

Erlebnisgesellschaft

Inhaltsverzeichnis

1 Die Erlebnisgesellschaft	3
1.1 Arbeitsausgang	4
1.2 Stile	4
1.2.1 Schematische Darstellung der kollektiven Hauptmuster	5
1.2.2 Hochkulturschema	5
1.2.3 Trivialschema	6
1.2.4 Spannungsschema	6
2 Ästhetisierung des Alltagslebens (1. Kapitel)	7
2.1 Individualisierung	7
2.2 Erlebnistrationalität	8
2.3 Erlebnistheorie der Verarbeitung	8
2.4 Unsicherheit und Enttäuschung	9
2.4.1 Unsicherheit	9
2.4.2 Enttäuschung	10
3 Theorie der Milieusegmentierung (4. Kapitel)	10
3.1 Handelndes Subjekt und betreffende Situation	12
3.2 Allgemeines über die Milieus	13
4 Fünf Milieubeschreibungen (6. Kapitel)	13
4.1 Zusammenfassung von Schulzes Thesen	15
4.2 Milieus	16
4.3 Das Gesamtbild	19
4.4 Schulzes eigene Einwände	20
5 Der Erlebnismarkt (9. Kapitel)	21

6	Theorie der Szene (10. Kapitel)	23
6.1	Hochkulturszene	24
6.2	Neue Kulturszene	24
6.3	Kulturladenszene	24
6.4	Zuordnung der Schemata auf die Szenen	25
7	Paradoxien der Kulturpolitik (11. Kapitel)	25
7.1	Die Geschichte kultupolitischen Denkens	27
7.2	Das kulturpolitische Handlungsfeld	28
7.2.1	Kulturpolitik	28
7.2.2	Korporationen	29
7.2.3	Künstler	30
7.2.4	Publikum	30
7.3	Rationalitäten im Dialog	30
7.4	Der Rechtfertigungskonsens	31
7.4.1	Konsumierter Anspruch	32
7.4.2	Autonomie und Bevormundung	32
7.4.3	Gleichheit und Asymmetrie	32
7.4.4	Neutralität und Politisierung	33
8	Die Bundesrepublik Deutschland im kulturellen Übergang (12. Kapitel)	33
9	Fazit: Erlebnisgesellschaft und kulturelle Bildung	34

Der 1944 geborene Gerhard Schulze studierte Soziologie in München und Nürnberg. Er promovierte über politisches Lernen in der Alltagserfahrung und habilitierte sich mit einer Arbeit über Jugend und politischen Wandel. Seither griff er in seinen Veröffentlichungen häufig Fragen sozialen und kulturellen Wandels auf. Dabei konzentrierte es sich immer mehr auf Zeitdiagnosen und zukünftige Entwicklungen. Ein weiterer Arbeitsschwerpunkt sind empirische Forschungsverfahren, Wissenschaftstheorie und Wissenschaftsgeschichte. Gerhard Schulze ist Professor für Methoden der empirischen Sozialforschung an der Universität Bamberg.

Kasten 1: Gerhard Schulze

1 Die Erlebnisesellschaft

Der Soziologe Gerhard Schulze prägte zu Beginn der 90er Jahre in seiner »Kultursoziologie der Gegenwart« den Begriff der Erlebnisesellschaft. Sie ist gekennzeichnet durch die Bedeutung der *innenorientierten Lebensauffassung* für den Aufbau der Sozialwelt. „Ästhetisierung und Psychologisierung der Alltagswelt sind demnach Kennzeichen einer Gesellschaft, deren existenzielle Kernprobleme nicht mehr darin bestehen, physisch oder sozial zu überleben, sondern ein »schönes« Leben zu führen, d. h. Leben wird zum Er-Leben.“¹

Außenorientierte Gesellschaft: Die Ziele des Handelns liegen außen, sind also auf die jeweilige Situation gerichtet.

Innenorientierte Gesellschaft: Ziele sind auf das Subjekt gerichtet.² Erlebnisorientiertes Handeln richtet sich ohne Zeitverzögerung auf die aktuelle Handlungssituation, von der sich sofortige Befriedigung versprochen wird.³ „Erlebnisorientierung ist die unmittelbarste Form der Suche nach Glück.“⁴

¹[HK96, S. 63] Nach Schulze erlebt die Gesellschaft Ende der 80er Jahre erneut einen „sozialwissenschaftlich eingeleiteten Wandel der Alltagssoziologie, wie Anfang der sechziger Jahre mit der Popularisierung der Begriffe von *Rolle* und *Sozialisation*, wie Anfang der siebziger Jahre mit der Diffusion von Konzepten wie *strukturelle Gewalt*, *Systematisierung*, *Utopie*.“ [Sch92, S. 15f], Hervorhebung von mir.

²„Bei einer außenorientierten Lebensauffassung gilt [...] das Ziel, Kinder zu haben, dann als erreicht, wenn die Kinder existieren, bei einer innenorientierten Lebensauffassung erst dann, wenn sie die Eltern glücklich machen oder ihnen wenigstens nicht zu sehr auf die Nerven gehen.“ [Sch92, S. 37]

Um ein mir näher liegendes Beispiel zu nennen: Als Single wünsche ich mir eine Beziehung, ich bin der Meinung, daß zu meinem Glück eine dauerhafte Partnerschaft gehört – ich erwarte also von meiner Partnerschaft, daß sie mich glücklich macht. Innerhalb der Partnerschaft merke ich dann daß sie mich *nicht* per se glücklich macht, sondern andere Probleme auftreten.

³anstelle von aufgeschobener Befriedigung (sparen, langfristiges Liebeswerben, politischer Kampf, usw.), bei welcher die Glückshoffnung in eine ferne Zukunft projiziert wird.

⁴[Sch92, S. 14] „Glück ist ein Zustand der Selbstvergessenheit. Wenn man ganz in eine Tätigkeit versunken ist und nicht mehr über das Glück nachdenkt, dann ist es auf einmal da.“ Gerhard Schulze im Spiegel-Interview (Nr. 29/1994, S. 77), zitiert nach [Str].

1.1 Arbeitsausgang

Der Erhebungszeitraum der Datenbasis macht die Arbeit zu einer kultursoziologischen Analyse der BRD in der Mitte der 80er Jahre. Erhebungsgebiet war die Stadt Nürnberg mit den eingemeindeten Vororten (ca. 500.000 Einwohner).

Schulze fragt zu Anfang seiner Untersuchung, „ob die Großgruppengesellschaft nicht überhaupt am Ende steht“⁵ und kommt zu dem Schluß: „Es gibt sie noch, allen Individualisierungstendenzen zum Trotz, die großen sozialen Gruppen; allerdings bilden sie sich jetzt nach neuen Prinzipien.“⁶

Er beginnt seine Untersuchung mit der Bestimmung des normalen, selbstverständlichen Grundverständnisses von Subjekt und Welt in der Gesellschaft als *subjektzentriert*.⁷ Er nimmt eine moderne Basismotivation an, „bei welcher der Sinn des Lebens durch die Qualität subjektiver Prozesse definiert ist. Man will ein schönes, interessantes, angenehmes, faszinierendes Leben.“⁸ Die gesellschaftliche Situation wird nicht nach dem Aspekt der Knappheit sondern dem des Überflusses interpretiert.

1.2 Stile

Stil wird definiert als die Gesamtheit der *Wiederholungstendenzen* in den alltagsästhetischen Episoden eines Menschen. „Erlebnisorientiertes Handeln gerinnt im Stil zu einem stabilen situationsübergreifenden Muster. Stil schließt sowohl die *Zeichenebene* alltagsästhetischer Episoden ein (Kleidung, Mobiliar, besuchte Veranstaltungen, Fernsehinhalte usw.) als auch die *Bedeutungsebene* (insbesondere Genuß, Distinktion, Lebensphilosophie [...]).“⁹

Drei Dimensionen von Stil werden in Schulzes Analyse unterschieden:

Genuß: die sinnlich spürbare Bedeutung schöner Erlebnisse durch psychophysische Reaktionsmuster wie Erregung, Ruhe, Freude, Betroffenheit, Spannung, Kontemplation.

Distinktion: Symbolisierung von sozialen Unterschieden – man gibt zu erkennen, wer man ist und mit wem man nichts zu tun haben will.¹⁰

Lebensphilosophien: grundlegende Wertvorstellungen.

⁵ „Gibt es eigentlich noch soziale Gruppen? [...] Die empirische und wissenssoziologische Analyse sozialer Milieus ist einer der inhaltlichen Schwerpunkte der Untersuchung.“ [Sch92, S. 17, 23]

⁶ [Sch92, S. 23]

⁷ Schulze beschreibt dies als vorläufige Annahme. Im Folgenden wird sich bei der Spezifikation der Milieus zeigen, daß nur die jüngeren Milieus einen ichverankerten Ich-Welt-Bezug haben, vgl. Kapitel 4. Die Frage allerdings, ob ich das Ich oder die Welt als gegeben bzw. gestaltbar betrachte (Wirklichkeitsmodell) ist unabhängig davon, ob ich innenorientiert ein »schönes Leben« haben will (Genuß).

⁸ [Sch92, S. 22]

⁹ [Sch92, S. 103]

¹⁰ *Distinktion*: Auszeichnung, [hoher] Rang; *distinkt*: klar und deutlich [abgegrenzt]. Ein ästhetisches Zeichen wird als *Ausdruck sozialer Unterscheidung* interpretiert.

Welche Funktion hat Selbststilisierung, wenn keine Konvention oder soziale Kontrolle dazu zwingt? Stil dient der Sicherung des Erlebens. „Durch die Ähnlichkeit alltagsästhetischer Episoden kann der Bedeutungsgehalt von Zeichen überhaupt erst aufgebaut und stabilisiert werden.“¹¹ Außerdem wehrt Stil Unsicherheit ab und sichert persönliche Identifizierbarkeit.

1.2.1 Schematische Darstellung kollektiver Hauptmuster persönlichen Stils

Schulze behandelt drei kollektive Hauptmuster des persönlichen Stils, Hochkulturschema, Trivialschema, Spannungsschema. Die drei Schema sind weniger als Alternativen denn als Kombinationsmöglichkeiten zu verstehen. Hochkultur- und Trivialschema sind nicht die Eckpunkte des selben sondern zweier unterschiedlicher Schematas.

alltagsästhetische Schemata	typische Zeichen	Bedeutungen		
		Genuß	Distinktion	Lebensphilosophie
Hochkulturschema	klassische Musik, Museumsbesuch, »gute Literatur«	Kontemplation	antibarbarisch	Perfektion
Trivialschema	deutscher Schlager, Fernsehquiz, Arztroman	Gemütlichkeit	antiexzentrisch	Harmonie
Spannungsschema	Rockmusik, Thriller, Ausgehen (Kneipe, Disko, Kino usw.)	Action	antikonventionell	Narzißmus

1.2.2 Hochkulturschema

In den immer heterogener werdenden Zeichen des Hochkulturschemas¹² bleibt die Einheitlichkeit der Zeichengruppe gewahrt und wird immer wieder erneuert durch wirksame Definitionsargumente wie Schule, Universität, Feuilleton, Museum, Reiseführer, Kulturmagazin usw.

Das *Genußschema* der hochkulturellen Alltagsästhetik ist geprägt von einer Zurücknahme des Körpers – im konzentrierten Zuhören, stillen Betrachten, versunkenen Dasitzen ist der Organismus fast immer im Ruhezustand.

Die *distinktive* Bedeutung der Hochkultur verliert immer mehr ihren hierarchischen Charakter, die gegenwärtige Distinktionsbedeutung liegt in der öffentlichen Unterscheidung der Bildungsgruppen.

¹¹[Sch92, S. 103]

¹²Barock, Wiener Klassik, Romantik, Ibsen, Musil, Brecht, Becket, Beuys, Wahrhol.

In *lebensphilosophischer* Hinsicht ist das Hochkulturschema ein Potpourri von Optimismus und Pessimismus, Verklärung und Demaskierung, Utopie und Weltzertrümmerung.

1.2.3 Trivialschema

„In der Gegenüberstellung von Kunst und Kitsch ist die Annahme enthalten, daß der hohen Kultur eine niedere gegenüberstehe, dem ästhetischen Anspruch die vergnügungsorientierte Anspruchslosigkeit, der individuellen Kultiviertheit der Massengeschmack.“¹³ Blasmusik, deutscher Schlager, Liebesfilm, Familienquiz, Heimatroman und bunte Illustrierte werden mit abfälligen Bezeichnungen wie Kitsch, Schnulze, Rührseligkeit, Spießigkeit, schlechter Geschmack, Geschmacklosigkeit belegt. Zum traditionellen Symbolkosmos des Trivialschemas gehören der Gartenzwerg, der röhrende Hirsch, bestickte Sofakissen.

Im *Genußschema* des Trivialschemas nimmt der Körper eine aktivere Rolle ein als im Hochkulturschema. In der Aufführungskultur des Trivialschemas findet sich eine moderate Dynamik synchronisierter kollektiver Bewegung wie Schunkeln, Mitklatschen, Stampfen, Zuprosten. Das schöne Erlebnis kommt in dem Begriff Gemütlichkeit zum Ausdruck.

Der »Geruch der kleinen Leute« verweist auf die *Distinktionen*, die gegenüber dem Trivialschema bestehen und nicht etwa in ihm selbst angelegt sind.¹⁴ Die Distinktion innerhalb des Schemas ist antiexzentrisch.

Lebensphilosophisch ist Trivialkultur die Kultur der schönen Illusion. Im Wunsch dazuzugehören wird alles außenstehende abgelehnt.

1.2.4 Spannungsschema

Das Spannungsschema ist das historisch jüngste und entstand aus der halbstarke Subkultur der 50er Jahre. „Mit der Temposteigerung und Enthemmung der Bewegung ging auch eine Individualisierung des Tanzes einher, die ihren Abschluß in der heute dominierenden freien tänzerischen Selbstinszenierung gefunden hat.“¹⁵ *Acti-*

¹³[Sch92, S. 150]

¹⁴»Bürgerliche Hochkultur kontra banale Niederung des Geschmacks bei den ungebildeten Schichten« – erst in der zweiten Hälfte des 19. Jh. konnte sich diese Gleichung entwickeln, „denn erst zu diesem Zeitpunkt gewannen auch die kleinen Leute allmählich genug Spielraum, um eine ästhetische Nische in ihrem Alltagsleben einzurichten.“ [Sch92, S. 152]

¹⁵[Sch92, S. 153f]. »Dominante« Kultur, »Subkultur« und »Gegenkultur« bedingen sich gegenseitig. Auf der Folie der »Old Culture« hebt sich die »New Culture« als Protest und Provokation oder als kognitives und ästhetisches Gegenprogramm ab und weist der Trivialisierung und Assimilation des neuen Trends in der »Popular Culture« den Weg. „Wenn die »dominante Kultur« [Wandlungen] nicht mehr verarbeiten und als sinnvoll interpretieren kann, wenn eine große Zahl der individuellen Karrieren nicht mehr nach den alten Ordnungsprinzipien miteinander synchronisiert werden kann, dann formiert sich eine *Gegenkultur* oder vielmehr eine Vielzahl von Gegenkulturen, in denen gewissermaßen experimentell – und deshalb immer zu den Extremen von Rückzug und Aggression, von Vergeistigung und Sinnenrausch neigend – alternative Ordnungsmuster durchprobiert werden.“ [Büh87, S. 8]

on ist die immer weiter gesteigerte Richtung. Spannung kommt am klarsten in den Musikstilen wie Rock, Funk, Soul, Reggae, Blues, Jazz usw. zum Ausdruck. Unruhe in Form einer Geräuschkullisse wird bevorzugt, das Wegfahren gehört ebenfalls zum Schema.

Im *Genußschema* spielt der Körper eine sehr zentrale Rolle. „Lautstärke, Geschwindigkeit, Hell-Dunkel-Kontraste und Farbeffekte sind oft bis zu einer Intensität gesteigert, wo die bloße sinnliche Erfahrung schon die ganze Aufmerksamkeit beansprucht“¹⁶, aber auch das Agieren und Herzeigen des Körpers ist zentral. Die »Suche nach Abwechslung« ist Motor.

In *distinktiver* Hinsicht sind Langweiler wie Spießer, Etablierte, Konservative, biedere Familienväter, Dickwänste, Reihenhausbesitzer, Hausfrauen, langsam fahrende Verkehrsteilnehmer das Feindbild des Spannungsschemas. sich selbst nimmt man demgegenüber wahr als interessant, aufregend, faszinierend, einmalig.

Während die *Lebensphilosophie* sowohl des Hochkulturschemas als auch des Trivialschemas über die Person hinausweisen, ist im Spannungsschema das Ich nur mit sich selbst konfrontiert.

2 Ästhetisierung des Alltagslebens (1. Kapitel)

Alltagsästhetik¹⁷ drückt die „bewußten oder [...] beiläufigen ästhetischen Entscheidungen des täglichen Lebens“¹⁸ aus. Die Alltagsästhetik löste das alltägliche Unterscheidungskriterium »Prestige« ab. Die in Kapitel 4.2 beschriebenen Milieus „stellen die aktuellen Kombinationen [der drei] grundlegenden alltagsästhetischen Schemata dar, die, als Resultat einer kollektiven Kodierung des Erlebens, den alltagsästhetischen Entscheidungsprozessen als Orientierungsschemata zugrunde liegen.“¹⁹

Die Erleichterung der Lebensumstände vereinfacht nicht das Leben selbst, denn „an die Stelle der technischen Frage »Wie erreiche ich X« tritt die philosophische Frage »Was will ich eigentlich?«.“²⁰

2.1 Individualisierung

Schulze begreift Individualisierung als moderne Bedingung von Gemeinsamkeit.²¹ Gemeinsamer Nenner ist die *Erlebnissrationalität*, die Funktionalisierung der äußeren Umstände für das Innenleben. „Dabei nehmen die meisten an, das Äußere wirke auf das Innere durch bloße Eindrücke. Sie unterschätzen ihre eigene Rolle bei der Entste-

¹⁶[Sch92, S. 154]

¹⁷welche sich, wie in Kapitel 1.2.1 dargestellt, in den alltagsästhetischen Schemata des Hochkultur- Trivial- und Spannungsschemas ausdrückt.

¹⁸Müller-Schneider, zitiert nach [Stö].

¹⁹Henri Band in [Ban94].

²⁰[Sch92, S. 33]

²¹Wenn alle Menschen ihre Verschiedenheit kultivieren, ist das auch wieder eine Gemeinsamkeit.

hung von Erlebnissen.²² [...] Das »Projekt des schönen Lebens«²³ entpuppt sich als etwas kompliziertes – als Absicht, die Umstände so zu manipulieren, daß man darauf in einer Weise reagiert, die man selbst als schön reflektiert.“²⁴ Den Begriff »schön« verwendet Schulze als Sammelbegriff für positiv bewertete Erlebnisse.

2.2 Erlebnisrationalität

„Erlebnisrationalität ist die Systematisierung der Erlebnisorientierung. Das Subjekt wird sich selbst zum Objekt, indem es Situationen zu Erlebniszielen instrumentalisiert. Erlebnisrationalität ist der Versuch, durch Beeinflussung äußerer Bedingungen gewünschte subjektive Prozesse auszulösen.“²⁵ In der innenorientierten Lebensweise sind Erlebnisse nicht Begleiterscheinungen des Handelns, sondern ihr hauptsächlichster Zweck.²⁶

2.3 Erlebnistheorie der Verarbeitung

Subjektbestimmtheit: Erst durch einen subjektiven Kontext wird Material zu einem Erlebnis. „Subjektbestimmtheit heißt, daß Verarbeitung zu singulären Erlebnis-

²²daß man also nicht nur beeindruckt wird, sondern *verarbeitet*. „Erlebnisse sind Reaktionen auf Situationen, in die Menschen körperlich, emotional, denkend und handelnd eingebunden waren. Subjektiv wichtig sind dabei jene Momente der Situation, die im Widerspruch standen zu den körperlichen, gefühlsmäßigen und rationalen Erwartungen, die im Vorfeld vorhanden waren. Erfahrungen entstehen jedoch erst in der aktiven und bewußten Auseinandersetzung mit Erlebnissen. Erlebnis und die in sie eingehenden Phantasien, Wahrnehmungen und Haltungen können erst dann Erfahrung und anderen mitgeteilt werden, wenn sie in ihrer Entstehung und Wirkung von einzelnen reflektiert werden. Die einzelnen müssen verstehen, was in einer Situation passiert ist, welche Gefühle, Haltungen und »falsche« Vorstellungen durch welche Wahrnehmungen und Handlungen in Frage gestellt wurden und welche Konsequenzen sie für sich daraus ziehen können.“ Ingo Scheller (»Erfahrungsbezogener Unterricht«, 1987), zitiert nach [Str]. Erlebnisse brauchen die Reflexion zur Verarbeitung, dies erfordert Distanz.

²³Zur verdeutlichenden Abgrenzung seien andere Formen von gesellschaftlichen Selbstverständlichkeiten genannt: Leben als Überleben, Leben als Dienen, Pflicht, Selbstaufopferung, Leben als Existenz mit metaphysischem Bezug usw.

²⁴[Sch92, S. 35]. Schulze begreift die Aussage »A hat Erlebnisse« als gleichbedeutend mit »A besteht (zum Teil) aus Erlebnissen«, die Absicht, *etwas zu haben*, erweist sich also als die Absicht, *jemand zu sein*. Demzufolge ist das Projekt des schönen Lebens eine Form der *Selbstbeobachtung*.

²⁵[Sch92, S. 40]

²⁶Ich denke ja die ganze Zeit und immer wieder, daß ich nicht so bin, daß ich mich nicht erlebnisorientiert halte, vielleicht bringt aber das folgende das Dilemma auf den Punkt:

Schulze stellt eine Gesellschaft, wo der Einzelne keine Wahl hat, sondern in einer vorgegebenen Welt lebt, einer Gesellschaft gegenüber, in der man wählen muß. Dieser Sachverhalt trifft ganz unabhängig davon zu, ob ich mich dann auch für etwas entscheide, auf jeden Fall habe ich die *Möglichkeit* dazu.

Ich habe zwischendurch was gelesen, wo jemand meinte, daß – da dauernde Erlebnisorientierung ermüdend sei – die Rolle von Familie und Beziehung wieder zentraler würde, doch auch dem sei gegenübergestellt, daß man sich in der Erlebnisgesellschaft über Konsum Anerkennung und Selbstverwirklichung kaufen will, und auch die Familie ist ein Ort der Selbstverwirklichung.

sen führt.“²⁷

Reflexion: Reflexion ist die Selbstverarbeitung des Subjekts, sein Versuch, seiner selbst habhaft zu werden, Reflexion ist ein Verfahren der *Aneignung*. „Durch Erinnern, Erzählen, Bewerten gewinnen Ursprungserlebnisse festere Formen. Allerdings verändern sie sich dabei auch.“²⁸ Reflexion ermöglicht Korrekturen am Ursprungserlebnis, indem man es so uminterpretiert, daß es zu den Erwartungen paßt.

Reflexion erfordert zwingend eine Anschauungsweise, das verursacht, so Schulze, Unsicherheit.²⁹

Unwillkürlichkeit: Für das Ursprungserlebnis gilt Unwillkürlichkeit, was mit der begrenzten Kontrollierbarkeit der Situation und der Unvorhersehbarkeit des Subjekts zusammenhängt.

2.4 Unsicherheit und Enttäuschung

Erlebnisorientierung bringt zwei Probleme mit sich: Nach Schulze bedeutet jede Erlebnisabsicht ein Enttäuschungsrisiko. Das erste Problem besteht jedoch in der Konkretisierung der Erlebnisabsicht. Wie kann man sicher sein, was man eigentlich will und ob man es wirklich will? „Am Anfang eines Erlebnisprojekts steht Unsicherheit, am Ende ein Enttäuschungsrisiko.“³⁰ Der Versuch, das eine Problem zu lösen, verschärft das jeweils andere. Beide werden, so Schulze, in einem »Vermeidungsgleichgewicht« gehalten.

2.4.1 Unsicherheit

„Bei allem Krisenbewußtsein gilt das Leben doch als garantiert. Jetzt kommt es darauf an, es so zu verbringen, daß man das Gefühl hat, es lohne sich.“³¹ Somit ist nicht mehr

²⁷ „Die Frage, wie trotzdem gemeinsame Bedeutungen möglich sind, ob es Intersubjektivität trotz Subjektbestimmtheit geben kann, ist eine Kernfrage der Soziologie.“ [Sch92, S. 45]

²⁸ [Sch92, S. 45]

²⁹ „Welche der zahllosen Möglichkeiten, uns selbst zu sehen, sollen wir wählen? Wollte man im Alltagsleben diese Frage systematisch weiterverfolgen, geriete man in eine Reflexion der Reflexion und von da in einen unendlichen Regreß. Einfacher ist es, sich gängiger, sozial eingeübter Formen der Selbstanschauung zu bedienen. Dies ist die Stelle, wo sich das Subjekt in der Erlebnisgesellschaft kollektiven Schematisierungen öffnet, fast immer, ohne es zu merken. Man übernimmt intersubjektive Muster.“ [Sch92, S. 53] „Unter den Umständen fortgeschrittener Verunsicherung durch Innenorientierung hat das Angebot von Klarheit über eigene Wünsche selbst dann eine Chance, wenn es für jedermann als Suggestion erkennbar ist.“ [Sch92, S. 62]

³⁰ [Sch92, S. 14]

³¹ [Sch92, S. 60] Nach der *Bedürfnispyramide* von Abraham Maslow können sich erst nach der Sicherung der Grundbedürfnisse andere Bedürfnisse wie Selbstverwirklichung entfalten. Maslow bildete eine fünfstufige Pyramide aus dem Bedürfnissen des Menschen.

- Die unterste und breiteste Stufe nehmen die Grundbedürfnisse ein: Essen, Trinken, Schlafen, Sexualität, Wärme (Sexualität ist auf dieser Stufe umstritten).

das Leben das Problem, sondern der Spaß daran, *nicht mehr das Leben ist bedroht, sondern sein Sinn*. In philosophischer Hinsicht geht es Menschen unter harten materiellen Umständen besser, da diese Problemstellung einen integrierenden, identitätsstiftenden Faktor darstellt. „Menschen die nach oben wollen, haben Mittelkrisen, Menschen die oben sind, haben Sinnkrisen.“³²

Vier Muster zur Bewältigung von Unsicherheit sind Wiederholung, Vereinfachung, Ausbildung von Gemeinsamkeiten und Autosuggestion.³³

2.4.2 Enttäuschung

„Erlebensorientierung führt zum habituellen Hunger, der keine Befriedigung mehr zulässt. Im Moment der Erfüllung entsteht bereits die Frage, was denn nun als nächstes kommen soll, so daß sich Befriedigung gerade deshalb nicht mehr einstellt, weil die Suche nach Befriedigung zur Gewohnheit geworden ist.“³⁴

Die Fähigkeit, sich am Gebrauchswert zu freuen, wäre ein sicherer Schutz gegen Enttäuschung. „Handelt man außenorientiert, kommt es auf Freude nicht an, gleichwohl verspürt man sie, wenn etwas seinen Zweck erfüllt.“³⁵

3 Theorie der Milieusegmentierung (4. Kapitel)

Schulze beschäftigt sich mit der Analyse sozialer Großgruppen, ihm zufolge unterliegt das Verhältnis von Situation und Subjekt einer Neuorganisation. Er definiert soziales Milieu als „Personengruppen, die voneinander durch erhöhte Binnenkommunikation abgegrenzt sind und typische Existenzformen aufweisen.“³⁶ Milieus müssen durch *Evidenz* (Offensichtlichkeit) und *Signifikanz* (Interpretierbarkeit hinsichtlich bestimmter Existenzformen) erfahrbar sein: „Aus wenigen evidenten und signifikanten Zeichen bauen Menschen in der Alltagsinteraktion Typenvorstellungen auf, die in ihrem Informationsgehalt weit über das sichtbare hinausgehen.“³⁷ Die Evidenz und

-
- Darauf folgt die zweite Stufe: Sicherheitsbedürfnis, Abgrenzung, Recht und Ordnung, Schutz.
 - Dritte Stufe: Liebe, Zugehörigkeit zu einer Gruppe, ganz allgemein soziale Bedürfnisse.
 - Vierte Stufe: Anerkennung, Ruhm, Aufmerksamkeit.
 - Die fünfte, letzte und in der Pyramide auch kleinste Stufe wird vom Bedürfnis nach Selbstverwirklichung eingenommen.

Entscheidend ist nun, daß sich die menschliche Psyche sehr eng an diese Stufen hält. Erst wenn z. B. das Bedürfnis nach Sicherheit zufriedengestellt ist, kümmert sich der Mensch um seine sozialen Bedürfnisse.

³²[Sch92, S. 61]

³³Vielleicht kann man sagen, daß sich in den in Kapitel 5 beschriebenen Verhaltensstrategien der Erlebnismarkter auf dem Erlebnismarkt diese Muster wiederfinden.

³⁴[Sch92, S. 65]

³⁵[Sch92, S. 64]

³⁶[Sch92, S. 169f]

³⁷„Man organisiert einige Details der wahrnehmbaren Oberfläche anderer Menschen zu Gestalten, die man bereits als Grundkategorien sozialer Wahrnehmung in sich trägt. Für die Konstitution sozialer Milieus haben Gestaltvorstellungen zentrale Bedeutung: Sie definieren milieuspezifische

Pierre Bourdieu begreift Gesellschaft in seinem Buch »Die feinen Unterschiede« als „soziale Praxis, deren Gestalt in Klassenlage und habituellem Disposition ausgeformt wird, die einer durch Herkunft und Lebenslauf erwirbt.“^a In der zeitgenössischen Soziologie entstanden Zweifel, ob Bourdieus Theorie der symbolischen Macht auf Gesellschaften Anwendung finden kann, deren kulturbürgerliche Dominanz sich in den Verästelungen pluraler Lebensstile zunehmend variiert. Gergard Schulzes Theorie der »Erlebnisgesellschaft« gewinnt ihre zentrale Idee, so Sighard Neckel, aus zwei Einwänden Bourdieus gegenüber: „Sind nicht – zumindest in Deutschland – die Symbolwelten in der Gesellschaft weitgehend wählbar geworden, und ist statt Konkurrenz um die Normen des legitimen Geschmacks nicht eher eine friedliche Koexistenz von Stilen vorhanden, so daß eine Theorie symbolischer Macht nicht länger mehr ihren Gegenstand in der Herrschaft kultureller Vorbilder findet?“^b Somit waren Bourdieus Annahme einer Prägung kultureller Praktiken durch Herkunft und soziale Position und die Diagnose, daß eine Hierarchie in der sozialen Geltung des kulturellen Geschmacks feststellbar ist, in Frage gestellt. „Nur der Nachweis eines ungleichen Ranges kultureller Praktiken konnte ja die These begründen, daß in modernen Gesellschaften ein sozialer Kampf um die Anerkennung von Lebensstilen zwischen Akteuren geführt wird, deren symbolische Praxis erst dadurch soziale Wertschätzung erhält, daß sie ihre Protagonisten von anderen Gruppen zu unterscheiden vermag.“^c

Sighard Neckel kritisiert an Schulzes Theorie, er entwerfe „eine Kultursoziologie über Leute, die Geld ausgeben, aber keines verdienen müssen. Daher dürfen sie ihre Erlebnisse wählen, brauchen aber keine zu ertragen.“^d

^a[Nec00, S. 206]

^b[Nec00, S. 207]

^c[Nec00, S. 207]

^d[Nec00, S. 211]. Der 1956 geborene Sighard Neckel ist nach Lehrtätigkeit an der FU Berlin und Professur an der Universität Siegen seit Herbst 2000 Professor für Allgemeine Soziologie an der Bergischen Universität Wuppertal. Veröffentlichungen: »Status und Scham. Zur symbolischen Reproduktion sozialer Ungleichheit« (1991) »Waldleben. Eine ostdeutsche Stadt im Wandel seit 1989« (1999) »Die Masche der Unterscheidung« (2000) [Nec00]

Kasten 2: Exkurs: Schulze und Bourdieu

Signifikanz von Milieuzeichen ändert sich historisch. In seiner Studie unterscheidet Schulze nach den Kriterien *manifeste Stiltypus*, *Alter* und *Bildung*.³⁸

Existenzformen haben eine identitätsstiftende Funktion. „Soziale Milieus sind kollektive Konstruktionen im Ordnungsvakuum. Sie schränken Variabilität ein und verhindern Chaos.“³⁹

Normalität, regulieren die Richtung der Anpassung von Existenzformen, sind Kriterien stillbezogener Sanktionen, begünstigen milieuinterne Binnenkommunikation und wirken als Hindernis für die Aufnahme milieu-überschreitender Beziehungen.“ [Sch92, S. 170]

³⁸ wohingegen Zeichen wie Stellung im Produktionsprozeß, Lebensstandard, Umgebung und Religion verblassen.

³⁹[Sch92, S. 171]

3.1 Handelndes Subjekt und betreffende Situation

„Existenzformen sind relativ dauerhafte Verbindungen von Subjekt und Situation.“⁴⁰ Schulze definiert Subjekt als eine unauflösbare Einheit von Körper und Bewußtsein, die Prozesse in diesen Bereichen sind »innen«. Situation ist alles, was das Subjekt umgibt und mit ihm in Beziehung steht,⁴¹ „ein Ausschnitt der objektiven Wirklichkeit, der einem bestimmten Menschen zugeordnet ist“⁴², welcher durch die *Beziehung* zwischen Subjekt und Situation abgegrenzt ist. Schulze unterscheidet sechs mögliche Modi zwischen Situation und Subjekt. Die Beziehung wird von Seiten der Situation durch *Betreffen* und von Seiten des Subjekts durch *Handeln* konstituiert. Die Situation kann *begrenzen*, *nahelegen* und *auslösen*. Das Subjekt kann *einwirken*, *symbolisieren* und *wählen*.

Begrenzen: Die Situation begrenzt mein Handeln: Ich kann nicht fliegen, ich kann nicht nachts ein Sonnenbad nehmen, die Situation begrenzt aber auch durch Faktoren wie Geld, Zeit, Gesundheit etc.

Nahelegen: Eine Situation kann eine bestimmte subjektive Entwicklung nahelegen, ohne daß der Mensch dazu gezwungen wäre.

Auslösen: Durch Nahelegen werden Dispositionen aufgebaut, durch Auslösen werden sie mobilisiert.

Die Situation betrifft das Subjekt, indem sie seine Handlungsmöglichkeiten einschränkt (begrenzen), zum Aufbau seiner Handlungsmuster beiträgt (nahelegen) und diese aktiviert (auslösen).

Einwirken: Das Verändern der Situation durch Bearbeitung.⁴³

Wählen: Das Verändern der Situation durch Umorganisieren von Verknüpfungen zwischen Subjekt und Situation.⁴⁴

⁴⁰[Sch92, S. 198]

⁴¹Zur Situation gehört der Zeitbezug zur Welt in Form von Lebensalter und Generationslage, die Sozialisationsgeschichte und die Schulbildung, soziale Lage, körperliche Verfassung, Familienstand, Haushaltsstruktur.

„Subjektivität kann durch bloße innere Umorganisation (etwa durch Umdenken oder Umfühlen) in einen neuen Zustand übergehen; Situation bleibt davon (zunächst oder dauernd) unberührt.“ [Sch92, S. 173]

⁴²[Sch92, S. 172]

⁴³„Auf Sachen wirkt man ein, indem man montiert, repariert, reinigt, transportiert usw.; auf Personen etwa durch Überredung, Drohung, Versprechungen, Verführung, Widerspruch, Wohlverhalten; auf Organisationen durch Bereitstellen von Räumen, Rekrutieren und Entlassen von Personal, Arbeitsteilung, Archivieren u. a.; auf soziale Strukturen durch Regelverstoß oder Vereinbarung neuer Ordnungen.“ [Sch92, S. 201]

⁴⁴Situative Komponenten, mit denen das Subjekt verknüpft ist, sind beispielsweise Waren, Ambientes, Fernsehprogramme, Institutionen, berufliche Umwelten, Personen.

Symbolisieren: Die *Verwendung* von Komponenten der Situation *als* Zeichen – es werden Verbindungen von Zeichen und Bedeutungen hergestellt. Die Situation wird nicht verändert, sondern explizit gemacht.⁴⁵

Beim Einwirken gestaltet das Subjekt eine bereits vorhandene Komponente der Situation um, dies erfordert in der Regel Zeit. Beim Wählen wird eine Komponente eliminiert, ausgetauscht oder neu hinzugenommen, meist von einem Augenblick zum nächsten.

Durch die Vermehrung der Möglichkeiten wird Wählen zentraler als Einwirken. Das tägliche Leben stellt uns vor eine Vielzahl von Wahlen bezüglich Kleidung, Essen, Unterhaltung, Information, Kontakte usw.⁴⁶ Die Gebrauchsmöglichkeiten der Alternativen sind jedoch meist bedeutungslos.

3.2 Allgemeines über die Milieus

Über die kulturtypischen existenziellen Problemdefinitionen sind interkulturelle inhaltliche Unterschiede alltagsästhetischer Schemata zu erklären.

Zwischen Bildung und Hochkultur besteht ein positiver, zwischen Bildung und Trivialschema ein negativer Zusammenhang. Mit dem Bildungsgrad nimmt die allgemeine Bereitschaft zu, die eigenen vier Wände zu verlassen und an Szenen teilzunehmen. Medien der oberen Bildungsschicht sind »Der Spiegel«, »Die Zeit«, Stadtmagazine und überregionale Zeitungen, Medien der unteren Bildungsschicht sind »Die Abendzeitung«, Anzeigenblätter, »Das goldene Blatt« oder »Frau im Spiegel«.

4 Fünf Milieubeschreibungen (6. Kapitel)

Milieuspezifische Unterschiede von *Wirklichkeitsmodellen* entstehen durch apriorische existenzielle Anschauungsweisen, welche⁴⁷ bestimmt sind durch

normale existenziellen Problemdefinitionen: Betrifft des Sinn des Lebens – „Leben bedeutet immer den Versuch, sinnvoll zu leben.“ Der Begriff bezeichnet die

⁴⁵„Dabei kann die Situation in zwei Ebenen auftauchen. Man kann zum einen das situativ gegebene Material *verwenden*, um eine bestimmte Zeichenkonfiguration herzustellen, etwa Autos, Möbel, Kleider, Bekanntschaften, Musik etc. Elemente der Situation werden zum Gesamtbild persönlichen Stils zusammengefügt, in der Absicht, damit ein Zeichen zu setzten. Zum anderen kann man sich beim Symbolisieren auf bestimmte Charakteristika der Situation *beziehen*. Nun taucht die Situation in der Bedeutungsebene auf; sie ist das, was das Zeichen meint, beispielsweise eine gehobene soziale Position, die durch distinguierten Stil angezeigt wird.“ [Sch92, S. 202]

⁴⁶Das ist spannend, weil ich doch oft das Spiel etabliere, wie lange ich mit meinen Lebensmittel auskomme, ohne einkaufen zu gehen (runterwirtschaften), viel improvisiere und bastele unter dem Aspekt, wie ich mit den bestehenden Mitteln eine Sache löse – und das ist dann wohl einwirken anstelle von wählen:-)

⁴⁷in Abhängigkeit zur objektiven Wirklichkeit, Wirklichkeitsmodellen und existenziellen Anschauungsweisen (vgl. Kapitel 5).

übergeordnete subjektive Sinnggebung des Handelnden. „Die normale existenzielle Problemdefinition ist der kleinste Nenner in der ständigen Folge subjektiver Zielsetzungen, eine selbst konstruierte Lebensaufgabe, die von einer Situation auf die nächste übertragen wird, etwa Arbeit, Gespräche, alltagsästhetische Episoden, Konsumententscheidungen, Auswahl von Beziehungspartnern.“⁴⁸

Ich-Welt-Bezug: „Die normale existenzielle Problemdefinition enthält eine grundlegende Vorstellung von Innen und Außen, von Ich und Welt. Am Ausgangspunkt steht dabei die subjektive Festsetzung des Gegebenen und der Variablen. Im folgenden wird diese Ausgangsvorstellung als Ich-Welt-Bezug bezeichnet.“⁴⁹ Schulze unterscheidet vier Möglichkeiten, in einem Ich-Welt-Bezug das Gegebene und das Variable festzusetzen:

- beides gilt als gegeben (a)⁵⁰
- beides gilt als variabel (b)⁵¹
- eines gilt als gegeben, das andere als variabel (c, d)⁵²

primäre Perspektive: Eine elementare Idee von der Ordnung der Welt unterwirft das Gegebene einer grundlegenden Kategorisierung, die Grundeinstellung der subjektiven Sicht des Gegebenen (also Ich oder Welt) zur Gliederung der Bezugsrealität durch ein übergreifendes Klassifikationsschema.

⁴⁸[Sch92, S. 232]

⁴⁹[Sch92, S. 234]

⁵⁰zum Beispiel das geschlossene Weltbild des Mittelalters.

⁵¹zu finden bei exzentrischen Einzelbeispielen – der Durchschnittsmensch benötigt Boden unter den Füßen.

⁵²Hier findet sich der charakteristische Unterschied zwischen den älteren und den jüngeren von Schulze propagierten Milieus: Die älteren Milieus haben die Tendenz, sich die Welt als gegebene Ordnung vorzustellen, nach der sich das Ich definiert, die jüngeren Milieus neigen dazu, von einem gegebenen Ich auszugehen und die Welt in Bezug dazu zu setzen. (»So bin ich, wie kann die Welt passend für mich gemacht werden?« – Die Welt gehört mir.)

Milieu	Normale existentielle Problemdefinition:	Primäre Perspektive:	Lebensprogramm:
Niveaumilieu	Streben nach Rang	Hierarchie	} ⇒ weltverankerter Ich-Welt-Bezug
Integrationsmilieu	Streben nach Konformität	soziale Erwartungen	
Harmoniemilieu	Streben nach Geborgenheit	Bedrohung	
Selbstverwirklichungsmilieu	Streben nach Selbstverwirklichung	Innerer Kern	} ⇒ ichverankerter Ich-Welt-Bezug
Erlebnismilieu	Streben nach Stimulation	Bedürfnisse	

4.1 Zusammenfassung von Schulzes Thesen

Schulze baut auf folgenden im Vorfeld herausgearbeiteten Thesen auf:

- Soziale Milieus in der Gegenwart konstituieren sich nicht mehr durch Beziehungsvorgabe⁵³, sondern durch Beziehungswahl.
- Die milieukonstituierende Wahl von Interaktionspartnern orientiert sich an sozialen Wahrnehmungen.
- Die Selektivität sozialer Wahrnehmung wird durch die normale existenzielle Problemdefinition bestimmt.
- Diese wird allgemein als innenorientiert beschrieben.
- Alter, Bildung und Stiltypus bilden besonders evidente und signifikante Zeichengruppen des wahrnehmungssteuernden Hintergrundinteresses.
- Milieuspezifische Varianten existenzieller Problemdefinitionen treten am deutlichsten in milieuspezifischen Stiltypen zu Tage.
- Stiltypen lassen sich durch einen dimensionalen Raum alltagsästhetischer Schemata beschreiben.⁵⁴

⁵³„Die hierarchisch geschichtlichen ländlichen und städtischen Gesellschaft des 18. und frühen 19. Jahrhunderts sind Beispiele für diese Form der Milieukonstitution. Weil es dem einzelnen kaum möglich ist, aus dem situativ bestimmten Milieu hervorzutreten, soll dieser Typus der Milieuentstehung als Beziehungsvorgabe bezeichnet werden.“ [Sch92, S. 176]

⁵⁴In den alltagsästhetischen Schemata manifestieren sich zwei Ordnungstendenzen:

- die Herausbildung persönlicher Gewohnheiten
- die interpersonale Angleichung komplexer Geschmacksmuster.

Innerhalb von Gruppen bestehen kollektive Bedeutungen. Schulze untersucht die Fragen:

- Wie verständigen sich soziale Kollektive darauf, Zeichengruppen in bestimmter Weise abzugrenzen und zu dekodieren?

- Das alte Muster des Aufbaus von Existenzformen war vor allem bestimmt durch die Modi von Begrenzen, sozialer Kontrolle und Einwirken. Der Modus der Symbolisierung hatte weitgehend fremdbestimmten Charakter.
- Inzwischen steht der Modus der Wahl im Vordergrund und Symbolisierung hat weitgehend selbstbestimmten Charakter.
- Ständen ursprünglich situative Gegebenheiten im Mittelpunkt milieuspezifischer Existenzformen, werden nun soziale Milieus über Grundstrukturen des Subjekts aufgebaut.
- Deshalb muß die soziologische Analyse sozialer Milieus ihren Schwerpunkt von situationsorientierter zu subjektorientierter Beschreibung verlagern.
- Mit den die Wirklichkeitsmodelle prägenden Begriffen Ich-Welt-Bezug, primäre Perspektive und normale existenzielle Problemdefinition läßt sich die Selbstorganisation von Subjektivität beschreiben.
- Das besondere Interesse an milieuspezifischen Wissensmustern ist durch die Annahme begründet, daß eine Verschiebung der Wissensverteilung hin zu mittleren, milieuspezifischen Kollektivitätsgraden stattgefunden hat.⁵⁵
- Vor dem Hintergrund der innenorientierten fundamentalen Semantik erscheint die kollektive Wissensstruktur als Ordnung der Gegensätzlichkeit, beschreibbar durch Polaritäten von Einfachheit und Komplexität sowie von Ordnung und Spontaneität. Innere Konsistenz wird negativ über das Anderssein definiert. Die Milieustruktur spiegelt eine Struktur gegenseitigen Nichtverstehens wider.

4.2 Milieus

Physische und psychische Dispositionen wie *Lebensalter* und *Bildung* beeinflussen die »ästhetischen Beziehungswahlen«, nach welchen aus dem Erlebnisangebot bestimmte Schemata ausgewählt werden.⁵⁶ Diese Beziehungswahlen werden für Schulze un-

(Durch objektive Erlebnisreize – objektiv im Sinne, daß Action anders erlebt wird als Kontemplatives –, Tradition – „Anbieter und Nachfrager auf dem Erlebnismarkt orientieren sich an Leitideen des schönen Erlebnisses, die im Zuge längerfristiger kulturgeschichtlicher Entwicklungen kollektiv erarbeitet wurden.“ – und Definition. [Sch92, S. 136])

- Wie sind interkulturelle inhaltliche Unterschiede alltagsästhetischer Schemata zu erklären? (Über kulturtypische existenzielle Problemdefinitionen.)

⁵⁵Schulze unterscheidet verschiedene Formen des Wissens:

- *Technisches Wissen* ist die Gesamtheit der Informationen darüber, wie man möglichst effizient genau definierte Zwecke erreicht (a: Expertenwissen, b: technisches Allgemeinwissen).
- *Existenzielles Wissen* betrifft das Leben in seiner Gesamtheit (nicht instrumentell in einem Rahmen sondern der Rahmen selbst.).
- *Singuläres (subjektives) Wissen* betrifft die eigene Lebensgeschichte, also die Art des Erlebens.
- *Kollektives Wissen* umfaßt Weltwissen, Kulturwissen, Milieuwissen, Gruppenwissen etc.

⁵⁶Soziale Milieus können erkannt werden durch milieuindizierende Zeichen, welche evident, also leicht wahrnehmbar, und signifikant, also relativ zuverlässig sein müssen. Dies zeigt sich eben in *Stiltyp*, *Alter* und *Bildung*.

mittelbar struktur-, d. h. milieubildend.⁵⁷ Milieus werden in Gesellschaften mit hohem Lebensstandard nicht vom Schicksal verordnet, sondern können – und müssen sogar – gewählt werden. Schulze entwickelt fünf Erlebnismilieus.⁵⁸

Niveaumilieu: Menschen mit höherer Bildung jenseits von 40 Jahren, lesen überregionale Zeitungen, aber auch viel Belletristik, lieben klassische Musik, besuchen Museen, Theater, Konzerte, kleiden sich konservativ, die Wohnungseinrichtungen sind vergangenheitsgesättigt, also z. T. Antiquitäten, viele Bücher, große Aufgeschlossenheit dem öffentlichen Bereich gegenüber, hoher Anteil Parteiangehöriger, Hochkulturschema, wollen nicht stillos, unkultiviert, ohne Selbstkontrolle oder inkompetent sein.⁵⁹

Harmoniemilieu: Menschen mit niedriger Schulbildung jenseits der 40 Jahre, sprechen oft Dialekt, treten kaum in Erscheinung, sind zurückhaltend, fühlen sich oft bedroht, sind ängstlich. Leiden unter Schlaflosigkeit, Herzklopfen, empfindlichem Magen (typische Krankheiten), ihre Angst läßt in der Kultur das Schöne, leicht Eingängige suchen, öffentliche Veranstaltungen sind nicht nach ihrem Geschmack, lieber Samstagabend-Fernsehen. Menschen sind gepflegt, ordentlich, schlicht, korrekt, dezent, unauffällig, traditionsbewußt – langsam, behäbig, ungelenkt. Trivialschema.

Neigung zum Praktischen, wie Autowaschen, Wohnung verschönern, Sachen in Ordnung bringen.⁶⁰ Viele Dicke. Größte Distanz zum Milieu der Selbstverwirklichung.

Integrationsmilieu: Überwiegend mittlere Beamte, Vertreter, Menschen, die Büroarbeit leisten, manchmal Theater und Mozart, Wohnungseinrichtung ist rustikal/normal, man liest Regionalzeitung, ist Mitglied im Bücherclub, aufgehoben in sozialer Ordnung, man liebt gesellige Freizeit in gemütlicher Runde, Heim, und Garten, Nachbarschaftskontakte und Vereine oder das kirchliche Leben

⁵⁷ „Soziale Milieus bilden sich demnach in der Erlebnisgesellschaft nicht länger durch schichtbezogene Beziehungsvorgaben (wie Einkommen, Berufsprestige und formaler Bildungsabschluß), sondern durch Beziehungswahl.“ [HK96, S. 65]

⁵⁸ Ein anderes Modell mit drei sich ausdifferenzierenden Milieus stammt von Michael Vester. Soziale Milieus im gesellschaftlichen Strukturwandel sind demnach produktions-, erlebnis- und herrschaftsbezogen:

- *Oberschichtmilieus/Eliten:* bildungsbürgerliche, Alternativ-, technokratische Funktionseliten.
- *Mittelklassemilieus:* Kleinbürgerliche Milieus, Funktionärsmilieus, Aufsteigermilieus.
- *Arbeitermilieus:* traditionsbewußtes und traditionsloses Arbeitermilieu.

⁵⁹ „Auf den großen, aus eigener Kraft kaum zu bewältigenden Bewertungsbedarf des Milieus antworten die Bewertungsprofessionen, deren Dienstleistung extensiv in Anspruch genommen wird: Rezensenten, Theater- und Musikkritiker, Kunsthistoriker, Kommentatoren, Essayisten und Wissenschaftler. Damit die Welt in Ordnung ist, muß sie hierarchisiert sein.“ [Sch92, S. 285]

⁶⁰ Die Ablehnung von Attributen wie avantgardistisch, cool, extravagant, frech, witzig, poppig, schockierend speist sich im Harmoniemilieu aus der Ablehnung des Außenseitertums, beim Niveaumilieu aus der Verachtung des Unkultivierten.

„Unter Lebensstil wird eine relativ stabile, reflexive (d.h. auf ständige Überlegungen/Entscheidungen basierende) Lebensform eines Individuums verstanden, in dem es seine politischen, kulturellen und ästhetischen Vorstellungen vor allem symbolisch (d. h. durch entsprechende Kleidung, Redewendungen, Wertvorstellungen, Sprachgewohnheiten usw. ausdrückt.“^a. Den Lebensstil teilt das Individuum mit einer gesellschaftlichen Gruppe, deren Mitglieder sich ähnlich verhalten. Lebensstile symbolisieren Identität und Zugehörigkeit und dienen der Abgrenzung.

Der Begriff wurde schon seit der Jahrhundertwende verwendet, erlangte aber in den 80er Jahren als soziologische Kategorie besondere Bedeutung; Bis zu Beginn der 80er Jahre war die soziologische Auffassung davon geprägt, daß sich die gesellschaftliche Stellung bzw. Position des Einzelnen in der (Industrie-) Gesellschaft vor allen Dingen über die Kategorie des *sozialen Status* (Erwerbseinkommen, Bildung/Qualifikation, Beruf/Prestige) manifestiert. Gruppen mit einem ähnlich zusammengesetzten Status heißen *Statusgruppen*. Diese formieren sich zu Schichten.

Mitte der 60er Jahre wurde in der amerikanischen Marktforschung die mangelnde Aussagekraft des vereinfachten Schichtenmodells erkannt, 1963 wurde erstmals das darüber hinausgreifende Konzept des »*lifestyle*« diskutiert, in der Folge wurde es schrittweise weiterentwickelt durch Hinzunahme immer weiterer Faktoren wie Lebensphase (z. B. Junggesellenstatus, Jungverheiratete ohne/mit Kind usw.), Hobbies, Einstellungen etc. Die Vielzahl dieser Aussagen wurde zu charakteristischen *Typen* verdichtet, wie dem Self-made Business Man, dem frustrierten Fabrikarbeiter, dem hingebungsvollen Familienvater usw.

In den 80er Jahren wurden Lebensstilträger in soziale Milieus gruppiert. Sogenannte »Milieubausteine« sind Lebensstil, soziale Lage, Arbeit/Leistung, Gesellschaftsbild, Familie/Partnerschaft, Freizeit, Wunsch- und Leitbilder, Lebensstil usw. Analog zu diesem in Kasten 4 dargestellten erst acht inzwischen zehn Gruppen umfassenden sozialen Milieubegriff der SINUS-Gruppe, entwickelte Gerhard Schulze fünf Milieus, die jeweils in unterschiedlicher Beziehung zu bestimmten Kulturszenen stehen.

^a[HK96, S. 185]

Kasten 3: Die soziologische Lebensstildiskussion

sind wichtig. Außergewöhnlichem und Fremdem wird mit Unbehagen begegnet.

Hier verbindet sich das Hochkulturschema mit dem Trivialschema mit moderater Distanz zum Spannungsschema. Durchschnittlichkeit, Streben nach Konformität.⁶¹

Selbstverwirklichungsmilieu: Meint Menschen unter 40 Jahren, die sich ständig auf einem Trip befinden (Familientrip, Eigenheimtrip, Geldtrip, Karrieretrip, Sporttrip). In Selbsterfahrungsgruppen, Selbstdeutungsliteratur, Meditationswork-

⁶¹„Das sozial Erwünschte ist auch das subjektiv Erwünschte. Konventionen werden nicht als Einschränkung empfunden, sondern als Möglichkeit, sich auszuleben. Indem man das Erwartete und allgemein Gebilligte tut, erlebt man Zugehörigkeit zur Gemeinschaft.“ [Sch92, S. 302]

shops, geht es ständig darum, den eigenen Personenkern zu entfalten, dahinter steht ein ständiges Bedürfnis nach Originalität.⁶² Meditationen, Gruppengespräche, Mutter-Kind-Gruppen.

Antityp zum Harmoniemilieu, Nähe zum Hochkultur- und Spannungsschema, Distanz zum Trivialschema. Umfaßt vielfältigste Submilieus vom Alternativen bis zum Yuppie, vereinigt unter dem Selbstbezug »Weil ich es so will«. Sozialfigur des Studenten.⁶³ Subjektives Modell vom »inneren Kern«, der beschädigt werden kann. Neue Kulturszene.

Unterhaltungsmilieu: Jüngere Personen mit niedrigem Schulabschluß: die Fließbandarbeiter, die ungelernten Verkäuferinnen, die KFZ-Monteur. Wie das Harmoniemilieu sind auch diese Menschen kaum öffentlich sichtbar. Sie verschwinden in den Angebotsfallen wie den Videotheken, Kinos, Fußballplätzen, Spielautomatensalons, Autorennen, Fitneß-Studios, Diskotheken, Kneipen, es geht um möglichst direkte Bedürfnisbefriedigung, keine Entwicklungsvorstellungen. Sport- und Volksfestszene.

Die ersten drei Milieus sind bei älteren Menschen verbreitet, wobei Schulze die Trennlinie beim 40sten Lebensjahr zieht.⁶⁴ In jedem Milieu äußert sich Erlebnisorientierung anders:

- im Selbstverwirklichungsmilieu als Ausagieren eines inneren Kerns,
- im Niveaumilieu als Streben nach dem Höheren in der Tradition der bürgerlichen Kultur,
- im Harmoniemilieu als Sehnsucht nach Einbettung in eine konfliktfreie Ordnung.⁶⁵

4.3 Das Gesamtbild

„Das gesamtgesellschaftliche Gefüge von Subjektivität läßt sich als eine Struktur gegenseitigen Nichtverstehens charakterisieren, die durch Altersgrenzen und Bildungsgrenzen bestimmt ist“⁶⁶ – ein fundamelnales Nichtbegreifen. Daraus speisen sich die »Feindbilder«:

- Das Niveaumilieu sieht im Unterhaltungsmilieu *Primitive*,
- das Unterhaltungsmilieu im Niveaumilieu *Eingebildete*.

⁶²„Das Bedürfnis nach Originalität führt zu Empfänglichkeit für neue Zeichen: Moden, Sportarten, Musikstile, Redensarten, Ansichten.“ [Sch92, S. 312]

⁶³Symbolik der unabgeschlossenen Entwicklung.

⁶⁴Die Grenzen zwischen den Milieus lassen sich nicht als Linien sondern als Zonen modellieren. Die Milieus müssen ihrerseits differenziert werden (vgl. den Begriff der *Szene*).

⁶⁵Hans-Peter Müller kritisiert, daß von Erlebnisorientierung nur bei den beiden jüngeren Milieus gesprochen werden könne, da ihnen eine starke Ich-Verankerung zugrunde liege. Die drei älteren Milieus haben einen starken Außenbezug durch die Vorstellung von der Welt, mit der man rechnen muß. [Stö]

⁶⁶[Sch92, S. 336]

Inhaltlich stehen Ordnung und Komplexität Spontaneität und Einfachheit gegenüber.

- Das Selbstverwirklichungsmilieu sieht im Harmoniemilieu *Spießler*,
- Das Harmoniemilieu im Selbstverwirklichungsmilieu *Ruhestörer*.

Spontaneität und Komplexität stehen Ordnung und Einfachheit gegenüber.

Schulze stellt sich die Frage: „Wenn [...] soziale Wirklichkeit ungefähr dem oben herausgearbeiteten Modell entspricht und wenn Menschen diese Wirklichkeit aus einer bestimmten kulturtypischen Perspektive betrachten: Welche subjektive Wirklichkeit entsteht dann wahrscheinlich im Kopf?“⁶⁷ Er konkretisiert die analytischen Perspektiven und setzt sie bei der Untersuchung subjektiver Vorstellungen über die Milieustruktur ein:

- Ist die soziale Lage eine wichtige Komponente des Gesellschaftsbildes?
- Gibt es eine im allgemeinen Bewußtsein verankerte Prestigeordnung sozialer Großgruppen?
- Werden soziale Milieus in ein subjektives Vorstellungsmuster gesellschaftlicher Konflikte eingeordnet?
- Gibt es etwas wie ein Wir-Gefühl, ein Großgruppenbewußtsein, das einen expliziten Zusammenhang zwischen eigener Person und Milieu herstellt?

Schulze stellt die These von der *Entkollektivierung* der Wirklichkeitsmodelle auf, womit er die Bewußtseinspaltung zwischen Strukturkonstitution und Strukturabbildung meint. „Zwar gibt es nach wie vor eine Milieustruktur, doch wird ihre subjektive Repräsentation zunehmend verschwommen und lückenhaft. Wir konstituieren soziale Milieus, ohne es zu wissen.“⁶⁸ Zwar orientieren wir uns an kollektiven Schablonen milieukonstituierenden Wissens,⁶⁹ wir verlieren jedoch gleichzeitig das Gespür für die von uns selbst konstruierte Kollektivität.

4.4 Schulzes eigene Einwände

Die behauptete Milieustruktur könnte ein Zufallsergebnis sein. Dagegen spricht die Parallelisierbarkeit der Ergebnisse mit anderen Studien sowie der große Umfang und die starken Zusammenhänge der Informationen.

Jedes Milieu zerfalle in sich deutlich voneinander abhebende Untermilieus.

Dies ist der Fall, jedoch „impliziert jedes beliebige Milieumodell die Festlegung eines Niveaus in einer Segmentierungshierarchie, wobei man einen Kompromiß zu schließen hat zwischen den beiden Zielen, Ähnliches zusammenzulegen und Verschiedenes auseinanderzuhalten.“⁷⁰ Schulze suchte nach

⁶⁷[Sch92, S. 395]

⁶⁸[Sch92, S. 415]

⁶⁹„Normalitätsvorstellungen mit Bezug auf unsere Existenzformen, reguliert durch eine psychophysische Semantik, konkretisiert in existenziellen Anschauungsweisen, Stiltypen, situativen Syndromen.“ [Sch92, S. 415]

⁷⁰[Sch92, S. 388f]

einer einfachen Struktur mit hoher Stringenz. Weniger Unterteilung würde die Heterogenität innerhalb der Gruppe sprunghaft ansteigen lassen, mehr Differenzierung keine klar voneinander abgehobene Teilgruppen erbringen.

Man habe all dies schon vorher gewußt. Dieser Einwand ist nach Schulze nur dann ernstzunehmen, wenn er nicht erst im nachhinein formuliert wird.⁷¹

Die Ergebnisse seien unvollständig. Drei Regionen blieben unerforscht:

- Unberücksichtigt blieben Kinder und Alte (befragt wurden 18–70jährige).
- Unberücksichtigt blieben Ausländer und Emmigranten.
- Unberücksichtigt blieb die ostdeutsche Bevölkerung.

5 Der Erlebnismarkt (9. Kapitel)

Mit *Erlebnismarkt* bezeichnet Schulze das Zusammentreffen von Erlebnisnachfrage und Erlebnisangeboten. Eine lange Liste von Produkten hat im Laufe der vergangenen Jahrzehnte an Gebrauchsbedeutung verloren und an Erlebnisbedeutungen dazugewonnen. Jedes Produkt kann innenorientiert angeboten und nachgefragt werden. Für den Begriff des Erlebnismarktes ist das Motiv, etwas zu erleben, zentral. Die Wandlung von der Außen- zur Innenorientierung führt im Konsumbereich von objektiven Nutzendefinitionen von Produkten (Gebrauchswert⁷²) zum subjektiven Erlebnis (Erlebniswert).⁷³ Produkte werden ausgewählt, um sich selbst in bestimmte Zustände zu versetzen.⁷⁴ „Ohne Erlebnismarkt würden wir auf eine andere Alltagsästhetik, auf andere soziale Großgruppen, auf eine andere soziale Wirklichkeit stoßen. [...] Indem sie ihre Rationalitäten ausagieren, arbeiten Erlebnisanbieter und Erlebnisnachfrager gemeinsam an der Veränderung von Alltagsästhetik und Sozialstruktur.“⁷⁵

Trotz der subjektiven Innenorientierung ist das Handeln des Einzelnen marktwirtschaftlich nicht unvorhersehbar. Die beiden Seiten stabilisieren und formen sich gegenseitig. Erlebnisnachfrager agieren nach den Strategien

Korrespondenz: Auswahl nach Angeboten mit dem größten vermutlichen Nutzen. Es ist jedoch weder einfach noch hinreichend, bei der Auswahl von Erlebnis-

⁷¹Außerdem kann er auch positiv verstärkend wirken.

⁷²Haltbarkeit, Zweckmäßigkeit, technische Perfektion, usw.

⁷³Ich würde den Unterschied von Gebrauchs- und Erlebniswert an der Frage aufhängen, ob ich ein Produkt oder eine Aura kaufe.

⁷⁴in psychophysische Kategorien wie Ekstase, Spannung/Entspannung, sich wohl fühlen, Gemütlichkeit usw.

⁷⁵[Sch92, S. 417] Schulze verwendet den Begriff *Modernisierung* zur Kennzeichnung der *Absicht*, Mittel zum Erreichen gegebener Zwecke zu verbessern. „Jede Veränderung, die durch diese Absicht motiviert ist, sei im Folgenden als Modernisierung bezeichnet. [...] Modernisierung ist zweckrationale Umbildung von Handlungsstrukturen.“ [Sch92, S. 419] Die Modernisierung des Lebens bedeutet die Hinwendung der Zweckdefinition nach innen, während außengerichtete Modernisierung weiterhin voranschreitet.

angeboten ausschließlich diesem Prinzip zu folgen und sich das zu nehmen, worauf man am meisten Lust hat.

Abstraktion: Nachfrage-Automatisierung durch Konsum von Serienangeboten. Erst durch Abstraktion kann das Korrespondenzprinzip für die Alltagspraxis anwendbar gemacht werden.

Kumulation: Häufung von Erlebnissen und Verdichtung ihres Zeittaktes. Jedoch geht Erlebnishäufung auf Kosten der Intensität.

Variation: Abwechslungsstrategien gegen Kumulation.⁷⁶

Autosuggestion: Maximierung von Sicherheit in der Erlebnissnachfrage. „Ein Erlebnisangebot strahlt um so mehr alltagsästhetische Gewißheit aus, je mehr ein Konsument wahrnimmt, daß es von anderen konsumiert wird, die ihm selbst offensichtlich ähnlich sind.“⁷⁷

Erlebnisanbieter agieren nach den Strategien von

Schematisierung: Abstimmung des Erlebnisappells des Angebots auf spezifische Erlebnisbedürfnisse des Konsumenten.⁷⁸

Profilierung: Produktimage als ästhetischer Code von Produkten, »Aura«.⁷⁹

Abwandlung: Verbindung von Altgewohntem mit dem Stimulus des Neuartigen.

Suggestion: Vom Nachfrager gesuchte Konstruktionshilfen der Anbieter für die Autosuggestion. Wenn Produkte, deren Gebrauchswert nahezu unverändert geblieben ist, nach ihrer Abwandlung als »neu« auf den Markt geworfen werden, so ist das einzig Neue an ihnen eben diese Etikettierung. Das Neue hat symbolische Qualität; es muß suggeriert werden. Suggestion ist dann keine Lüge mehr, wenn sie von den Abnehmern geglaubt wird, weil auf dem Erlebnismarkt das Innenleben zählt.“⁸⁰

Während die Strategien der Anbieter explizit auf die Beeinflussung der Nachfrager abzielen, vollzieht sich der Einfluß der Nachfrager auf die Anbieter allein durch die Aggregation individualisierter Nachfrageakte, die erlebnisrational angelegt sind.

⁷⁶zumeist aber im innerhalb des selben allgemeinen Rahmens.

⁷⁷[Sch92, S. 435]

⁷⁸Der Musikmarkt verwendet z. B. die Schematisierungen

1. E-Musik
2. Volkstümliche Musik (Blasmusik, deutscher Schlager, Operette usw.)
3. moderne U-Musik (Pop, Rock, Folk, Jazz u.)

⁷⁹vergleiche den Aufbau der *künstlichen* Aura bei Benjamin.

⁸⁰[Sch92, S. 442f]

6 Theorie der Szene (10. Kapitel)

Die gesellschaftliche Bedeutung eines Publikums hängt von bestimmten Bedingungen ab wie

Anschaulichkeit: Ein Publikum muß als Gruppe wahrnehmbar sein.

Kontaktintensität: Die Bedeutung wird gesteigert durch Kontakte der Teilnehmer untereinander.

Homogenität: Je spezifischer die Zusammensetzung, je eindeutiger also der hervortretende Typ, desto größer die Bedeutung.

Evidenz publikumsspezifischer Merkmale: Merkmale, die sich nach kurzem Kontakt erschließen, wie Alter, Geschlecht, Bildung, Jargon, musikalische Präferenzen, Kleidungsstil usw.

Signifikanz publikumsspezifischer Merkmale: Sind die Besonderheiten der Publikumszusammensetzung als Zeichen für soziale Gestaltvorstellungen definiert?

Vernetzung: Mit der Integration eines Publikums in einer Szene erhöht sich die Wahrscheinlichkeit, daß sich bestimmte soziale Erfahrungen bei den Teilnehmern wiederholen. „Auf diese Häufung ähnlicher Publikumserfahrungen zielt der soziologische Begriff der Szene ab“⁸¹.

Schulze definiert die Szene als Netzwerk von Publika, die aus der Ähnlichkeit

- der partiellen Identität von Personen,
- von Orten und
- von Inhalten

entstehen. Er unterscheidet

Hochkulturszene: Einrichtungen und Veranstaltungen der traditionellen bildungsbürgerlichen Kultur (z. B. Theater, Oper, klassische Konzerte, Kunstausstellungen).

Neue Kulturszene: Kleinkunst, freie Theatergruppen, Jazz-Rock-Pop-Folk-Konzerte, Kabarett, Tanztheater, Filmkunst.

Kulturladenszene: Gesamtheit der kommunal geförderten Stadtteilzentren.⁸²

Kneipenszene: Cafés, Kneipen, Diskotheken.

Sportszene: Diverse Sportveranstaltungen.

Volksfestszene: Stadtteilfeste, Umzüge, Altstadtfest.

⁸¹[Sch92, S. 463]

⁸²„Der Kulturladen war der Topos einer kulturpolitischen Bewegung, zu deren heimlicher Hauptstadt Nürnberg in der Ära des Kulturreferenten Glaser wurde.“ [Sch92, S. 471]

6.1 Hochkulturszene

- Die Szene mit der am weitesten in die Vergangenheit reichenden Tradition.
- Inzwischen gelockerte Kleidersitten, jedoch weiterhin mit dem Flair von Feierlichkeit.
- „Es geht um die Qualitäten, über die alle reden, für die aber nur wenige das Wahrnehmungsvermögen besitzen.“⁸³
- Das Niveaumilieu hat die engste Verbindung zur Hochkulturszene,⁸⁴ gefolgt vom Selbstverwirklichungsmilieu und dem Integrationsmilieu. Das Gefälle der Teilnahme ist durch den Bildungsgrad bedingt.

6.2 Neue Kulturszene

Die Atmosphäre der Neuen Kulturszene ist durch das *Spannungsschema* geprägt,⁸⁵ ihr deutlichstes Merkmal ist die *Zwanglosigkeit*, „manchmal gesteigert bis zur Zwanghaftigkeit.“⁸⁶ Wer zum Selbstverwirklichungsmilieu gehört, fühlt sich auch der Neuen Kulturszene verbunden und umgekehrt.

Vor dem Nationalsozialismus gab es schon einmal eine ähnliche Szene, eine „bald versunkene Welt der kleinen Theater, Varietés, Kabaretts, Literaturcafés und Galerien“⁸⁷, welche von einem intellektuellen und erlebnishungrigen Publikum bevölkert wurde. „Im Gegensatzpaar von Bürger und Bohemien war ein Konflikt zwischen zwei sozialen Typen angelegt, die in wechselseitiger Distinktion Gott dankten, nicht so zu sein wie der andere.“⁸⁸ Schon in den 50er Jahren bereitete sich eine ähnliche Szene vor.

6.3 Kulturladenszene

- Entstanden in den 70er Jahren.
- Der Alternativbewegung nahestehend: alltagsbezogen, basisorientiert.
- Pädagogisches Ziel: die Mobilisierung der kreativen Fähigkeiten des einzelnen.
- Kulturhistorisches Ziel: die »Wiedergewinnung des Ästhetischen«.
- sozialpolitisches Ziel: die Bereitstellung eines klientennahen Angebots von Lebenshilfen.
- Therapeutisches Ziel: die Überwindung sozialer Isolation.
- Milieupolitisches Ziel: Aufbau überschaubarer lokaler Öffentlichkeiten.
- Größte Partizipation durch das Selbstverwirklichungsmilieu, gefolgt vom Unterhaltungsmilieu.

⁸³[Sch92, S. 476f]

⁸⁴bei dem die Teilnahme nahezu den Rang einer Selbstverständlichkeit hat.

⁸⁵„Zeitgleich entwickelten sich in der zweiten Hälfte der sechziger Jahre Selbstverwirklichungsmilieu, Spannungsschema und Neue Kulturszene.“ [Sch92, S. 480]

⁸⁶[Sch92, S. 481]

⁸⁷[Sch92, S. 479]

⁸⁸[Sch92, S. 479]

- Gleiche Nähe zum Spannungsschema wie Distanz zum Trivialschema.

Die Soziokultur ist ein zentrales Element der *Neuen Kulturpolitik*. In die kulturpolitische Diskussion wurde der Begriff 1974 von Hermann Glaser⁸⁹ eingeführt. Die Trennung zwischen Kunst und Alltag, von Kultur und Gesellschaft sollte aufgehoben werden.

6.4 Zuordnung der Schemata auf die Szenen

Nicht für jedes der drei beschriebenen Schemata findet sich ein Aufführungsort.

- Die Bühne des Hochkulturschema ist die Hochkulturszene.
- Das Spannungsschema findet sich in mehreren Szenen, allen voran in der Neuen Kulturszene und der Kneipenszene, es ist aber auch in der Kulturladenszene, Sportszene und Volksfestszene zu finden.
- Für das Trivialschema findet sich kein Ort. Es gibt Szenen, die hinsichtlich des Trivialschemas neutral sind, wie die Kulturladenszene, die Sportszene und die Volksfestszene, oder Szenen, die dem Trivialschema ablehnenden gegenüber stehen.⁹⁰
- Als einziges der beschriebenen fünf Milieus verfügt das Selbstverwirklichungsmilieu mit der Neuen Kulturszene eine eigene Szene.⁹¹

7 Paradoxien der Kulturpolitik (11. Kapitel)

Schulze deutet die Klage über unzureichende Kulturetats nicht als kulturpolitischen Niedergang, sondern als Ausdruck eines Booms: „Immer kulturhungriger und anspruchsvoller, wird die Öffentlichkeit allmählich sensibel gegenüber einem Politikbereich, der bis vor wenigen Jahrzehnten nicht einmal als eigenes Ressort eingerichtet war.“⁹²

Vor dem Hintergrund der Erlebnisgesellschaft haben Kulturproduktion, Kulturrezeption und Kulturpolitik einen zentralen Stellenwert, denn Erlebnisse werden vorwiegend über kulturelle Güter und Dienstleistungen stimuliert. Das Dilemma ist fol-

⁸⁹Hermann Glaser, »Perspektiven und Modelle einer neuen Soziokultur«, 1974.

⁹⁰Schulze räumt allerdings ein, „daß Szenen, deren Kultur vom Trivialschema beherrscht wird, lediglich mit dem Instrumentarium der Untersuchung nicht entdeckt wurden. Kaffefahrten, Volksliederabende, Heimatfilme, Busreisen nach Österreich etwa wurden in der Befragung nicht gesondert thematisiert.“ [Sch92, S. 491]

⁹¹„Da jedermann die Besonderheiten der Publikumszusammensetzung in der Neuen Kulturszene leicht erkennen kann, hat das Selbstverwirklichungsmilieu einen sozialen Ort, wo es für sich selbst anschaulich wird. Im Vergleich zu anderen Mileus besitzt es dadurch einen kognitiven Vorteil zur Entwicklung von Gruppenbewußtsein, das immer wieder in alltagsästhetische und politische Bewegungen umgesetzt wird. [...] Der Wahrnehmungsvorteil des Selbstverwirklichungsmilieus ist [...] nicht auf eine Szene beschränkt, sondern wiederholt sich, wenn auch abgeschwächt, wo immer ein lokales Publikum zusammenkommt.“ [Sch92, S. 494]

⁹²[Sch92, S. 495]

gendes: Aus der Sicht der Erlebnismachfrager zählt das kulturpolitisch administrierte Erlebnisangebot zum Erlebnismarkt, soll jedoch mehr sein. Kulturpolitik hat den Menschen und die Gesellschaft im Auge, sie „legitimiert sich durch pädagogische und gesellschaftliche Zielsetzungen“⁹³. Nach Schulze sind öffentliche Kulturanbieter genauso wie private den Mechanismen des Erlebnismarktes ausgesetzt, Kulturpolitik kann in der Erlebnisgesellschaft nicht nach Belieben steuern.⁹⁴ Stattdessen wird, so Schulze, der Gestaltungsspielraum der Kulturpolitik „durch das definiert, was den Erlebnismachfragern Spaß macht.“⁹⁵

Schulze kritisiert: „Man diskutiert über die gesellschaftspolitischen Ansprüche der Kulturpolitik, doch mißt man sie kaum einmal daran.“⁹⁶ Wirkt Kulturpolitik so, wie sie will? Wirkt sie überhaupt und provoziert sie unbeabsichtigte Folgen?⁹⁷ Schulze untersucht die Wirkung der Kulturpolitik auf

Irrelevanz: Wird ein gegebener Aspekt überhaupt durch Kulturpolitik beeinflusst?⁹⁸

„Weil die einzige Handlungsform, die der Kulturpolitik dem Publikum gegenüber zur Verfügung steht, das Anbieten von Erlebnissen ist, wird sie aus der Perspektive der Nachfrager selbst zum Teil des Erlebnismarktes.“⁹⁹ Da sie mit den kommerziellen Erlebnisanbietern um das Publikum konkurrieren muß, kann sie die Logik des Erlebnismarktes, gegen die sie eigentlich opponieren wollte, nicht gänzlich unterlaufen. Jedoch muß die Produktion von Erlebnisangeboten im kulturpolitischen Handlungsfeld nicht ausschließlich ökonomischen Kriterien untergeordnet werden.¹⁰⁰

Gestaltung: Wirkt Kulturpolitik im Sinne ihrer Intentionen?

Kulturpolitik intendiert Hochkultur- und Soziokultureffekte, doch auch typische Subjektivität wird gestaltet. „Kulturpolitik definiert uns vor, was das Hochkulturschema überhaupt ausmacht.“¹⁰¹ Der Hochkultureffekt der Kulturpolitik besteht in der Erhaltung der objektiven Möglichkeiten von Hochkultur sowie in der Definition und Popularisierung des Hochkulturschemas.

Als wichtigster Soziokultureffekt zeichnet sich die Bildung lokaler Szenen ab, die Kulturladenszene (Soziokulturszene), die Neue Kulturszene sowie die Hochkulturszene.

⁹³[Sch92, S. 496]

⁹⁴wie sie sich im Verständnis der Neuen Kulturpolitik versteht.

⁹⁵[HK96, S. 65] Sie gerät dadurch zunehmend in Konflikt mit ihrer offiziellen Anspruchshaltung. „Es ergibt sich eine wachsende Diskrepanz zwischen manifester Ambitioniertheit der Kulturpolitik und latenter Bequemlichkeit der ästhetischen Praxis öffentlicher Kulturarbeit.“ [HK96, S. 66]

⁹⁶[Sch92, S. 497]

⁹⁷Die folgenden Ausführungen greifen teilweise Informationen vor, die im Verlauf des Kapitels behandelt werden.

⁹⁸Kulturpolitik kann niemals gänzlich irrelevant sein, sondern nur in Bezug auf bestimmte angestrebte Wirkungen, ebenso wird sie immer auch unbeabsichtigte Wirkungen haben.

⁹⁹[Sch92, S. 525]

¹⁰⁰„Die hiervon ausgehenden gesellschaftlichen Wirkungen haben teils den Charakter von Gestaltung, teils von unbeabsichtigten Folgen.“ [Sch92, S. 525]

¹⁰¹[Sch92, S. 526]

Unbeabsichtigte Folgen: Hat Kulturpolitik Auswirkungen, die sich zu proklamierten Zielen neutral verhalten oder ihnen zuwider laufen?

„Angebote sollen Konsumhaltungen bekämpfen; Institutionen sollen Autonomie verteidigen; milieuspezifisch geprägte Programme sollen sich an alle wenden; Politik soll unpolitisch bleiben“¹⁰² – Kulturpolitik gerät in Widersprüche zu sich selbst. Vor vorschneller Kritik bleibt jedoch zu bedenken: „Unwirtschaftliche Kulturpolitik kann wirtschaftlich sinnvoll sein, ökonomisch orientierte Kulturpolitik relative Verluste verursachen.“¹⁰³

Schulze weist auf Gefahren, die zunächst den Anschein des Wünschenswerten haben:

- Die Gestaltungsmöglichkeiten der Kulturpolitik laufen Gefahr, von den eigenen Nebenwirkungen zerstört zu werden.
- Kulturpolitisches Wachstum ist nicht unbegrenzt wünschenswert, sie kann nicht nur zu wenig sondern auch zu viel sein.
- Durch zunehmende Zentralisierung von Kulturpolitik kann die Mittelposition zwischen Neutralität und Politisierung gefährdet werden.
- Die Bewertung des ökonomischen Ansatzes in der Kulturpolitik hängt von der Bedeutung ab, die man ihm zugesteht – werden solche Wirkungen nur als Nebenwirkungen betrachtet, bleiben sie ohne Folgen.

7.1 Die Geschichte kulturpolitischen Denkens

Die Geschichte des bundesdeutschen kulturpolitischen Denkens ist die einer *zunehmenden Zielpluralität*. Vier kulturpolitische Leitmotive haben nach Schulze Bedeutung: Hochkulturmotiv, Demokratisierungsmotiv, Soziokulturmotiv und Ökonomiemotiv.

Hochkulturmotiv: „Nach 1945 bis in die sechziger Jahre hinein griff Kulturpolitik ästhetische Vorstellungen des bürgerlichen Zeitalters auf.“¹⁰⁴ Ziel war die Bestandsicherung der Hochkultur (Kulturpflege).¹⁰⁵

Demokratisierungsmotiv: Schon in der Geschichte der Arbeiterbewegung spielt der Gedanke der Emanzipation der Arbeiterklasse durch Bildung eine zentrale Rolle. An diese Tradition knüpfte die SPD nach dem zweiten Weltkrieg an. Demokratisierung von Kultur meint die Popularisierung der Hochkultur.

Soziokulturmotiv: Der kulturpolitische Diskurs wandte sich mit dem Ausbau der Konsumgesellschaft zunehmend den Problemen des Alltagslebens zu, aus der

¹⁰²[Sch92, S. 527]

¹⁰³[Sch92, S. 528]

¹⁰⁴[Sch92, S. 499]

¹⁰⁵„Das gesellschaftspolitische Ziel, die Existenz der Kunst zu garantieren, wird ergänzt durch das pädagogische Ziel, die Menschen hochkulturfähig zu machen. Integraler Bestandteil des Hochkulturmotivs ist das Ideal des ästhetisch kompetenten Menschen.“ [Sch92, S. 499]

Ende der 60er Jahre eine eigenständige und einflußreiche kulturpolitische Konzeption entstand. „Nicht Kunstwerkspolitik, sondern Milieupolitik ist nach diesem Ansatz Ziel der Kulturpolitik. [...] An die Stelle der pädagogischen Idee des gebildeten Menschen im hochkulturellen Ansatz trat im soziokulturellen Ansatz die pädagogische Idee des autonomen, sich selbst verwirklichenden Menschen.“¹⁰⁶

Ökonomiemotiv: Hinter der ökonomischen bzw. strukturpolitischen Begründung von Kulturpolitik steht die a) arbeitsmarktpolitische Bedeutung öffentlicher Erlebnisproduktion. b) Werden kommunale Kulturangebote immer mehr als ein Faktor regionaler Mobilität angesehen.¹⁰⁷ c) spielt die kulturelle Infrastruktur eine Rolle.¹⁰⁸

7.2 Das kulturpolitische Handlungsfeld

„Was im Bereich öffentlicher Kulturförderung tatsächlich geschieht, ist das schwer kalkulierbare Ergebnis eines Rationalitätengemenges, an dem vier Klassen von Akteuren beteiligt sind: Kulturpolitik, Korporationen, Künstler und Publikum“¹⁰⁹, sie zusammen konstituieren das kulturpolitische Handlungsfeld.

7.2.1 Kulturpolitik

Kulturpolitik läßt sich beschreiben als die Gesamtheit aller kulturpolitischen Maßnahmen in legislativer und administrativer Hinsicht. Ein großer und stetig steigender Teil dieser Maßnahmen zielt auf die Beeinflussung von Erlebnisangeboten und Erlebnisanfrage, er umfaßt die

- Einrichtung, Erhaltung, Veränderung erlebnisanbietender Korporationen wie Theater, Museen, Operhäuser, Kommunikationszentren.
- Personalentscheidungen für hervorgehobene Positionen.
- Organisationsentscheidungen.¹¹⁰
- Management von Veranstaltungen.¹¹¹
- Planung und Vollzug der Kulturhaushalte öffentlich-rechtlicher Träger.
- Subventionierung privater Erlebnisanbieter.¹¹²
- Ausübung von Rechts- und Fachaufsicht.

¹⁰⁶[Sch92, S. 500]

¹⁰⁷Menschen wollen da leben, wo es ihnen gefällt.

¹⁰⁸Keines dieser Motive ist kritiklos geblieben: „Hochkulturpolitik wurde als Inszenierung elitärer bildungsbürgerlicher Rituale angegriffen, Demokratisierungs- und Soziokulturpolitik gerade umgekehrt als Niveauverlust und Abmarsch in die Provinz kritisiert. Gegen den ökonomischen Ansatz wendet sich die Kritik der Vermengung von Politik und Wirtschaftsinteressen.“ [Sch92, S. 501]

¹⁰⁹[Sch92, S. 502]

¹¹⁰zum Beispiel hinsichtlich der Trägerschaft und Selbstverwaltungsspielraum von Kommunikationszentren.

¹¹¹etwa Festivals.

¹¹²direkt durch Geldzuwendung oder indirekt durch Bereitstellung von Einrichtungen.

Diese unterteilen sich in zwei Hauptklassen gesellschaftspolitische Intervention: *Institutionalisierung*, also die Schaffung, Veränderung und Bestandssicherung von erlebnisproduzierenden Einrichtungen, und *Selektion*, also die gezielte Förderung von Erlebnisangeboten (einzelne Veranstaltungen) und Künstlern (Förderpreise etc.).

Der Rationalitätstypus des kulturpolitischen Handelns ist der der *Gesellschaftspolitik*, er ist auf das Ziel der Stabilisierung oder Veränderung bestimmter Aspekte der sozialen Wirklichkeit ausgerichtet. Kulturpolitische Maßnahmen sind eingebettet in die Rationalität kommunalpolitischen Machterwerbs und Machterhalts.¹¹³

7.2.2 Korporationen

Gemeint sind

- Organisatorische Einheiten der Kulturpolitik selbst, wie Ämter, Abteilungen, Unterabteilungen, sowie
- integrierte soziale Zusammenhänge der Produktion von Erlebnisangeboten wie Kulturzentren, Orchester, Musikschulen, Vereine.¹¹⁴

Hier dominiert der Rationalitätstypus der *korporativen Selbsterhaltung*, welches gewährleistet wird durch Subventionen, Planstellen, Zeitarbeitsverträge, Gebäude, Bereitstellung von Inventar und von Aufführungsmöglichkeiten. Korporationen verwenden Strategien, um administratives und politisches Handeln zu beeinflussen:

Legitimität: Die Korporation muß als wertvoll und förderungswürdig angesehen werden.¹¹⁵

Informale Beziehungen: gute Beziehungen und internes Wissen.

Institutionelle Verfestigung: „Im Laufe der Jahre werden Etatzuweisungen, Stellenkontingente, Gebäude und langfristig tätiges Personal allmählich zu politischen Selbstverständlichkeiten mit einer Eigendynamik des Fortbestehens.“¹¹⁶

Wirtschaftlicher Erfolg

Rationalität des Erlebnisangebots: Die Maximierung der Publikumswirksamkeit durch Schematisierung, Profilierung, Abwandlung und Suggestion führt zur Legitimitätsabsicherung und zum wirtschaftlichen Erfolg.

¹¹³ „Im Extremfall kann die Beziehung der Kulturpolitik zur Rationalität der Machtsicherung die Form völliger Unterordnung annehmen, meist jedoch wird die übergeordnete Rationalität nur als Rahmenbedingung einkalkuliert, die den gesellschaftspolitischen Spielraum einschränkt.“ [Sch92, S. 503]

¹¹⁴ also kulturpolitische und kulturelle Einrichtungen.

¹¹⁵ Einige Möglichkeit ist der Nachweis der *Publikumswirksamkeit*.

¹¹⁶ [Sch92, S. 505]

7.2.3 Künstler

Im Vordergrund des Erlebnisses steht für das Publikum der Künstler: der Musiker, Schauspieler, Regisseur, Maler, Schriftsteller, Kabarettist usw. Der Rationalitätstypus ist die *Selbstdarstellung*.

7.2.4 Publikum

Die ersten drei sind darauf gerichtet, das Publikum. Dessen Rationalitätstypus der *Erlebnisaufnahme* verwendet die Strategien der Korrespondenz, Abstraktion, Kumulation, Variation und Autosuggestion.

7.3 Rationalitäten im Dialog

Akteure	Rationalität
Kulturpolitik	Gesellschaftspolitik
Korporation	Selbsterhaltung/Überleben
Künstler	Selbstdarstellung
Publikum	Erlebnisaufnahme

Schulze untersucht das Zusammentreffen dieser Rationalitätstypen aus dem Blickwinkel dreier unterschiedlicher Modelle:

Hierarchie: „Bei einer *hierarchischen* Struktur gibt es eine herrschende Rationalität, der die anderen zu dienen haben. Untergeordnete Rationalitäten kommen nur insoweit zum Zuge, als es der übergeordneten Rationalität nützt.“¹¹⁷

Ein historisches Beispiel ist die Kulturpolitik der DDR: Herrschend war die kulturpolitische Rationalität, der sich die anderen Rationalitäten unterordnen mußten, zu unterst das Publikum, welches auf seine Mißachtung mit einer alltagsästhetischen Subvention reagierte in Form der Faszination am Westlichen und der Faszination am Oppositionellen. Dieses hierarchische Rationalitätengefüge wurde durch einen rigiden *Kontroll-* und *Sanktionsapparat* aufrechterhalten. In einem demokratischen System wäre dies nicht möglich, dort besteht eine verwaltungsrechtliche Hierarchie, welche sich handlungstheoretisch auswirkt.

Chaos: In einem chaotischen Handlungsfeld setzt sich ohne erkennbare Dominanz mal die eine, mal die andere Rationalität durch.

Im Chaos sind die Rationalitäten nicht prognostizierbar. Jeder handelt innerhalb seines eigenen Zielhorizonts ohne Bezug zum Zielhorizont anderer, die anderen werden wahrgenommen als Bestandteil einer Umwelt, „die man teilweise im Dienst der eigenen Interessen funktionalisieren kann, teilweise ignorieren darf, teilweise als lästige Bedingung einkalkulieren muß.“¹¹⁸

¹¹⁷[Sch92, S. 507]

¹¹⁸[Sch92, S. 508f]. Dies entspricht, so Schulze, mit einer Einschränkung der kulturpolitischen Wirklichkeit der BRD.

Institutionalisierung und Selektion sind als Instrumente zur Durchsetzung gesellschaftspolitischer Vorstellungen zwar wirksam, jedoch nur schwach, denn einmal ins Leben gerufene Korporationen entwickeln ihr eigendynamisches Eigenleben. „Chaotische Züge nimmt die Situation dadurch an, daß jeder der vier Akteure im Rahmen seiner Eigenrationalität Strategien einsetzen kann, die ihn teilweise oder ganz unabhängig von den anderen Akteuren machen.“¹¹⁹

Übereinkunft: Aus der Interaktion der verschiedenen Rationalitätstypen kristallisiert sich ein kleinster gemeinsamer Nenner heraus, der im Interesse aller beteiligten Akteure liegt. Dadurch, daß alle vier Akteure an das Publikum denken, entsteht eine heimliche Übereinkunft, die das Chaos vermindert. „Zwischen den Eigenrationalitäten gibt es den gemeinsamen Nenner der Publikumswirksamkeit.“¹²⁰

Wann ist ein Akteur erfolgreich? Durch seine diffuse Nicht-Meßbarkeit kann Erfolg bei den nicht-korporativen Akteuren subjektiv konstruiert werden. „Unter der Hand wird Publikumserfolg zum Erfolgsindikator, obwohl die Rationalitäten von Gesellschaftspolitik, Selbstdarstellung und Erlebnishochzeit primär andere Ziele im Auge haben, die keineswegs vom Publikumserfolg garantiert sind. [...] Publikumswirksamkeit wird zum Ersatzindikator für ungreifbaren Erfolg.“¹²¹

Übereinkunft ist auf den zweiten Blick weniger erstrebenswert als zunächst zu vermuten. Bei einer chaotischen Struktur, so Schulze, fördern und behindern sich die Akteure ungefähr chancengleich, „sodaß zwar beliebige Ziele immer mit vielen Abstrichen zu realisieren sind, andererseits aber auch die Risiken klein gehalten werden. Dagegen besteht bei einer Übereinkunft der Akteure die Gefahr einer Risikokumulation.“¹²²

7.4 Der Rechtfertigungskonsens

Nach Schulze hat sich ein Rechtfertigungskonsens etabliert, welcher besagt: Kulturpolitik ist gut. Wie könnte man – so die zur Gewohnheit gewordene Aufbruchstimmung – des Guten je zuviel tun? Kulturpolitik „ist nicht defizitärer als andere Politikbereiche auch, aber sie genießt größere öffentliche Anerkennung“¹²³, die die fällige kritische Auseinandersetzung mit Kulturpolitik behindert. Die selbstverständliche Legitimität wird durch gesellschaftspolitische Ambitionen unterstützt, Kulturpolitik soll

- der Verödung der Städte entgegenwirken,
- soziale Randgruppen integrieren,

¹¹⁹[Sch92, S. 509f]

¹²⁰[Sch92, S. 510]

¹²¹[Sch92, S. 511f]

¹²²[Sch92, S. 511]

¹²³[Sch92, S. 513]

- lokale Milieus neu aufblühen lassen,
- therapeutisch und pädagogisch wirken,
- aktivieren,
- ein Gegengewicht zur Unterhaltungsindustrie verkörpern,
- Kommunikationsräume eröffnen,
- Hüter der traditionellen Hochkultur sein,
- die kommunale Wirtschaft fördern und
- die am Ende der Arbeitsgesellschaft drohenden Sinndefizite verhindern.

„Legitimationsbeschaffung durch Utopien sichert die administrative Etablierung der Kulturpolitik.“¹²⁴ Gibt man den Rechtfertigungskonsens auf, werden verschiedene kulturpolitische Paradoxien sichtbar.

Schulze beschreibt als eines der Risiken der Kulturpolitik, „je weniger Kultur gegen Widerstände durchgesetzt werden muß, je mehr sie in allen Varianten gar noch staatlich gehegt und gepflegt wird, desto schwerer ist es für das Gros ihrer Konsumenten, sie überhaupt noch intensiv zu erleben.“¹²⁵

7.4.1 Konsumierter Anspruch

Die kulturellen Angebote nehmen für sich in Anspruch, anspruchsvoll zu sein, Reflexion und kreative Energien anzuregen, sie sind jedoch eingebettet in den umfassenden Erlebnismarkt. „Einer anspruchsvollen, fordernden, unbequemen Kulturpolitik könnte das Publikum jederzeit auf den privaten Erlebnismarkt ausweichen. Das Publikum tut jedoch etwas anderes: Es läuft nicht davon, sondern vergnügt sich an Angeboten, die offiziell nicht für das Vergnügen gedacht sind. Es behandelt die anspruchsvollen Angebote anspruchslos.“¹²⁶ Wenn Kultur vorzeigbar, medienwirksam, imageträchtig und publikumswirksam ist, kann sie so aggressiv, subversiv, provozierend sein, wie sie will – sie wirkt nicht in dieser Form.

7.4.2 Autonomie und Bevormundung

Kulturpolitik folgt dem Ideal des mündigen, ästhetisch kompetenten Bürgers, paradoxerweise erzeugt sie jedoch gerade selbst die Bevormundung des einzelnen, zu deren Bekämpfung sie angetreten ist. „Sobald Alltagskultur entdeckt und unter die Fittiche der Kulturpolitik genommen wird, droht sie sich nach kurzer Zeit in angebotene und nachgefragte Kultur zu verwandeln.“¹²⁷

7.4.3 Gleichheit und Asymmetrie

Kulturelle Demokratie ist eine zentrale Forderung der Neuen Kulturpolitik seit Beginn der 70er Jahre, sie ist zu realisieren u. a. durch

¹²⁴[Sch92, S. 514]

¹²⁵[Sch92, S. 514]

¹²⁶[Sch92, S. 516]

¹²⁷[Sch92, S. 519]

- Erleichterung und Erweiterung des Zugangs zu den bestehenden Einrichtungen z. B. durch Abbau finanzieller, sozialer, emotionaler oder psychologischer Schranken durch pädagogische Hilfen, Didaktisierung usw.
- Erweiterung des Kulturförderungsbereiches (Soziokultur, Kleinkunst, Freie Theater, usw.)
- Anregung zu eigener kultureller Tätigkeit.

Der Demokratisierungsanspruch der Kulturpolitik gipfelt inzwischen in dem Anspruch, alle Menschen zu erreichen, kulturpolitische Angebote werden jedoch in der Hauptsache vom Niveau- und vom Selbstverwirklichungsmilieu konsumiert. Die asymmetrische Präsenz führt zur Entstehung asymmetrischer Wirklichkeitsmodelle. Das demokratische Element beschränkt sich auf die Propagierung, daß die Angebote ja allen offenstehen.¹²⁸

7.4.4 Neutralität und Politisierung

Orientiert an zwei Vermeidungsimperativen, ergibt sich aus dem Zusammenwirken der beiden Denkfiguren politische Zurückhaltung und gesellschaftspolitische Gestaltung die Position der bundesrepublikanischen Kulturpolitik als Gratwanderung zwischen Neutralität und Politisierung.

Als Politisierungshindernis wirkt die dezentrale Organisation der Kulturpolitik¹²⁹ ebenso wie die Chaotik des kulturpolitischen Handlungsfeldes.¹³⁰

8 Die Bundesrepublik Deutschland im kulturellen Übergang (12. Kapitel)

Schulze unterteilt die kultursoziologische Entwicklung der BRD in drei Phasen:

Restauration der Industriegesellschaft: Ersten Dekade nach dem 2. Weltkrieg. Die Konfiguration der sozialen Milieus hatte insofern industriegesellschaftliche Züge, als die Stellung im Produktionsprozeß zentrales Kriterium der Definition von Milieuzugehörigkeit und Milieugrenzen war. „Soziologisch gesehen stand die Nachkriegsgesellschaft dem 19. Jahrhundert näher als dem Jahre 1968.“¹³¹

¹²⁸Aber nehmen wir doch das Publikum in die Pflicht: „In einer Situation, wo mehr Erlebnismöglichkeiten angeboten werden, als der einzelne verkraften kann, wo Stile hauptsächlich durch subjektive Entscheidungen, kaum dagegen noch durch objektive Zwänge bestimmt werden, wo ein Gutteil der Verantwortung für individuelle ästhetische Praxis nicht mehr den Umständen in die Schuhe geschoben werden kann, sondern im Individuum selbst liegt, in einer solchen Zeit wirkt das kämpferische Pathos des Rufes nach Demokratisierung von Kultur antiquiert.“ [Sch92, S. 522] Die Forderung nach Demokratisierung müßte inzwischen an die Erlebnismachfrager selbst gerichtet werden.

¹²⁹Politische Einflußnahmen bleiben durch die kommunale Verantwortung in der Regel lokal begrenzt.

¹³⁰Die Akteure vertreten auch eigene Interessen.

¹³¹[Sch92, S. 532]

Erst in den 50er Jahren kündigte sich mit zunehmendem Wohlstand auch der Aufstieg der Erlebnisorientierung an.

Die Alltagsästhetik in der Nachkriegszeit entfaltete sich eindimensional zwischen den beiden traditionellen Polen vom Hochkulturschema und Trivialschema.¹³² Erlebnisrationales Handeln war aufgrund des eingeschränkten Angebots einfach.

Das kulturpolitische Ideal war das der Denkmalpflege und der ästhetischen Bildung. „Bis in die sechziger Jahre hinein gab es einen breiten Konsens darüber, daß Kulturpolitik vor allem Hochkulturpolitik zu sein hatte. Eingeschlossen in diesem Konsens war die Definition des unvergänglichen Schönen.“¹³³

Kulturkonflikt: Die soziale Kodierung der Kategorie Spontaneität fällt etwa auf den Anfang der 70er Jahre. Die traditionelle ökonomische Differenzierung als Strukturmerkmal wurde zunehmend von der *Altersgruppendifferenzierung* überlagert, deren signifikantestes Ausdrucksmittel sich im Spannungsschema ausdrückte. „An die Stelle der traditionellen Verteilungskämpfe traten Kulturkonflikte. Stilfragen, Ansichtssachen, Lebensphilosophien wurden subjektiv wichtiger als soziale Gerechtigkeit, Chancengleichheit, Steigerung des Lebensstandards.“¹³⁴

Zwischen Hochkultur und Alternativkultur bestanden große Konflikte. „Mit der Verbreitung der linken Kulturkritik Ende der 60er Jahre war es möglich geworden, zur Hochkultur auf Distanz zu gehen, ohne gleich als Banause zu gelten – im Gegenteil: Negation verband sich mit dem Prestige der Entlarvung. Die Stigmata – Affirmation! Ideologie! Bürgerlichkeit! – brachten die Hochkultur zwar nicht zu Fall, doch verlor sie ihren Nimbus.“¹³⁵

Die Erlebnisgesellschaft: Sollte im Vorhergegangenen schon genügend beschrieben worden sein:-)

9 Fazit: Erlebnisgesellschaft und kulturelle Bildung

Mit den beiden Schwerpunkten Erlebnisgesellschaft und Kulturelle Bildung umfaßt mein Prüfungsthema genau die zwei diametral entgegengesetzten Eckpunkte einer gesellschaftlichen Selbstverständnisses: der passiv Konsumierende, der aktiv Gestaltende:-)

¹³²Kunst und Kitsch, Kultiviertheit und Unbildung, Niveau und Primitivität, Apollo und Gartenzweig, Klavierkonzert und Schlager.

¹³³[Sch92, S. 534]

¹³⁴[Sch92, S. 537]

¹³⁵[Sch92, S. 540]

Literatur

- [Ban94] BAND, HENRI: *Die Erlebnisgesellschaft*. Internet, 1994. Rezension in: Berliner Debatte INITIAL. Zeitschrift für sozialwissenschaftlichen Diskurs, siehe Ordner-Ausdruck.
- [Büh87] BÜHL, WALTER L.: *Kulturwandel. Für eine dynamische Kulturosoziologie*. Wissenschaftliche Buchgesellschaft, Darmstadt, 1987.
- [HK96] HEINRICHS, WERNER und ARNIM KLEIN: *Kulturmanagement von A–Z. Wegweiser für Kultur- und Medienberufe*. Beck-Wirtschaftsberater im dtv, München, 1996.
- [Nec00] NECKEL, SIGHARD: *Krähwinkel und Kabylei*. Campus Verlag, Frankfurt / Main, New York, 2000.
- [Sch92] SCHULZE, GERHARD: *Die Erlebnis-Gesellschaft. Kulturosoziologie der Gegenwart*. Campus Verlag, Frankfurt am Main, 1992. 6. Auflage, 1996.
- [Str] STRAUB, CHRISTOPH: *Erlebnispädagogik in einer Erlebnisgesellschaft*. Seminararbeit im Internet. (Staatliches Seminar Albstadt, Pädagogik) siehe Ordner-Ausdruck.
- [Stö] STÖSSER, PATRIK G.: *Auf dem Weg in die Erlebnisgesellschaft – Schulzes Erlebnismodell*. Seminararbeit im Internet. siehe Ordner-Ausdruck.

Gesellschaftliche Leitmilieus:

Etablierte (10%) Das selbstbewusste Establishment: Erfolgs-Ethik, Machbarkeitsdenken und ausgeprägte Exklusivitätsansprüche

Postmaterielle (10%) Das aufgeklärte Nach-68er-Milieu: Liberale Grundhaltung, postmaterielle Werte und intellektuelle Interessen

Moderne Performer (8%) Die junge, unkonventionelle Leistungselite: intensives Leben beruflich und privat, Multi-Optionalität, Flexibilität und Multimedia-Begeisterung

Traditionelle Milieus:

Konservative (5%) Das alte deutsche Bildungsbürgertum: konservative Kulturkritik, humanistisch geprägte Pflichtauffassung und gepflegte Umgangsformen

Traditionsverwurzelte (15%) Die Sicherheit und Ordnung liebende Kriegsgeneration: verwurzelt in der kleinbürgerlichen Welt bzw. in der traditionellen Arbeiterkultur

DDR-Nostalgische (6%) Die resignierten Wende-Verlierer: Festhalten an preußischen Tugenden und altsozialistischen Vorstellungen von Gerechtigkeit und Solidarität

Mainstream-Milieus:

Bürgerliche Mitte (16%) Der statusorientierte moderne Mainstream: Streben nach beruflicher und sozialer Etablierung, nach gesicherten und harmonischen Verhältnissen

Konsum-Materialisten (11%) Die stark materialistisch geprägte Unterschicht: Anschluss halten an die Konsum-Standards der breiten Mitte als Kompensationsversuch sozialer Benachteiligungen

Hedonistische Milieus:

Experimentalisten (7%) Die extrem individualistische neue Bohème: Ungehinderte Spontaneität, Leben in Widersprüchen, Selbstverständnis als Lifestyle-Avantgarde

Hedonisten (11%) Die Spaß-orientierte moderne Unterschicht / untere Mittelschicht: Verweigerung von Konventionen und Verhaltenserwartungen der Leistungsgesellschaft

Kasten 4: Sinus-Milieus