Eignung auf, sich zu multikulturellen Plattformen zu entwickeln, in denen diverse Identitäten und Kulturen Kontakt miteinander aufnehmen und sich näherkommen können. Das funktioniert deshalb, weil der Zusammenhalt durch ein gemeinsames ästhetisches oder Freizeitinteresse (Spiel) hergestellt wird, das über konflikträchtigen identitären oder kulturellen Selbstdefinitionen steht (vgl. Hennig 2006). Aufgrund der oben skizzierten Eigenschaften sind schwach gebundene Szenen besonders dafür geeignet, aus fremden Kulturen zuströmende Menschen in das Wertesystem und die Kultur des Einwanderungslandes zu integrieren.

³⁸ Granovetter, Mark: The Strength of Weak Ties, in: American Journal of Sociology, Vol. 78(6), Mai 1973, S. 1360–1380.

³⁹ Hennig, Marina: Wann werden soziale Beziehungen zur Ressource? In: K.-S. Rehberg (Hg.), Die Natur der Gesellschaft: Verhandlungen des 33. Kongresses der Deutschen Gesellschaft für Soziologie in Kassel 2006, Teilband 1 und 2 (S. 3409–3420), Frankfurt/M, Campus Verlag, 2008.

Grundlegende Merkmale einer Szene: Lose Strukturen und auf die Freizeit ausgerichtet

Betrachtet man Szenen als Netzwerke, können wir schon aufgrund der Definition im „Lexikon zur Soziologie“ aus dem Jahr 1994 ein relevantes Merkmal der Jugendszenen isolieren, **die informelle und lose Struktur**, die eine „Kultur des Kommens und Gehens“ evoziert. In dieser Weise betrachtet, lassen sich Jugendszenen, ganz wie die Szenen eines Theaterstücks, als eine Abfolge von Auftritten und Abtritten, beschreiben. Dieses „Kommen und Gehen“ steht für die offene und zwanglose Struktur der Szenekultur, in der die Freiheit des Individuums im Mittelpunkt steht und nicht Regeln und Ziele des Kollektivs oder einer sozialen Institution.

Sicher auch festzuhalten ist **das gemeinsame Freizeitinteresse** der Mitwirkenden einer Szene als bestimmendes Szenemerkmal, also die Existenz eines „Single-Issue-Engagements“, das überwiegend nicht auf ein politisches, sondern auf ein Freizeitthema bezogen ist. Szene ist Unterhaltung und Zeitvertreib, mehr Spiel als ehrenamtliche soziale Aufgabe oder verantwortungsüberlastetes bürgerschaftliches Engagement.

Szenen als Orte des Spiels und der Freiheit

Die Arbeitswelt hat schon Karl Marx als „Reich der Notwendigkeit“ beschrieben (Das Kapital. Band III: 134)⁴⁰. Im Gegensatz zu ihr steht die „Freizeit“, in der prominent das Wort „Frei“ steckt, was so viel bedeutet, dass der Mensch in ihr frei von existenziell-materiellen Notwendigkeiten die Dinge tun kann, die ihm Vergnügen bereiten. Für Johan Huizinga ist die Freizeit der Ort des Spiels, weil das Spiel vor allem „ein freies Handeln“ ist.⁴¹ (Vgl. Huizinga 2006) Das Spiel ist nicht überlebensnotwendig wie die Arbeit. Existenziell betrachtet ist es sogar überflüssig. Nicht die Notwendigkeit des Lebens macht es zum dringenden Bedürfnis, sondern das Vergnügen, das aus ihm entspringt. Das „erste Hauptzeichen des Spiels“ ist daher nach Huizinga, dass es frei ist, „es ist die Freiheit.“ (Huizinga 2006:20)

Ähnliches findet man in Schillers „Über die ästhetische Erziehung des Menschen“.⁴² Für Schiller ist das Spiel überhaupt die Betätigung, in der der Mensch ganz Mensch sein kann. Nach Schiller kann der Mensch nur dort Mensch sein und ähnlich zufrieden wie ein Gott werden, wo er „von den Fesseln jedes Zwecks, jeder Pflicht, jeder Sorge frey“ ist. Im Spiel wird sein Dasein „das freyeste und erhabenste Seyn“ überhaupt (Schiller 2000:62–63). Für Schiller ist das wahre Menschsein immer dort angesiedelt, wo der Mensch nicht an Pflichten gebunden und von Zwecken überwältigt ist.

Genauso wie für das Spiel die Freiheit konstitutiv ist, ist sie das auch für das Leben in den Szenen. Und nicht nur das Prinzip der Freiheit verbindet das Spiel mit den Szenekulturen. Wie im Spiel ereignet sich auch in den Szenen „nicht das gewöhnliche oder das eigentliche Leben“ (Huizinga 2006:16). Vielmehr

⁴⁰ Marx, Karl: Das Kapital. Kritik der politischen Ökonomie. Bd. 3. Der Gesamtprozess der kapitalistischen Produktion. Berlin, Rosa Luxemburg-Stiftung, 2023.

⁴¹ Huizinga, Johan: Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Stuttgart, Kröner, 2006.

⁴² Schiller, Friedrich: Über die ästhetische Erziehung des Menschen. Dietzingen, Reclam, 2000.

ist für die Kultur des Spiels und der Szenen das Heraustreten aus dem „gewöhnlichen und eigentlichen Leben“ arttypisch.

Die digitalen Szenen als Orte des „Als ob“

Damit kommen wir zu dem Schluss, dass, wenn wir den Szenebegriff mit dem Begriff des Spiels verbinden, die Szenen zu Spielorten werden, in denen eine Handlungskultur des „Als ob“ herrscht. Vor allem die digitalen Szenen sind Spielwelten, in die die Jugendlichen, nachdem sie aus dem „eigentlichen“ Leben herausgestiegen sind, eintauchen können. In ihnen herrscht nicht der „Ernst des Lebens“, der für alles, was getan wird, ohne Pardon entsprechende, unausweichliche Konsequenzen bereithält und immer nach vernünftigen Begründungen verlangt. Wer zu schnell mit dem Auto fährt, der muss Strafe bezahlen, wer einen Gleitschirmflug wagt, kann abstürzen und sich schwer verletzen, oder wer sich dem Glücksspiel hingibt, kann dem Ruin anheimfallen. Nicht so im Onlinespiel. Dort ist man sogar „safe“, wenn man in einem Schwertkampf das Leben verliert. Man drückt einfach die Reset-Taste und das Spiel beginnt von vorne, als wäre nichts passiert.

Sozialisation durch Techniken des spielerischen Experimentierens

Dass man im Spiel der „Tyrannei der Kausalität“ entgehen kann, ist der Hauptgrund für seine Anziehungskraft. Und dass man, vor allem in den digitalen Szenen und der digitalen Welt, ohne die harten Konsequenzen des „Real Life“ relativ risikolos experimentieren kann, macht den Reiz des Szenelebens für Jugendliche aus, denen die Gesellschaft ein soziales Moratorium gestattet, das ihnen ermöglicht, durch spielerisches Experimentieren ihren ganz persönlichen Weg in die Gesellschaft und zur persönlichen Identität zu finden. Jugendszenen sind aber auch aus der Perspektive des erwachsenen Establishments von großem „funktionalem“ Wert, weil sie in einer Zeit, in der Freiheit und Autonomie die Leitwerte der Gesellschaft sind, Formen der Sozialisation anbieten, die nicht von Fremdbestimmung, Zwang und Normendruck beherrscht sind, sondern den Jugendlichen Möglichkeiten eröffnen, im Zuge der Praxis der „Selbstsozialisation“ die Integration in eine Gesellschaft, die von ihren Mitgliedern verlangt, mit Freiheit und Selbstständigkeit souverän umgehen zu können, in Eigenregie zu bewerkstelligen⁴³ (vgl. Abels/König 2016).

Aus der Praxis wissen wir, dass Formen der zwanglosen Erziehung und Selbstsozialisation weniger Schaden an der Psyche der Jugendlichen anrichten, ja sogar helfen können, Verletzungen, die zum Beispiel in autoritären patriarchalen Familien verursacht wurden, besser zu bewältigen und zu verarbeiten als eine von Zwangsmaßnahmen begleitete Erziehung, die in der Regel aufgrund ihrer familialen Sozialisation hasserfüllt gewordene Seelen noch zusätzlich vergiftet.⁴⁴ „Die Aggression als

⁴³ Abels, Heinz & König, Alexandra: Sozialisation. Über die Vermittlung von Gesellschaft und Individuum und die Bedingungen von Identität. Wiesbaden, Springer VS, 2. Auflage, 2016.

⁴⁴ Aichhorn, August: Verwahrloste Jugend. Die Psychoanalyse in der Fürsorgeerziehung. Bern-Stuttgart-Toronto, Huber, 1987.

Hassreaktion aufgefasst, (...) wäre(n) dann nur die Folge(n) eines Impulses gegen eine übermäßige Strenge des Vaters oder anderer Erwachsener in der Kindheit.“ (Aichhorn 1987:14)

Szenen als Lebensstilgemeinschaften

Interessant für eine realitätsadäquate Szenedefinition ist auch der **Begriff des Lebensstils**, der schon im oben zitierten Beitrag zur Szenetheorie aus dem Lexikon der Soziologie eine zentrale Rolle spielt. Auch der 2004 erschienene Jugendkulturguide⁴⁵ von Großegger/Heinzlmaier verweist darauf, dass vor allem die Mainstream- und Freizeitszenen keine Vereinigungen von Gleichgesinnten, sondern eher ein Zusammenschluss von Gleichgestylten sind, also überwiegend von ästhetischen Praxen und symbolischen Repräsentationen konstituiert und zusammengehalten werden (vgl. Großegger/Heinzlmaier 2004). Daraus lässt sich ableiten, dass Jugendszenen überwiegend auf ästhetischen Formen aufbauende soziale Konglomerate sind, die ihre Wirkung überwiegend durch Taktiken und Strategien des Sichtbaren entfalten.

Wenn Szenekulturen das Establishment oder die Elterngeneration herausfordern, dann eher auf der Stilebene als auf der Ebene der Werte und Weltanschauungen. So besehen sind die Szenejugendlichen der Postmoderne wohl mehr Stil- als politische Rebellion, die die Gesellschaft durch Massendemonstrationen oder die direkte Aktion, wie wir es von der 1968er-Bewegung kennen, verändern wollen. Dem Machtspiel der Politik verweigern sich die meisten Szenen ganz gezielt. Sie wollen nicht in den täglichen Kampf um Einfluss, Macht, Privilegien und Ansehen gezogen werden. Nicht primär um Macht und Herrschaft geht es im Szenealltag, sondern um Chillen und Entspannen, Relaxen, Abhängen und lustvolles Performen auf den kleinen und großen Bühnen der Selbstdarstellungsgesellschaft. Anstelle von Herrschaft und Macht durch symbolische oder strukturelle Gewalt will man dadurch herrschen, dass man Aufmerksamkeit erregt und bemerkenswert ist. Die Herrschaftskultur der Talahons zum Beispiel ist zivilisierter als die der Street-Corner-Boys und der Banden in den Ghettos der amerikanischen und europäischen Großstädte. Die Talahons wollen das Kunststück vollbringen, gleichzeitig in den Alltag der Normalkultur, wenn auch nur der migrantischen, integriert zu sein und trotzdem aus ihr durch eine bemerkenswerte, performative Praxis herauszuragen.

Beispiel: Die migrantische Szene der Talahons

Ein typisches Beispiel für eine Szene, der es vor allem darum geht, durch die Wirkung von eindrucksvollen Zeichen und Symbolen und vestimentären Präsentationen Wirksamkeit zu entfalten, sind die überwiegend migrantisch geprägten Talahons. Das Wort Talahon kommt aus dem Arabischen und bedeutet so viel wie „Komm her“. Talahons sind weniger die Krieger des Dschungels der Großstadt, als die sie sich gerne geben, als „Styler“, die durch Designerklamotten, scharf geschnittene Frisuren und gut choreographierte Kampfsport-Moves beeindrucken wollen. Sie fordern die

⁴⁵ Großegger, Beate/Heinzlmaier, Bernhard: Jugendkulturguide. Wien, Öbvht, 2004.

Einwanderungsgesellschaft, von der sie sich benachteiligt und in die Ecke gestellt fühlen, auf der symbolisch-kulturellen Ebene heraus. Talahons wollen in erster Linie schöner, stylischer und attraktiver sein als die Jugendlichen der Mehrheitsgesellschaft, von der sie sich ignoriert, unterdrückt, miss- und verachtet und in die Ecke gestellt fühlen. Obwohl Talahons in ihrem vom Hip-Hop geprägten Sprechgesang vom Messer und seiner Anwendung im Straßenkampf schwadronieren, tendieren sie eher dazu, durch ihre symbolische Präsenz „in the hood“, also in ihrem Wohnviertel, Aufmerksamkeit zu erregen und symbolische Macht auszuüben als durch die tatsächliche Anwendung von körperlicher und Waffengewalt.

Virtuelle Szenen als neue Form medial vermittelter Szenekultur

Wo der Definitionsversuch aus dem Jahr 1994 (Lexikon der Soziologie) aber fehlgeht, ist dort, wo er Szenen als „großstädtische Gesellungsformen“ mit „fixen Treffpunkten und Treffzeiten“ beschreibt. Szenen werden hier primär über ihre Verankerung im lokalen Raum und ihren Ereignischarakter in einer überschaubaren sozioökologischen Umgebung definiert. Tut man das, dann schließt man das quantitativ immer relevanter werdende Segment der „virtuellen Szenen“ aus, die oft weder über Kontakte „im wirklichen Leben“ verfügen noch diese überhaupt anstreben. So beschränken sich zum Beispiel viele Teilnehmer:innen an der „Social-Media-Szene“ in ihrem Szeneleben auf den virtuellen Kontakt. Das, was vielen an Cliques oder Peergroups missfällt, die zu große Nähe, können sie in den Szenen umgehen. Das macht den großen Reiz der Szenen aus, denn viel lieber ist es vielen, aus der Halbdistanz der virtuellen Szenen mit anderen zu verkehren und das Risiko zu großer Nähe zu vermeiden. Genau das macht die virtuellen Szenen vor allem für sozial reservierte Menschen attraktiv, die nicht jedes Szenespiel mit dem vollen Einsatz ihrer ganzen Person spielen wollen. Lieber ziehen sie sich in eine Kunstfigur zurück und genießen das soziale Rollenspiel aus der sicheren Distanz und der Anonymität heraus.

Juvenile Szenen und die Dynamik des Kommerziellen

In den 1990er-Jahren erschien vielen die Szenedefinition noch nicht ausgereift genug. Das hatte zur Folge, dass sich renommierte Autor:innen aus dem Forschungsfeld der Jugendsoziologie laufend mit Ergänzungen zu Wort meldeten. Einer davon war Wilfried Ferchhoff. In seinem Buch „Jugendkulturen – Faszination und Ambivalenz“⁴⁶ zeigte er auf, dass vor allem die Kommerzialisierung der Jugendszenen, die aggressive Marktorientierung vieler Anbieter von Musik-, Mode- und Medienangeboten und die Forcierung der zur Exploration der Jugendkulturen eingesetzten Marktforschung eine dynamische Kommerzialisierung und Pluralisierung der Szenelandschaft nach sich zogen. Kommerzielle Anbieter griffen recht schnell subkulturelle Szenelifestyles auf und machten sie im jugendkulturellen Mainstream bekannt. Die Folge war oft ein rasantes und in vielen Fällen auch ungesundes Wachstum, das dazu führte, dass die Authentizität der Szenen verloren ging, weil sowohl

⁴⁶ Ferchhoff, Wilfried: Jugendkulturen – Faszination und Ambivalenz. Einblicke in jugendliche Lebenswelten. Weinheim, Juventa, 1995.

Szene-Inhalte als auch Szenesymbole in eine mainstreamtaugliche Form umgewandelt wurden (Ferchhoff 1995:59).

Das bedeutete in der Regel, dass sich Szeneangehörige der ersten Stunde von ihrer Szene abwandten, weil sie es nicht ertragen konnten, dass nicht mehr die Szene selbst, sondern Marketingmanager:innen von Getränke- und Modemarken bestimmten, in welche Richtung sich die Szenekultur zu entwickeln hatte. Zudem konnten sie sich nicht mehr mit den massentauglichen ästhetischen Formen oder Musikstilen identifizieren. Die Herrichtung der Szenen für den Massenmarkt führte zur Entfremdung vieler treuer Szenegänger:innen von ihrer kulturellen Heimat. Gleichzeitig wurden die Jugendlichen durch ein epidemisches Überangebot an kommerziellen Szene- und Jugendstilen überrollt, deren Konzert- und Eventplakate eine dermaßen große Masse an Logos kommerzieller Anbieter zierte, dass sie damit jeden Werbewert verloren. Wie sang schon die Erste Allgemeine Verunsicherung: „Zu viele Jäger sind der Hasen Tod.“ Auf die Unüberschaubarkeit der Angebote, was Desorientierung, Verwirrung und Aufmerksamkeitserschöpfung bei der Zielgruppe zur Folge hatte, wies Wilfried Ferchhoff frühzeitig hin. „In den 90er Jahren haben sich gegenüber den 80er Jahren die diversen Jugendszenen noch einmal beträchtlich vermehrt und vielfältig ausdifferenziert, sodass inzwischen eine kaum mehr überschaubare Pluralität von unterschiedlichen jugendlichen Verhaltensweisen und Orientierungen vagabundiert.“ (Ferchhoff 1995:60)

Für Wilfried Ferchhoff hatte der Szenebegriff eine wichtige Ordnungsfunktion, um über die immer widersprüchlicher, variantenreicher, differenzierter und damit unübersichtlicher werdende jugendkulturelle Landschaft trotz ihres Facettenreichtums noch den Überblick behalten zu können. Dem heterogenen und dynamischen Nebeneinander der vielen unterschiedlichen bunt schillernden Kulturen kann mithilfe des Szenebegriffes zumindest noch ein Anflug von Ordnung abgetrotzt werden. Das Chaos wird zusätzlich noch dadurch vergrößert, dass keine der alten Szenen mehr verschwinden kann. Die Vermarktungs- und Verwertungsmaschinerie der Musikindustrie hält zum Beispiel alte Musikszenen durch den Prozess des permanenten Revivals am Leben, weil sich dadurch gutes Geld verdienen lässt. Gleichzeitig entwickeln sich neue hypermoderne Kulturphänomene, die jene anziehen, denen die alten Kulturen abgelebt, verstaubt und langweilig erscheinen.

So existierten zum Beispiel in den 1990er-Jahren die alte Punk- und die Ska-Szene neben der brandneuen Dance- und Technoszene. Und Ferchhoff verabschiedete auch die räumliche Gebundenheit aus der Szenedefinition. Vielmehr definierte er die Jugendszenen in wolkige „symbolisch-expressionistische Arrangements“ um, „die Wirklichkeitsdeutungen, Lebensauffassungen, normative und moralische Standpunkte, Normalitätsbestimmungen, Ansprüche und soziale Bedeutungen beinhalten, die zur Abgrenzung nach außen und zur Integration nach innen dienen“ (vgl. Ferchhoff 1995:52–66).

Szenen als globale Vernetzungen von lokalen jugendkulturellen Gruppierungen

Fast auf dem Stand der Gegenwart sind bereits in den 1990er-Jahren die Autoren Klaus Janke und Stefan Niehues. Sie definieren schon 1995 Szenen als globale Phänomene. Ein ganzes Land, ja die ganze Welt, wird bei ihnen zur Tummelwiese der Szenen. Die moderne Szenelandschaft ist überregional. Sie konnte dies aufgrund der individuellen Möglichkeit zur digitalen Vernetzung werden. Im globalen Dorf sind die Szenen naturgemäß global. „Eine Szene, z. B. die Michael-Jackson-Szene kann sich quer über den gesamten Globus erstrecken. Der Teenager in Hongkong kennt Song-Texte, Melodie-Floskeln und Styling seines Idols genauso detailliert wie Jugendliche in Boston oder Erfurt. Doch die Möglichkeit der Kontaktaufnahme mit diesen weit entfernt lebenden Szenemitgliedern ist sehr gering. Unberührt davon teilt man aber Anschauungen und Sehnsüchte, lebt in der gleichen Wertewelt. Eben in der Michael-Jackson-Szene – und da gibt es nur eine auf der ganzen Welt.“ (Janke/Niehues 1995:20)⁴⁷

Mit der Michael-Jackson-Szene der 1990er-Jahre kann man das gegenwärtige Phänomen der Taylor-Swift-Szene vergleichen. Die Gefolgschaft des Megastars nennt sich „Swifties“. Und durch die Segnungen des Internets und der Social-Media-Plattformen können sie ohne Probleme auch weltweit miteinander kommunizieren. Da hat sich also seit den 1990er-Jahren etwas gravierend geändert. Die Möglichkeit zur Kontaktaufnahme unter den Fans und den Szenemitgliedern, selbst wenn sie weit entfernt voneinander leben, stellt niemanden mehr vor Probleme. Das ist täglich rund um die Uhr per Tippen auf den Touchscreen des Smartphones möglich.

Darüber hinaus sehen die beiden Autoren die große Bedeutung der Szenen in ihrer Funktion, Ordnung und homogene Sinnsysteme in einer immer unübersichtlicheren Welt bereitzustellen. „Persönliche Orientierungen des Einzelnen werden innerhalb solcher Szenen ausgebildet, denn kein Mensch kann seine Persönlichkeit ohne Austausch mit der Umwelt entwickeln.“ (Janke/Niehues 1995:20)

Ronald Hitzler und die Vollendung des Szenebegriffs

Die noch heute gültige Definition von Jugendszenen stammt aus dem Jahr 2010 und geht auf Ronald Hitzler und Arne Niederbacher zurück. In ihrem Standard-Werk „Leben in Szenen“ gehen sie grundlegend davon aus, dass Szenen „eine Form von lockerem Netzwerk; einem Netzwerk, in dem sich unbestimmt viele beteiligte Personen und Personengruppen vergemeinschaften“ sind. Insofern sind Szenen als atypische oder „posttraditionale Formen der Vergemeinschaftung“ zu betrachten, die nicht lokal begrenzt sind, sondern zwar Ableger im lokalen Kontext ausprägen, im Prinzip aber weltumspannende „wolkige“ Gesellungsgebilde sind (vgl. Hitzler/Niederbacher 2010). Wolkig deshalb, weil sie ihrem Wesen nach nicht formtreu, sondern instabil, labil, flüchtig und ohne klare Außengrenzen sind. Dementsprechend sind sie ein Netzwerktypus, der nicht auf dem oben dargestellten Phänomen der „strong ties“ beruht, einer eng gebundenen, schwer zugänglichen Gemeinschaft, sondern auf dem eines offenen sozialen Gebildes, das über poröse Grenzen verfügt und

⁴⁷ Janke, Klaus & Niehues, Stefan: Echt abgedreht. Die Jugend der 90er Jahre. München, C.H. Beck, 1995.

deshalb vom Bindungstypus der „weak ties“ geprägt ist. (Vgl. Hennig 2006, Hitzler 2010) Wichtig dabei ist, dass man nicht durch verbindliche Vereinbarungen an die Szene gebunden ist. Auch im Szenemodell von Hitzler und Niederbacher herrscht eine Abfolge von mehr oder weniger spontanen Auftritten und Abtritten vor. Zu Szenen gehört man nicht verbindlich, sondern „irgendwie“. Status und Form der Mitgliedschaft bleiben verschwommen. Und „da die Ränder der Szene ohnehin verschwimmen, hat man in der Regel einen problemlosen Zugang zu ihr und kann sie ebenso problemlos wieder verlassen.“ (Hitzler/Niederbacher 2010:16) Hierin sehen wir die wesentlichste Differenz der „posttraditionellen“ zu klassischen Gemeinschaftsformen. Ohne Rechtfertigungsdruck kann man kommen und gehen, wann immer man will. Verbindliche Mitgliedschaften, die zu beantragen oder zu kündigen wären, gibt es im Kontext von Jugendszenen nicht.

Trotz aller Wolkigkeit und posttraditionaler Unbeschwertheit geht es in Szenen aber auch um Gesinnungsfragen. Szenen sind sehr wohl auch Gesinnungsgemeinschaften, das „Gesinnungsregime“ ist aber weniger starr und dogmatisch, wie das in traditionellen Jugendstrukturen wie kirchlichen Jugendorganisationen oder den Jugendorganisationen politischer Parteien der Fall ist. Die posttraditionellen „Single-Issue-Gruppierungen“ (vgl. Hitzler/Niederbacher 2010:16) sind ganz so, wie es in den letzten Jahren von der „Taylor-Swift-Szene“, den „Swifties“, vorgeführt wird. Die „Swifties“ sind kontinuierlich im Netz miteinander global verbunden, treffen auf lokalen Mega-Events zusammen, auf denen sich rund um das zentrale Konzertereignis ein kommerzieller „Markt der Möglichkeiten“ eröffnet. Schon im Vorfeld wird gemeinsam gesungen und werden die szenetypischen Freundschaftsbänder getauscht, immer wieder liegen sich Fans auch glücklich in den Armen, sie empfinden eine spontane Verbundenheit, doch nach dem Konzert zerstreut sich die „gesinnungshomogene“ Masse wie eine flüchtige Wolke in alle Wind- und Himmelsrichtungen. Was an den „Swifties“ besonders deutlich konturiert erscheint, ist die für alle Szenen typische „thematische Fokussierung“. Das bedeutet, dass es einen thematischen präzisen Szenemittelpunkt gibt, „auf den sich Gemeinsamkeiten von Einstellungen, Präferenzen und Handlungsweisen der Szenegänger beziehen“. (Hitzler/Niederbacher 2010:17)

Der aktive Kommunikationszusammenhang als Szenekitt

Szenen unterscheiden sich von Publika und anderen Lebensstilformationen dadurch, dass die Szenemitglieder in einem ständigen aktiven Kommunikationszusammenhang stehen. Sie sind nicht nur über gemeinsame Konsumobjekte und Szenestars aufeinander bezogen, sondern sie formen „interaktive Netzwerke“, deren Existenz an die stetige Erzeugung und Vergewisserung über die gemeinsamen Interessen seitens ihrer Teilnehmer:innen gebunden ist. (Vgl. Hitzler/Niederbacher 2010) Wenn in Jugendszenen die interne und nach außen gerichtete Kommunikation erlischt, dann ist die Existenz der Szene gefährdet, sie stirbt langsam ab.

Dennoch ist es ein Wesensmerkmal der lose gebundenen Szenenetzwerke, dass sie keine stabilen, institutionalisierten Strukturen aufweisen. Eine solche Form der Gemeinschaftsbildung widerspricht der Natur der Posttraditionalität. Wie schon oben angesprochen, sind posttraditionale Szenegebilde

diffus, dynamisch und schwer greifbar. Sie sind nicht strukturlos, vorhandene Strukturen sind aber fließend und nachgiebig wie die bekannten weichen Uhren von Salvador Dalí. Das labile Gleichgewicht der Szenen wird durch kulturelle Formen aufrechterhalten, die sowohl mentaler als auch materieller Natur sein können. Mentale Merkmale sind bestimmte Weltbilder, Ideologien und Vorstellungen von Ästhetik, materiell sind Artefakte, Zeichen, Symbole und öffentlich sichtbare Rituale, die die inneren Überzeugungen und Vorstellungen symbolisieren und nach außen transportieren. Ein solches Ritual sind zum Beispiel die selbst gefertigten Perlenarmbänder der Swifties, die vor, nach und während eines Mega-Konzertevents des Stars ausgetauscht werden.

Eine wichtige Rolle spielen aber auch kommerziell vertriebene oder selbst hergestellte Accessoires, Bekleidungsstücke wie Band-T-Shirts, Fanzines oder digitale kommerzielle oder in Eigenregie hergestellte Medien, typische Formen des Sprachgebrauches und performative Formen der Selbstpräsentation bis hin zu Handgesten und dem physiognomischen Mienenspiel.

Wie schon oben angedeutet wurde, sind Jugendszenen im Zustand der ständigen Instabilität begriffen und ruhen niemals in sich selbst. Sie sind in dauerhafter schwankender Bewegung und kommen nicht in den Zustand eines stabilen und bleibenden Gleichgewichts. Um einigermaßen konsistent, kompakt und dauerhaft und im Netzwerk verbunden zu bleiben, ist die ständige kommunikative Vergewisserung und Erzeugung gemeinsamer Interessen von existenzieller Bedeutung. Dementsprechend die Definition Hitzler/Niederbachers, die Szenen „als Netzwerke von Personen verstehen, die bestimmte materielle und/oder mentale Formen der kollektiven (Selbst-)Stilisierung teilen und diese Gemeinsamkeiten kommunikativ stabilisieren, modifizieren oder transformieren“ (Hitzler/Niederbacher 2010:17).

Szenen als Interessensgebilde und „Single-issue-Gemeinschaften“

Szenen sind soziokulturelle Gebilde. Für die szenische Gemeinschaftlichkeit ist nicht die gemeinsame kulturelle Herkunft oder soziale Lage konstitutiv, es genügt alleine das Interesse an dem „Single-issue-Thema“ der Szene und die Bereitschaft, die „richtigen“ Verhaltensweisen, Attribuierungen, Codes, Signale, Embleme, Zeremonien, Attitüden, Wissensbestände, Relevanzen, Fertigkeiten usw. zu manifestieren (vgl. Hitzler/Niederbacher 2010). Integration und Teilhabe vermitteln sich also überwiegend über die möglichst originelle, kompetente Verwendung des jeweiligen Szenestyles, d. h. der symbolischen Formen, die die Szenekultur repräsentieren.

Szenen sind darüber hinaus soziale Gebilde, die durch symbolische Formen zusammengehalten werden, nicht durch Statuten, Formalakte, Glaubensbekenntnisse oder Gebote und Gesetze. Das macht sie auch instabil und erfordert, wie schon mehrfach dargestellt, die permanente Interaktion der Szenezugehörigen und ist „gebunden an die ständige Erzeugung und Vergewisserung gemeinsamer Interessen“ (Hitzler/Niederbacher 2010:184). Das zentrale Bindemittel der Szenekultur sind Kommunikation und Interaktion. Verwendet werden dabei szenetypische Zeichen, Symbole und Embleme, typische vestimentäre Artefakte und kollektive Rituale und Inszenierungen.

Um den kommunikativen und vor allem den nonverbalen symbolischen Austausch zu gewährleisten, sind Szenetreffpunkte von zentraler Bedeutung. Ein szenisches Wir-Bewusstsein kann sich nur konstituieren und längerfristigen Bestand haben, wenn es fixe Treffpunkte gibt, an denen sich die Szenekultur manifestiert und reproduziert. (Vgl. Hitzler/Niederbacher 2010)

Diese diversen und weitverstreuten Gruppen verbinden sich miteinander medial vor allem durch Onlinekommunikation und Printmedien und durch Partizipation an überregionalen Events. So treffen sich zum Beispiel Metal-Fans auf Großevents wie Wacken in Deutschland oder dem Nova Rock Festival in Österreich. Mediale Vernetzungsplattformen sind Medien wie *Metal Hammer*, *Rock Hard* oder *Legacy*, die sowohl in gedruckter Form als auch als Onlineplattformen zugänglich sind.

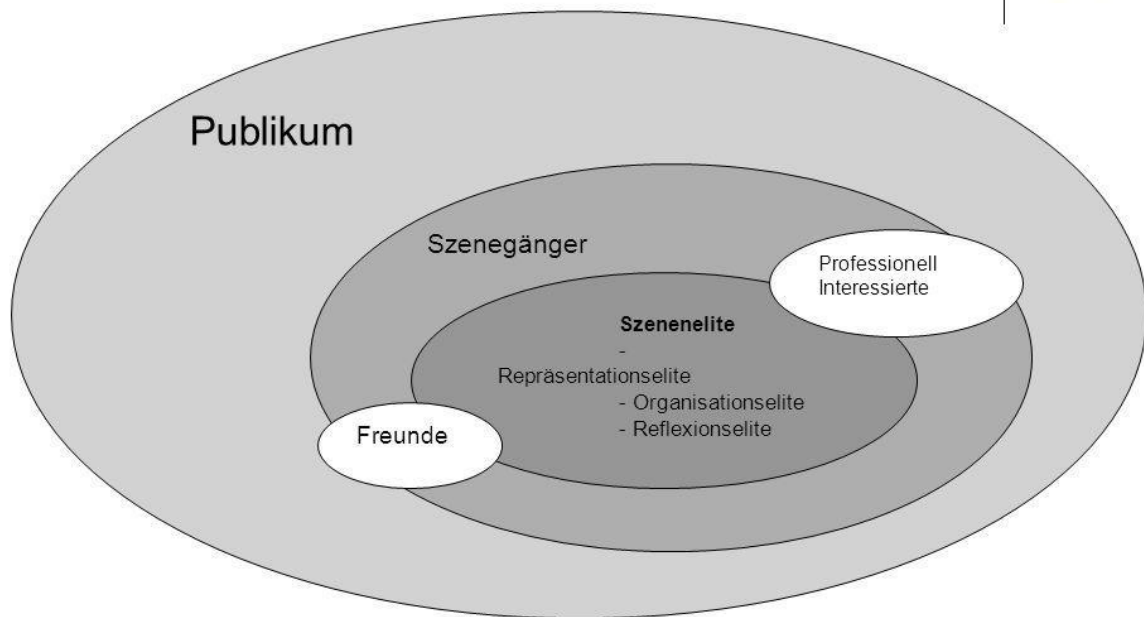
Szenen sind Netzwerke von Personen mit einem juvenilen Verständnis ihrer Selbst

Zu beachten ist, dass Jugendszenen längst nicht mehr altershomogen sind. Altershomogenität ist eine Eigenschaft von Peergroups und Cliques. Szenen hingegen sind offene Netzwerke, die auch für Erwachsene zugänglich sind, die ein juveniles Verständnis ihrer Selbst haben. Darunter verstehen sie Eigenschaften wie Kreativität, Spontaneität und Dynamik, die gemeiniglich besonders Jugendlichen und jungen Erwachsenen zugeschrieben werden. (Vgl. Hitzler/Niederbacher 2010)

Der Aufbau und die Grundstruktur der Szenen

Das Zentrum einer Szene sind die sogenannten „Organisations-Eliten“. Nach Hitzler/Niederbacher repräsentieren diese Eliten den Szenekern und sie sind der Motor der Szene. Vielfach haben die „Organisations-Eliten“ auch ein kommerzielles Interesse am Szeneleben, manchen von ihnen gelingt es, sowohl Ausbildung, berufliche Qualifizierungsmaßnahmen als auch die Berufsausübung selbst mit ihrem Freizeitinteresse zu verbinden. Häufig sind die Szeneeliten im Veranstaltungswesen, als PR-Spezialist:innen, Musiker:innen oder als Modedesigner:innen, um nur einige Berufsfelder zu nennen, tätig. Diesen Szenekern der Profis umgibt der Freundeskreis einer Szene, der mit der Szeneelite mehr oder weniger eng verwoben ist. Dieser Freundeskreis ist punktuell für Unterstützungsdienste und Hilfeleistungen aktivierbar, erwartet sich aber im Austausch dafür den Zugang zu Szeneprivilegien wie Freigetränke, Eintritt in den VIP- oder Backstage-Bereich oder Gratistickets.

Aufbau einer Szene



Quelle: Hitzler, Leben in Szenen, 2005: 213

Die äußeren Ringe bilden die Szenegänger:innen und das Szenepublikum. Die Szenegänger:innen sind an den Szenekern mehr oder weniger angebunden. Sie unterscheiden sich von den Mitläufer:innen (Publikum) durch die Beherrschung der Magie der szenetypischen Stilisierung. „Stilisieren ist ein Handeln mit der Absicht, Motive und Einstellungen des Handelns einerseits zu verschleiern, andererseits aber für „Eingeweihte“ als sozial kontextualisiert sichtbar zu machen. Stilisieren meint das nach (bestimmten, nämlich szenetypischen) ästhetischen Kriterien selektierte Verwenden von Zeichen(-arrangements) mit der Absicht, einen (kulturell relativ) kompetenten und zugleich originellen Eindruck zu machen.“ (Hitzler/Niederbacher 2010:187) Das Publikum ist die große Masse der Interessierten, die Stars und Szene-Insider bewundern und sich von ihnen angezogen fühlen, selbst aber nicht die Engagementbereitschaft und den Mut haben, aus der Masse hervorzutreten und sich zu exponieren. Ihr Traum ist es, ihren Stars und den Szeneprofis nahe zu sein, es kommt aber in den seltensten Fällen dazu. In der Regel bleibt es dabei, dass sie sich mit Stars und Szeneprofis fanatisch identifizieren und vor allem in ihren Träumen Aktivist:innen der Kernszene sind. Gehören sie einer rebellischen und unangepassten Szene an, dann betätigen sie sich gerne als Teilzeit-Metalheads oder -Talahons, im Vordergrund steht dabei aber nur die vorübergehende szenetypische Stilisierung in der Freizeit, außerhalb der Freizeit bleibt man in der Rolle des angepassten Normalos. (Vgl. Großegger/Heinzlmaier 2004:20ff)

Das Wesen des Publikums besteht darin, dass es einen klaren Trennstrich zwischen seinem Alltags- und dem Szeneleben zieht. Das Publikum besteht aus Teilzeit-Szenegänger:innen, die in die Szeneevents, die von immer größerer Bedeutung werden, eintauchen, um danach wieder in die durchschnittliche Existenzweise des ereignislosen, normalen Lebensalltags zurückzukehren. Im Gegensatz zu ihnen liefern sich die Szeneeliten und Szenegänger:innen mehr oder weniger mit Haut und Haaren der Szene aus. Die Szene ist ihre Heimat, ihre Familie. Ein Außerhalb der Szene gibt es für sie schon, aber wenn sie diesen Ort aufsuchen, dann fühlen sie sich wie Reisende, die die Exotik der Fremde durchaus fasziniert, die aber gleichzeitig immer wieder einen Anklang von Heimweh in sich verspüren.

Die neuen Szenetrends

In allen Szenen trifft man gegenwärtig auf folgende „Szenetrends“, die das Szeneleben beherrschen, egal ob wir von der „Social-Media-Szene“ oder der Szene der „Jungen Muslime“ sprechen.

1. Medialisierung

Medialisierung der Szenekultur heißt die zunehmende Bedeutung vor allem von digitalen Medien, denen in den Jugendszenen, egal ob es sich um den Szenekern oder das Publikum handelt, eine immer größer werdende Aufmerksamkeit zuteil wird. Dabei stehen sogenannte „digitale Fanzines“, also digitale Fanmedien im Mittelpunkt, die nach dem Motto „Aus der Szene für die Szene“ gestaltet werden (vgl. Hitzler/Niederbacher 2010:190). Ein Trend zur Medialisierung ist in allen Szenen erkennbar, besonders stark aber in jenen, die eine starke Tendenz zur Kommerzialisierung haben oder von einem drängenden ideologischen oder religiösen Bedürfnis nach Aufmerksamkeit getrieben sind.

2. Differenzierung

Wir haben schon darauf hingewiesen, dass Szenen weit weniger geografische als vielmehr symbolische Räume besetzen, über die sie Definitionsmacht beanspruchen. Sind die Szenen nicht politisch oder religiös motiviert, bezieht sich die Definitionsmacht v. a. auf Fragen der Ästhetik und des Styles.

In den Szenen zeigen sich starke Differenzierungstendenzen, bei denen es um die Unterscheidung von zum Beispiel „echten Gothics“ und „Fakern“ oder echten Sportkletterern und Hobby-Kletterern geht (vgl. Hitzler/Niederbacher 2010:191). Gerade in einer Zeit, in der das Vertrauen in die Politik, aber auch in die Mitmenschen sinkt, in der sich immer mehr Menschen manipuliert, missbraucht oder betrogen fühlen, geht es wieder vermehrt um Authentizität und die Echtheit der zum Ausdruck gebrachten Gefühle. Es werden sowohl Designs als auch Offenbarungen des inneren Daseins dahingehend überprüft, ob sie wahrhaftig sind oder billige Imitationen. Das „Tun als ob“ oder das Spiel ist dann berechtigt, wenn es als solches ausgewiesen wird. Der Missbrauch des Spiels zur Vorspiegelung falscher Tatsachen wird missbilligt und mit dem Mittel der sozialen Ächtung bestraft.

3. Ästhetisierung

Wir leben in einer Zeit des Zaubers der Oberfläche. Die Form ist wichtiger als der Inhalt. Waren werden aufgrund ihrer Verpackung gekauft, politische Entscheidungen aufgrund der Affizierung durch eindrucksvolle Bilder getroffen. Im Fachjargon spricht man hier von einer Form der Kommunikation, die eine präsentative Symbolik in den Vordergrund stellt, während diskursive Symboliken, die den Austausch von Argumenten und das vernünftige Abwägen von Meinungen privilegieren, in den Hintergrund geraten (vgl. Langer 1984). Anlässlich dieser starken Tendenz weg vom Wort hin zum Bild und der damit einhergehenden Emotionalisierung der Kommunikation, die der vernünftigen Reflexion weniger Raum lässt, spricht man in Fachkreisen von der Ästhetisierung der Kommunikation, egal ob es die politische oder die kommerzielle betrifft. So wird Information zum Infotainment und Politik zum Politainment.

Auch in den Jugendszenen werden ästhetische Formen von immer größerer Bedeutung. Vor allem Kleidung und Bildmedien spielen in den Szenen eine immer größere Rolle. Der Zusammenhalt der Szenen wird immer stärker durch das vestimentäre Formenspiel garantiert. In Marketingkreisen wird mit Bezug auf Szenen schon lange von Gemeinschaften der Gleichgestylten gesprochen, die an die Stelle der Gemeinschaften von Gleichgesinnten getreten sind. Hitzler und Niederbacher beschreiben den Trend der Ästhetisierung als „Überformung des Erfahrbaren nach Kriterien des Gefallens“ (Hitzler/Niederbacher 2010:192).

Außerordentlich stark ist der Trend zur Ästhetik und zum „Gefallenwollen“ in Szenen ausgeprägt, die besonders individualistisch ausgerichtet sind und in denen das Äußerliche schon aufgrund des Szenegegenstandes eine bestimmende Rolle spielt. Dementsprechend geraten hier vor allem die in der vorliegenden Studie quantitativ sehr dominanten Fitness-, Mode- und Beautyszenen in den Fokus. Diese Szenen tendieren auch dazu, eine Bühnen- und Laufstegkultur auszuprägen, womit gemeint ist, dass vor allem Angehörige der Kernszene, Szenefreund:innen und Szenegänger:innen dazu tendieren, Szeneevents als Selbstdarstellungsplattformen zu benutzen, um ihren trainierten Körper oder ihre neuesten Outfits vorzuführen. Auch in der LGBTQ+-Szene ist die Szene als Ort der Selbstdarstellung von größter Bedeutung. In ihr herrscht die Tendenz zum Entwerfen und zum Herstellen von burlesken Outfits vor. Diese werden dann voll Stolz und um Bewunderung heischend präsentiert. Vor allem die Mode- und die Beautyszene sind besonders unter jungen Frauen aus migrantischen Szenen populär. 50 Prozent von ihnen fühlen sich der Mode- und der Beautyszene zugehörig. Blickt man sich in der Öffentlichkeit der Großstädte um, dann bemerkt man immer mehr junge Frauen mit Migrationshintergrund, die ihr Szeneoutfit auch im außer-szenischen Leben tragen und „damit einen besonders kompromisslosen Lebensstil“ symbolisieren (vgl. Hitzler/Niederbacher 2010:192). Das könnte ein Hinweis darauf sein, dass sich junge Migrantinnen immer mehr in die Selbstdarstellungs- und Inszenierungsgesellschaft ihrer neuen Heimatländer integrieren und die kulturellen Einschränkungen der weiblichen Selbstpräsentation im öffentlichen Raum immer mehr überschreiten und hinter sich lassen.

4. Eventisierung

Mit dem Begriff Eventisierung ist die Zunahme von Events in den Jugendszenen gemeint. Events sind häufig große Veranstaltungen, die stark medial beworben werden und deren Erlebnisqualität von den Szenegänger:innen und den Publika als sehr hoch bewertet wird. Einen besonders großen Eventisierungsgrad erreichen nach Hitzler und Niederbacher Musikszenen oder Szenen, in denen Musik eine große Rolle spielt, wie die Hip-Hop-Szene und die Fun-Sportszenen wie die Snowboardszene. Eventisierung geht in der Regel Hand in Hand mit der Kommerzialisierung von Szenen. Groß-Events mit vielen potenziellen Konsument:innen für ihre Produkte ziehen Markenartikler an. Diese schaffen dann eine Eventisierung innerhalb des Events, indem sie das gesamte Eventgelände mit Promotions überziehen. Außerordentlich viele Promotion-Aktivitäten findet man insbesondere bei Musik- und Sport-Events.

5. Eskapismus

„Die in Szenen exemplarisch vorfindbare mentale Disposition ‚Jugendlichkeit‘ impliziert im Wesentlichen keine Auflehnung, keine Protesthaltung, sondern eher ein Ignorieren, ein Sich-Heraushalten aus zivilisatorisch erwachsenheitstypischen Wichtigkeiten und Richtigkeiten.“ (Hitzler/Niederbacher 2010) Was Hitzler und Niederbacher hier feststellen, spiegelt den gesamtgesellschaftlichen Trend zum Rückzug der Jugend aus der Politik und aus sozialen Bewegungen, sieht man von der Klimabewegung einmal ab, wider. Unter Jugendlichen gilt heute das Motto „sich anpassen und nicht auffallen“. Vor allem deutsche Studien stellen vermehrt eine Tendenz der zunehmenden kritiklosen Hinnahme der Verhältnisse fest. Die rezente Jugend positioniert sich damit im scharfen Gegensatz zu ihren Großeltern, von denen viele in den Protestbewegungen der 1960er- und 1970er-Jahre aktiv präsent waren. Jugendliche weisen auch darauf hin, dass ein administrativer und politisch-institutioneller Druck auf ihnen lastet. In den Schulen, an den Universitäten, aber auch im Rahmen von staatlichen Institutionen, wird relativ unverblümt vermittelt, welche politische Einstellung man sich von den Jugendlichen erwartet. Auch aus den Medien werden Signale wahrgenommen, die darauf hindeuten, was sich der Staat erwartet, wie man zu denken und sich zu verhalten habe. Die verstorbene Demoskopin Nölle-Neumann spricht in diesem Zusammenhang vom Phänomen der „Schweigespirale“. Wenn vor allem in den Medien durchgehend eine Meinung dominierend ist, dann verschweigen sich zunehmend die, die eine andere Meinung haben. Der deutsche Philosoph Max Scheler spricht hier von einer Vergiftung der Seele bei den Menschen⁴⁸, die es nicht einmal mehr wagen, sich im Freundeskreis oder in privaten Räumen „auszukotzen“ (vgl. Scheler 2004:4).

Kompensatorisch werden in diesem Kontext auch Szeneevents verwendet, wie zum Beispiel Metal- oder Hardcore-Konzerte, auf denen man Dampf ablassen kann, wenn man sich in das aufwühlende Musik- und Tanzgeschehen involviert.

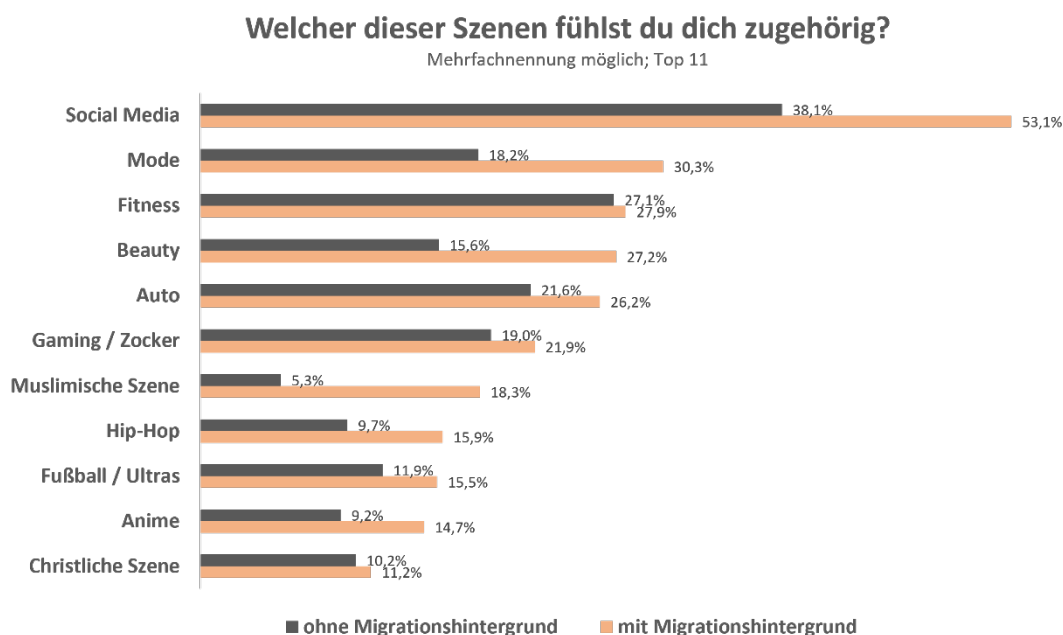
⁴⁸ Scheler, Max: Das Ressentiment im Aufbau der Moralen. Frankfurt/M, Klostermann, 2004.

Jugendliche mit Migrationshintergrund in digitalen Jugendszenen in Österreich

Die Kernaufgabe dieser Untersuchung bestand darin, besonders die digitalen Jugendszenen in den Fokus zu nehmen und die Onlineaktivitäten in Jugendszenen zu untersuchen, bei denen die digitale Kommunikation nicht das thematische Zentrum darstellt. Zusätzlich zu dieser Aufgabenstellung ging es darum, das Engagement von Jugendlichen mit Migrationshintergrund (mMH) unter die Lupe zu nehmen und dieses von dem von Jugendlichen ohne Migrationshintergrund (oMH) zu unterscheiden. Bei den Jugendlichen mMH wurden solche mit deutschem Migrationshintergrund der Gruppe oMH zugewiesen, weil diese sich in Vorstudien ihrer Kultur und ihren Werten und Wertvorstellungen nach als nahezu identisch mit den österreichischen Jugendlichen erwiesen haben. Unter den untersuchten migrantischen Gruppen stehen Jugendliche mit rumänischer, syrischer, afghanischer, serbischer, ungarischer, bosnischer und türkischer Herkunftsgeschichte im Vordergrund. Im quantitativen Studienteil war das Auswahlkriterium für die Personen mit Migrationshintergrund die Geburt im Ausland und/oder die Geburt mindestens eines Elternteils in einem anderen Land als Österreich oder Deutschland.

1. Subjektiv eingeschätzte Zugehörigkeit zu Jugendszenen

Szenezugehörigkeit Migrationshintergrund



Digitale Szenen 2024 | rep. für 14- bis 29-Jährige in Österreich | n=1000 | quotiert nach Geschlecht, Alter, Bildung, Migration | Daten gerundet

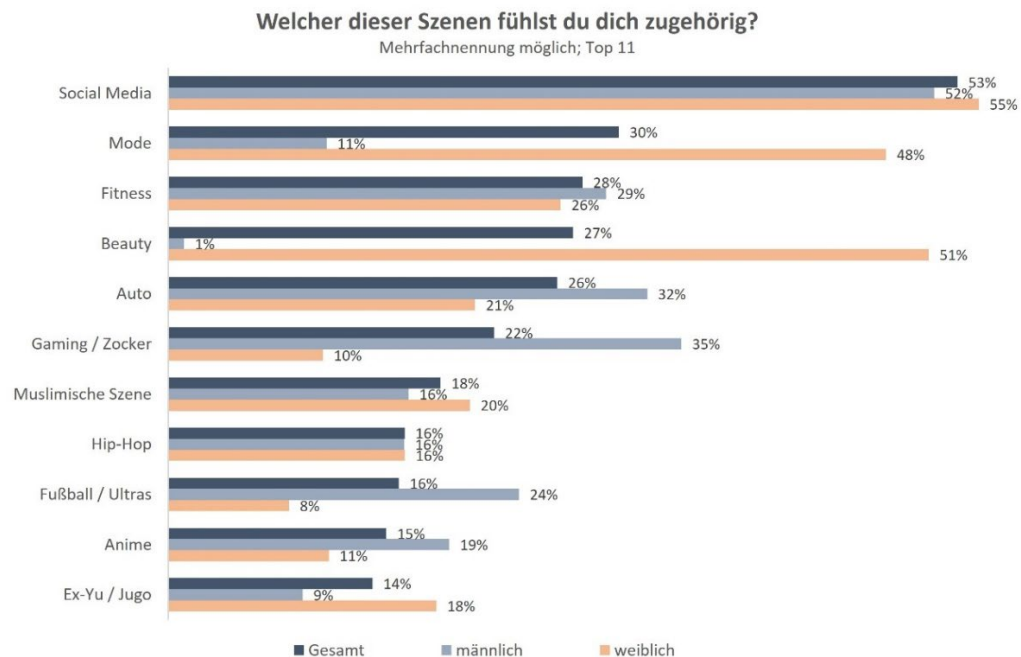
Eine nähere Betrachtung der subjektiv empfundenen Szenezugehörigkeit im Hinblick auf die beiden biologischen Geschlechter enthüllt, dass junge Männer und junge Frauen in mancher Hinsicht diametral entgegengesetzte Szenepreferenzen aufweisen. Junge Frauen mit Migrationshintergrund sind in den auf individuelle Stilbildung und Selbstinszenierung ausgerichteten Jugendszenen, wie der Modeszene oder der Beautyszene, in einem fast unglaublichen Maß überrepräsentiert.

Das Engagement der jungen Frauen in der Mode- und der Beautyszene ist also auch als symbolisch-stilistische Rebellion gegen die repressive antifeministische Kultur ihres Herkunftslandes zu deuten. Junge modebewusste Frauen aus migrantischen Milieus gehen ein Bündnis mit dem Kommerz ein, um sich von den Einschränkungen repressiver patriarchaler Kulturauffassungen zu befreien.

Während Frauen mit Migrationshintergrund gegen Traditionen ihrer Herkunftskultur rebellieren, wenden sich im Gegensatz zu ihnen junge migrantische Männer jenen Szenewelten zu, die ein traditionelles Männlichkeitsbild eher stabilisieren, als dass sie es kritisch hinterfragen. In den Schutzräumen der Auto-Tuning-Szene, der Gaming-Community oder der nach wie vor von männlichen Stereotypen dominierten Fußballvereinskultur fühlen sich die jungen Männer aus traditionalistischen Migrationsmilieus vor der immer drängender werdenden Kritik des Feminismus an ihrer Lebensweise, die auch immer stärker von jungen Frauen mit Migrationshintergrund übernommen und aktiv transportiert wird, sicher. Anhand dieses Beispiels kann man gut erkennen, dass von kommerziellen Freizeitangeboten und juvenilen Szenekulturen sowohl emanzipatorische als auch kulturell konservierende Impulse ausgehen können.

Szenenzugehörigkeit

Teilstichprobe mit MH (n=500): Gesamt | Geschlecht



Auftragsstudie: Österreichische Jugendkulturstudie 2024: Digitale Jugendszenen | 14- bis 29-Jährige in Österreich | n=1.000, davon je n=500 ohne bzw. mit Migrationshintergrund | repräsentative Quotenstichprobe - Teilstichproben jeweils quotiert nach Geschlecht, Alter, Bildung und Wohnregion | Angaben in %

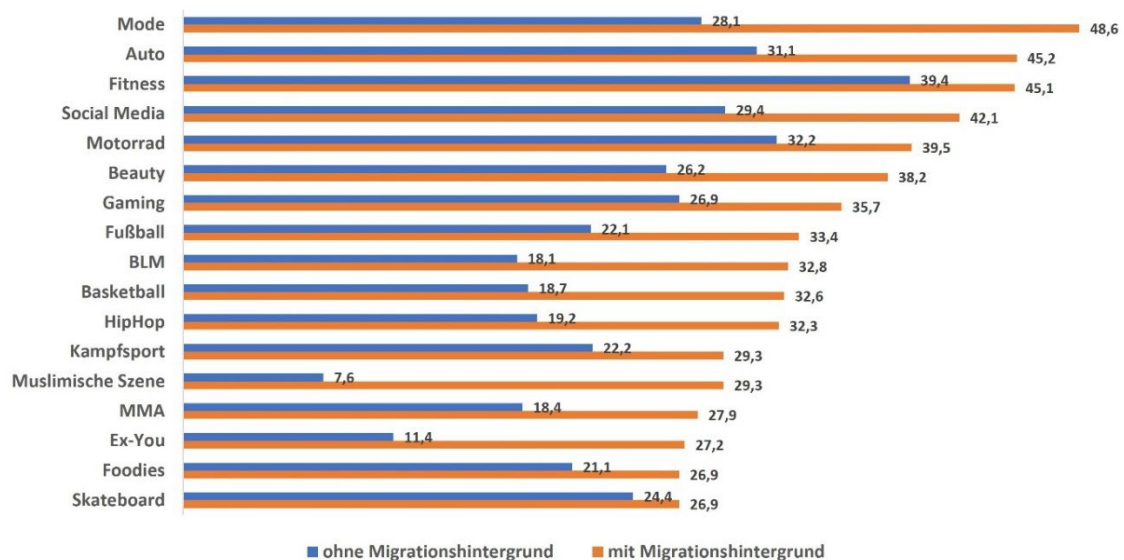
2. Jugendszenen im Sympathie-Ranking

Die Szenesympathisant:innen gelten in der Szeneforschung als das Szenepublikum. Es stellt das Nachwuchspotenzial für die Szenesegmente der Szenegänger:innen und der Szeneeliten dar. Ist dieses Nachwuchspotenzial groß, so lässt sich daraus auf eine große Stabilität und ein großes Wachstumspotenzial der Szene schließen.

Szenesympathie

Gesamt | mM | oMH

Welcher dieser Szenen fühlst du sehr sympathisch?



Digitale Szenen 2024 | rep. für 14- bis 29-Jährige in Österreich | n=1000 | quotiert nach Geschlecht, Alter, Bildung, Migration | Daten gerundet

Die Erhebungsergebnisse über die Sympathie für diverse Jugendszenen im Jahr 2024 in Österreich zeigen, dass das Szenepublikum ebenso wie die Szenezugehörigen von Jugendlichen mit Migrationshintergrund dominiert wird. **Es kristallisieren sich vier große Trendlinien heraus:**

a) Die Social-Media-Szene und die Gamingszene zeigen eine besondere Relevanz unter migrantischen Jugendlichen. Das lässt den Schluss zu, dass Jugendliche mit Migrationshintergrund sich mit digitalen Medien intensiv beschäftigen und dadurch auch eine überdurchschnittliche Kompetenz im Umgang mit ihnen haben dürften.

b) Migrantische Jugendliche sind stark an Szenen interessiert, die sich mit allen möglichen Formen der individuellen Selbstpräsentation auseinandersetzen. Unter den Jugendlichen mit Migrationshintergrund scheint sich gerade eine „nachholende Individualisierung“ zu ereignen. Starke Tendenzen zur Individualisierung beobachten wir in den europäischen Jugendkulturen schon seit langer Zeit (vgl. Beck 1986, Ferchhoff 1995, Hitzler/Niederbacher 2010). Migrantische Jugendliche standen der Individualisierung und dem mit ihr verbundenen Heraustreten des Individuums aus traditionellen Gemeinschaften in der Vergangenheit eher reserviert gegenüber. Jetzt zeigen sich im Mainstream der migrantischen Jugendlichen deutliche Verschiebungen der kulturellen Präferenzen hin zur westlichen individualisierten Konsumkultur. Dies deutet darauf hin, dass die große Mehrheit der migrantischen Jugend aus dem Zustand des unschlüssigen Schwankens zwischen der Herkunftskultur und der Kultur des Aufnahmelandes herauszutreten beginnt und klare Präferenzen für

die liberale, individualistische, vom Massenkonsum geprägte Kultur ihrer neuen Heimatländer entwickelt. Die im Vergleich zu autochthonen Jugendlichen geradezu überschießende Sympathie für Mode, Beauty und Fitness im Verständnis von Body-Styling können ein Beleg dafür sein.

c) Jugendliche mit Migrationshintergrund zeigen durch ihre große Sympathie für diverse Sportszenen ein deutlich höheres Ausmaß an „Versportung“ im Vergleich mit Jugendlichen ohne Migrationshintergrund. Vor allem die Hinwendung zu klassischen Vereinssportarten wie „Fußball“ könnte auch ein Beleg dafür sein, dass migrantische Jugendliche über eine Karriere im Vereinssport auch einen sozialen Aufstieg anstreben.

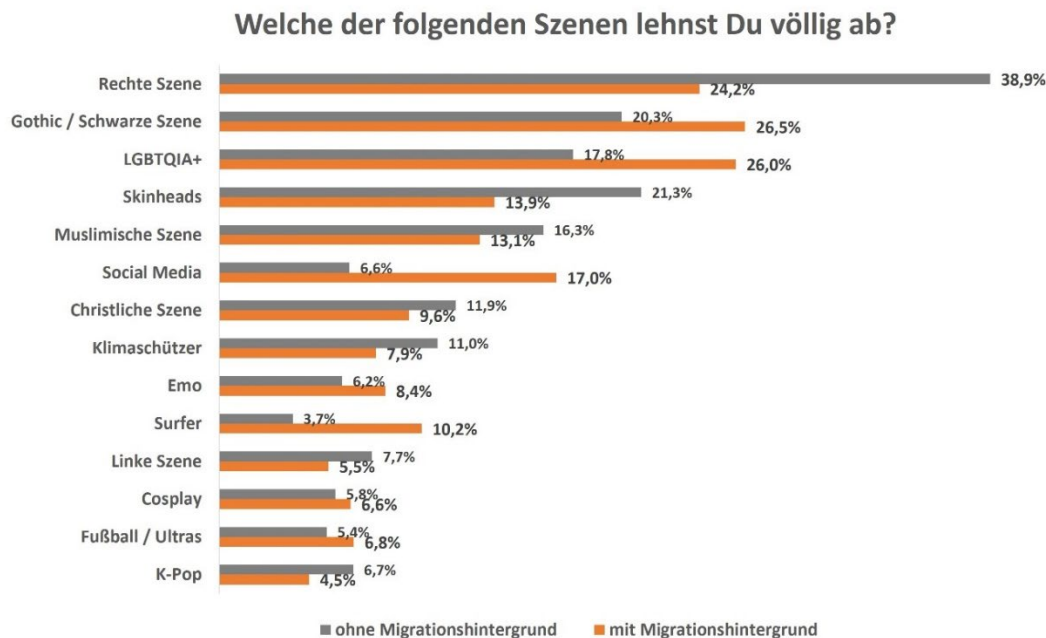
d) Das große Interesse für Hip-Hop, MMA, die muslimische und die Ex-Yu-Szene sind ein schwaches Signal für eine kulturelle Gegenbewegung, die gegen die Integration in das Aufnahmeland gerichtet sein könnte. Es könnte sich damit eine Rückwendung zur Herkunftskultur andeuten. Die Daten zeigen aber, dass sich diese Tendenz im Augenblick nur bei einer Minderheit der Befragten finden lässt. Der Großteil der in Österreich lebenden migrantischen Jugendlichen sucht eher den Anschluss an die westliche Konsumkultur und tendiert gleichzeitig zur Abgrenzung gegenüber ihrer Herkunftskultur, vor allem wenn diese sich ihnen gegenüber autoritär und patriarchal zeigt.

Wichtige Hinweise darauf, wie Jugendliche heute juvenile Formen der Vergemeinschaftung beurteilen, erbringt die Frage nach der Ablehnung von rezenten Jugendszenen. An erster Stelle des Ablehnungsrankings steht mit großem Abstand die rechte Szene. Interessant dabei ist, dass diese Szene weitaus stärker von nicht-migrantischen Jugendlichen Ablehnung erfährt. Unter migrantischen Jugendlichen steht man den Rechten weitaus gelassener gegenüber. Das zeigt sich auch daran, dass die Skinheads, die häufig mit der rechten Szene in Verbindung stehen, von den Migrant:innen weitaus weniger negative Bewertungen bekommen als von den Nicht-Migrant:innen.

Deutlich stärker negativ als die Nicht-Migrant:innen reagieren Jugendliche mit Migrationshintergrund auf die Gothic-Szene und die LGBTQ+-Szene. Interessant ist auch, dass der Anteil der Migrant:innen, die der Social-Media-Szene ablehnend gegenüberstehen, deutlich größer ist als der unter Nicht-Migrant:innen.

Ablehnung von Szenen

Migrationshintergrund



Digitale Szenen 2024 | rep. für 14- bis 29-Jährige in Österreich | n=1000 | quotiert nach Geschlecht, Alter, Bildung, Migration | Daten gerundet

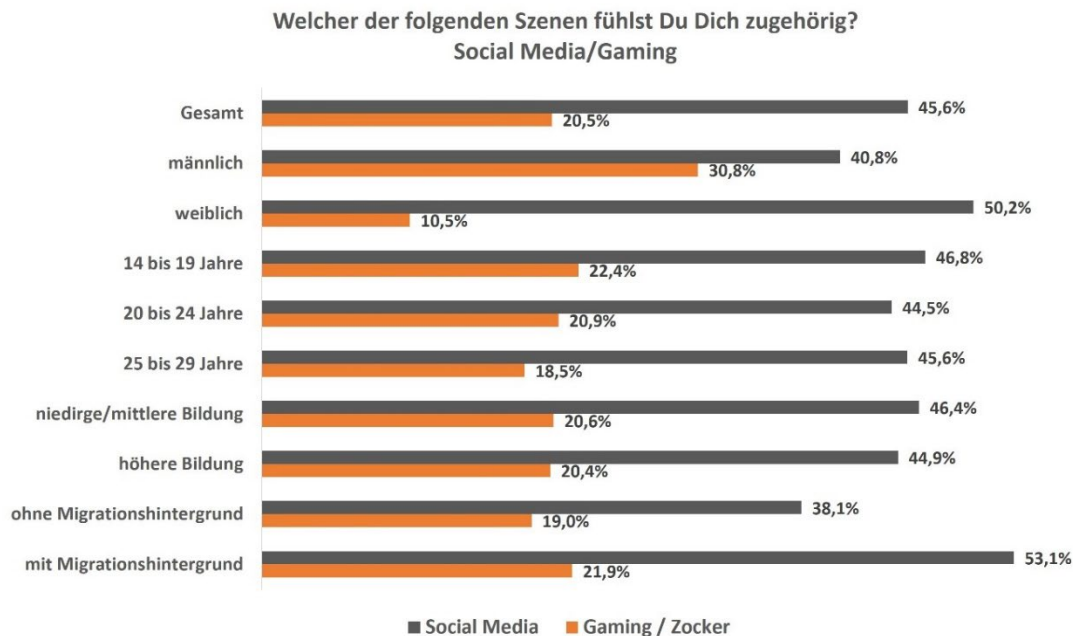
3. Sozialstruktur der „Social-Media-Szene“ und der „Gamerszene“

Die vorliegenden Szeneprofile der Szenegänger:innen zeigen kein einheitliches Bild. So ist die „Social-Media-Szene“ bei Weitem größer als die Gamerszene. In der Social-Media-Szene findet sich ein Überhang an weiblichen Szenegängern, während es bei den Gamern umgekehrt ist. Frauen sind unter den Gamern nach wie vor nur am Rande vertreten. Was Bildung und Alter betrifft, sehen wir in der Sozialstruktur beider Szenen keine hervorstechenden Besonderheiten, das Bild ist relativ homogen.

Nimmt man aber den Faktor Migration ins Visier, dann bekommen wir unter den Szenegänger:innen der Social-Media-Szene eine fast unglaubliche Differenz präsentiert. Dort liegt der Anteil der migrantischen Jugendlichen um 15 Prozentpunkte über dem der Nicht-Migrant:innen, während in der Gamingszene die Nutzerzahlen zwischen Migrant:innen und Nicht-Migrant:innen ausgeglichen sind.

Szenezugehörigkeit: Social Media/Gaming

Gesamt | Geschlecht | Alter | Bildung | Migration



Digitale Szenen 2024 | rep. für 14- bis 29-Jährige in Österreich | n=1000 | quotiert nach Geschlecht, Alter, Bildung, Migration | Daten gerundet

Wir können aus der Grafik ableiten, dass sich bei den Jugendlichen mit Migrationshintergrund keine prinzipielle digitale Überaktivität zeigt, sondern dass sie lediglich dort stärker auf digitale Angebote zugreifen, wo es um die Vermeidung der Real-Life-Kommunikation in einem unsicheren und unwirtschaftlichen Sozialraum geht. Dafür bieten sich drei Erklärungen an:

1. Kontakt zur Heimat. Migrantische Jugendliche versuchen, auch in der Diaspora in die Szenestrukturen ihrer Herkunftskultur eingebunden zu bleiben. Sie machen sich damit das kulturell entwurzelte Leben in der Fremde erträglicher. Szenezeit ist damit für sie im höheren Maße Onlinezeit als für nicht-migrantische Jugendliche, weil sie durch das Verweilen in der grenzenlosen Onlinewelt ihren Heimatverlust zu kompensieren versuchen.

2. Anschlussprobleme an lokale Peergroups. Vor allem Migrant:innen aus arabischen Ländern wie Afghanistan (vgl. Jugendstudie „Recht auf Schutz“ vor Gewalt der KIJA Kinder- und Jugendanwaltschaft Oberösterreich 2020)⁴⁹ finden oft schwer Anschluss an die österreichischen Jugendkulturen und Peergroups. Aus diesem Grund ist der Schluss naheliegend, dass sie sich stärker online mit

⁴⁹ Institut für Jugendkulturforschung: Studie Recht auf Schutz vor Gewalt im Auftrag der KIJA OÖ – Kinder- und Jugendanwaltschaft. https://www.kija-ooe.at/Mediendateien/KIJA_Prozent200OE_Studienbericht_Jugendstudie_Recht_auf_Sc.pdf (abgerufen 8. August 2024)

Szenejugendlichen aus dem arabischen Raum vernetzen, um so das Ausgeschlossenensein aus der Szene- und Peergroupkultur des Einwanderungslandes zu kompensieren.

Weil die Social-Media-Szenen überwiegend nicht über lokale Treffpunkte organisiert sind, sondern sie ihre Netzwerke weitgehend durch virtuelle Kontakte im World Wide Web aufrechterhalten, sind sie aber auch prinzipiell ein Angebot für Jugendliche, die Probleme haben, soziale Kontakte im „Real Life“ zu knüpfen. Vor allem für junge Menschen mit Kontaktschwierigkeiten aufgrund von Sprachproblemen oder mit sozialen Ängsten bietet die Social-Media-Szene, aber auch die Gamingszene, die Möglichkeit, aus der sozialen Realität zu flüchten (Eskapismus) und durch den sozialen Kontakt auf Distanz in der Onlinewelt dennoch mit Gleichaltrigen vernetzt sein zu können.

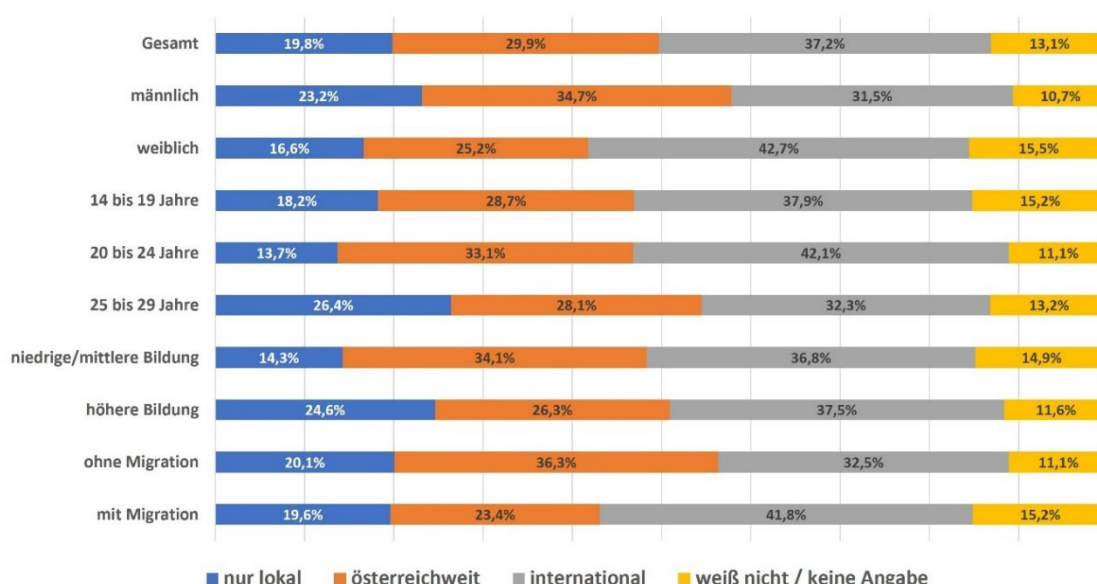
3. Digitaler Raum als Schutzraum für junge Frauen. In vielen Fokusgroups mit Jugendlichen und jungen Erwachsenen bekommen wir in den letzten Jahren zurückgespielt, dass das Leben im öffentlichen Raum unsicherer geworden ist. Ob das faktisch richtig ist oder nicht, sei dahingestellt. Tatsache ist, dass es immer mehr Jugendliche so empfinden. Die Jugendstudie der KJIA aus dem Jahr 2020, die oben schon zitiert wurde, weist auch auf diesen Umstand hin. Besonders migrantische Jugendliche, vor allem junge Frauen, empfinden den öffentlichen Raum als immer ungemütlicher und gefährlicher. Unter solchen Bedingungen ist es naheliegend, dass besonders die vulnerablen jungen Frauen ihre Außer-Haus-Kontakte reduzieren und ihre Freundschaftsbeziehungen in den Raum von Onlineszene- und Peergroup-Netzwerken verlagern. Auch junge migrantische Frauen, von deren Familien das Ausgehen sehr restriktiv gestaltet wird, finden in Onlineszenen eine Möglichkeit, Kontakte zu pflegen, ohne Konflikte mit den Eltern riskieren zu müssen.

Ein weiterer Beleg dafür, dass Jugendliche mit Migrationshintergrund (siehe die Beschreibung unterschiedlicher Problemdimensionen oben) aus Kompensationsgründen zur Flucht in „Long-Distance-Kontakte“ und in die virtuelle Welt neigen, zeigen die Zahlen zur Szenevernetzung. Jugendliche mit Migrationshintergrund verlagern über 40 Prozent ihrer Kontakte auf die internationale Ebene, während Nicht-Migrant:innen überwiegend Vernetzungen im österreichischen Raum bevorzugen. Und auch unter den Frauen steht die Tendenz zur internationalen, also zur Onlinevernetzung, die primär über digitale Netzwerke erfolgt, im Mittelpunkt. Migrant:innen und junge Frauen sind die beiden Gruppen, die die meisten Gründe für eine Flucht aus dem öffentlichen Raum haben: Migrant:innen generell wegen Anschlussproblemen an von Nicht-Migrant:innen dominierte Peergroups und die jungen Frauen aus Angst vor den sich im öffentlichen Raum mehrenden gewalttätigen Übergriffen.

Szenevernetzung

Gesamt | Geschlecht | Alter | Bildung | Migration

Wie weit reicht Deine Szenevernetzung?



Digitale Szenen 2024 | rep. für 14- bis 29-Jährige in Österreich | n=1000 | quotiert nach Geschlecht, Alter, Bildung, Migration | Daten gerundet

4. Szenehierarchien, Szenesymbole, Szenetreffs

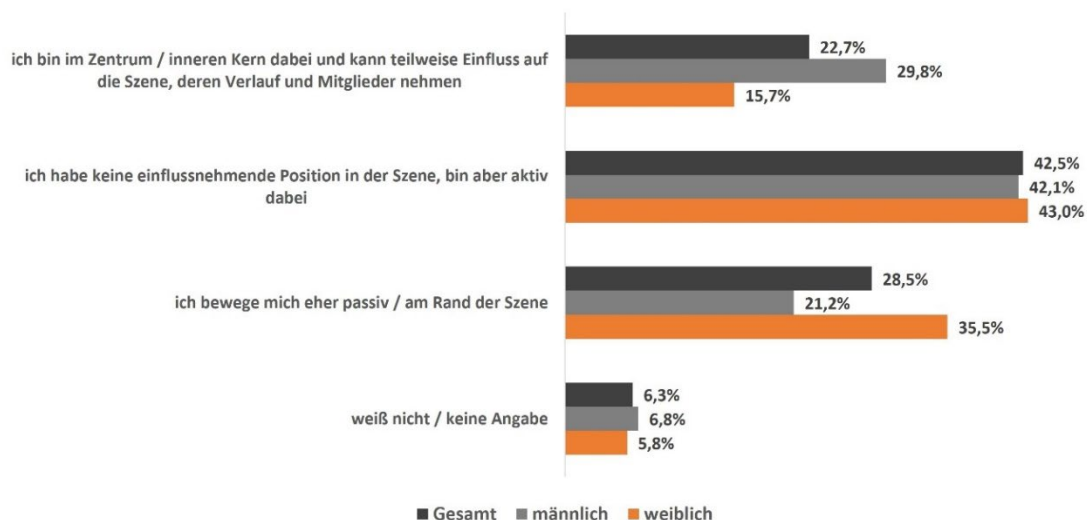
Das Zeitausmaß, das Jugendliche und junge Erwachsene online oder offline für ihre Szenen aufwenden, ist gewaltig. Fast 30 Prozent verbringen täglich Zeit mit Szeneaktivitäten, weitere fast 40 Prozent mehrmals die Woche. An diesem extensiven Zeitaufwand ist abzulesen, dass das Leben in Szenen für Jugendliche nicht alleine eine Angelegenheit vergleichbar mit oberflächlichem Freizeitkonsum ist. Vor allem für die jungen Menschen, die sich zur Szeneelite, zu den Szenegänger:innen und den Szenefreund:innen zählen, sind ihre Szenen eine Art Heimat. In dieser Heimat fühlt man sich aufgehoben und ihre Werte- und die Symbolwelt fließen auch im großen Maße in die Konstruktion der persönlichen Identität ein. Selbst das Szenepublikum, das große Umfeld der Gelegenheitsteilnehmer:innen, hat eine Bindung an die Szene, die über die flüchtige Bindung an eine kommerzielle Marke weit hinausgeht. Vor allem dann, wenn eine Szene von außen angegriffen wird, rücken alle, wie intensiv oder wenig intensiv auch immer die Bindung ist, zusammen. Wie stark diese Zusammengehörigkeit auch von lose gebundenen Fanszenen sein kann, hat man angesichts der Absage der Taylor-Swift-Konzerte in Wien gesehen. Die „Swifties“, so nennen sich die Anhänger:innen der Künstlerin, haben sich auf Plätzen der Stadt getroffen, gemeinsam gesungen und gemeinsam über die Konzertsabsage getrauert. Wenn ein hoch kommerzialisierendes Formel-1-Rennen abgesagt werden würde, das nicht mehr als ein emotionalisierendes Spektakel ist, würden die Leute zwar enttäuscht nach Hause gehen, aber trauern und gemeinsam singen würde man nicht. Die Menge hat dazu zu

wenig Kohäsion, um gemeinsam zu trauern oder zu singen. Am wichtigsten wäre den Formel-1-Anhänger:innen, dass sie den Kartenpreis zurückbekommen, um das Geld in ein anderes, alle Sinne bestürmendes Spektakel investieren zu können.

Position in der Szenehierarchie

Gesamt | Geschlecht

Wie würdest Du Deine Rolle in der Szene beschreiben?



Digitale Szenen 2024 | rep. für 14- bis 29-Jährige in Österreich | n=1000 | quotiert nach Geschlecht, Alter, Bildung, Migration | Daten gerundet

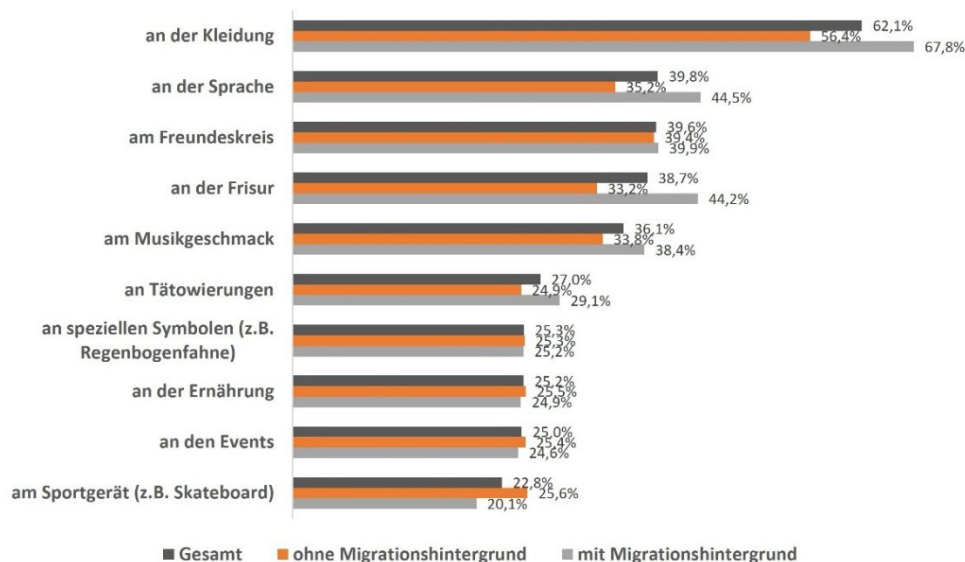
Der Szenekern der Jugendszenen, dort wo jene Personen sitzen, die die Entscheidungen treffen und das Szeneleben organisieren, ist fest in männlicher Hand. Auch unter den migrantischen Szeneeliten dominieren die Männer. 30 Prozent der befragten Männer mit Migrationshintergrund sehen sich im Zentrum einer Szene stehen und dort am großen Rad der Macht drehen. Migrantische Frauen sehen sich nur zu 13 Prozent dem Machtzentrum einer Szene zugehörig. Die große Mehrheit der migrantischen Befragten sieht sich als Aktivist:innen, ohne eine einflussreiche Position in der Szene zu haben. Sie gehören dementsprechend entweder den dem Machtzentrum nahestehenden Szenegänger:innen und Szenefreund:innen oder dem großen Szenepublikum an. Ein Drittel der jungen Frauen sieht sich als passive Randerscheinung einer Jugendszene. Interessant ist, dass sich 20 Prozent der migrantischen Jugendlichen und jungen Erwachsenen im Zentrum einer Jugendszene sehen. In der Grundgesamtheit liegt diese Zahl bei knapp 23 Prozent. Wir können also davon ausgehen, dass zumindest die Top 10 der postmodernen Jugendszene einen großen Szenekern haben. Das hat zur Folge, dass diese Szenen in einer relativ stabilen Lage sind, weil sie breit aufgestellte Führungsmannschaften besitzen. Diese garantieren, was Hitzler als Grundvoraussetzung für die Existenz einer Szene beschreibt, die Aufrechterhaltung der ständigen interaktiven Kommunikation im

Szenenetzwerk, was die Voraussetzung dafür ist, dass sich die Szene über ihre gemeinsamen Interessen im Klaren ist. Für Ronald Hitzler ist es die ständige, zentrale Aufgabe einer Szene, sich selbst zu erzeugen, die selbsterhaltende Energie muss also von innen kommen, aus der Umwelt hat sich die Szene keine existenzielle Unterstützung zu erwarten. Was sie nicht selbst tut, wird niemand anderer für sie tun. Ist die Szene dafür nicht mehr viril und engagiert genug, dann besteht die Gefahr, dass sich das „wolkige Gebilde“ nach und nach verflüchtigt, bis nicht mehr von ihr übrig ist als eine Erinnerung an sie (vgl. Hitzler/Niederbacher 2010:184).

Szene-Symbolik

Mit Migrationshintergrund I Geschlecht

Woran erkennt man, wer zur Szene gehört?



Digitale Szenen 2024 | rep. für 14- bis 29-Jährige in Österreich | n=1000 | quotiert nach Geschlecht, Alter, Bildung, Migration | Daten gerundet

Die Elemente, die der kulturelle Kitt sind, der die flüchtigen, schwach gebundenen szenischen Netzwerke zusammenhält, sind die ständige kommunikative Selbstvergewisserung, symbolische Formen und vestimentäre Objekte. Die Szenegänger:innen und die Szenepublika erkennen sich primär über die gemeinsame Szenesprache mit ihren typischen Begrifflichkeiten, als Beispiel kann man hier die Talahonsprache anführen, und an der Art und Weise, wie die Szenegänger:innen und Szenefreund:innen gekleidet sind. Zusammengehörigkeit stiften bei den Szenen primär die sichtbaren Ausdrucksmittel der Menschen, die den Szenen angehören.

Über die relevanten Symbole für das Erkennen von Szenezugehörigen herrscht unter den Befragten große Einigkeit. An der Spitze steht mit großem Abstand die Kleidung, gefolgt von der Szenesprache mit typischen Szenevokabeln, dem Freundeskreis, der Frisur und dem Musikgeschmack. Die Relevanz

der aufgezählten einzelnen Bedeutungsträger kann jedoch unter den Szenen recht unterschiedlich sein. So ist beispielsweise für die Social-Media-Szene die Bekleidung, weil sie in vielen Fällen nicht offensichtlich ist, deutlich weniger aussagestark als für die Metal-, die Hip-Hop-, die Skateboard- oder die Punkszene. Die aufgezählten Szenen haben einen typischen Dresscode, der auch in speziellen Geschäften angeboten wird. Für Musikszenen hingegen ist das wichtigste Erkennungszeichen die szenetypische Musik und ihre Kultur, um die herum die gesamte Szene gebaut ist. Auch Frisuren sind für manche Musikszenen höchst relevant, man denke nur an die unterschiedliche Haartracht von Metalheads und Punks.

Generell muss man aber sagen, dass heute Jugendszenen im Vordergrund stehen, die nicht mehr klar und eindeutig vestimentär durchgestylt sind. Vielen Szenen liegt nur mehr ein Leitmotiv, ein Leitthema zugrunde, das von den einzelnen Szenegänger:innen sehr individuell ausgestaltet wird. Typisch für diese neuen „pluralistisch-individualistischen“ Szenen sind die Modeszene, die Beautyszene, die Social-Media-Szene oder kleine Szenen wie die Foodies. Ideologisch oder religiös aufgeladene Szenen wie die „Christliche Szene“ haben oft überhaupt keinen szenetypischen Kleidungsstil. Musikszenen wie die „Swifties“, die gerade in aller Munde sind, sind hingegen im Straßenbild an ihrem Glitzerlook und an den eigenproduzierten Armbändern zu erkennen. Insgesamt zeigt sich jedoch, dass die vestimentär und symbolisch durchgestylten Szenen nicht im Vordergrund stehen. Es dominieren heute Szenen, die ästhetisch und thematisch breit aufgestellt sind und den einzelnen Szenegänger:innen und dem Szenepublikum einen breiten Auslegungsspielraum zugestehen.

Deswegen können wir heute nicht nur von einer pluralen Szenelandschaft sprechen, vielmehr hat die Pluralisierung und die Individualisierung auch die Szenen selbst ergriffen. Die Kerntendenz besteht darin, dass die neuen Szenen, die in den letzten Jahren hochgekommen sind, den einzelnen Personen eine größere Bandbreite zugestehen können, innerhalb derer sie sich individuell entfalten können.

Was die Szenetreffs anbelangt, gibt es heute vier strukturell dominierende Treffpunkttypen:

- a) den öffentlichen Raum**
- b) den virtuellen Raum**
- c) den privaten Raum**
- d) funktionale Räume**

Unter dem Begriff des *öffentlichen Raumes* lassen sich Parks, die urbane Öffentlichkeit, öffentliche Lokale oder Einkaufszentren subsumieren. Hervorzuheben ist, dass Parks besonders von migrantisch dominierten Szenen frequentiert werden. Dies hängt wohl damit zusammen, dass migrantische Kulturen, vor allem wenn sie aus dem arabischen Raum kommen, viel unbefangener mit öffentlichen Räumen umgehen. Während Österreicher:innen dazu tendieren, sich nach dem kleinbürgerlichen Motto „My Home is my Castle“ in die eigenen vier Wände zurückzuziehen, eignen sich migrantische Menschen unbeschwert und ungehemmt öffentliche Räume an. Aus diesem Grund werden migrantische Kulturmilieus in unseren Breiten als usurpatorisch und raumergreifend erlebt, tatsächlich

treffen hier nur diverse Kulturen mit einem unterschiedlichen Umgang mit öffentlichen Räumen aufeinander.

Szenen, die überwiegend den *virtuellen Raum* bevölkern, haben sich in den letzten Jahren verstärkt etabliert. Wie wir oben gesehen haben, dominieren auch in diesen Szenen Menschen mit Migrationshintergrund. Wir haben gezeigt, dass dies vor allem damit zusammenhängt, dass sich Jugendliche mit Migrationshintergrund, die gerade neu zugewandert sind, in einem fremdkulturell codierten öffentlichen Raum nicht angenommen fühlen und sich dort nicht ungezwungen zu bewegen vermögen. Zudem leiden sie unter der Trennung von der Heimat. Um das Gefühl der Fremdheit nicht permanent erleben zu müssen und weiterhin die Illusion des Lebens in herkunftskulturellen Lebensräumen aufrechterhalten zu können, begibt man sich in „internationale“ oder heimisch codierte virtuelle Welten und Kommunikationsplattformen. Diese Form des kulturellen und sozialen Eskapismus kann eine vorübergehende Lebensphase sein, die mit der zunehmenden Integration in die Einwanderungsgesellschaft an Bedeutung verliert, oder sie kann dauerhaften Charakter annehmen und in einer Teilzeitintegration oder gar in einer parallelgesellschaftlichen Lebensweise enden. Die ersten drei Jahre der Integration sind bei Jugendlichen von größter Relevanz. Wird hier nicht größtmögliches und breitestes Unterstützungsangebot präsentiert, kann es zur Ausprägung einer Antiintegrationseinstellung kommen, die in der Hinwendung zu „Kontra-Kulturen“ wie den Talahons oder zu mafiösen Strukturen wie der Wiener 505-Gang gipfeln.

Der Rückzug von Szenen aus dem öffentlichen *Raum ins Private* passiert immer dann, wenn Jugendkulturen einem zu starken Integrationsdruck ausgesetzt sind. Restriktiver Jugendschutz und feinmaschige polizeiliche Überwachung des öffentlichen Raumes führen notwendig zum Rückzug von Jugendszenen aus der Öffentlichkeit. Der Aufschwung von Privatpartys in den letzten Jahren kann durchaus neben den Corona-Einschränkungen auch auf die stärkere Reglementierung der Jugendkulturen (z. B. Ausweitung des Schutzes bei bestimmten Genussmitteln) zurückgeführt werden.

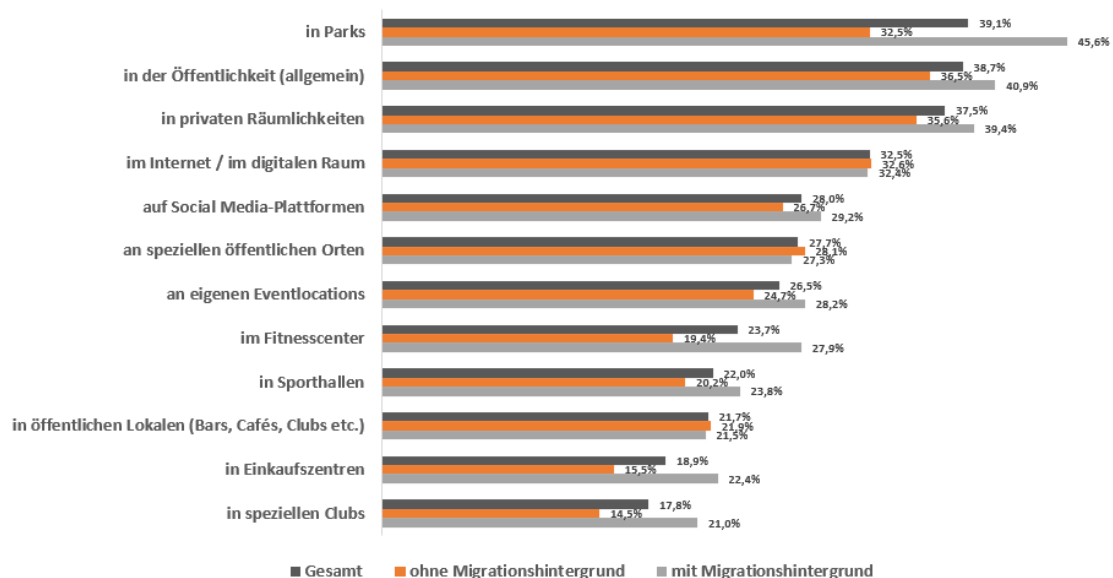
Die aufsteigende Bedeutung der *funktionalen Orte* für das Gemeinschaftsleben von Jugendszenen hängt mit der funktionalen und kommerziell begleiteten Ausdifferenzierung der Jugendkultur insgesamt zusammen. Sport findet heute nicht mehr nur im klassischen Sportclub statt. Er ereignet sich mehr als jemals zuvor in kommerziellen Räumen wie Fitnessstudios. Auch die Eventisierung der Jugendkulturen und Szenen hat dazu geführt, dass spezielle Eventlocations entstanden sind (z. B. Gokarthallen), die der Befriedigung ganz spezieller Bedürfnisse dienen.

Das Einkaufszentrum als Jugendtreff ist typisch für eine Zeit, in der Jugendkulturen immer stärker durch kommerzielle Angebote kolonialisiert werden. Die Jugendlichen gehen dorthin, wo ihre kulturellen Bedürfnisse am adäquatesten abgedeckt werden. Gehen sie ins Einkaufszentrum, so ist das der Beleg dafür, dass es die kommerziellen Anbieter sind, die juvenile Kulturbedürfnisse am besten erfassen und die jungen Zielgruppen mit den geeignetsten Angeboten adressieren.

Szene-Orte

Gesamt | Migration | Nicht-Migration

An welchen Orten treffen sich die Szenen?



Digitale Szenen 2024 | rep. für 14- bis 29-Jährige in Österreich | n=1000 | quotiert nach Geschlecht, Alter, Bildung, Migration | Daten gerundet

5. Die Bedeutung des digitalen Raums in den Jugendszenen und die Kultur des „posttraditionalen“ Bindungstypus

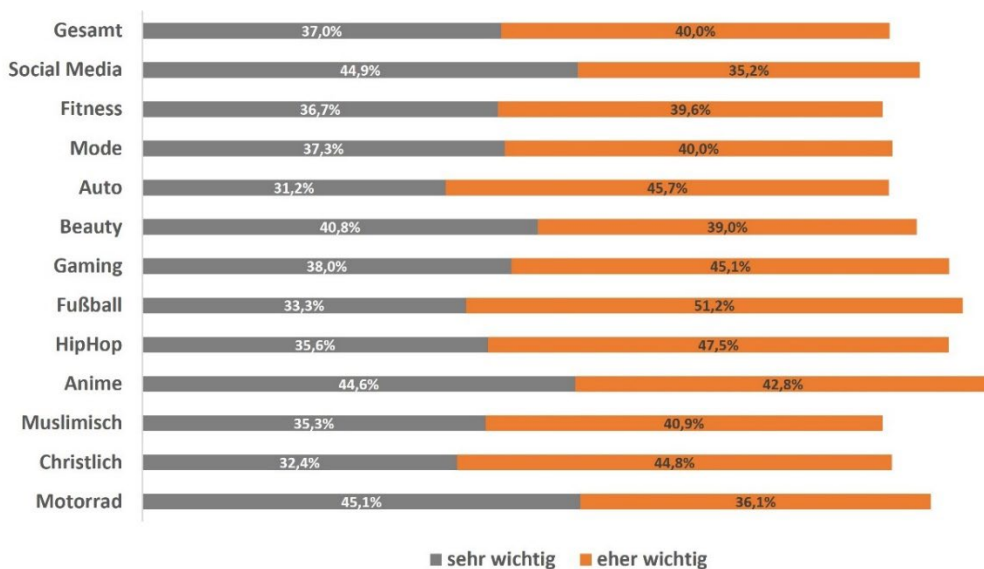
Der digitale Raum ist für die relevanten Szenen der Szenegänger:innen von großer Bedeutung. Je höher die Bildung der Szenegänger:innen, desto wichtiger ist der digitale Raum der Szenewelten. Betrachtet man nun die wichtigsten Szenen im Einzelnen, so erkennt man, dass Gewicht und Bedeutung des Digitalen in den verschiedenen Szenen sehr unterschiedlich sind.

Ausgenommen die Social-Media-Szene, bei der die digitale Welt der Kerninhalt der Szene ist, sind es vor allem Beautyszene, Gamingszene und Anime-Szene, in denen das digitale Element größte Bedeutung hat. Es sind offensichtlich diese Szenen sehr international angelegt, d. h., dem Informationsfluss aus anderen Kulturkreisen kommt große Wichtigkeit zu. Das leuchtet vor allem in der Anime-Szene ein, weil man dort, will man mehr als ein:e Mitläufer:in sein, die aktuellen Trends nur erfährt, wenn man Einblick in die Szenemedien des japanischen und koreanischen Raumes hat.

Wichtigkeit des digitalen Raums

Gesamt | Szenen

Wie wichtig ist grundsätzlich der digitale Raum für die Szene?

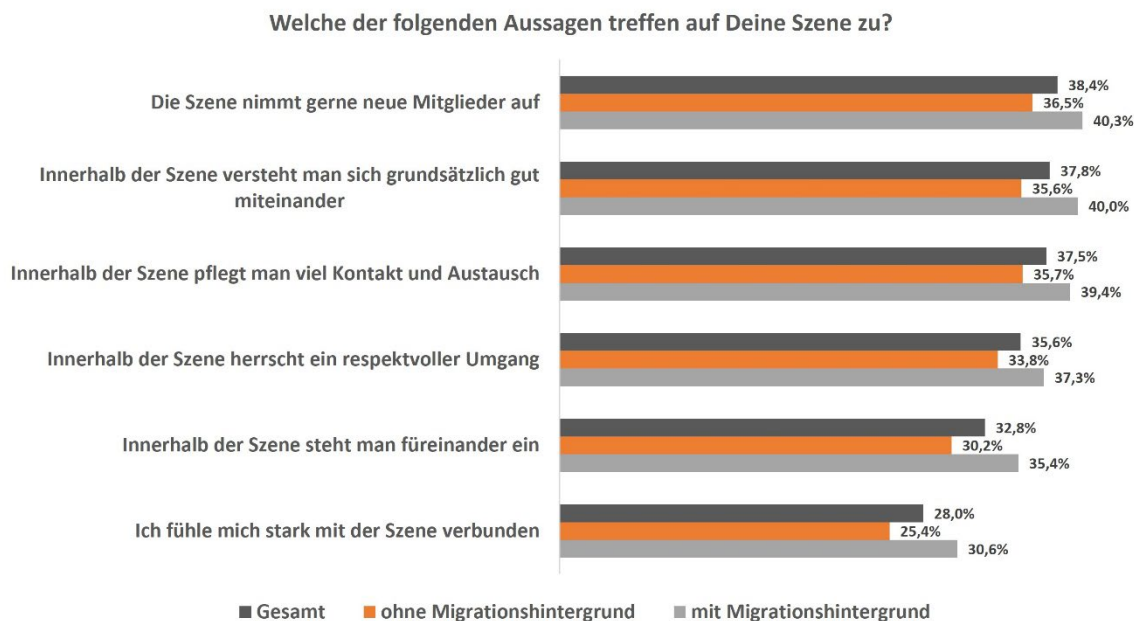


Digitale Szenen 2024 | rep. für 14- bis 29-Jährige in Österreich | n=1000 | quotiert nach Geschlecht, Alter, Bildung, Migration | Daten gerundet

Es zeigt sich aber auch eindrucksvoll, dass die Szenen heute eine große Durchlässigkeit nach außen haben. Das unterscheidet sie, egal ob sie nun digital oder im Real Life ihren Schwerpunkt haben, von Milieus und Subkulturen, die generell ein starkes Abgrenzungsbedürfnis gegenüber ihrer sozialen Umwelt haben und deren Außengrenzen nicht so durchlässig sind. Im Vergleich zu den Szenen sind Subkulturen eher wie Religionsgemeinschaften angelegt, in deren Inneren der Kral der Wahrheit gehütet wird und denen man sich nur dann anschließen kann, wenn man bereit ist, ein recht hohes Maß an Verbindlichkeit zu garantieren. Auch ist in Subkulturen kein „Kommen und Gehen“ möglich. Wer einmal gegangen ist, kann nie wieder zurückkehren, und die Partizipation an mehreren Subkulturen gleichzeitig ist nur dann möglich, wenn sie eine hohe inhaltliche Verwandtschaft miteinander haben, was zum Beispiel bei der Graffiti- und der Rap-Szene der Fall ist.

Szenekultur

Gesamt | Migrationshintergrund



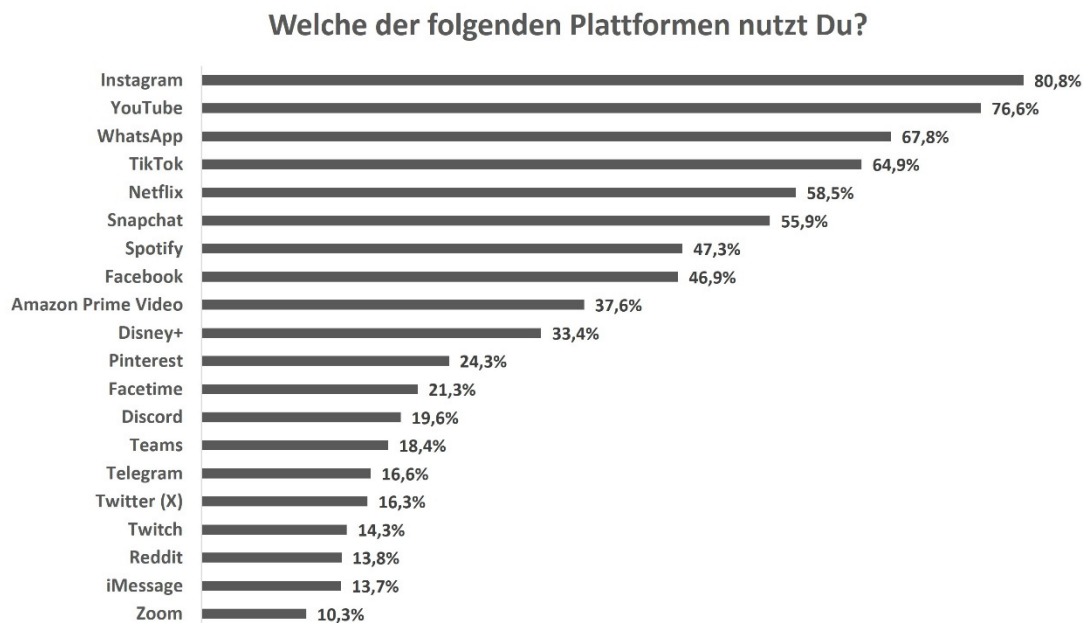
Digitale Szenen 2024 | rep. für 14- bis 29-Jährige in Österreich | n=1000 | quotiert nach Geschlecht, Alter, Bildung, Migration | Daten gerundet

Obwohl die Szenen lose gebundene, lockere Netzwerke sind, zeigt sich dennoch, dass ein relativ hohes Verantwortungsgefühl gegenüber den anderen Szenegänger:innen besteht. Das lässt sich besonders aus dem hohen Rating für das Item „Innerhalb der Szene steht man füreinander ein“ ablesen. Auch dass man respektvoll miteinander umgeht und intensive Kontaktpflege betreibt, weist darauf hin, dass sich auch in einem lockeren Netzwerk ein hohes Maß an Gemeinschaftlichkeit erreichen lässt. Nicht zuletzt aus diesem Grund nennen Hitzler und Niederbacher Szenen „posttraditionelle Formen der Vergemeinschaftung“ (vgl. Hitzler/Niederbacher 2010:10). Aus deren Sicht sind Szenen Gemeinschaften, in denen die Individuen einen höheren Grad an Relevanz haben. Die Gemeinschaft steht in posttraditionellen Gemeinschaftsformen nicht über den Interessen der Mitglieder, vielmehr wird versucht, Gemeinschafts- und Individualinteressen in einen Gleichklang zu bringen. Die vorliegenden Daten zeigen weiter, dass Szenegänger:innen mit Migrationshintergrund der Gemeinschaftlichkeit einen höheren Stellenwert beimessen als Nicht-Migrant:innen. Die Bedeutung des Spielraums für das Individuum im Szenealltag wird also von den Nicht-Migrant:innen als wichtiger erachtet. Das zeigt sich auch daran, dass Szenerituale, die Abgrenzung nach außen und intensive Bindungen im Inneren für migrantische Jugendliche deutlich relevanter sind als für Nicht-Migrant:innen.

6. Social-Media-Plattformen in der Szenekultur

Nutzung von Social-Media-Plattformen

Gesamt



Digitale Szenen 2024 | rep. für 14- bis 29-Jährige in Österreich | n=1000 | quotiert nach Geschlecht, Alter, Bildung, Migration | Daten gerundet

Die relevantesten Social-Media-Plattformen in der österreichischen Jugendszenekultur sind Instagram, YouTube, WhatsApp und TikTok. Es ist nicht verwunderlich, dass unter den vier führenden Plattformen drei Plattformen sind, bei denen das Bild das wichtigste Kommunikationsmittel ist. Die Tendenz auf allen drei Bildplattformen geht immer stärker in Richtung Bewegtbild. Dabei kommt TikTok den Bedürfnissen der postmodernen Jugend am weitesten entgegen, indem es 15-Sekunden-Spots ins Zentrum stellt. Die Aufmerksamkeitsdauer der Jugendlichen ist sehr beschränkt. Selbst die 15-Sekunden-Spots bei TikTok müssen außergewöhnlich spektakuläre Ereignisse thematisieren, damit die jugendlichen Rezipient:innen „dranbleiben“. Im Regelfall werden die angebotenen Kurzvideos nach vier bis fünf Sekunden „weggewischt“. Insgesamt zeigt die Medienentwicklung der letzten Jahre deutlich, dass der Haupttrend im Mediennutzungsverhalten der Jugendlichen weg von der Schreib-Lese-Kultur hin zur präsentativen Bildkultur geht, das heißt weg von einer argumentativen hin zur präsentativen Kommunikation. (Vgl. Langer 1984) Argumentative Kommunikation besteht im Austausch von Argumenten, ist also auf den kognitiven Apparat und damit auf die Vernunft ausgerichtet. Präsentative Formen der Kommunikation zentrieren das Bild und versuchen, primär Affekte und Emotionen zu mobilisieren.

„Diskursive Symbolik bezieht sich auf die Logik sprachlich vermittelter Denkprozesse. Präsentative Symbolik vermittelt sich durch mimisch-körperliche Gesten und Bilder; sprachlose Zeichen. (...) Musik: sie wirkt sinnlich unmittelbar und wird intuitiv verstanden. (...) Visuelle Kommunikation folgt einer eigenen, nicht rational-argumentativen, präsentativen und holistischen Logik. Sie unterscheidet sich von der argumentierenden Logik der Textkommunikation.“ (Langer 1984:45f.)

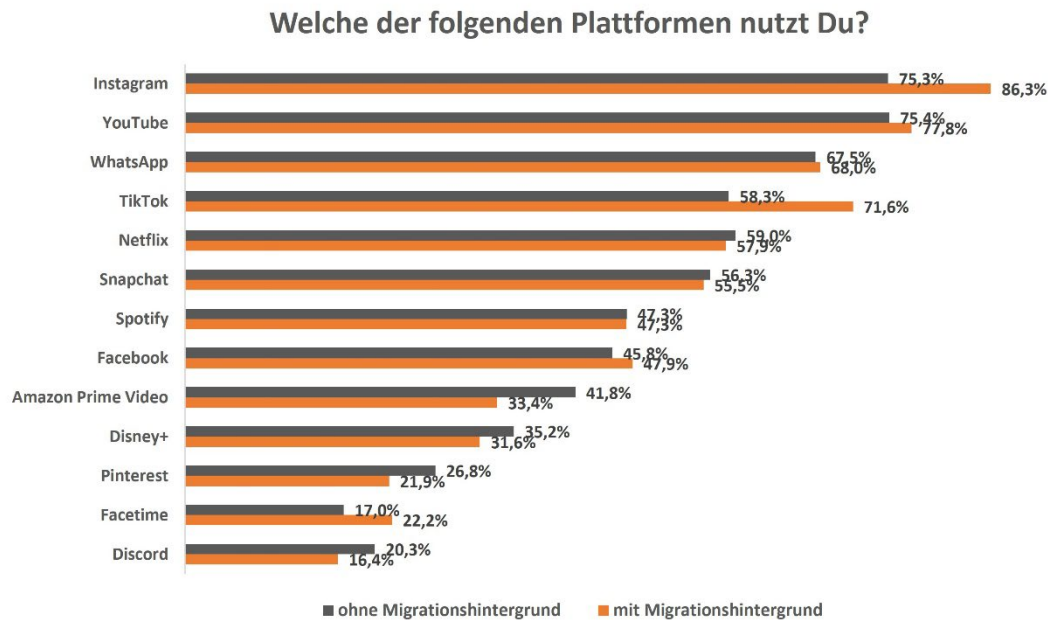
Der wichtigste Aspekt, auf den wir durch Susanne K. Langer hier aufmerksam werden, ist das Überangebot an sinnlich unmittelbar wirkender, nicht durch Vernunft gefilterter Kommunikation. Durch bildzentrierte Medien verlernen vor allem Jugendliche den Umgang mit dem logischen Instrument der Sprache und sie sind auch immer seltener dazu in der Lage, rationalen Argumenten zu folgen oder solche selbst zu entwickeln. In letzter Konsequenz führt das dazu, dass die Gesellschaft durch irrational-überspitzte Formen der Kommunikation hysterisiert und manipuliert wird.

Werfen wir einen Blick auf die migrantischen Präferenzen für soziale Medien so bemerken wir, dass sich diese kaum von der nicht-migrantischen Jugend unterscheiden. Ein schwaches Signal könnte jedoch die etwas stärkere Nutzung der Bildmedien Instagram und TikTok sein. Offenbar werden migrantische Jugendliche etwas stärker in den Bann der magischen Bildmedien gezogen und laufen damit auch Gefahr, über irrationale, nicht-argumentative Kommunikationsformen stärker zum Ziel von Manipulation zu werden. Emotionale Reden und spektakuläre Bildgeschichten können durchaus wirksame Mittel der Radikalisierung sein.

Wenn wir nun einen Blick auf die migrantische Stichprobe werfen, dann sehen wir, dass sich auch hier eine Tendenz zeigt, die wir von der Jugend insgesamt kennen. Diese besteht darin, dass sich junge Frauen stärker für Bildmedien und ihre präsentativen Spektakel interessieren als junge Männer. Besonders Netflix, YouTube und Spotify stehen bei der weiblichen migrantischen Jugend im Fokus. Angezogen scheinen sie also von Film- und Musikproduktionen zu werden, die auch eine eskapistische Funktion haben können, die Flucht in eine künstliche Welt des schönen Scheins, die die beschwerliche Realität des Alltags vergessen hilft.

Nutzung von Social-Media-Plattformen

Migrationshintergrund

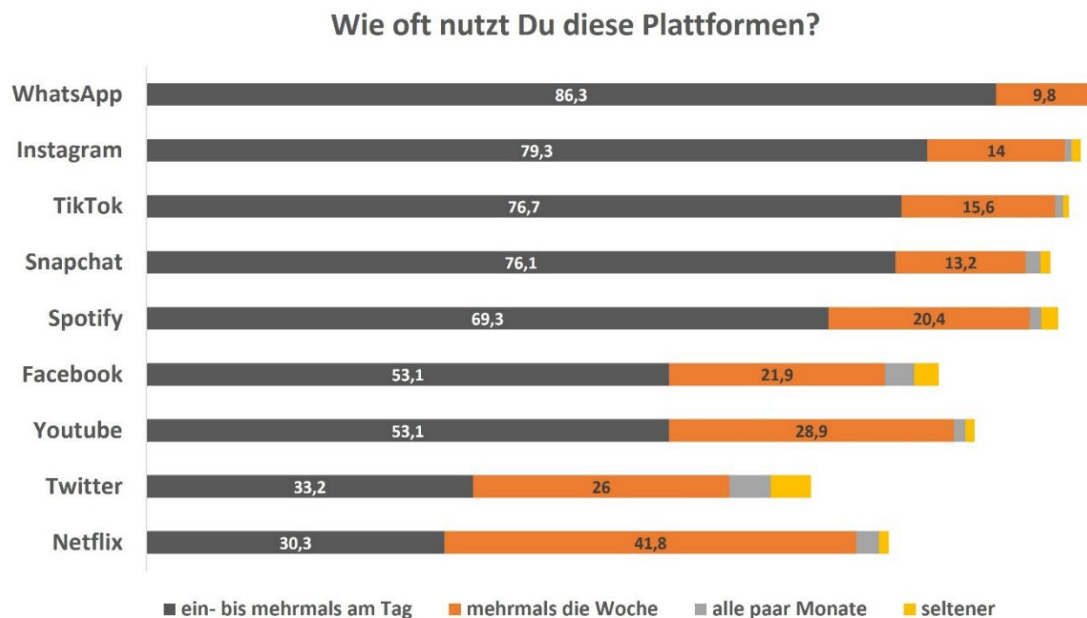


Digitale Szenen 2024 | rep. für 14- bis 29-Jährige in Österreich | n=1000 | quotiert nach Geschlecht, Alter, Bildung, Migration | Daten gerundet

Ein Blick auf die Nutzungsintensität der bei Jugendlichen beliebtesten Social-Media-Plattformen zeigt uns, dass fast 90 Prozent der 16- bis 29-Jährigen den Messengerdienst WhatsApp ein bis mehrmals am Tag nutzen. Danach folgen Instagram, TikTok und Snapchat. Die Auswertung nach Migrant:innen und Nicht-Migrant:innen zeigt, dass Jugendliche mit Migrationshintergrund weitaus intensiver YouTube, Facebook und Netflix nutzen als Nicht-Migrant:innen.

Nutzung von Social-Media-Plattformen

Gesamt



Digitale Szenen 2024 | rep. für 14- bis 29-Jährige in Österreich | n=1000 | quotiert nach Geschlecht, Alter, Bildung, Migration | Daten gerundet

7. Sprache bei der Nutzung von Szenemedien und aktive Contentgestaltung

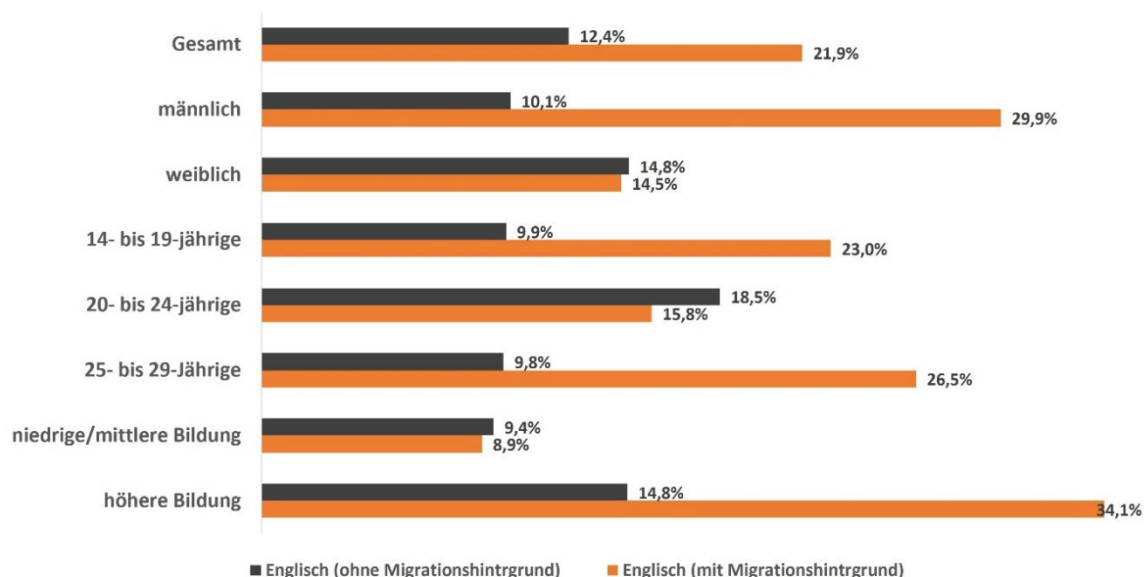
80 Prozent der Jugendlichen verwenden Deutsch bei der Benutzung von Szenemedien. Unter der Minderheit, die dort Englisch spricht, sind die Migrant:innen deutlich in der Überzahl. Die nachfolgende Grafik zeigt, dass über 20 Prozent der migrantischen Jugendlichen bei der Nutzung von Szenemedien die englische Sprache verwenden. Im Vergleich dazu sind es nur 12 Prozent bei den Nicht-Migrant:innen. Drastisch ist aber der Unterschied zwischen männlichen und weiblichen migrantischen Jugendlichen. Während 30 Prozent der männlichen Jugendlichen auf Englisch kommunizieren, sind es nur 14 Prozent der weiblichen. Ein ähnliches Verhältnis finden wir bei den Bildungsniveaus. Während höher gebildete migrantische Jugendliche zu fast 35 Prozent auf Englisch kommunizieren, sind es in der Gruppe der Jugendlichen mit niedriger/mittlerer Bildung nur rund neun Prozent. Die englischsprachige Kommunikation bei Migrant:innen ist also vom Geschlecht und von der Bildung abhängig.

Insgesamt fällt auf, dass der Unterschied zwischen dem Geschlecht und der Bildung stärker polarisiert als das Kriterium des Migrationshintergrundes. Migrant:innen und Nicht-Migrant:innen sind sich ähnlicher als männliche und weibliche Jugendliche bzw. bildungsferne und bildungsnahe Jugendliche.

Nutzung von Social-Media-Plattformen

Jugendliche mit und ohne Migrationshintergrund

In welcher Sprache unterhältst Du Dich auf Szeneplattformen?

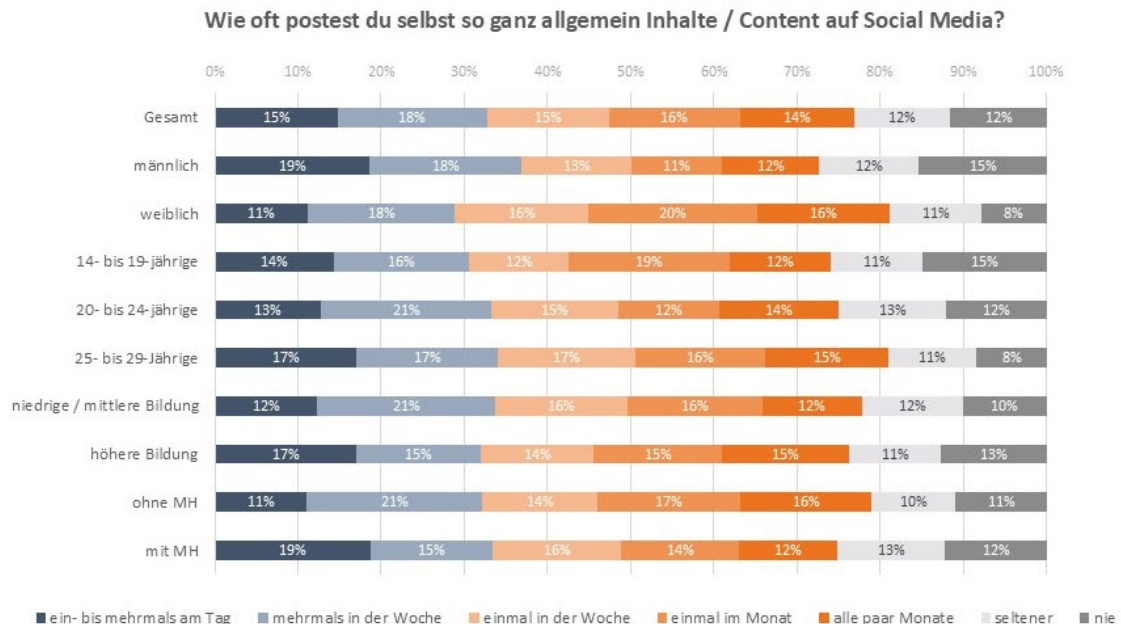


Digitale Szenen 2024 | rep. für 14- bis 29-Jährige in Österreich | n=1000 | quotiert nach Geschlecht, Alter, Bildung, Migration | Daten gerundet

Wir wissen, dass auf den Social-Media-Plattformen passive Teilnehmer:innen bei Weitem über der Zahl der aktiven User:innen liegen, die die Plattformen mit Content versorgen. Die aktiven User:innen, die mehrmals die Woche Content in eine der Szeneplattformen einbringen, machen in der Gesamtstichprobe ungefähr ein Drittel aus. Bemerkenswert ist, dass Jugendliche mit Migrationshintergrund stärker Content an die Plattformen liefern als Nicht-Migrant:innen. Auch die jungen Männer und die Altersgruppe der 25- bis 29-Jährigen liefern überdurchschnittlich Beiträge. Interessant sind nun jene Szenen, die die stärksten Content-Lieferanten sind. Wenig überraschend liegen hier die Angehörigen der quantitativ bedeutenden Social-Media-Szene an der Spitze. Rund 40 Prozent ihrer Szenegänger:innen liefern aktiv Content auf den digitalen Plattformen ab. An zweiter Stelle der aktiven Content-Lieferant:innen liegen die jungen Christ:innen. Mehr als ein Drittel dieser sehr kleinen Szene liefert regelmäßig Content ab. Interessant ist, dass auch die Autoszene sehr aktiv postet. Auch hier ist es rund ein Drittel, das in einer aktiven Rolle auf den Szeneplattformen unterwegs ist. Danach folgen die Fußball- und Beautyszene.

Content auf Social Media posten

Gesamtstichprobe (n=1.000): Gesamt | Geschlecht | Alter | Bildung | Migration



Auftragsstudie: Österreichische Jugendkulturstudie 2024: Digitale Jugendszenen | 14- bis 29-Jährige in Österreich | n=1.000, davon je n=500 ohne bzw. mit Migrationshintergrund | repräsentative Quotenstichprobe - Teilstichproben jeweils quotiert nach Geschlecht, Alter, Bildung und Wohnregion | Angaben in %

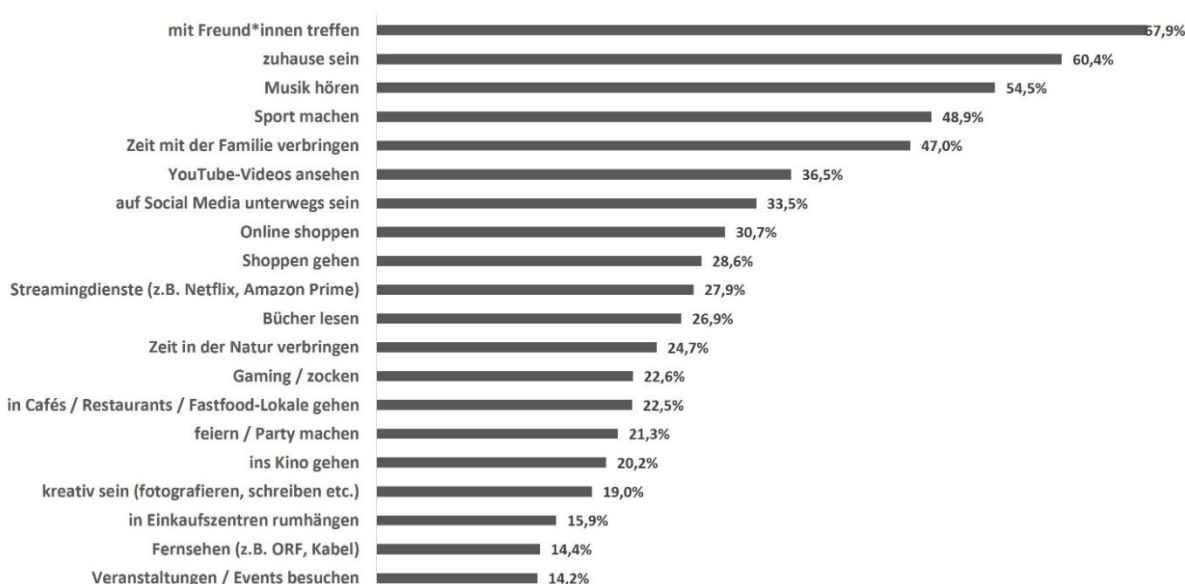
8. Freizeitverhalten der Szenejugend

Das Freizeitverhalten der Szenejugendlichen ist nicht spektakulär, im Gegenteil. Die meiste Freizeit verbringen sie mit „mit Freund:innen“, „zu Hause“, mit Musikhören, beim Sport und mit der Familie. Die rezente Jugend erscheint hier eher zurückgezogen und sehr traditionell. Insgesamt ist man an die Theorie des „Cocoönings“ von Faith Popkorn erinnert, die diese in den 1990er-Jahren veröffentlichte. Wie damals scheinen die Zeichen auch heute eher auf Rückzug in die Privatheit zu stehen.

Freizeitverhalten

Gesamt

Was machst Du hauptsächlich in Deiner Freizeit?



Digitale Szenen 2024 | rep. für 14- bis 29-Jährige in Österreich | n=1000 | quotiert nach Geschlecht, Alter, Bildung, Migration | Daten gerundet

Aber noch ein Aspekt ist interessant. In seinem neuen Buch „Generation Angst“⁵⁰ spricht der amerikanische Autor Jonathan Haidt von der „großen Neuverdrahtung“, also einem tiefgreifenden Umbau des Gehirns, das nun primär auf die passive und oberflächliche Aufnahme von vielen unterschiedlichen emotionalisierenden Bildnachrichten ausgerichtet ist. Diese Neuverdrahtung setzt um 2010 ein, in einer Zeit, in der mehrere technologische Neuerungen in der Jugendkultur um sich griffen. Es waren dies schnelle Breitbandverbindungen, das Smartphone mit Kamera, die Einführung von Share- und Like-Buttons in den sozialen Medien. Dadurch änderte sich die Pubertät plötzlich massiv. „Die Generation Z wurde die erste Generation in der Geschichte, die ihre Pubertät mit einem Portal in der Tasche durchlebte, das sie fort von den Menschen um sie herum in ein alternatives Universum rief, das aufregend, suchterzeugend, instabil und – wie ich zeigen werde – für Kinder und Heranwachsende ungeeignet war. Um in diesem Universum sozial erfolgreich zu sein, mussten die Jugendlichen einen Großteil ihrer bewussten Aufmerksamkeit – rund um die Uhr – dem widmen, was zu ihrer Online-Marke wurde.“ (Haidt 2024:17) Die Kindheit wurde damit von einer spielbasierten Kindheit in eine smartphonebasierte verwandelt. Dadurch wurden soziale Beziehungen wie Freundschaften geschwächt. Das Ergebnis war, dass sich mehr Kinder und Jugendliche allein und verloren zu fühlen begannen und zusätzlich unter den sozialen Druck gerieten, eine anziehende und

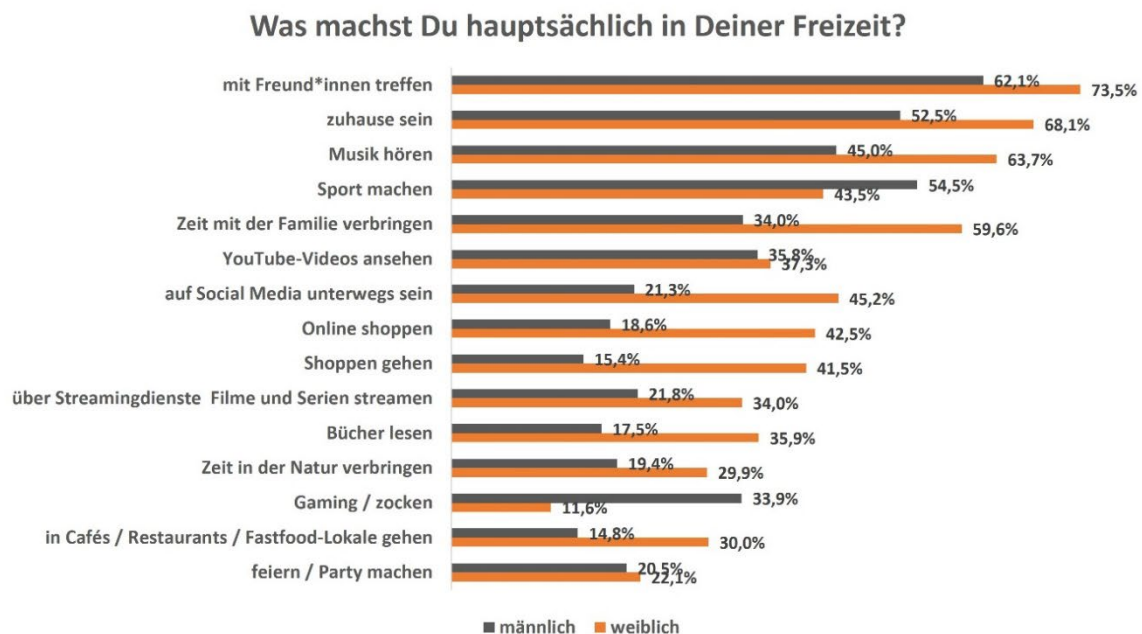
⁵⁰ Haidt, Jonathan: Generation Angst. Wie wir unsere Kinder an die virtuelle Welt verlieren und ihre psychische Gesundheit aufs Spiel setzen. Berlin, Rowohlt, 2024.

beliebte Onlineexistenz zu haben. Die Folge von all dem war eine rasante Zunahme von Depressionen, Angststörungen, Suizidversuchen und Suiziden in der Altersgruppe der 10- bis 19-Jährigen.

Dass die Jugend in Österreich, ähnlich der von Haidt beschriebenen in den USA, komplett der toxischen Onlinewelt verfallen würde, zeigen die vorliegenden Daten nicht. Der Kontakt mit den Gleichaltrigen ist nach wie vor die beliebteste Freizeitaktivität und der Kontakt mit der Familie nimmt einen wichtigen Platz ein. Auch Sport, Bücherlesen, Zeit in der Natur verbringen, Party machen und sich in Cafés treffen beansprucht immer noch einen großen Teil der Freizeit der Jugendlichen. Dies lässt die Vermutung zu, dass der Onlinesog in unserer Breiten noch nicht so stark ist wie in den USA. Offensichtlich sind gemeinschaftliche Strukturen in unseren Breiten noch weniger beschädigt als in den USA und geben den Jugendlichen noch ausreichend Halt und Sicherheit. Das ist nicht zuletzt auch ein Beispiel dafür, dass die Kultur und die sozialen Realitäten in den einzelnen Ländern sehr verschieden sind und in der Analyse keineswegs vorschnell und unkritisch gleichgesetzt werden sollten. Wien ist, entgegen so mancher drastisch übertriebener Botschaften, noch nicht Chicago, zumindest legen die Freizeitdaten dieser Studie dies nahe.

Freizeitverhalten

Geschlecht



Digitale Szenen 2024 | rep. für 14- bis 29-Jährige in Österreich | n=1000 | quotiert nach Geschlecht, Alter, Bildung, Migration | Daten gerundet

Auch was das Freizeitverhalten betrifft, finden wir eine Tendenz vor, die diese ganze Untersuchung wie ein roter Faden durchzieht, die kulturelle Differenz zwischen männlichen und weiblichen Jugendlichen ist größer als zwischen Migrant:innen und Nicht-Migrant:innen. Betrachtet man die oben stehende Grafik, so sieht man, dass Mädchen und junge Frauen im Gegensatz zu ihren männlichen Altersgenossen weitaus musischer, kommunikativer, freundschaftsorientierter und kulturell interessierter sind. Das führt dazu, dass Mädchen und junge Frauen in der Freundschafts- und Gemeinschaftspflege engagierter sind, die Sozialen Medien nicht zuletzt aus diesem Grund häufiger und intensiver nutzen und mehr Bücher lesen sowie Filme und Serien konsumieren. Im Vergleich dazu verbringen junge Männer ihre Freizeit häufiger mit Sport und Gaming.

Während es positiv hervorzuheben ist, dass junge Frauen mehr Engagement für soziale und gemeinschaftliche Aktivitäten zeigen, ist ihr intensiver Konsum der Sozialen Medien, folgt man Jonathan Haidt, ein Risikofaktor. Aus seinen Untersuchungen geht hervor, dass den jungen Frauen die „Neuverdrahtung“ mehr zu schaffen macht als den jungen Männern und dementsprechend unter ihnen auch die Gefährdung für die psychische Gesundheit gravierender ist.

II.) Analyse der qualitativen Befragung mittels Fokusgruppen

Einleitung

Die Szeneforschung hat sich bereits seit den 1970ern auf Gruppen von meist jugendlichen Personen fokussiert, die ihr Leben auf eine ganz bestimmte Art und Weise einem Thema widmen und dies innerhalb einer sozialen Gruppierung tun. So war die erste als Szene beschriebene Gruppe die der kalifornischen Surfer. Später wurde dieser Begriff auf viele weitere Gruppen und Themen erweitert. Wie Hitzler und Niederbacher (2010) festhalten, ist das Leben in der modernen Gegenwartsgesellschaft meist hochgradig individualisiert (S. 11). In den heutigen meist als Peergroups bezeichneten Gruppen von gleichaltrigen Jugendlichen entstehen jedoch neue Formen von sozialer Zugehörigkeit, wovon eine die (Jugend-)Szene ist. Im Gegensatz zu vormodernen Formen der Sozialisierung sind diese Szenen nicht außenbestimmt, sondern entwickeln eine innere Dynamik und der Zugang zu diesen Szenen wird meist von individuellem Interesse und Engagement bestimmt. Ebenso ist das Verlassen einer solchen Szene meist eine individuelle Entscheidung.

Neben der jugendkulturellen Formation der Szene gibt es auch zwei weitere Begriffe, die ebenfalls relevant für Jugendstudien sind: Den der Stämme – 1988 eingeführt von Michel Maffesoli – und den der Jugendkulturen – ausgehend von Arbeiten des Birmingham Centre for Cultural Studies rund um Stuart Hall, das seit den 1960er-Jahren aktiv ist, aber vor allem in den 1970er-Jahren die Debatte um Jugendkultur dominiert hat. Während der Stamm eine der Szene ähnliche Formation ist, beschreibt der Terminus „Jugendkultur“ eine meist undurchlässigere, exklusivere und eingeschworenere Gruppe als dies eine Szene oder ein „Stamm“ sind. Die Aussage „ein Punk ist ein Punk ist ein Punk“ bringt die Exklusivität der Zugehörigkeit zu dieser Gruppe auf den Punkt. Vor allem bei Szenen ist es nun so, dass Mitglieder einer Szene auch Mitglieder einer anderen Szene sein können, ohne dass es dadurch zu Identitätskonflikten kommen muss. Wie aus den empirischen Daten hervorgeht, ist es durchaus üblich, dass sich Jugendliche zwei, drei oder sogar mehr Szenen zugehörig fühlen. Dabei spielt naturgemäß die Tatsache eine Rolle, dass es nach Hitzler und Niederbacher (2010) nicht nur eine „Kernszene“ gibt, sondern auch Personen, die sich zwar viel in einer Szene aufhalten, aber nicht gleich bestimmende Mitglieder ebendieser sind. Zudem ist auch eine vorwiegend konsumkulturelle Zugehörigkeit zu einer Szene möglich, die sich relativ peripher zur Kernszene befindet.

Um die Ergebnisse der Umfrage unter 1.000 Jugendlichen zum Thema digitale Jugendszenen zu vertiefen, wurden im Anschluss an die Erhebung sechs Gruppendiskussionen zu den beliebtesten Jugendszenen, die sich aus dem quantitativen Forschungsteil ergeben hatten, durchgeführt. Es handelt sich dabei um die Szenen Fitness, Mode, Beauty, Auto und Gaming. Die Aufteilung nach Altersgruppen in 14- bis 19-Jährige beziehungsweise 20- bis 29-Jährige wurde vorgenommen, um die in diesem Alter unterschiedlichen Zugänge zu den Szenen abbilden zu können. Während die Fitness- sowie Beauty- und Modeszene in beiden Altersgruppen ganz deutlich vorne lagen, gab es bei der Häufigkeit der

Autoszene eine deutliche Erhöhung der Szenezugehörigkeit bei den über 19-Jährigen, während bei den bis 19-Jährigen die Szenemitglieder bei den Gamern deutlich öfter vorkamen. Aufgrund dessen wurden zur Gruppendiskussion der Autoszene 20- bis 29-Jährige und zur Gruppendiskussion der Gamerszene 14- bis 19-Jährige geladen.

Die Gruppenzusammensetzung war annähernd nach der erhobenen quantitativen Verteilung der Geschlechter zusammengestellt und die Rollen innerhalb der einzelnen Szenen verteilten sich auf Angehörige der Kernszene – aktive sowie periphere Mitglieder. Die Moderation stellte sicher, dass Mitglieder aus allen Bereichen zu Wort kamen.

„Gemeinsame Interessen verbinden immer, egal welche.“ (weiblich, Autoszene, 24 Jahre)

Sprachenvielfalt

Aufgrund dessen, dass sich die Hälfte der Gesamtstichprobe aus Jugendlichen mit Migrationshintergrund zusammensetzte, befanden sich auch unter den Gruppendiskussionsteilnehmer:innen Jugendliche mit vielfältiger Migrationsgeschichte. Neben der Verkehrssprache Deutsch sprachen sie ihre Herkunftssprachen sowie – beinahe alle – Englisch. Die englische Sprache ist wichtig, gerade in den digitalen Jugendszenen mit internationaler Vernetzung, weil in vielen Gruppen auf Englisch gechattet wird und selbst viele YouTube-Beiträge auf Englisch angeboten werden. Die Kenntnis des Englischen scheint in der Gruppe nahezu ubiquitär, sodass Chats in dieser Sprache kein Verständigungsproblem darstellen.

Mehrsprachigkeit ist in der Generation Z generell weit verbreitet, während die Herkunftssprache bei migrantischen Jugendlichen meist im familiären Umfeld verwendet wird, dienen Deutsch und Englisch zur allgemeinen Verständigung innerhalb der Generation und auch innerhalb der Szenen. Wie eine 16-jährige Teilnehmerin der Fitnessszene mitteilt: *„Wenn viele Nationalitäten zusammenkommen, lernt man halt gegenseitig so ein bisschen die Sprache, aber größtenteils reden wir alle Deutsch.“*

Dass der Sprachgebrauch jedoch auch sehr situationsabhängig zu verstehen ist, sieht man an einem Beispiel einer 16-Jährigen aus der Modeszene, die festhält: *„Ich habe auch relativ viele spanische Freunde, und wenn ich mit ihnen bin, weil wir auch viel spanische Musik zusammen hören, oder in meiner Klasse haben wir Kolumbianer, da reden wir dann auch nur Spanisch. Aber sonst ist Deutsch trotzdem eher meine Hauptsprache, weil ich eher in Österreich aufgewachsen bin. Aber wenn ich in Spanien bin, dann zum Beispiel nur Spanisch.“*

Wo es sich um die konkrete Szene dreht, werden meist Deutsch oder Englisch verwendet, um sich auch mit Jugendlichen anderer Nationalitäten oder Autochthonen verständigen zu können. Ein 19-jähriger modebewusster Student sagt: *„Ich selbst komme aus Russland und habe leider vielleicht nur so zwei*

Freunde, die auch Russisch sprechen und nur sehr, sehr selten Deutsch. Aber sonst spreche ich meistens auf Englisch und Deutsch.“

In einem gewissen Sinn kann also die Teilnahme an einer konkreten Szene durchaus bewirken, dass eine Integration in die kommunikative Struktur dieser Szene eine Verbesserung der sprachlichen Fähigkeiten in Deutsch und/oder Englisch fördert. In den vorliegenden Beispielen lag der sprachliche Fokus der jeweiligen Szenen immer entweder auf Deutsch oder Englisch, niemals auf der Herkunftssprache, die beinahe ausschließlich innerhalb der Familie oder eines engeren Freundeskreises gesprochen wird, aber eben kaum in der Szene selbst.

Szenelandschaft – die wichtigsten Szenen

Die Gamingszene

Bei der Auswertung der quantitativen Daten zeigte sich, dass die Gamingszene vor allem bei den unter 20-Jährigen besonders hervorsticht. Mit zunehmendem Alter verringert sich die prozentuale Zugehörigkeit. Dies war auch der Grund, warum diese Gruppendiskussion mit der Altersgruppe der 14- bis 19-Jährigen durchgeführt wurde.

Die Gamingszene ist aufgrund unterschiedlicher Zugänge zu verschiedenen Arten von Spielen in sich nicht völlig homogen. So gibt es eine Kernszene, deren Mitglieder sich mit PC-Spielen beschäftigen, die meist auch ihre Spiele-PCs selbst zusammenbauen und damit auch der Hardware einen beträchtlichen Stellenwert zukommen lassen. Daneben gibt es auch die Spieler:innen, die sich auf Spielkonsolen (hauptsächlich PlayStation, Switch, Xbox) konzentrieren, wo die Hardware-Komponenten weitestgehend von den jeweiligen Herstellern vorgegeben sind. Ein kleinerer Teil der Gamerszene spielt Onlinespiele am Smartphone. Diese Gruppe mag vielleicht von den vorher genannten Gruppen als etwas randständig betrachtet werden, allerdings macht diese Gruppe zahlenmäßig einen beträchtlichen Teil aus und verbringt durchaus viel Zockerzeit am Handy.

Auch die Art der Spiele teilt die Zockenden in unterschiedliche Fraktionen, da gibt es die Sportspiele, Adventurespiele, Jump’n’Run-Spiele, Strategiespiele, Rollenspiele, Simulationsspiele, Ego-Shooter und viele mehr. Ob sich jemand seinen leistungsstarken Spiele-PC selbst zusammenbaut, eine Spielkonsole à la Xbox oder Playstation oder eine Handheld-Variante wie beispielsweise von Nintendo oder gar nur sein Smartphone verwendet, macht einen Riesenunterschied. So verbringen Gamer:innen, die sich ihren PC selbst zusammenbauen schon viel Zeit damit, sich Wissen anzueignen, sich die richtigen Teile zusammenzusuchen, ihren PC zu bauen und immer wieder upzugraden, wenn neue Teile auf den Markt kommen oder einfach das dafür nötige Geld sammelt. Wobei auch Konsolen, vor allem ältere, gelegentlich das Objekt von Sammel- und Basteleifer sind, wie beispielsweise ein 17-jähriger

Kfz-Lehrling festhält: *„In letzter Zeit habe ich auch angefangen, PS3 zu sammeln, zu reparieren und zu verkaufen.“*

Ein 15-jähriger Mittelschüler fokussiert auf nur zwei Spiele, hauptsächlich FIFA und manchmal auch GTA. Dabei ist einerseits die Interaktion mit den Freund:innen wichtig, andererseits die kontinuierliche Verbesserung der Skills.

Der Zeitaufwand für das Zocken variiert zwischen den Spielenden, kann aber beträchtliche Ausmaße erreichen. Beispielsweise beschreibt ein 17-jähriger Schüler: *„Wenn ich alleine zu Hause bin und nichts zu tun habe, dann wird halt schon auch manchmal vier Stunden durchgespielt. Aber mit Freunden dann auch, dann vergeht die Zeit auch schneller, vielleicht noch eine Pause dazwischen und kurz was essen.“* Wenn er nicht seine bevorzugten Spiele mit seinen Freund:innen spielt, gibt es auch andere Spiele, die er allein zockt.

Ein 19-jähriger Gamer erzählt, er habe zwei Bekanntenkreise: Die von der Arbeit, die österreichischer Herkunft sind, und den privaten Bekanntenkreis mit tschetschenischen, ukrainischen, serbischen und albanischen Wurzeln. Er meint dazu, dass sich diese beiden Gruppen gar nicht vermischen. Mit den Österreicher:innen spielt er manchmal Fußball und geht fort, während er mit dem anderen Bekanntenkreis Spiele zockt.

Umgekehrt spielt eine weibliche Handy-Zockerin mit ihrem Freundeskreis Karten, wobei die Smartphones sogar weggelegt werden müssen. Gezockt am Handy wird vor allem allein. Das ist auch eine Möglichkeit bei den Zocker:innen, dass sie eben allein vor sich hin zocken, ohne immer direkt Kontakt zur Szene zu halten. Auch eine gemischte Taktik kommt öfter vor, so dass einerseits mit einem Freundeskreis gewisse Spiele gespielt werden, auch als Team, und andere Spiele dann aber allein, vor allem, wenn man Zeit hat und die Freund:innen gerade nicht.

Die Autoszene

Die Autoszene ist eine in sich nicht völlig homogene Szene, denn unterschiedliche Untergruppen haben unterschiedliche Interessen und Vorlieben. So zählen sich die Roadrunner:innen zur Szene, die manchmal auch die Grenzen der Legalität überschreiten, während die Auto-Tuner:innen zumindest vom grundlegenden Verständnis her vor allem auf das Aussehen und die technischen Daten ihrer Lieblinge Wert legen. Zwischen diesen beiden Bereichen gibt es breite Überschneidungen, wenn auch der Schwerpunkt jeweils ein anderer ist. Auch Oldtimer-Fans zählen sich zur Autoszene, haben aber meist gänzlich andere Prioritäten, wie beispielsweise die Authentizität der Modelle, die Erhaltung von Originalzuständen und Originalersatzteilen oder auch Oldtimer-Rallyes, bei denen es dann nicht um die Geschwindigkeit, sondern beispielsweise um das gleichmäßige Fahren geht.

Die Gründe, sich der Autoszene zuzuschreiben, sind vielfältig, ein häufiger ist die banale Notwendigkeit, sich mit dem Auto zu beschäftigen, um Geld bei Reparaturen zu sparen, oder auch die

Neugierde am Selberschrauben. Ein 25-jähriger Student erzählt: *„Ich fahre wirklich sehr viel Auto, zweieinhalb Jahre Wien-Graz, dann Urlaub in Albanien mit dem Auto gemacht. So schrauben, weil ich halt auch muss, also kostentechnisch vor allem. Angefangen hat es mit dem Führerschein, weil ich gleich halt auch etwas über das Gerät, das ich benutze, lernen wollte. Also ich habe mich sehr viel mit Autos beschäftigt.“* Nicht immer sind das Traumauto und die passenden Accessoires leicht erreichbar, so meint derselbe junge Mann zum Thema Ersparnis weiter: *„Es gibt viele Hobbywerkstätten in Wien, da zahlst du so zwischen zehn und 20 Euro die Stunde für eine Hebebühne, Werkzeug eventuell und dann kann man es selber machen.“*

Die meisten Leute, die sich zur Autoszene zurechnen, benutzen das Auto beruflich und/oder privat sehr viel. So stellt eine Außendienstmitarbeiterin fest, dass sie in den letzten neun Monaten 30.000 bis 40.000 Kilometer gefahren ist. Eine 24-jährige Einzelhandelskauffrau sagt: *„Bin sehr viel am Autofahren. Also ich arbeite im Einzelhandel, das heißt viel pendeln, auch viel auf Urlaub fahren und so.“* Das Auto ist auch ein treuer Begleiter, beinahe wie ein guter Freund. So meint die 24-jährige Einzelhandelskauffrau weiter: *„Wenn es mit einem Freund zum Beispiel Stress gibt, dass du dann einfach mit dem Auto fährst und dann einfach eine Stunde weg bist und einfach einmal nur Autobahn bretterst, so mit lauter Musik, und dass du ein bisschen runterkommst.“*

Der digitale Raum wird für Anleitungen zum Reparieren oder Basteln verwendet, vom Servicemachen bis zum Austausch mit anderen, die als „Kapazunder“ der Szene gelten und brauchbare Vorschläge haben. *„Manchmal schreibe ich sogar in das Forum Motortalk oder sowas, weil es halt andere Leute gibt, die sich genau auskennen, besser als ich. Und wenn ich jetzt genau irgendwo an einem Teil hänge, dann natürlich.“*

Die Fitnessszene

Wenig überraschend ist die Fitnessszene zurzeit die beliebteste Szene. Gerade nach den Coronajahren wurde der Fitnesstrend zum lebensweltlichen Bestandteil einer großen Zahl an Jugendlichen und jungen Erwachsenen. Während der Coronazeit hat sich die Szene digitalisiert, da es wegen der häufigen Lockdowns und Beschränkungen für Sporthallen kaum möglich war, Fitnessstudios zu besuchen. Einerseits wurden von Trainer:innen digitale Angebote, wie Fitnessvideos und Ähnliches, produziert, andererseits stieg auch die Beliebtheit von Fitnessapps. Vielfach wurden Heimtrainer angeschafft, um die täglichen Routinen durchführen zu können. Nach der Coronakrise, die den Fitnesssektor insgesamt stark beeinträchtigte, stieg allerdings die Beliebtheit des Besuchs im Fitnessstudio wieder rasch an. Apps und andere digitale Komponenten wurden beibehalten und sind nun ein fester Bestandteil der Szene. Aber auch der starke Zusammenhang von Social Media und der Körperwahrnehmung sowie ästhetischen Präsentation des Körpers im digitalen Raum spornt junge Menschen an, Teil der Fitnessszene zu werden.

Ein bemerkenswerter Umstand der Fitnessszene ist die Tatsache, dass sie zwar sehr beliebt ist, aber kaum Exklusivität innehat. Die meisten Personen, die angeben, sich zur Fitnessszene zu zählen, sehen sich auch als Mitglieder anderer Szenen. Häufig betrifft dies Szenen, die ebenfalls den eigenen Körper in den Mittelpunkt stellen, wie etwa die Mode- oder die Beautyszene oder Sportszenen, aber auch beispielweise solche, die tendenziell männlich konnotiert sind, wie beispielweise die Fußballszene. Selbst wenn die einzelnen Mitglieder der Szene sich nicht exklusiv der Fitnessszene zurechnen, so gehen sie doch bis zu fünfmal pro Woche ins „Gym“. Einer der Hauptbeweggründe, sich der Fitnessszene anzuschließen, ist die Unzufriedenheit mit dem eigenen Gewicht. So erzählt einer der eifrigeren Fitnessstudiosbesucher, wieso er zur Fitnessszene fand: *„Ich war den überwiegenden Großteil meines Lebens übergewichtig. Von fünf bis mindestens 15, 16 war ich übergewichtig. Da gab es ein Ereignis, das war orthodoxes Weihnachten, da haben wir gegessen, gegessen, gegessen und gegessen und danach haben wir Geschenke ausgepackt. Eines dieser Geschenke war ein Hemd für mich. Da wir aber gegessen hatten und ich zu dem Zeitpunkt noch nicht angefangen habe mit dem Sport, hat man Gewicht im Hemd gesehen. Ich habe es gespürt. Ich habe das Hemd zugemacht und gemerkt, wie die Knöpfe es zusammengehalten, ich hatte wirklich Angst, dass die aufspringen. Meine ganze Familie hat mich ausgelacht und dann dachte ich mir, nie wieder. Seitdem ist es auch besser geworden. Ich war von der Größe 1,60 Meter zu dem Zeitpunkt, als ich 16 war, und hatte 83 Kilo, jetzt bin ich 1,76 Meter und habe 72 Kilo. Ich wiege jetzt zehn Kilo weniger als das, was ich gewogen habe, als ich noch 15 Zentimeter kleiner war.“* Ein anderer meint: *„Ich habe Fußball gespielt und ich habe aufgehört, ich hatte keine Beschäftigung mehr, ich habe gar keinen Sport gemacht. Das war ein halbes Jahr. Da habe ich ordentlich zugenommen. Ich hatte zu viel Gewicht und das wollte ich nicht mehr.“* Wieder ein anderer erinnert sich: *„Ich habe mit Dirt Bike fahren begonnen, als ich circa 22 Kilo zugenommen hatte.“* Dann habe er mit Calisthenics und Kampfsport begonnen. Es zeigt sich an den Beispielen, dass mit dieser Szene auch oftmals biografische (und teils negative) Erfahrungen den Anschluss an die Szene begründen und meist weniger eine Faszination oder Interessensausprägung für das Thema Fitness, so wie es bei vielen anderen Szenen vorliegt.

Im digitalen Bereich werden nicht unbedingt immer nur Fotos oder Filme von den einzelnen Übungen geteilt, sondern häufiger spezielle Ernährungstipps oder andere mit Fitness verbundene Dinge. Eine 24-jährige Ernährungsberaterin meint beispielsweise, dass sie gelegentlich Ernährungstipps auf Instagram zu „gesundem Zeug“ poste. Ein 17-Jähriger teilt, was er gerade so macht oder zu Fitness findet, aber auch Fotos: *„Ich bin sehr aktiv auf Instagram, Snapchat, WhatsApp und habe viel Content drauf und teile dann halt meinen Freunden so mit, hey, das ist cool und das macht man so.“*

Was öfter vorkommt, sind Übungen auf YouTube und spezielle Apps, wo „ich immer Übungen nachmache“ (23-jähriger Jusstudent). Selbst werden allerdings kaum Übungen hochgeladen, nicht einmal von einer jungen Frau, die selbst Trainerin in einem Fitnessclub ist.

Die Verteilung der Österreicher:innen beziehungsweise der Personen mit migrantischem Hintergrund hängt vor allem von der Location ab und auch vom Preis, der für die Mitgliedschaft bezahlt werden muss. Eine Fitnesstrainerin meint, dass bei dem hochpreisigen Fitnessstudio, wo sie arbeitet,

hauptsächlich Österreicher:innen trainieren. In anderen Bezirken gibt es viel internationales Publikum, aber im hochpreisigen Segment viele Expats und Tourist:innen, während es in weniger teuren Fitnessstudios mehr Personen mit migrantischem Hintergrund zu geben scheint, so jedenfalls die Wahrnehmung der dort arbeitenden Teilnehmer:innen der Fokusgruppe.

Die Mode- und Beautyszene

Die Modeszene und die Beautyszene wurden ursprünglich als getrennte Szenen quantitativ abgefragt, dabei zeigte sich, dass diese Szenen nicht nur annähernd gleich beliebt sind, sondern auch sehr breite Überschneidungen bei ihren jeweiligen Mitgliedern aufweisen. Aus diesem Grund wurden die beiden Gruppendiskussionen der jüngeren sowie der älteren Gruppe mit Mitgliedern aus beiden Szenen durchgeführt. Der interne Aufbau dieser Szenen ist weniger kompartimentiert als in den anderen Gruppen, wenn auch in der Modeszene die Markenpräferenzen weit auseinandergehen mögen. Bei der Beautyszene stach bei allen „Skincare“ als zentrales Thema heraus, um das sich weitere Kreise von Spezialisierungen auf verschiedene Themenbereiche wie beispielsweise Haare, Nägel, aber auch Operationen sowie Körpermodifikationen zogen. So erzählt eine 24-jährige Studentin: *„Die ganzen chirurgischen Eingriffe und so, da habe ich selber auch schon was machen lassen an meinem Gesicht.“*

Mode repräsentiert den inneren Charakter nach außen und umgekehrt, so lassen sich Rückschlüsse auf das Innere schließen, zumindest nach der Aussage einer 22-jährigen Studentin: *„Ich würde sagen, Mode ist auch Erscheinungsbild, weil jeder unterbewusst gleich ein Bild, also eine Meinung über die Person hat. Es gibt ja auch viele Umfragen, die zeigen, dass einer, der in einer Jogginghose kommt, so ein Adidas-Ding, hat man gleich so ein Schubladendenken im Gegensatz zu jemandem, der in Business Casual kommt, und oftmals sind es Leute, die eher so assi wirken, die von manchen dann nicht ernst genommen werden aufgrund ihrer Kleidung. Deswegen würde ich das auch sagen, dass das schon eine wichtige Rolle spielt.“* Mode ist nicht nur innerhalb der Modeszene zentral und präsent, sondern auch quer über viele andere Szenen hinweg ist es wichtig, wie man seinen „Style“ nach außen kommuniziert, denn daran kann oftmals die eigene Szenenzugehörigkeit festgemacht werden (beispielsweise bei der Metal-, Punk-, Gothic- oder Skateboard-Szene).

Auch spielen andere Motive in die Modeszene hinein. So gibt es durchaus divergierende Meinungen zu Fast Fashion versus Nachhaltigkeit innerhalb der Mitglieder der Modeszene. So wird von einigen die Fast Fashion bevorzugt, weil es bequem zu bestellen ist und man sich schnell im Internet mit neuer Ware günstig eindecken kann. Andere bevorzugen das Stöbern in Secondhand-Läden, um kuriose Stücke zu finden. Das Einkaufen in teuren Markenläden ist meist durch den Kostenfaktor beschränkt.

In der Modeszene ist *Vinted* eine wichtige digitale Plattform, um sich einerseits nach neuen Trends umzuschauen, andererseits, um Mode und Accessoires aufzustöbern. Offline sind es vor allem Flohmärkte oder Humana-Läden (die aber auch Social-Media-Präsenz zeigen), die gerne besucht werden, um sich mit Vintage-/Retro-Mode und Accessoires einzudecken.

Allerdings ist auch bei der der modebewussten Jugend der Pragmatismus groß. So meint eine 16-jährige Schülerin: *„Ansonsten gehe ich halt einfach in ein Einkaufszentrum, und wenn ich halt was sehe, was mir gefällt, dann hole ich das. Manchmal habe ich auch eine Vorstellung, was ich so gerne hätte, aber eher selten.“* Das bedeutet, dass selbst Mainstream-Modehäuser durchaus in die Szene eingebunden werden, rein nach pragmatischen Standpunkten.

Wie sehr der Pragmatismus der Generation Z das Kaufverhalten bestimmt, verdeutlicht eine Aussage einer 22-jährigen Studentin, die ihre Kaufstrategie folgendermaßen beschreibt: *„Ich versuche auch, eher Secondhand zu kaufen, es gibt schon Momente, wo ich mir beim Zara etwas kaufe, aber ich versuche eben, Fast Fashion nicht zu unterstützen, und kaufe auch nicht online. Ich bin da auch nicht die Beste darin, aber ich versuche es.“* Kleidung kann somit auch ein gewisses Standing an Umwelt- und Ressourcenbewusstsein äußern.

Ein modebewusster 25-jähriger Student ist ebenfalls durchaus pragmatisch – wie er zu seiner Kleidung kommt, beschreibt er wie folgt: *„Bei den Polos ist es meist dann so Tommy Hilfiger, wenn es da mal ein Angebot gibt, kauf ich mir gleich ein, zwei neue, und bei Hosen ist es dann man meist Levis oder Hugo Boss, die haben eigentlich ganz gute Hosen. Die Sachen kaufe ich ziemlich viel online, also zum Beispiel bei Zara habe ich im Jänner ziemlich viel eingekauft oder ich fahr so ein, zwei Mal im Jahr nach Parndorf. Jetzt habe ich mir so einige Sportsachen auf Amazon gekauft, weil es da gute Angebote gab.“*

Schlussfolgerungen

Die Jugendszenen heute sind in die digitale Welt eingebettet. Es gibt keine scharfe Trennung zwischen einer Szene und der digitalen Lebenswelt der Jugendlichen. Egal in welcher Szene sich die Jugendlichen beheimatet sehen, die digitale Komponente ist immer vorhanden. Einzig der Grad der Involvierung ist unterschiedlich. Der passive Konsum ist in der einen oder anderen Form immer vorhanden, sei es über YouTube oder speziellere Plattformen wie Vinted (für die Modeszene beispielsweise). Aktiv wird Content oftmals geteilt, selbst wenn es kein selbst generierter ist. Je näher am Szenekern sich die Szenemitglieder befinden, desto eher kreieren sie den Content selbst.

Die Überschneidung der Szenen ist eine weitgehende. So ist die Fitnessszene häufig nicht exklusiv, selbst wenn sich ihre Mitglieder mehrere Tage die Woche in Fitnessstudios aufhalten. Oft wird diese Tätigkeit mit anderen sportlichen Aktivitäten verknüpft, aber ebenso als Teil eines gesunden Lifestyles betrachtet. Oft verschwimmt selbst eine primäre Mitgliedschaft. Für manche ist die Mitgliedschaft zur Autoszene ebenso wichtig wie die zur Fitnessszene. So kommt es manchmal auf die Situation an, wie sich jemand definieren will. Dennoch ist die oft jahrelange Treue zu einer Szene bemerkenswert, denn selbst die Jüngeren unter den befragten Jugendlichen verweisen auf eine teilweise schon mehrere Jahre anhaltende Treue zu ihrer jeweiligen Szene.

Die Durchmischung der Jugendlichen zwischen autochthonen Österreicher:innen und Jugendlichen mit Migrationshintergrund ist je nach Szene unterschiedlich, aber vor allem die konkreten Orte, an denen sich die Szenen treffen, können segregierend wirken, ebenso wie der finanzielle Hintergrund der Jugendlichen. So kann es durchaus zu einer gewissen Auftrennung zwischen Orten mit eher autochthonen Jugendlichen und Jugendlichen mit tendenziell migrantischem Hintergrund kommen. Erstaunlich mag sein, dass durchaus eine Durchmischung zwischen verschiedenen Herkunftsgruppen entsteht und die hauptsächlichen Verständigungssprachen in den jeweiligen Szenen Deutsch oder Englisch sind.

Insgesamt scheinen die Jugendszenen, wie auch ihre digitalen Äquivalente, eher ein integratives Potenzial zu besitzen, auch wenn es zunächst um Gruppen unterschiedlicher migrantischer Herkunft geht. Was die autochthonen Teile der Szenen betrifft, scheint es manchmal gewisse Abgrenzungsstrategien zu geben, die allerdings immer wieder auch durchbrochen werden können, einerseits durch den digitalen Bereich der Szenen, aber auch durch Offline-Freundschaften zwischen den unterschiedlichen Personengruppen.

LITERATURVERZEICHNIS

- Abels, Heinz & König, Alexandra: Sozialisation. Über die Vermittlung von Gesellschaft und Individuum und die Bedingungen von Identität. Wiesbaden, Springer VS, 2. Auflage, 2016.
- Aichhorn, August: Verwahrloste Jugend. Die Psychoanalyse in der Fürsorgeerziehung. Bern-Stuttgart-Toronto, Huber, 1987.
- Baudelaire, Charles: Die Photographie und das moderne Publikum (aus dem Salon von 1859) in: Wolfgang Kemp (Hg.), Theorie der Fotografie, Bd. 1, München, 1980, S. 110–113.
- Beck, Ulrich: Risikogesellschaft. Auf dem Weg in eine andere Moderne. Frankfurt/M, Suhrkamp, 1986.
- Eisewicht, Paul: Peripherie(n) Matters!? Zur Konzeptualisierung von Zentren und Peripherien in juvenilen Szenen, in: Diskurs. Kindheits- und Jugendforschung/Discourse. Journal of Childhood and Adolescence Research Heft 2-2023, S. 149–164.
- Ferchhoff, Wilfried: Jugendkulturen – Faszination und Ambivalenz. Einblicke in jugendliche Lebenswelten. Weinheim, Juventa, 1995.
- Ferchhoff, Wilfried: Jugend und Jugendkulturen im 21. Jahrhundert. Lebensformen und Lebensstile. Wiesbaden, VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2. Auflage, 2010.
- Fiske, John: Understanding Popular Culture. London, Routledge, 1989.
- Fuchs-Heinritz, Werner et al: Lexikon zur Soziologie. Opladen, Westdeutscher Verlag, 1994.
- Gramsci, Antonio: Gefängnishefte – Kritische Gesamtausgabe, Herausgegeben von Klaus Bochmann, Wolfgang Fritz Haug und Peter Jehle, Hamburg, Argument Verlag, 1991.
- Granovetter, Mark: The Strength of Weak Ties, in: American Journal of Sociology, Vol. 78(6), Mai 1973, S. 1360–1380.
- Großegger, Beate/Heinzlmaier, Bernhard: Jugendkulturguide. Wien, Öbvht, 2004.
- Güngör, Kenan & Zentner, Manfred & Assad, Even M. & Seidl, Thomas: Jugendliche Submilieus in urbanen Räumen. Big Picture. Herausforderungen. Entwicklungslinien. Wien, Österreichischer Integrationsfonds, 2022.
- Haidt, Jonathan: Generation Angst. Wie wir unsere Kinder an die virtuelle Welt verlieren und ihre psychische Gesundheit aufs Spiel setzen. Berlin, Rowohlt, 2024.
- Hajok, Daniel: Heranwachsen in der digitalen Welt. Chancen und Risiken für die Entwicklung, in: JMS-Report – Februar 1/2020, 2020, S. 2–6.
- Hall, Stuart/Jefferson, Tony (Hg.): Resistance through Rituals. Youth subcultures in post-war Britain. London, Routledge, 1993.

Han, Byung-Chul: Die Krise der Narration. Berlin, Matthes und Seitz, 2023.

Hennig, Marina: Wann werden soziale Beziehungen zur Ressource? In: K.-S. Rehberg (Hg.): Die Natur der Gesellschaft: Verhandlungen des 33. Kongresses der Deutschen Gesellschaft für Soziologie in Kassel 2006, Teilband 1 und 2, S. 3409–3420, Frankfurt am Main, Campus Verlag, 2008.
<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssao-155687> (Abgerufen: 8. August 2024)

Hitzler, Roland (Hg.): Leben in Szenen. Formen juveniler Vergemeinschaftung heute. Wiesbaden, VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2005.

Hitzler, Roland (Hg.): Posttraditionale Gemeinschaften. Theoretische und ethnografische Erkundungen. Wiesbaden, Verlag für Sozialwissenschaften, 2008.

Hitzler, Ronald/Niederbacher, Arne: Leben in Szenen. Formen juveniler Vergemeinschaftung heute. Wiesbaden, VS Verlag für Sozialwissenschaften, 3. Auflage, 2010.

Hobbes, Thomas: Leviathan. Oder Stoff, Form und Gewalt eines kirchlichen und bürgerlichen Staates. Frankfurt/M, Suhrkamp, 1984.

Hodkinson, Paul: Ageing in a spectacular 'youth culture'. Continuity, change and community amongst older goths, in: British Journal of Sociology, 2011, S. 262–282.

Huizinga, Johan: Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Stuttgart, Kröner, 2006, S. 20.

Institut für Jugendkulturforschung: Studie Recht auf Schutz vor Gewalt im Auftrag der KiJA OÖ – Kinder- und Jugendanwaltschaft. https://www.kija-ooe.at/Mediendateien/KiJA_Prozent200OE_Studienbericht_Jugendstudie_Recht_auf_Sc.pdf (abgerufen 8. August 2024)

Institut für Jugendkulturforschung: Auftragsstudie: Pragmaticus-Jugendstudie 2023. Die Jungen sind besser als ihr Ruf. <https://www.derpragmaticus.com/r/jugend-studie-ergebnisse> (abgerufen 8. August 2024)

Jovičić, Suzana: Scrolling, Swiping, Snapping. The Playful In-between. Digital Practices and Hanging out, Doing Nothing and Wasting Time among Viennese Youths. Dissertation Universität Wien, 2021.

Kanozia, Rubal/Garima Ganghariya: More than K-pop fans: BTS fandom and activism amid COVID-19 outbreak. Media Asia, 2021, S. 1–8.

Janke, Klaus & Niehues, Stefan: Echt abgedreht. Die Jugend der 90er-Jahre. München, C.H. Beck, 1995.

Koncki-Polt, Margarethe: Die Tuning-Szene auf Instagram. Eine Annäherung mit Mitteln der Bildhermeneutik. Berlin, Springer, 2024.

Kopp, Johannes & Steinbach, Anja: Grundbegriffe der Soziologie. Wiesbaden, Springer VS, 13. Auflage, 2024.

Krefeld, Thomas: Einführung in die Migrationslinguistik. Tübingen, Narr, 2004.

Langer, Susanne K.: Philosophie auf neuem Wege. Das Symbol im Denken, im Ritus und in der Kunst. Berlin, Fischer, 1984.

Maffesoli, Michel: The Time of the Tribes. The Decline of Individualism in Mass Society. London, Sage, 1996.

Marx, Karl: Das Kapital. Kritik der politischen Ökonomie. Bd. 3. Der Gesamtprozess der kapitalistischen Produktion. Berlin, Rosa Luxemburg-Stiftung, 2023.

Mayer, Danila: "We're Doing It in the Park!" Park Kids in Vienna. A Contribution to the Anthropology of Urban Youth. Dissertation Universität Wien, 2010.

Miller, Daniel et al.: How the World Changed Social Media. London, UCL Press, 2016.

Scheler, Max: Das Ressentiment im Aufbau der Moralen. Frankfurt/M, Klostermann, 2004.

Schiller, Friedrich: Über die ästhetische Erziehung des Menschen. Dietzingen, Reclam, 2000.

Slama, Martin: The agency of the heart: Internet chatting as youth culture in Indonesia, in: Social Anthropology 18(3), 2010, S. 316–330.

Sloterdijk, Peter: Die schrecklichen Kinder der Neuzeit. Berlin, Suhrkamp, 2014.

Sorce, Giuliana/Dumitrica, Delia: Transnational dimensions in digital activism and protest, in: Review of Communication 22(3), 2022, S. 157–174.

Staab, Philipp: Anpassung. Leitmotiv der nächsten Gesellschaft. Berlin, Suhrkamp, 2022.

Diese und alle weiteren Publikationen des ÖIF
stehen unter integrationsfonds.at/publikationen
zum Download bereit.

www.integrationsfonds.at