

# Jugendszenen - Experimentierfeld zwischen Kindheit und Erwachsensein

Ergebnisse einer Befragung und existenzanalytische Interpretation\*

**Karl Reiter**

*Die vorliegende Arbeit befasst sich mit der Jugend an der Wende vom 20. zum 21. Jahrhundert. Diese präsentiert sich als heterogenes Gemisch in unterschiedlichen Szenen. In einer an 42 Jugendlichen aus sechs verschiedenen Szenen durchgeführten Befragung geht der Autor den Sehnsüchten der jungen Menschen nach und fragt, was sie in den Jugendszenen suchen, dort tatsächlich finden und wer sie in der Szene sind. Der Hintergrund ist die Frage nach der Bedeutung der Grundmotivationen in der Jugendzeit.*

*Die Ergebnisse der offenen Befragung zeigen, dass die jungen Menschen in den Jugendszenen Räume für sich, für ihre Gedanken, Ideen, Gefühle, Beziehungen, Sorgen, Vitalität und ihren Erfahrungsaustausch finden. Dort können sie versuchen, das Ihrige neben das zu stellen, was andere sagen und so immer mehr Raum für ihr Eigenes entwickeln, für das, was sie selber sagen und tun wollen. Somit präsentieren sich Szenen als wertvolle Experimentierfelder für ihre personal-existenzielle Entwicklung und den Prozess der Selbstfindung der Jugendlichen.*

*Weitere Informationen liefern der Test zur existentiellen Motivation (TEM) und der Selbstbeurteilungsfragebogen zur Erfassung des Werterlebens (SEW). Diese werden mit persönlichen Erfahrungen des Autors ergänzt.*

## 1. Einleitung und Fragestellung

Die vorliegende Arbeit befasst sich mit der Jugend an der Wende vom 20. zum 21. Jahrhundert. „Die Jugend“ als einheitliche Erscheinungsform gibt es nicht, es gibt nur viele verschiedene Jugendliche mit unterschiedlichen Wünschen, Vorstellungen und Bedürfnissen. Sie präsentiert sich als heterogenes Gemisch aus Szenen, jede für sich eine eigenständige Zielgruppe mit eigener Identität. Neueste Studien (T-Factory & Fessel-GfK Jugendstudie 1999, Deutsche Jugendstudie 1996, Oberösterreichische Jugendstudie 1996) belegen, dass sich im Alter zwischen 13 und 18 Jahren der Großteil der Jugendlichen zu einer Szene oder einem szenestiftenden Lifestyle bekennen (Ferchhoff 1999, Heinzlmaier 1999, u.a.).

Diese Studie geht den Sehnsüchten der jungen Menschen nach und fragt, was sie in den Jugendszenen suchen und in den Jugendkulturen und -szenen finden.

Im Zusammenhang zur Existenzanalyse ist zu fragen, welchen Gewinn oder welche Probleme für Jugendliche das Szeneleben im Bezug zu den funda-

mental existentiellen Grundmotivationen des Menschen bringen kann. Was suchen die Jugendlichen in den Jugendszenen für ihre persönliche Entwicklung, und was finden sie im Hinblick auf ein sinnerfülltes Leben in Freiheit und Verantwortung?

### 1.1 Meine These lautet:

Auf ihrer Suche nach einem sinnerfüllten Leben gehen Jugendliche (auch) in den Jugendszenen auf (Sinn-) Suche. Sie finden in den Jugendszenen etwas von dem, was sie für ihre personal-existenzielle Entwicklung und in ihrem Prozess der Selbstfindung brauchen und das in den Grundmotivationen von A. Längle als Voraussetzungen formuliert ist, damit der Mensch sinnerfüllt leben kann.

### 1.2 Instrumente der Untersuchung waren:

- \* Eine an 42 Jugendlichen aus sechs verschiedenen Szenen durchgeführte qualitative Befragung
- \* Der Test zur existentiellen Motivation (TEM)
- \* Der Selbstbeurteilungsfragebogen zur

Erfassung des Werterlebens (SEW)

Im Verständnis und der Deutung der Ergebnisse gehe ich genauer auf die Grundmotivationen in der Jugendzeit ein, weil sich in dieser Lebensphase die Entwicklung der Person und ihrer existentiellen Strebungen (Längle 1999, 19) besonders deutlich zeigt.

Manche Ergebnisse dieser Untersuchung sind fragmentarisch und müssen in Details durch weitere Befragungen abgesichert werden.

## 2. Jugendszenezugehörigkeit und Jugendszenepanorama in Österreich

Jugendliche sind als gesellschaftliche Gruppe unübersichtlich geworden, denn noch nie zuvor haben sie sich so differenziert und inhomogen dargestellt wie heute. Immer mehr zerfällt die scheinbar einheitliche Gruppe der Jugendlichen in sich deutlich voneinander unterscheidende Gruppen.

Jugendliche „leben“ in Szenen: Die Bedeutung der Szenen nimmt ständig zu. Was bei den Erwachsenen der Lifestyle,

\*Zusammenfassung einer Abschlussarbeit des EA-Fachspezifikums

ist bei Jugendlichen die Szene. Jugendliche verbringen einen Großteil ihrer Freizeit in „szene-kontextuellen Settings“.

Was ist nun gemeint, wenn von Szenen gesprochen wird? Für meine Arbeit folge ich dem Szenebegriff von Klaus Janke (Janke 1996). Danach entstehen Szenen überall dort, wo junge Menschen freiwillig gemeinsame Interessen, Wertvorstellungen und Freizeitaktivitäten entwickeln oder ganz einfach die gleichen Konsumartikel schön finden. Szenen sind soziale Netzwerke. Sie weichen die alten Strukturen der Gesellschaft (Vereine, Verbände usw.) auf und erzeugen neue. Szenen sind „die Gesellschaftsordnung der 90iger Jahre“ (Janke 1996, 17).

In Anlehnung an Bernhard Heinzlmaier lassen sich in der österreichischen Szene-Landschaft derzeit fünf verschiedene Szene-Typen unterscheiden (Großegger 2000, 27):

- \* *Fanszenen* (Fußballfans, Boy-Group-Fans,...)
- \* *Musikszenen* (Hip-Hop, Techno-Szene,...)
- \* *körperbezogene Fankulturen* (dazu zählen die Funsport-Szenen, aber auch die Szene der Fitness-Freaks)
- \* *New-Media-Szene* (gemeint sind die Computerszenen)
- \* *Engagement- und altruistische Szenen* (Ökos, Alternative, Junge Christen, Müslis,...).

Man kann davon ausgehen, dass Szenezugehörigkeit und Szeneidentifikation bei Jugendlichen besonders im zweiten Lebensjahrzehnt von zentraler Bedeutung sind. So bekennen sich im Alter zwischen 13 und 18 Jahren 80% der deutschen Jugendlichen zu einer Szene oder einem szeneorientierten Lifestyle (Deutsche Jugendstudie 1996, zitiert nach Heinzlmaier 1999). 1999 wurde von den Marktforschungsinstituten T-Factory & Fessel-GfK eine repräsentative österreichweite Untersuchung durchgeführt, die zum Ziel hatte, die Szenezugehörigkeit festzustellen. Diese Jugendstudie zeigt, dass etwa drei Viertel der österreichischen Jugendlichen (14 – 24 Jahren) sich einer Szene zugehörig verstehen. Dabei zeigen sich die männlichen Jugendlichen etwas szenee-

affiner als die weiblichen. Während 29 Prozent der Mädchen und jungen Frauen angeben, zu keiner Jugendszene zu gehören, trifft diese Aussage nur für 19 Prozent der männlichen Jugendlichen zu (Zentner 2000).

Ab dem 19. Lebensjahr nimmt der Anteil derer, die sich zu keiner Szene zugehörig fühlen, deutlich zu. Während in der Altersgruppe der 13- bis 18jährigen keine erwähnenswerten Differenzen zwischen den Geschlechtern festzustellen sind, geht der Anteil junger Frauen ab dem 19. Lebensjahr schneller zurück als bei den jungen Männern. Auch der Umstand, dass sich die Jugendlichen mit mehreren Szenen identifizieren, d.h. dass es nicht um „Entweder-Oder“ sondern um „Sowohl-als-Auch“ geht, lässt sich anhand der Daten der Deutschen Jugendstudien belegen. Durchschnittlich gehörten die Jugendlichen bei jener Untersuchung zu 3,7 verschiedenen Szenen (Heinzlmaier 1999).

### 3. Empirischer Teil der Jugendszenebefragung

Im Frühjahr 2000 (Februar – Mai) habe ich an einer berufsbildenden Schule in Steyr/Oberösterreich (HTL mit ca. 1100 Schülern) eine Befragung durchgeführt. Ich interviewte 42 Jugendliche zwischen 15 und 21 Jahren, jeweils sieben Interviewpartner aus insgesamt sechs verschiedenen Jugendszenen.

#### 3.1 Auswahl der Jugendszenen

**Technoszene („TE“):** Techno-Musik ist stampfender Viervierteltakt in einem harten Rhythmus. Techno ist die wichtigste Jugendbewegung der 90er mit nicht nur eigener Musik, sondern auch Mode, eigenen Codes und Ritualen, die sich auf den Mainstream zubelegt hat.

**Metalszene („ME“):** Die Metal-Fans sind begeistert von den meist verzerrten Gitarrensounds, oft als Prollsound bezeichnet, und fallen meist durch ihr Outfit (schwarze Kleidung, u.a.) und ihre oft ernste Miene auf.

**Funsportszene („FS“):** Funsport sind alle Sportarten, wenn man die richtige

Kleidung anhat und die richtige Casette läuft (Breakdance, Skaten, Biken, Beachvolley, Streetball,...).

**HipHop-Szene („HH“):** Die Hitparaden sind derzeit voll mit HipHop-Nummern („4 Family“, „Fettes Brot“,...). HipHop ist ein Lebensgefühl geworden. Der typische Sprechgesang (Rap) mit meist sozialkritischem Inhalt.

**Alternativszene („AL“):** Zur Alternativszene zählen sich nicht nur Aussteiger, Anti-Atom-, Öko- und Friedensaktivisten, sondern sie bildet ein Sammelbecken für kritische und altruistische Individualisten. Sie werden als „Assel“ bezeichnet, legen oft keinen Wert auf Styling und fallen durch ihre Lebensphilosophie auf.

**Computerfreaks („CF“):** Die echten Computerfreaks genießen ein unterschiedlich hohes Ansehen und organisieren sich in Computercliquen, knüpfen auch im virtuellen Raum Cyber-Kontakte und pflegen den Interessenaustausch über das Internet.

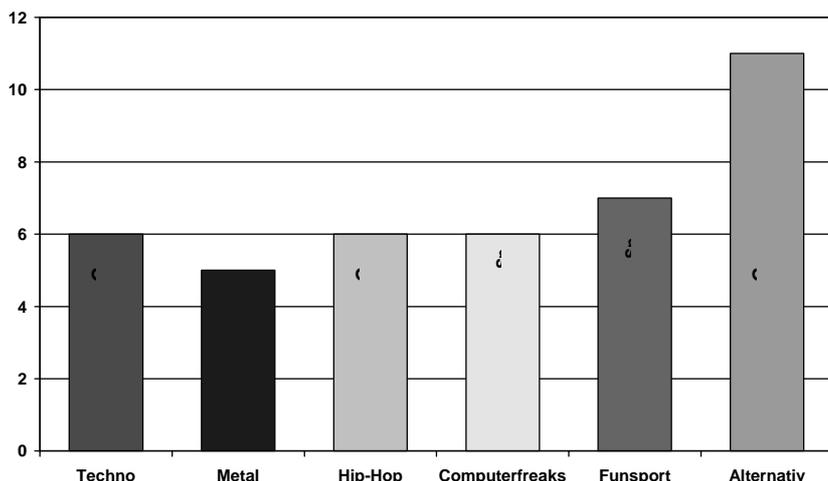
#### 3.2 Erster Teil der Datenerhebung - eine qualitative Befragung

Die in zwei Teilen angelegte Untersuchung bestand im ersten Abschnitt aus einer qualitativen Befragung mit vier offenen Fragen in einem face-to-face Interview.

##### 3.2.1 Frage 1: „Was suchst du in der Jugendszene?“ (vgl. Graphik 1)

Ein Vergleich der Stichproben zeigt, dass in drei von den sechs Szenen die befragten Jugendlichen Gemeinschaft suchen. Am deutlichsten in der Alternativszene („AL“-+11+), gefolgt von der HipHop- („HH“-+6+) und der Technoszene („TE“-+6+). Die Funsportler und Computerfreaks suchen hauptsächlich Spaß und Unterhaltung („FS“-+7+; „CF“-+6+) und die Metalfans eine Musik, die ihnen gefällt („ME“-+5+).

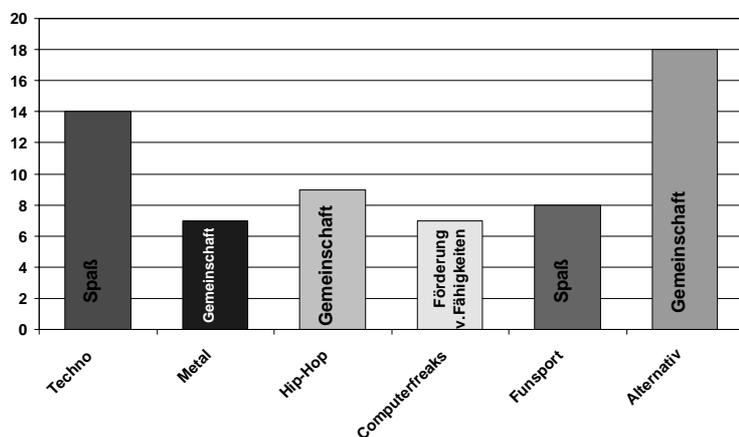
In jenen Jugendszenen, die „Gemeinschaft“ nicht bei den häufigsten Nennungen haben, findet sich diese bei den zweithäufigsten Nennungen („FS“-+6+; „CF“-+5+; „ME“-+5+). Die befragten Alternativen haben die „Unabhängigkeit“ an zweiter Stelle.



Grafik 1: Was suchst Du in der Jugendszene? (Erstnennungen)

**3.2.2 Frage 2: „Was findest du tatsächlich in der Jugendszene?“ (vgl. Graphik 2)**

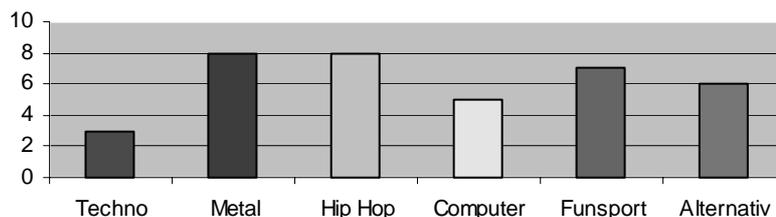
Die befragten Jugendlichen suchen also in ihrer Szene primär Gemeinschaftserfahrungen und finden diese auch dort. Der Vergleich der Stichproben zeigt, dass „Gemeinschaft“ die häufigste Nennung darstellt (folgende Reihenfolge: 1. Alternativszene „AL“-+18+, 2. HipHop-Szene „HH“-+9+ und 3. Metalszene „ME“-+7+). Die Techno- und Funsportfans finden in ihrer Szene hauptsächlich Spaß („TE“-+14+; „FS“-+8+) und die Computerfreaks vor allem eine Förderung ihrer Fähigkeiten („CF“-+7+). In der Techno-, Funsport- und Computerszene gehört „Gemeinschaft“ zur zweithäufigsten Nennung. Bei den Metalfans steht das Sich-Wohlfühlen an zweiter Stelle.



Grafik 2: Was findest/erlebst Du tatsächlich in der Jugendszene? (Erstnennungen)

**3.2.3 Frage 3: „Wer bist du in der Jugendszene?“ (vgl. Graphik 3)**

Auf die Frage: „Wer bist du in der Szene?“ gibt es nach den häufigsten Nennungen („Ich bin ich selber“) folgende Reihenfolge: 1. Metal („ME“-+8+)



Grafik 3: "Wer bist Du in der Jugendszene?" Häufigste Nennungen - "Ich bin ich selber!"

und HipHop („HH“-+8+), 3. Funsport („FS“-+7+), 4. Alternativ („AL“-+6+), 5. Computerfreaks („CF“-+5+) und 6.

Techno („TE“-+3+). Die Detailantworten zeigen, dass die befragten Jugendlichen ihre Aussage begründeten. Als Beispiele führe ich hier an: „Ich bin von innen her ich selber“ („HH“), „Ich bin ich selber, ich ziehe mich an, wie ich will“ („ME“), „Ich kann der sein, der ich bin“ („FS“). Auffällig sind diese Begründungen in der Computerszene. Nach der Formulierung: „Ich bin ich selber“ folgt ein „aber...“; „...aber im Computerspiel bin ich ein Held“; „...aber ich bin oft in einer Rolle“; usw. Nur drei Jugendliche aus der Technoszene formulieren: „Ich kann ich selber sein“ („TE“-+3+) und vier weitere Aussagen lauten: „Ich bin einer unter vielen“ („TE“-+4+).

**3.2.4 Frage 4: „Was missfällt dir in der Jugendszene?“**

Die Antworten fielen hier sehr individuell aus. Eine Zusammenfassung der Ergebnisse kann einige Trends deutlich

machen. Am zufriedensten in und mit ihrer Szene scheinen die alternativen Jugendlichen zu sein. Zwei Befragten missfällt nichts am Szeneleben - etwas, das in keiner anderen Gruppe vorkommt. In allen anderen Szenen werden viele Angaben gemacht. Sind es in der „CF“ vor allem die hohen Preise für Spiele und Internet („CF“-+4+), („CF“-+3+), so in der „TE“ die Drogen („TE“-+3+) und auffällig in der „FS“ sind die sogenannten „Möchtegerntypen“.

In der „ME“ missfallen neben Drogenkonsum auch extreme Aktionen, wie Grabschändertum, Ritualmorde und NS-Gedankengut in den Texten. Hier werden aber auch „unechtes“ Verhalten und Vorurteile gegenüber dieser Szene angeführt, letzteres auch in der „HH“. Auf manche politische Positionen wird in der „AL“ eingegangen, Gewalt abge-

lehnt, aber auch die Intoleranz der Szenesurfer.

### 3.2.5 Auswertung der vier offenen Fragen

Die Antworten der Tiefeninterviews wurden kategorisiert (Gemeinschaft; Unterhaltung/Spaß; Musik, die gefällt; Wohlfühlen), zum Teil gemeinsam mit Ulrike Leiss ausgewertet und Graphiken erstellt. Durch die Kategorisierung übersteigt die Häufigkeit der Nennungen manchmal die Anzahl der befragten Personen. In Absprache mit U. Leiss wurde auf eine prozentuelle Berechnung der vier Kategorien (vier Grundmotivation) verzichtet, da manche Detailantworten nicht eindeutig zuzuordnen waren. Deshalb entschied ich mich für eine grafische Darstellung der Befragungsergebnisse. Somit wird es möglich, dass in einer qualitativen Analyse die Einarbeitung der Detailantworten in die Grundmotivationen erfolgen kann. Die Analyse der Antworten durch den Versuch einer Signierung und einer Zuordnung zu den Grundmotivationen ergibt, dass die häufigste Nennung die Gemeinschaft betrifft und damit die 2. Grundmotivation.

### 3.3 Zweiter Teil der Datenerhebung: Standardisierte Fragebögen (TEM und SEW)

Der Test zur existentiellen Motivations (TEM) und Selbstbeurteilungsfragebogen zur Erfassung des Werterlebens (SEW) wurden von P. Eckhardt erstellt (Eckhardt 2000; Eckhardt 1992) und von ihr für diese Jugendszenebefragung zur Verfügung gestellt.

Das Messinstrument TEM kann einerseits die Wertigkeit der vier personal-existentiellen Grundmotivationen im Hinblick auf eine erfüllte Existenz erfassen und andererseits ein Hilfsmittel für das therapeutische Vorgehen sein (Eckhardt 2000, 33ff). Die vier Subskalen des TEM (TEM 1-4) beziehen sich auf diese vier existentiellen Strebungen, aus denen heraus nach A. Längle die Zustimmung zum Handeln gegeben wird (Längle 1999; u.a.).

Ist eine oder sind mehrere dieser vier Bedingungen zu wenig entwickelt oder

gestört, so gerät die Sinnhaftigkeit der Existenz in Gefahr und die Erfüllung geht verloren. Darüber können die Skalen des (TEM 1-4, TEM-GES) Auskunft geben.

Das Messinstrument SEW fragt nach den klassischen Wertekategorien der Logotherapie und erfasst die Wertverwirklichung (Eckhardt 2000, 49). Die wichtigsten TEM- und SEW-Ergebnisse sollen hier wiedergegeben und z.T. kurz kommentiert werden.

### 3.3.1 Zusammenfassung der Testergebnisse TEM und SEW

\* Insgesamt sind die Mittelwerte der Skalen TEM 1 – TEM 4 (hohe Werte im TEM erwünscht!) und der mittlere Gesamtwert TEM-GES sehr hoch. Die befragten Jugendlichen aller Szenen haben also sehr hohe Mittelwerte (Höchstwert = 56) erreicht. TEM 1: 49,7; TEM 2: 49,2; TEM 3: 46,5; TEM 4: 49,3; TEM-GES: 194,7 (max. =224).

\* Die Skala TEM 3 hat über die gesamte Stichprobe (in allen Szenen) den niedrigsten Mittelwert (46,5), daher scheinen die Jugendlichen am ehesten Schwierigkeiten auf der Ebene der 3. Grundmotivation zu haben (Selbstwert).

\* Den höchsten Mittelwert der einzelnen Items des TEM (T 1 – T 56) über die Gesamtstichprobe erzielt Item 31 („*Dass ich lebe, lehne ich im Grund ab*“) mit 4,0, d.h. alle Befragten haben mit „stimmt nicht“ geantwortet. Den niedrigsten Mittelwert erzielt Item 43 („*Ich leiste nach meiner Meinung wenig*“) mit 2,8, d.h. es haben die Befragten durchschnittlich mit „stimmt eher nicht“ geantwortet. Die übrigen Items liegen mit ihren Mittelwerten dazwischen.

\* Die Skala TEM 1 hat den höchsten Mittelwert; er liegt bei 49,7 (Höchstwert = 56). Somit scheinen die befragten Szenemitglieder viel Raum für ihr Dasein gefunden zu haben.

\* Bei genauerer Betrachtung der Stichproben erzielen die HipHopper nicht nur im TEM 1 den höchsten Wert (52,6), sondern auch in TEM 2 (51,9), TEM 3 (49,1) TEM 4 (52,2) und den höchsten Gesamtwert (205,0). Die befragten Jugendlichen aus der HipHop-Szene erreichen nicht nur in TEM 1 – TEM 4, sondern auch in SEW-GES den

höchsten Wert.

\* Den niedrigsten Wert haben in TEM und TEM 2 die Metalfans erreicht (TEM 1: 48,1; im TEM 2: 46,7); sie haben auch den niedrigsten TEM-Gesamtwert (TEM-GES 189,28)

\* Den niedrigsten Wert im TEM 3 haben die Technofans erreicht (TEM 3: 44,57)

\* Den niedrigsten Wert im TEM 4 haben die Alternativen erreicht (TEM 4: 48,71)

\* Insgesamt liegen die Mittelwerte des SEW sehr hoch. Den höchsten Mittelwert (hohe Werte im SEW erwünscht!) der einzelnen Items des SEW (S 1 – S 18) erzielt Item 13 („*Geschenke und Kleinigkeiten der Anerkennung geben mir keine Freude*“) mit 3,97, d.h. fast alle Befragten haben mit „stimmt nicht“ geantwortet. Den niedrigsten Mittelwert erzielt Item 11 („*Schicksalsschläge und Misserfolge lassen mich rasch resignieren und verzweifeln*“) mit 3,19, d.h. es haben die Befragten durchschnittlich mit „stimmt eher nicht“ geantwortet. Die übrigen Items liegen mit ihren Mittelwerten dazwischen.

### 3.4 Zusammenhänge von offener Befragung und TEM/SEW

\* Die befragten HipHopper haben in allen Teilstichproben (TEM 1 – 4, TEM-GES) den höchsten Wert erreicht. Sie zeigen in der Befragung eine deutliche Sehnsucht nach Gemeinschaft, die sie in ihrer Szene auch finden („Gemeinschaft“ gehört jeweils zur häufigsten Nennung, Frage 1: 6 von 7; Frage 2: 9 von 7). In der Beantwortung von Frage 3 zeigt sich mit 8 Nennungen, dass sie auch in der Szene sie selber sein können.

\* Obwohl die befragten Jugendlichen in der Skala TEM 3 über die gesamte Stichprobe (alle Jugendszenen) den niedrigsten Mittelwert erreichen, geben sie in der Befragung (mit Ausnahme von Techno) ganz häufig an, dass sie in der Szene sie selber sein können und begründen dies auch ausführlich. Darauf wird in den Ausführungen zur 3. Grundmotivation einzugehen sein.

### 3.5 Ergebnisse TEM 2 - 4 und SEW

#### 3.5.1 Ergebnisse TEM2 (2. GM) und SEW

Alle Befragten haben zwar in Item 31 („*Dass ich lebe, lehne ich im Grunde ab*“) 4,0 (Item 31 bezieht sich auf TEM 2) erreicht, d.h. mit „stimmt nicht“ geantwortet, andererseits haben die Jugendlichen aus der Metalszene im TEM 2 den niedrigsten Mittelwert (48,1) erreicht. Auch in Item T 20 („*Ich bin ein trauriger Mensch*“), unterscheidet sich die Gruppe „Metal“ signifikant von den anderen Jugendgruppen (Signifikanzniveau  $p < 0,05$ ). Auch in Item 24 („*Ich fühle mich meistens unsicher.*“) bekommen die Metaljugendlichen den niedrigen Wert (14,43; 3,14;) und unterscheiden sich (zusammen mit Techno und Funsport) signifikant von HipHop (32; 3,14). Aber auch in Item 48 („*Ich erlebe regelmäßig, dass ich für etwas gut bin*“) bekommt „Metal“ den niedrigsten Wert (12,07; 3).

\* Dem kann nun ein weiteres wichtiges Ergebnis gegenübergestellt werden: Die befragten Jugendlichen aus der Metalszene antworten im Selbstbeurteilungsfragebogen zum Werterleben in Item S4 („*Wenn ich wüsste, dass ich an einer unheilbaren Krankheit leide, dann würde ich mich umbringen.*“) mit 100%: „stimmt nicht“; auch in Item 13 („*Geschenke und Kleinigkeiten der Anerkennung geben mir keine Freude*“) mit 100%: „stimmt nicht“; sie erhalten auch den niedrigsten Wert in Item 14 („*Mein Leben ist arm an Aufgaben*“) und von allen untersuchten Jugendszenen den niedrigsten Gesamtmittelwert (SEW-GES = 62,00).

\* Die Jugendlichen aus der Metalszene sind also signifikant trauriger (TEM 2, Item T 20) als alle anderen befragten jungen Menschen. Es taucht somit die Frage auf, welchen möglichen Einfluss dabei die Szene hat? Was erleben sie in der Szene? Gibt es eine Wechselwirkung zwischen dem, was sie in der Szene suchen und ihren sozialen und personalen Defiziten? Sie sagen, dass sie sich in der Szene wohlfühlen (zweit-häufigste Nennung), etwa bei u.a. melancholischer Musik und anderen traurigen Menschen. Und sie holen sich ver-

mutlich in der Gemeinschaft der Szene das, was sie für ihre Entwicklung brauchen und suchen, nämlich Beziehung und Nähe zu anderen Jugendlichen.

\* Die alternativen Jugendlichen suchen und finden in der Szene auffallend intensiv Gemeinschaftserfahrungen („Gemeinschaft“ ist jeweils häufigste Nennung, Frage 1: 11 von 7; Frage 2: 18 von 7). Im TEM 2 erreichen sie den zweitniedrigsten Wert (48,42) und im TEM 4 den niedrigsten Wert (48,1). Auch taucht die Vermutung auf, dass sie Mängel im Werterleben und Probleme bei der Wertverwirklichung haben und ihre existenziellen Defizite in den Gemeinschaftserfahrungen der Szene ausgleichen wollen.

#### 3.5.2 Ergebnisse TEM 3 (3. GM) und SEW

Die befragten Technofans haben im TEM 3 den niedrigsten Wert erreicht (44,57), der SEW-GES-Mittelwert liegt im Mittelfeld (62,86; vgl. HipHop: 65,86, und Funsport: 60,57), aber auch in der Befragung antworten nur drei Technofans (mit Abstand die geringste Anzahl im Vergleich), dass sie in der Szene sie selber sein können (vgl. Graphik 3).

#### 3.5.3 Ergebnisse TEM 4 (4.GM) und SEW

Die Funsportler erreichen im SEW den niedrigsten Gesamtmittelwert (60,57) und auch im TEM 4 den zweitniedrigsten Mittelwert (48,28). Sie suchen und finden Spaß (und Unterhaltung) in der Szene (= häufigste Nennung, Frage 1: 7 von 7; Frage 2: 8 von 7).

### 3.6 Kritische Anmerkungen und offene Fragen zu den durchgeführten Interviews und TEM-Ergebnissen

Die Untersuchung bezieht sich hauptsächlich auf männliche Jugendliche. Es bleibt somit offen, wie eine vergleichbare Befragung bei weiblichen Jugendlichen aussehen würde. Gäbe es bei ihnen signifikante Unterschiede, zum Beispiel bei den Computerfreaks?

Weiters wurden keine Jugendlichen befragt, die keiner Szene angehören. Somit gibt es auch zu den TEM-Ergebnis-

sen keine Vergleichsgruppe (Szene der Szenelosen), die interessante Querverbindungen herstellen hätte können.

## 4. Folgerungen und Interpretation aus existenzanalytischer Sicht

### 4.1 Jugendszenen geben Halt, Schutz, Heimat

Jugendliche haben eine tiefe Sehnsucht nach Gemeinschaft, nach Freunden, mit denen sie sich gut verstehen, sich austauschen können und wo alles, was sie bewegt, Platz hat. In den Szenen können sie das finden. Dort gelten meist klare Regeln, und diese geben Sicherheit, Raum und Struktur. Die Jugendlichen erleben das nur bedingt in der Klasse (mit oft bis zu 36 Schülern). Das ist es auch, was Jugendliche nach anderen Gemeinschaften suchen lässt. Besonders in den Musikszenen zeigt sich deutlich, dass Musik eine gemeinsame Basis sein und eine gemeinschaftsstiftende Funktion bekommen kann. In den Klassen gibt es eben nicht so sehr die Gruppe der „Mathematikfans“ oder „Literaturbegeisterten“, sondern die Gruppe der Metalhörer und Hip-Hopper, Technofans und Computerfreaks. Sie treffen sich in den Pausen und außerhalb der Schule. Wenn wir uns dieses Phänomen der Gemeinschaft genauer anschauen und fragen worum es geht, dann finden wir neben dem Erleben von Halt, Schutz und Raum vor allem Nähe und Verstandenwerden. Der Jugendliche will in dieser Welt nicht nur sein können, sondern es sich gut einrichten, sodass er dort auch sein mag. Nähe, Beziehungen und Werterleben in den Jugendszenen werden in der 2. Grundmotivation genauer beleuchtet. Ob die Jugendlichen dort auch Raum für ihr Eigenes haben, was sie selber sagen und tun wollen, darauf wird in der 3. Grundmotivation einzugehen sein.

### 4.2 Die haltgebenden Funktionen der Jugendszenen

Die Befragungsergebnisse zeigen, wie Jugendliche sich mit und in den Jugendszenen ihre (Lebens-) Räume erobern (Räume für Abwechslung, Aus-

gleich, Stress- und Frustrabbau, Erlebnisse, Beziehungen, Sehnsüchte, Provokation; virtuelle und zeitliche Räume). Vielleicht flüchten sie auch manchmal oder immer wieder (oder zu oft) in diese Räume (in der Szene ist die Welt in Ordnung, eine heile Welt, ein kleines Paradies). Existenzanalytisch gesehen ist nun gerade deshalb anzufragen, ob und in welcher Weise die Jugendszenen Halt geben. Jeder Mensch sucht Halt, und er sucht ihn in etwas, das nicht er selbst ist, das ihn aber „tragen“ kann.

### 4.2.1 Jugendszenen als „weiche“ Strukturen

Jugendszenen sind für Jugendliche sogenannte „weiche“ Strukturen, flexible soziale Netzwerke, offen und tolerant. Wie können sie Halt und Orientierung geben? Da unsere Welt immer komplexer wird, Jugendliche aber nach Anhaltspunkten, nach Eindeutigkeit und nach kognitiver Sicherheit in einer zunehmend unübersichtlich werdenden Welt suchen, liegt die Bedeutung der Szenen somit auch darin, dass sie Versuche darstellen, sich „in einer schwer überschaubaren sozialen Wirklichkeit zu orientieren“ (Schulze 1997, 464). Somit können Szenen Ordnung und Sinnsysteme in einer immer unübersichtlicheren Welt bereitstellen. Haben noch in den 70er Jahren die Jugendzentren geboomt, so konnten die Szenen diese „alten“ Strukturen (Vereine, Verbände,...) aufweichen.

### 4.2.2 „Verortung“ in der Jugendszene

Der Ort, wo ein Jugendlicher sich befindet, ist nicht nur eine Frage der Geographie. Jeder Jugendliche ist mehrfach „verortet“. Er ist nicht nur Schüler einer bestimmten Schule oder Bewohner eines bestimmten Stadtteiles, sondern gehört auch einer bestimmten Szene an. Das wird mit einem bestimmten Verhalten, einem bestimmten Stil und einer bestimmten Einstellung assoziiert und zieht dadurch einen Teil seines Identitätsgefühls („Ich bin ein HipHopper, weil...“, usw.) aus dieser Zugehörigkeit. Es wurde von den befragten Szenenjünglingen nicht explizit ausgesprochen, aber viele fühlen sich auch als Teil eines überregionalen sozialen Netzwer-

kes und erleben darin eine bestimmte „Bodenhaftung“, einen gewissen Halt.

### 4.2.3 Gemeinschaft und Beziehungen

Die Intensität der Gemeinschaftserfahrungen ist sehr unterschiedlich (z.B. mehrere Computerfreaks sind „verkabelt“ usw.). Sie erkennen einander an den Szeneklamotten, die Szenecliquen treffen sich in den örtlichen Szenelokalen oder Internetcafes. In meiner Befragung hat sich gezeigt, dass gerade in der Alternativszene die Jugendlichen das Haltgebende des Szenelebens spüren und es so ausdrücken: „*Es ist gemütlich*“, „*Menschen, die mich verstehen*“, „*Wenn ich meine Meinung vertrete, werde ich nicht gleich als Trottel hingestellt*“, „*Gesprächsbereitschaft*“. Es ist gut vorstellbar, dass nach mehreren gemeinsamen Stunden einer sagt: „*Bleib noch da!*“. Im Szenebeisl, in seiner Szeneclique könnte der Jugendliche dann spüren: Jemand ist da. Er hört mir zu. Er hält mich aus.

### 4.2.4 Halt in „ihrer“ Musik

Die Beschäftigung mit Musik ist die beliebteste Freizeitbeschäftigung von Jugendlichen. Die Musik ist das Zentrum aller Musikszenen. Bekleidung, Frisuren, Kommunikationsstile, Sexual- und Beziehungsverhalten und allgemeine Werthaltungen und Einstellungen werden durch die Musik und ihre Produzenten vermittelt und geprägt. Ich beobachte häufig, dass Jugendliche viel Musik hören und sie oft gemeinsam hören. Diese Gemeinschaftserfahrung – besonders bei Konzerten, Raves, HipHop-Jams – gibt Halt und trägt. Davon wird auch immer wieder erzählt und die kathartische bzw. „Ventil“-Funktion der Musik nach frustrierenden Erfahrungen ist deutlich spürbar. Musik hat auch „Energy“-Funktion (in der Gruppe als auch einzeln). Sie bestätigen, dass sie mit Musik alle schulischen Anforderungen leichter „durchdrücken“, das konkret Bedrohliche leichter annehmen und aushalten können.

### 4.2.5 Halt in der Szenesprache und im Wissen über das Szeneleben

Viele Jugendliche suchen Halt im Wissen, das sie sich (auch die befragten Jugendlichen) oft mühsam und viele

Jahre lang aneignen. Kenntnisse, Know-How und gerade „Technikerwissen“, verpackt in einer Technikersprache, soll als Haltgeber fungieren. In den Jugendszenen gibt es nicht nur eine eigene Szenesprache, die beherrscht werden muss, um dazuzugehören. Aus Jugendzeitschriften, „Fanzines“ (zusammengesetzt aus „Fan“ und „Magazine“), MTV, VIVA u.a. erfahren die Szenemitglieder das Allerneueste aus der Welt der Jugendkulturen. Diese Hefte und Informationen werden weitergegeben und sind Gesprächsthemen. Wer sich auskennt, hat Credibility. Und diese haben Jugendliche manchmal mehr in ihrer Szene als in der Klasse.

## 4.3 Ergebnisse zu den Grundmotivationen

### 4.3.1 Erste Grundmotivation

Jugendliche „besetzen“ sehr vielfältig mit den Jugendszenen bestimmte (Lebens-) Räume und nehmen sich ihren Raum, um ihre Sehnsüchte zu leben und ihr Leben leichter zu bewältigen. Damit kann es ihnen gelingen, die Belastungen und Konflikte leichter auszuhalten. Für den Jugendlichen kann „seine“ Szene zu einem wichtigen Raum sozialer Beziehungen und - zumindest kurzfristig - auch Heimat werden.

Für die befragten Jugendlichen sind die Szenen Ausgleich und Abwechslung zum Alltag. Für sie ist klar: Jugendszenen können ihnen helfen, die „Bedingungen und Umstände des eigenen Daseins als gegeben annehmen“ (Längle 2000, 9) zu können.

*Als These formuliert, würde das bedeuten:*

Können Jugendliche nun in einer oder in mehreren Jugendszenen ihren Raum finden, so würde das die erste Ebene der Grundmotivationen stärken, auf der es um das Einwilligen in die Bedingungen und Möglichkeiten menschlicher Existenz geht. Sie können dort auch wertvolle Vertrauenserfahrungen machen, die in Summe zum Grundvertrauen beitragen oder nie konstituieren das „letzte Vertrauen in das, was ich als letzten Halt in meinem Leben spüre“ (Längle 1998, 117).

Es soll hier aber auch darauf hingewiesen werden, dass unsere Gesell-

schaft den Jugendlichen nicht nur eine Pluralität von Jugendkulturen und Lebensstilen anbietet, sondern auch einen nur diffusen Raum von Zugehörigkeit. In den jugendkulturellen Szenen entsteht Intimität, Konnexität und Intensität - aber nicht als garantierte Dauer, weder in den menschlichen Beziehungen noch in den stofflich-räumlichen Erscheinungsformen (Szeneaccessoires,...). Die jugendkulturellen Szenen bieten ja auch keine Heimat in dem Sinn, dass sie eine stabile Lebenswelt anbieten, in denen man sich auf Dauer einrichten kann.

### 4.3.2 Zweite Grundmotivation

Die Ergebnisse der Befragung haben ihren Schwerpunkt auf der 2. GM. Sie zeigen recht deutlich, dass diese Jugendlichen in „ihrer“ Szene unterschiedlich intensiv Nähe und Zuwendung erfahren können und einfach miteinander Spaß haben. Das Leben wird in manchen Szenen sehr intensiv körperlich spürbar. In jeder Szene werden die Beziehungen konkret erlebt, in der Computerszene kommen noch die sogenannten virtuellen Freundschaften dazu. Durch Gemeinschaft, Beziehung und Begegnung kann es möglich werden, das Leben als Wert zu erleben. Diese positive Erfahrung ermöglicht wiederum zunehmende Offenheit, um sich anderem (Menschen, Dingen) zuwenden zu können. Diese Grundwernerfahrung, dass es gut ist, dass es mich gibt, das eigene Leben als Wert zu empfinden, können die Jugendlichen in ihrer Szene bzw. Szeneclique machen.

In der Befragung zeigen sich Jugendliche vor allem aus der Funsport- und Techno-Szene als Teil einer Fun-Gesellschaft, in der Spaß und Unterhaltung gesucht und gefunden werden. „Spaß und Unterhaltung“ wurden vorerst der 2. GM zugeordnet, in der es um das Werterleben geht, insbesondere den Wert des Unterhaltenden. „Unterhaltung heißt, den Wert des Daseins und den Wert des Unterhaltenden zu erleben. Dadurch entsteht Beziehung, Wertschätzung, Zuneigung. Darin kommt die zweite existentielle Grundmotivation, das Werterleben, zur Erfüllung“. (Längle 1994, 5) Längle weist auch darauf hin, den „Wert der Unterhaltung – der zur

Zeit so gefragt ist - nicht zu unterschätzen...“ (Längle 1994, 5). „Unterhaltung sieht manchmal wie Zeit totschiessen aus. Für den Unterhaltenden hingegen mag es entsprechend seinen Fähigkeiten und seiner Unbeholfenheit ein Maximum an Lebenswert bedeuten...er lebt seinen Wert, vielleicht den einzigen, der ihm jetzt möglich ist“ (Längle 1994, 5).

Die befragten Jugendlichen sind voller Erlebnishunger, und die Funparks der Szenen sind immer geöffnet. Sie wollen das Leben auskosten, es intensiv und nahe spüren; und sie wollen mit anderen Szenejugendlichen beisammen sein (besonders die Alternativen). Die Szenen bieten dazu viele Möglichkeiten, und die Jugendlichen können (intensive) Grundwernerfahrungen machen und spüren, dass es gut ist, dass es sie gibt. In den verschiedenen Gemeinschaftserfahrungen können sie den Wert des Daseins spüren. Darin kommt die zweite Grundmotivation, das Werterleben, zur Erfüllung.

### 4.3.3 Dritte Grundmotivation

In der dritten Grundmotivation zeigen die Befragungsergebnisse deutlich, dass - bis auf die Technoszene - die Szenejugendlichen in ihrer Szene sie selber sein dürfen. Die Befragung folgt auch dem von der Jugendforschung festgestellten Trend zum „Echten“. Sie suchen „das Echte“ auch in der Szene und wollen es in der Szene nicht nur erleben, sondern auch leben. Diesem Trend kommt möglicherweise eine nicht zu unterschätzende Vorbild- und Leitbildqualität zu, und er hat somit einen hohen Stellenwert für die Selbstfindung, in der es um die Fragen geht: „Wie bin ich?, „Wie möchte ich sein?“, „Für wen hält man mich?“; denn Selbstfindung kann sich „nicht ohne Vorbilder und Leitbilder vollziehen“ (Schenk-Danzinger 1980, 314). Für junge Menschen sind in der Phase der Selbstfindung Beachtung, Wertschätzung und Respekt von großer Bedeutung. All das können sie in der Szene bekommen. Das wiederum nährt ihren Selbstwert.

In den Szenen können die Jugendlichen vor allem durch Anerkennung, durch Ernst-genommen-Werden und aktiv durch das Einstehen für sich immer mehr lernen, ihr eigenes Person-

Sein zu leben. Das erleichtert ihnen umgekehrt, andere Menschen anerkennen zu können. Zur Voraussetzung hat Anerkennen-Können „die sichere Abgrenzung des Eigenen von dem anderen“ (Längle 1997, 18). Szenejugendliche provozieren und wollen deutlich machen: „*Wir sind nicht so wie ihr!*“ Auch für Abgrenzungsversuche bietet sich die Szene als Übungssozietät an, in der der Jugendliche wertvolle Erfahrungen machen kann, um das Eigene zu entdecken.

Ein Querverweis zu dem Ergebnissen des TEM (Test zur existentiellen Motivation) zeigt, dass die befragten Jugendlichen am ehesten Schwierigkeiten/Probleme auf der Ebene der 3. Grundmotivation zu haben scheinen. Was können nun die Szenen den Jugendlichen ermöglichen in ihrem mangelnden existenziellen Erleben? Einerseits „betuern“ diese in der überwiegenden Mehrheit, dass sie in der Szene sie selber sein können (vgl. Graphik 3), andererseits zeigen aber Haartrachten, Kleidungsstil und Überzeugungen das konformistische Verhalten und die Anpassung in den Szenen. Die Szene bietet auch eine Möglichkeit, den Willen zur Selbstbestimmung und Individualität zu demonstrieren (z.B. das jeweils individuell gestaltete Skateboard). Dabei fungiert der Kleidungscode einerseits als Abgrenzung nach außen, andererseits als Symbol der Zugehörigkeit nach innen. In der Phase der Selbstfindung zeigt sich hier „seine“ Entscheidung. Aber wesentlich und typisch für diese Entwicklungsstufe ist, dass der Jugendliche subjektiv glaubt, durch Angleichung an die anderen er selber zu sein und sein Selbst zu finden, objektiv gesehen bedeutete die aus seiner Unsicherheit geborene Überidentifikation mit Gleichaltrigen (vielleicht) einen weitgehenden Identitätsverlust. Die Jugendlichen sind auf der Suche nach einem neuen Status im Sozialgefüge der außerfamiliären Gesellschaft. Der Konformismus in der Jugendszene gibt ihnen offenbar vorerst Halt. Zwar versuchen sie mit individuellem Styling und Outfit, Originalität zu beweisen und ihre Einzigartigkeit hervorzuheben, aber mit der Übernahme von Beleidigungs-codes signalisieren sie die Zugehörigkeit zu einer bestimmten

Szene. Junge Menschen skizzieren ein Bild von sich – wie sie sich selbst sehen und wie sie sich selbst sehen möchten und von den anderen gesehen werden wollen.

In der Szene können sie lernen, sich immer klarer abzugrenzen und so das Eigene zu finden und ihm treu zu sein. „Aus der gelungenen Abgrenzung des Eigenen vom Fremden entwickelt der Mensch die Fähigkeit zur Toleranz; die Fähigkeit zur Anerkennung der Eigenart und Würde des anderen, ohne das eigene Selbstsein aufzugeben“ (Längle 1999, 27). Im Experimentierfeld der Szene wachsen die jungen Menschen zu ihrer sozialen Reife heran, um schließlich in Freiheit mit anderen Menschen ihr „eigenes Person-Sein leben zu können, das sich erfüllt im Beieinander-sein-Können bei gleichzeitigem unverwechselbarem So-Sein des Individuums“ (Längle 1999, 20). Darin liegen die Lernmöglichkeiten in der Szene, wodurch die 3. Ebene der Grundmotivationen gestärkt werden kann.

#### 4.3.4 Vierte Grundmotivation

Auf den ersten Blick finden sich Erlebniswerte in allen befragten Jugend-szenen. Die Befragungsergebnisse zeigen, dass die Jugendlichen in ihren Szenen breite „Erlebnisstraßen“ finden, mit einem vielfältigen „Wertepflaster“, wo sie Sinn erleben können (Techno, Funsport). Die Querverbindung zu den Ausführungen zur zweiten Grundmotivation ist auffällig, weshalb sich die Frage stellt, ob die Jugendlichen in diesen beiden Szenen nicht eigentlich Nähe und Gemeinschaft suchen (so wie die Jugendlichen in den übrigen Szenen). Schöpferische Werte können in der Computerszene verwirklicht werden. Das ist deshalb überraschend, da gerade die Computerfreaks immer in Verdacht sind, aus der Wirklichkeit zu flüchten.

Die befragten Jugendlichen zeigen sich als Teil einer Erlebnisgesellschaft, in der Erlebnisse zum wesentlichen Mittel der Selbstwertsteigerung werden. Wer viele Erlebnisse hat, lebt kein langweiliges, banales Leben. Erlebnis als psychologische Größe bedeutet, dass das Erleben eines Ereignisses mit besonderen Affekten verbunden ist. Daher ist das Erleb-

nis von der Intensität einerseits und von der Vorerfahrung andererseits abhängig (z.B. Skaten, Raven). In den Szenen gibt es Erlebnisangebote und Erlebnisanbieter. Für Sinnerfahrungen braucht es aber mehr als dies, es braucht die Fähigkeit des Jugendlichen zum Werterleben und die Offenheit einer Situation gegenüber. Bei Jugendlichen ist häufig das Ringen um die Frage zu spüren: „Wofür lebe ich?“ Es geht ihnen – nicht nur im schulischen Alltag – darum, den Sinn in jeder Situation zu finden und zu leben. Existenzanalytisch geht es dabei um die Offenheit einer Situation gegenüber. Gelingt es dem Jugendlichen, wirklich entgegenzunehmen, was er in einer Situation empfindet, wie sich die Realität bei ihm eindrückt, bei ihm abbildet, was eine Situation bei ihm auslöst und was ihm darin als wertvoll erscheint? Alle diese Werte werden aber erst zum Sinn, wenn sich der Jugendliche auf sie ausrichten kann und wenn „der Erlebende sie aufnehmend zugleich aktiv mitgestaltet und so ihr Wesen innerlich nachvollzieht. Dadurch nimmt er Wertvolles aus der Welt in sich auf und ‚bereichert‘ sie durch sie“ (Längle 1994b, 49).

Abseits der Befragung erschienen mir und anderen Beobachtern die Jugend-szenen vordergründig durchkommerzialisierte Ensembles von Markenartikeln und Handelswaren zu sein. Jugendliche können sich dabei in den Jugend-szenen ihren Sinn kaufen. Dann sind sie dabei. In den oberflächlichen Beziehungen der Spaßgesellschaft geht es für viele Jugendliche bloß darum, cool zu sein. Wollen sie zu einem sinn-erfüllten Leben kommen, dann geht es darum, mit innerer Zustimmung leben zu können. Das heißt, dass sie sich bei dem was sie gerade machen, fragen: Will ich das wirklich? Kann ich's? Mag ich's? Darf ich's? Soll ich's? Und wenn das alles zutrifft, können sie sagen: Ja, ich will. Mit diesem inneren Ja können sie sich dann einer Sache ganz hingeben und in ihr aufgehen.

#### 4.4 Flucht in die Jugend-szene: „Szenesüchtig?“

Die bunte und schillernde Welt der Jugend-szenen ist zweifellos verführe-

risch und die Szeneparks sind rund um die Uhr geöffnet. Diese Welten konkurrieren stark mit dem alltäglichen Leben, das auch mit Routine, Mühe und Pflichten „zugepflastert“ ist. Extrem ausgedrückt: Kann ein Jugendlicher szenesüchtig werden? Hat die Musik in den sogenannten Musik-szenen (Metal, HipHop und Techno) nun die Funktion, sich mit ihr aus dem Alltag herauszukatapultieren? Geht es den Alternativen und Computerfreaks hauptsächlich auch darum, sich vom Alltag, vielleicht von der Realität zu verabschieden?

Das sind Kritikpunkte, die von Eltern und Erziehungsberechtigten recht häufig vorgebracht werden. Eine Flucht aus der Realität würde aber die Zustände, deren man sich zu entledigen sucht, nicht verändern. Jugend-szenen bieten dann nur eine illusorische Traumzeit, die einen letztlich aber wieder nur auf den harten Boden der Tatsachen fallen lassen kann. Die Szenewelten (Funpark, Chatroom,...) können zu Ersatzwelten werden, um dem schulischen Alltag auszuweichen und es sich dort immer mehr „einzurichten“. Es kommt zu einer Vermeidung von Unlust- und Problemsituationen und einem Suchen von Lust und Entspannung. Das Szeneleben stellt einen Zugewinn an erstrebenswerten Inhalten dar und verspricht Entspannung, Mut, Lebensfreude u.ä. Das Ausweichen und Vermeiden von „Wirklichkeit“ könnte sich bis zu einem süchtigen Verhalten entwickeln. Der „szenesüchtige“ Jugendliche sucht in der Szene den Zustand des Angenehmen, des Aushalten-Könnens herzustellen. Es wäre ein Versuch, aus einer unbefriedigenden Situation herauszukommen, um Geborgenheit, Akzeptanz, Erfolg und den Zuwachs an Selbstwert zu erleben. Jugendliche versuchen diese Ziele dann in der Szene zu erreichen, aber unter Ausschluss der Realität.

Oder ist in dem Bestreben, einer Szene anzugehören und in dieser auch zu leben, eine gegenläufige Motivation zu vermuten? Nicht die Flucht vor der Wirklichkeit, sondern die Bearbeitung derselben könnte der Grund sein, warum sich viele Jugendliche „mit ihrem ganzen Körper“ in die Szenen hineinbegeben. Es wäre somit keine romantische Sehnsucht, keine Flucht vor der harten

Realität, sondern vielmehr äußerst pragmatisch und funktional: ein ernsthafter Versuch, den eigenen Anspruch auf Glück gegenüber den gesellschaftlichen Zurichtungsinstanzen durchzusetzen. Ein in der Jugendszene gesuchter Ausgleich gegenüber den Frustrationen des Alltags muss nicht von vorneherein gleichbedeutend sein mit Flucht, sondern kann ebenso verstanden werden als Quelle von Phantasie und Energie, um diesen Alltag dann wieder besser bewältigen zu können. Gerade über die Erfahrung des Körpers, der Musik und der Gemeinschaft findet eine „Weltvergewisserung“ statt, in der das Vertrauen in das Leben wieder wachsen kann. Die scheinbare Weltflucht, die man bei den Szenejugendlichen oftmals zu erkennen glaubt, ist dann in Wirklichkeit eine Konfrontation, eine Auseinandersetzung mit den Anfragen des Lebens. Sie wäre auch als Konfliktbearbeitung interpretierbar.

In den Diskussionen, die sich mit Jugendszenen beschäftigen, werden immer wieder die verschiedenen Drogen aufgegriffen, die eng mit dem Lebensgefühl, der Musik und Ästhetik der jeweiligen Kulturen verknüpft sind (vgl. Reiter 2001, 52–54).

#### 4.5 Werte und Wert-Erleben in den Jugendszenen

In der Szenebefragung zeigen die Aussagen der Jugendlichen, dass Gemeinschaftserfahrungen mit Freunden, Spaß und der Wunsch nach „Fun“ die Spitzenreiter in der Werte-Hitparade sind. Die Spaßgesellschaft der 90er, am besten charakterisiert durch die Techno-Szene, hat das Genießen als Ziel nicht in die Zukunft verlegt, sondern will den Spaß bei jedem Rave, jedes Wochenende. Ihr Wunsch nach Fun ist eine Flucht aus dem Alltag, der nicht mehr geeignet erscheint, Träume über die eigene Karriere und den unermesslichen Reichtum zu haben. Gerade dadurch, dass der Genuss sofort gesucht wird, ist keine Gesellschaftsänderung intendiert. Haben wir es mit hedonistischen Jugendlichen zu tun?

Die Befragungsergebnisse aus der Technoszene gehen zweifellos in diese

Richtung (Techno: „Spaß, Gaudi, tolles Gefühl, gut drauf sein, es ist super, heiß“: 14 von 7; ). Zu den zweithäufigsten Nennungen gehören „Freunde, Gemeinschaft, dazugehören“ (8 von 7). Die Jugendlichen verstehen dabei unter „Fun“ die Bedürfnisse, die mit Freizeit, Konsum und Unterhaltung zu tun haben. Jugendszenen als Fungesellschaft sind eine Widerspiegelung dessen, was Jugendliche in ihrer unmittelbaren Umgebung bei den Erwachsenen vorfinden (Einkaufsparadiese, Prestigedenken,...).

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass Sozialkontakte jener Lebensbereich der befragten Jugendlichen ist, dem die größte Bedeutung beigemessen wird. Die untersuchten Jugendlichen sehen es als besonders wichtig an, gut mit anderen Personen kommunizieren zu können. Das würde auch der oft diagnostizierten „Sprachlosigkeit“ der Techno-Generation widersprechen, da sie „eigene Formen der Kommunikation“ entdeckt haben. Die Szenejugendlichen versuchen sich nicht in die Sprachlosigkeit zu flüchten, sondern sie sehen vielmehr im Kontakt zu anderen und vor allem in der Fähigkeit, leicht Kontakt zu finden, einen hohen Wert und vielleicht eines der wichtigsten Elemente einer gesunden Persönlichkeit.

Die Welt der Jugendszenen deutet aber nicht nur auf die Sonnenseiten der Kreativität, und diese sind nicht nur Orte, wo Jugendliche sich angenommen und akzeptiert fühlen. Sie können neben attraktivem, modischem Styling und Flair ebenso Desintegrationsprozesse, Not, Verzweiflung bis hin zur Selbsterstörung enthalten – müssen es aber nicht. Spielerische Improvisation, Maskerade, Coolness und Regelverletzungen sind gängige Kommunikationsformen. Der einzelne Jugendliche steht mitten drin und macht ständig Erfahrungen.

Existenzanalytisch ist nun anzuschauen, wie der Jugendliche in seiner Szenewelt mit den miteinander konkurrierenden Werten umgehen kann. Werte üben auf den Menschen eine Anziehungskraft aus. Scheler spricht von einer „Zugkausalität“ der Werte. Der junge Mensch wird also von Werthafem gezogen. Nur er selbst kann entscheiden, was er in einer Situation zu tun hat, weil nur er den Wert seiner Situation kennt und

schließlich verwirklichen kann. So erfüllt er Sinn.

#### 5. Abschließende Reflexionen

Da die meisten Jugendlichen heute einer oder mehreren Szenen angehören, hat die Befragung der Szenejugendlichen gezeigt, dass sie mit ihren Sehnsüchten, ihrem Fühlen und Denken in diese flexiblen sozialen Netzwerke gehen. Dort finden sie emotionale Geborgenheit, aber auch Bestätigung für ihr Handeln. Dort basteln sie an Ideen und versuchen mit den Szeneangeboten den Alltag leichter zu bewältigen.

Die umfangreichen Ergebnisse der Befragung und der Test zur existenziellen Motivation konnten zeigen, dass Jugendliche sich im Ablösungsprozess vom Elternhaus befinden und vor der Aufgabe stehen, sich Raum zu verschaffen und ihr Dasein unter den Gleichaltrigen und in der neuen Welt zu behaupten. Die Befragung zeigt, dass die Jugendszenen ihnen Raum für ihre Gedanken, Ideen, Beziehungen, Gefühle, Sorgen, Freude, Vitalität und ihren Erfahrungsaustausch bieten. Sie können dort lernen, das Ihrige neben das zu stellen, was andere sagen, und sich immer mehr Raum für ihr Eigenes nehmen, für das, was sie selber sagen und tun wollen. Die Zusammenhänge zwischen TEM- und Szenebefragungsergebnisse lassen vermuten, dass Jugendliche Probleme im Werterleben bzw. Mängel auf bestimmten Ebenen der Grundmotivationen, in und mit den Gemeinschaftserfahrungen ausgleichen wollen. Die befragten Jugendlichen können dort wertvolle Erfahrungen für ihre persönliche Entwicklung machen im Hinblick auf ein sinnerfülltes Leben in Freiheit und Verantwortung. Sie stärken dadurch die Ebenen der vier Grundmotivationen, die als Voraussetzungen für sinnerfülltes Leben stehen.

Jugendszenen können somit „Geburtshelfer“ bei der sozialen Geburt der Jugendlichen sein, in der die (soziale) Person (Längle 1999, 19) immer mehr zur Welt kommt. Die Jugendszenen werden so zu wertvollen Experimentierfeldern und Spielwiesen, wo im Schutz von Gemeinschaftserfahrungen die Entwicklung der Person und ihrer existen-

tiellen Strebungen sich besonders deutlich zeigt. In den Antworten überwiegt zwar die zweite Grundmotivation, in den weiteren Überlegungen zeigte sich, dass die Erfahrungen auf der Ebene der dritten Grundmotivation für diese Entwicklungsphase die Entscheidende ist.

In Summe konnten die Befragungsergebnisse somit die von mir eingangs formulierte These bestätigen und untermauern.

Im Rahmen dieser Arbeit blieb aber vieles offen. Es wurde nicht gefragt, ob sich die Szenejugendlichen als passive Konsumenten fühlen und ausgeliefert an mehrere von der Wirtschaft konstruierte und manipulierte Konsumszenarien. Die Frage nach einer Manipulation durch die Freizeitindustrie war während der Interviews immer präsent. Darauf bin ich in dieser Arbeit nur marginal eingegangen. Zweifellos schielen ganze „Szene-Industriezweige“ auf das Taschengeld der Jugendlichen, und diese schillernden Welten können leicht mit dem schulischen Alltag konkurrieren. Der schulische Alltag wird offensichtlich als der notwendige Durchgang erlebt, denn das eigentliche Leben beginnt in der Szene oder/und zum Wochenende. Diese Lebensform würde zur Entfremdung führen, denn die Jugendlichen erleben viel Zeit ihres Lebens in der Ich-Fremde und somit als sinnlose Zeit.

Zusammenfassend will ich anmerken, dass in diesen Ausführungen auch spürbar wird, dass die Jugendzeit ein Kampf ums „Wahrgenommenwerden, Geliebtwerden und Ernstgenommenwerden“ (Längle 1999, 19) ist. Dies zeigt sich auch deutlich in den Jugendszenen, denn die jungen Menschen wollen trotz und mit ihrem z.T. schrillen und extremen Outfit und den damit verbundenen Verhaltensweisen nicht nur wahrgenommen, sondern auch ernstgenommen und geliebt werden. Eltern und viele andere Menschen, die mit Szene-Jugendlichen zu tun haben, finden zu diesen jugendlichen Gestaltungsräumen nur schwer Zugang. Aber es ist ein sinnvolles Stadium, da es auf dem Weg zum Erwachsenwerden liegt. Mit diesen Ausführungen wollte ich auch Verständnis für die Anliegen der Jugendlichen schaffen.

## Literatur:

- Eckhardt P (1992) Selbstwert und Werterleben aus existenzanalytischer Sicht. Die Konstruktion des Selbstbeurteilungsfragebogens. Wien: Unveröffentlichte Diplomarbeit
- Eckhardt P (2000) Skalen zur Erfassung von existentieller Motivation, Selbstwert und Sinnerleben. Wien: Unveröffentlichte Dissertation
- Ferchhoff W (1999) Jugend an der Wende vom 20. zum 21. Jahrhundert. Opladen: Leske
- Großegger B (2000) Öko, Peace & Gea. TR'acts 1, 23 – 27
- Heinzlmaier B (1999) Die Freizeitsituation Jugendlicher in Österreich. In: Friesl Ch (Hrsg) Erlebniswelten und Gestaltungsräume. Wien: Beiträge zur Jugendforschung, 11 – 61
- Janke K (1996) Echt abgedreht. Die Jugend der 90er Jahre. München: Beck
- Längle A (1994) Lebenskultur-Kulturerleben. Bulletin der GLE 1, 11, 3 – 8
- Längle A (1994b) Sinnvoll leben. Angewandte Existenzanalyse. St. Pölten-Wien: Verlag Niederösterreichisches Pressehaus
- Längle A (1997) Das Ja zum Leben finden, in: Längle/Probst (Hrsg) Süchtig sein. Entstehung, Formen und Behandlung von Abhängigkeiten Wien: Erweiterter Tagungsbericht 1/1993 der GLE, 13 – 32

- Längle A (1998) Lebenssinn und Psychofrust. In: Riedel L (Hrsg) Sinn und Unsinn der Psychotherapie, Rheinfelden, 105 – 123
- Längle A (1999) Was bewegt den Menschen? Die existentielle Motivation der Person. Existenzanalyse 3, 16, 18 – 29
- Längle A. (2000): Die Personale Existenzanalyse als therapeutisches Konzept. In: Praxis der Personalen Existenzanalyse. Wien: Tagungsbericht der GLE, 9 – 37)
- Reiter K (2001) Jugendszenen. Experimentierfeld zwischen Kindheit und Erwachsensein. Wien: Unveröffentlichte Abschlussarbeit für die Ausbildung in Existenzanalyse
- Schenk-Danzinger L (1980) Entwicklungspsychologie. Wien: Österreichischer Bundesverlag
- Schulze G (1997) Die Erlebnisgesellschaft. Kulturosoziologie der Gegenwart. Frankfurt: Campus
- Zentner M (2000) Die Österreichische Jugendszenenlandschaft an der Jahrtausendwende. TR'acts 4, 28 – 30

*Anschrift des Verfassers:*

*Mag. Karl Reiter*

*Reithofferstr. 4a*

*4451 Garsten*

*e-mail: karl.reiter@htl-steyr.ac.at*

Die Redaktion der Existenzanalyse bittet um Unterstützung bei Autoren von

wissenschaftlichen Arbeiten zu  
Existenzanalyse und Logotherapie,

die nicht im Rahmen der GLE publiziert wurden, sondern in anderen Zeitschriften, Büchern etc.

Senden Sie uns einen Hinweis auf Ihre Publikationen, bzw. ein Exemplar für unsere GLE-Studienbibliothek. Wir planen auch hier ein

Verzeichnis nach Autoren und ein  
Stichwortregister,

so wie es bereits für die Abschlussarbeiten und die Artikel in Zeitschrift und Tagungsberichten der GLE besteht. Diese Verzeichnisse sind dann über unsere Homepage zugänglich!