



gender rockt

Jugendkulturelle Szenen
und Inszenierungen

Dokumentation der landesweiten Fachtagung
am 20. September 2016 im Triple Z, Essen



Fachstelle Gender NRW

Geschlechtergerechtigkeit in
der Kinder- und Jugendhilfe

gefördert durch:

Ministerium für Familie, Kinder,
Jugend, Kultur und Sport
des Landes Nordrhein-Westfalen





1	Vorwort FUMA Fachstelle Gender NRW	Seite 4
2	Grußwort Barbara Krüger	Seite 5
3	Vorträge	
3.1	Klaus Farin	Seite 6
3.2	Prof.in Dr.in Melanie Groß	Seite 8
4.	Workshops	Seite 10

gender rockt



Jugendkulturelle Szenen und Inszenierungen

Dokumentation der landesweiten Fachtagung
am 20. September 2016 im Triple Z, Essen



Impressum

Herausgeberin: FUMA Fachstelle Gender NRW, Essen
Redaktion: Filiz Şirin und das Team der FUMA
Fachstelle Gender NRW
Gestaltung: Fehrenberg-Design, Essen
Essen, Dezember 2016

Sie werden in dieser Broschüre unterschiedliche Herangehensweisen gendersensibler Sprache vorfinden. Die Entscheidungshoheit liegt bei der jeweils verfassenden Person.

Mehr Infos im Netz!

Die vorliegende Broschüre bietet einen ersten Überblick über die auf der Fachtagung behandelten Themen.

Auf www.gender-nrw.de stehen die vollständigen Hauptvorträge unter der Rubrik **Service** als Audio- und Videodateien zum Download bereit. Außerdem werden hier die Vorträge und Workshops als PDF zur Verfügung gestellt.

Die folgenden Seiten sind mit QR-Codes ausgestattet. Wer ein Smartphone besitzt, kann aus den jeweiligen Themenbereichen direkt auf unsere Seite mit den dazugehörigen weiterführenden Inhalten springen.

1

Nicola Tofaute und Uwe Ihlau

Leitungsteam FUMA Fachstelle Gender NRW



Aus Sicht der Erwachsenenwelt ist es schwierig, noch einen Überblick über die Vielzahl jugendkultureller Szenen zu bekommen und diesen Blick auch aktuell zu halten. Vieles scheint möglich und manche Szenen treten nur für kurze Zeit in Erscheinung.

Daher lohnt ein differenzierter Genderblick auf einzelne Aspekte aktueller jugendkultureller Szenen, denn die Jugendkulturen sind ein Abbild von Lebensformen und Wünschen der jungen Generation.

Vielen Jugendlichen bieten jugendkulturelle Szenen und Bewegungen eine Orientierung. Sie geben (zumindest für kurze Zeit) Antworten auf Fragen, wie:

- Was ist gerade „in“ – was ist „out“?
- Wie kann ich dazugehören?
- Von wem möchte ich mich abgrenzen?

Jugendkultur dient dabei im übertragenen Sinn als „Brennglas“ bzw. „Spiegelbild“ von geschlechtlichen Selbstbeschreibungen.

Die Tagung lenkte den Blick u. a. auf die Verbindung von Jugendkultur und Migration bzw. Flucht. Interessant war zu schauen, welche neuen jugendkulturellen Strömungen zusammen mit jun-

gen Geflüchteten zu uns nach NRW kommen. Was haben diese Entwicklungen für Auswirkungen auf die Kinder- und Jugendhilfe?

Ist das Netz postgender? Im Kontext von Digitalisierung und Jugendkultur fragten wir nach der Rolle des Geschlechtes im digitalen Raum.

Schließlich lag ein Fokus auf queeren Jugendkulturen und damit auf der Frage, ob eine Jugendkultur entstehen kann, deren Gemeinsamkeit sich nicht grundsätzlich auf Musik oder Mode bezieht, sondern auf eine kritische Reflektion von geschlechtlichen Identitäten.

Spannend für die weitere gesellschaftliche Entwicklung wird sein, inwieweit durch die verschiedenen Jugendkulturen eher klassische, tradierte Geschlechterbilder wiederbelebt werden oder flexible und mehrdimensionale Bilder bzw. Geschlechterrollen entwickelt und gelebt werden.

Denn jugendkulturelle Strömungen finden sich früher oder später – zumindest in Teilen – auch in der „Erwachsenen-Kultur“ wieder.

In diesem Sinne wünschen wir Ihnen neue Erkenntnisse und eine anregende Lektüre.

Nicola Tofaute und Uwe Ihlau
Leitungsteam FUMA Fachstelle Gender NRW



2 Barbara Krüger

Ministerium für Familie, Kinder, Jugend,
Kultur und Sport des Landes Nordrhein-
Westfalen

Mit diesem Thema widmet sich die FUMA Fachstelle Gender NRW einem spannenden und interessanten Thema für die Kinder- und Jugendhilfe.

Wie der Einladungsflyer schon sagt, Jugendkulturen sind Seismografen gesellschaftlicher Stimmungen. Dies lässt sich sehr gut an den verschiedenen Jugendbewegungen der vergangenen Jahrzehnte ablesen, wie z.B. die Rock'n Roller in den Fifties, die Popper oder die Punker in den 80er oder heute die Hip-Hopper, Skater oder Gamer. Jugendliche definieren sich hierbei durch Musik, Kleidung und Sprache als bindendes Element. Sie begeben sich sozusagen auf Spurensuche nach ihrer eigenen Identität und grenzen sich ab. Aber sie suchen auch nach Gemeinsamkeiten mit anderen.

Hierbei wird auch noch einmal ein besonderes Augenmerk auf die Frage nach der Genderinszenierung bei den beteiligten Mädchen und Jungen geworfen, z.B. wie stelle ich mich dar? Eher ty-

pisch weiblich oder eher typisch männlich. Oder finde ich mich in meiner geschlechtlichen Orientierung wieder? Auch im digitalen Raum nimmt dieses Thema eine große Rolle ein. Hier stellen sich die Jugendlichen sicher auch die Frage, wie präsentiere ich mich in den sozialen Netzwerken? Wie kann ich mich hier im Bereich Social Media von anderen unterscheiden und auch abgrenzen?

Wie sieht aber zu diesem Thema der Auftrag für die Kinder- und Jugendhilfe aus? Der Auftrag lautet, wir müssen Angebote der Kinder- und Jugendarbeit derart gestalten, dass diese junge Menschen in Jugendszenen unterstützen und hierbei müssen wir auf die unterschiedlichen Erwartungen und Bedürfnisse von Mädchen und Jungen eingehen, so dass in allen Angeboten der Kinder- und Jugendarbeit die unterschiedlichen Bedürfnisse von Mädchen und Jungen aufgegriffen und reflektiert werden. Dies haben wir auch so in dem Kinder- und Jugendförderplan festgeschrieben.

3.1

It's a man's man's world? Jugendkulturen zwischen Sinn und Spaß

Klaus Farin



„Jugendkulturen bieten Jugendlichen einen Raum, sich von den Werten und Normen ihrer Umwelt und Herkunftsfamilien zu lösen, sie in Frage zu stellen und eigene Wege der Lebensbewältigung zu finden“, heißt es im Flyer zu dieser Tagung. Das funktioniert nicht immer. Jugendliche – und damit auch ihre Kulturen und Szenen – spiegeln zu einem großen Teil ihre eigenen Eltern und die gesellschaftlichen Strukturen wider, mit denen sie aufwachsen und sozialisiert wurden. In Jugendkulturen gibt es also alles, was es in der Welt der Erwachsenen auch gibt: Rassismus, Sexismus, Homophobie, Gewalt, Dummheit und Ignoranz. Jugendliche sind Seismographen gesellschaftlicher Stimmungen, ein Stück weit weniger rassistisch und menschenfeindlich, ein Stück weit engagierter bzw. engagementbereiter als die älteren Generationen, ein Stück weit auch Avantgarde gesellschaftlicher Entwicklungen, Botschafter kommender Trends. Wenn die Mehrheitsgesellschaft nach rechts geht, spiegelt sich das auch in Jugendkulturen wider.

Dennoch: Jugendkulturen sind prinzipiell immer etwas Positives (wenn wir hier einmal die Neonazi-Szene als einzige Ausnahme ausklammern). Denn in Jugendkulturen tummeln sich Menschen mit Leidenschaften. Und das ist es, was eine demokratische Gesellschaft am meisten benötigt: Menschen, die noch für etwas brennen, es verteidigen, die mehr wollen als nur zu konsumieren, was andere für sie produzieren.

Jugendkulturen sind Orte steter Veränderung, beständigen Aushandelns von Verboten, Styles und Weltanschauungen und natürlich auch Geschlechterverhältnissen. Denn in Jugendkulturen ist nichts festgeschrieben und aufgeschrieben, alles muss erst durch die Alltagspraxis tradiert werden und ist damit veränderbar, wenn z. B. eine neue Generation 'ihre' Jugendkultur neu definiert. Wenn Geschlechterverhältnisse erodieren, geschieht dies zuvorderst in der Jugend- und Popkultur (David Bowie, Lady Gaga). Deshalb sind Jugendkulturen eben nicht nur Mitläufer ge-



sellschaftlicher Veränderungen, sondern immer auch Role Models und Pioniere, die durch ihr extrovertiertes und exotisch zugespitztes Verhalten und Styling „Normalbürger_innen“ Mut machen, ihnen ein Stück weit zu folgen.

Für die Mehrheit bedeuten Jugendkulturen Sinn und Spaß. Sinn meint vor allem Identität. Und zwar eine Ich-Identität. Auch in Jugendkulturen, den letzten Bastionen gelebter Kollektivität, dominiert längst der Typus des ego-orientierten Einzelgängers, der sich mit den anderen Szenegängern in Konkurrenz sieht. Jugendkulturell geprägte Facebook-Seiten, WhatsApp-Gruppen und Blogs etc. unterscheiden sich kaum noch von den übrigen Social Medias. Die eigene Performance steht im Fokus der Präsentation, immer seltener die Szene-Kultur und -Geschichte. Noch gibt es Widerständigkeit, da und dort. Denn die Jugend – als eine immer unbedeutender werdende, quantitativ schwindende Minderheit, hat allein nicht die Kraft, die Gesellschaft zu verändern. Sie braucht Bündnispartner aus der Erwachsenenwelt. Ist diese offen für Veränderungen oder selbst dazu bereit, werden es die Jungen sein, die umzusetzen

beginnen, was die Alten möchten und denken, sich aber selbst nicht trauen. Denn wenn Junge etwas besser können als Alte, dann ist es das Erspüren von gesellschaftlichen Trends und in der Luft liegenden Veränderungen. Und diese werden schleichend geschehen. Zunächst werden es nur ganz wenige sein, Minderheiten selbst innerhalb der Jugendkulturen, die zum Beispiel über Homophobie oder Geschlechterinszenierungen nachdenken.

Der Einstieg geschieht dabei in den jugendkulturellen Alltagswelten oft spielerisch: Mann schminkt sich (siehe Emos), Mann schlüpft auch in weibliche Rollen (siehe Cosplay oder Computerspiele), Mann versucht, die weiblichen Szene-Angehörigen mit ihren eigenen (Styling-)Mitteln zu übertrumpfen (Gothics). Die jugendkulturellen Lebenswelten sind beinahe unerschöpfliche Experimentierfelder, die der Mehrheitsgesellschaft tagtäglich Alternativen vorführen und -leben. Ob diese mehrheitsfähig werden – zunächst bei den übrigen Jungen, dann auch in der Alltagspraxis der Alten – liegt nicht mehr in der Hand der Szenen. Ändern sich die Verhältnisse, ändert sich auch die Jugend.

3.2

My gender is music – Geschlecht in Jugendkulturen

Prof.in Dr.in Melanie Groß



Die für jugendliche Identitätsbildung und gesellschaftliche Positionierung zentrale Kategorie Geschlecht wird aus wissenssoziologischer, ethnomethodologischer und poststrukturalistischer Perspektive als soziale Konstruktion verstanden (Bilden 1991, Butler 1991, Gildemeister 1992, Hirschauer 1993), die durch performative Akte (Butler 1991) hergestellt wird und im Laufe dieses sich stets wiederholenden Prozesses Stabilität gewinnt (Butler 1995). Jugendkulturelle Praktiken spielen dabei eine besondere sozialisatorische Rolle, da innerhalb von Jugendkulturen immer auch geschlechterregulierende Normen verhandelt und aktualisiert werden. Es geht dabei zum einen um die Herstellung von geschlechtlicher Zugehörigkeit und zum anderen um die Aushandlung und ggf. Umdeutung gesellschaftlicher Regeln und Normen (Bilden/Dausien 2003), die definieren, welche Formen geschlechtlicher Selbstinszenierungen als intelligibel angesehen werden.

Jugendkulturelle Szenen sind für Jugendliche symbolische und reale Räume dieses Geschlechterhandelns – hier geschieht Doing Gender und Doing Identity. Allerdings sind auch jugendkulturelle Räume vorstrukturiert, das heißt, hier wird ein bestimmtes Geschlechterhandeln vorausgesetzt, um Zugehörigkeit zu schaffen. Zugleich aber werden durch das Geschlechterhandeln die Möglichkeitsräume stets mitkonstituiert – die Teilnehmenden unterwerfen sich also nicht passiv den vorherrschenden Normen, sondern eignen sie sich aktiv an, arbeiten sie um und verändern sie. Das bedeutet, dass jugendkulturelle Szenen immer auch dissidente Identifizierungsmöglichkeiten und Räume für von stereotypen Normen abweichendes Geschlechterhandeln anbieten.

Ergebnisse der Forschung zu Jugendkulturen und Geschlecht sind, dass Jugendkulturen zumeist männlich dominiert sind (Hooligans, Skinheads, Punks, Skater etc.; vgl. Farin 2006) und dass we-



nige Jugendkulturen beispielsweise explizit Weiblichkeit stilisieren (z.B. Gothic; Brill 2008). Für jugendkulturelle Szenen wie bspw. HipHop verweisen Arbeiten auf den traditionellen Charakter der inszenierten Männlichkeiten (z.B. Litzbach 2011, Macdonald 2001) oder betrachten explizit solche weiblichen Artikulationsweisen, die die zumeist unsichtbar bleibenden weiblichen Akteurinnen sichtbar werden lassen (Schichmanjana/Wünsch 2007). Arbeiten zu queer-feministischen jugendkulturellen Szenen verweisen mithin darauf, dass Techniken jugendkultureller Bricolage (Baacke 1987) sich besonders eignen, um gesellschaftliche Verhältnisse, die Geschlechtlichkeit regulieren, zu fragmentieren und neu zusammensetzen. In Szenen wie beispielsweise riot grrrlism und Events wie Ladyfesten, die aus dem Umfeld von Punk und Hardcore stammen, entstehen und zirkulieren auf diese Weise neue und vormals nicht intendierte Bedeutungen, die Grenzen heteronormativer Zweigeschlechtlichkeit überschreiten (Groß 2003, 2007). Dabei spielt der Neu-Einsatz von Objekten und Artefakten innerhalb der Populärkultur stets eine besondere Rolle (vgl. testcard 2008) – wie etwa der Einsatz von Krawatten

und Rüschen innerhalb jugendkultureller Musikstile der 1980er Jahre. Mit solchen Inszenierungen wurden Geschlechtergrenzen in Frage gestellt und überschritten.

In jugendkulturellen Szenen werden Grenzen vielfach überschritten. Das erfolgt auf mehreren Ebenen: In Bezug auf Zuschreibungsprozesse, Identifizierungsmöglichkeiten, gesellschaftliche Erwartungen, Normen und Stereotype. Gleichzeitig werden Grenzen aber auch vielfach reifiziert und bestätigt durch und in jugendkulturellen Szenen. Die Situation in diesen Szenen ist also nie eindeutig und vorbestimmt, sondern wird durch aktive Aneignung der Mitglieder bestimmt und gestaltet.

Jugendarbeit als Ort mit reduzierten Normalitätsanforderungen kann hier Wege aufzeigen, um aktive Bildungsprozesse des Verhandels und der Grenzüberschreitungen von einengenden Normen und Stereotypen zu begleiten und/oder zu ermöglichen. Dafür muss Jugendarbeit sensibel sein und bleiben für aktuelle Entwicklungen, Codes und Bedeutungen in Jugendkulturen, um emanzipatorisches Potential zu erkennen und ggf. auch zu unterstützen.



WS 1

Jugendkulturen zwischen Sinn und Spaß

Referent

Klaus Farin

Inhalt

- Vertiefung und Diskussion des Vortragsthemas
- Diskussion über die Bedeutung von sozialen Netzwerken in Jugendkulturen
- Einblick in das Thema Jugendkulturen und ihr Stellenwert unter Jugendlichen
- Erfahrungsaustausch und Reflektion der eigenen Praxis



WS 2

Ist das Netz postgender?!

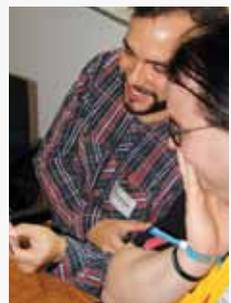
Referentin

Christina Dinar

Inhalt

- Überblick über diverse Spielarten von Jugendkulturen und geschlechtliche Repräsentation im Netz
- Einblick in Erkenntnisse aus der Social-Media-Forschung
- Diskussion von relevanten Fragestellungen und Praktiken für die eigene Arbeit in Bezug auf geschlechterreflektierte Arbeit
- Erfahrungsaustausch





WS 3	Queere Jugendkultur
Referentin	Anna-Maria Hundrieser
Inhalt	<ul style="list-style-type: none">● Positionierungsübung zu den eigenen Erfahrungen mit dem Thema „queer“● Betrachtung von Hintergründen und verschiedene Entwürfen im Spannungsfeld zwischen Dekonstruktion und Identität● Bericht einer queeren Jugendgruppe mit jugendkulturellem Engagement aus Köln● Diskussion zur Fragestellung „Eine queere Jugendkultur ... ist das möglich?“



WS 4	Muslimische Jugendkulturen gendersensibel betrachtet
Referentin	Furat Abdulle
Inhalt	<ul style="list-style-type: none">● Vorstellung von Beispielen aus der muslimischem Poetry-Slam- und Hip-Hop-Szene● Kritische Reflektion von eigenen Bildern über Islam, Jugend und Geschlecht● Erfahrungsaustausch





FUMA
e.V.



Fachstelle Gender NRW

Geschlechtergerechtigkeit in
der Kinder- und Jugendhilfe

Rathenastr. 2-4 • 45127 Essen

Telefon 0201.18 50 88-0

Fax 0201.18 50 88-9

fachstelle@gender-nrw.de

www.gender-nrw.de

