

**Der Girlfaktor**  
**Weibliche Szene-Minder im Panorama der Jugendkultur**  
**von Beate Großegger, Wien**

„Sex and drugs and rock'n'roll“, das ist der Jugendkultur-Mythos. Mit der Jugendkultur, so wie sie draußen ums Eck passiert, hat er nicht mehr allzu viel zu tun. Mythen sind eben Erzählungen aus grauer Vorzeit. Mythen leben von einer unhinterfragten Aura. Sie lullen in ihr seltsames Flair ein. An der realen Gegenwart gehen sie dabei vielfach vorbei - so auch der Jugendkultur-Mythos, der seine Faszination nicht zuletzt von einem rebellisch verklärten Bild der 60s bezieht. Aber das stört niemanden. Ja, es fällt sogar kaum jemandem auf.

„Sex and drugs and rock'n'roll“ - der Jugendkultur-Mythos ist männlich. Und er ist subkulturell. Er skizziert Jugendkultur als Aktionsraum für eine männliche Subversion der traditionellen Strukturen und Werte, die in der Welt der Eltern - hier nennt man sie "Spießer" - bestimmend sind. Auf das weibliche Geschlecht kann man in diesem Szenario verzichten - zumindest größtenteils. Die Girls braucht man hier eigentlich nur für das viel zitierte „Eine“. Ihre Rolle ist klar festgeschrieben: Sie sind die Groupies und - wenn es hoch kommt - vielleicht noch die Girlfriends.

„Sex and drugs and rock'n'roll“, das also ist der Jugendkultur-Mythos: wunderbar schillernd, ein bißchen abartig, ein bißchen böse, gibt er Stoff für allerlei Spekulationen. Und das wäre auch gar nicht weiter schlimm, gäbe es da nicht dieses eine kleine Problem: nämlich, daß die reale Jugendkultur nach wie vor vermittelt über den traditionellen Jugendkultur-Mythos verstanden wird.

Die Jugendkultur der Gegenwart ist aber weder Subkultur, sondern formiert sich aus einem bunten Spektrum an jugendkulturellen Szenen, die größtenteils ganz einfach Freizeitkulturen sind, in denen sich jugendliche bzw. jugendkulturelle Lifestyles outen. Und die Jugendkultur ist heute auch keine exklusive Männerwelt mehr. Weibliche Passivität ist Schnee von gestern. Frech, eigenwillig und lebensfroh haben die Mädchen die jugendkulturelle Freizeitwelt betreten. Sie sind weder "liebe Mädis", noch sind sie smarte Tussis, sie sind pragmatische junge Frauen, die in die Jugend-Szenelandschaft eintauchen, um dort - nicht anders als die Männerjugend - mit Flips und Flow und "easy feeling" den Ausgleich zum grauen (Schul- und Job-)Alltag zu finden. Das Motto lautet dabei: „Adieu Monotonie“ und „Adieu du rüde Männerwelt“. Die Girls klinken sich ein in die Fun- und Freizeitszenen der Jugendkultur. Sie sind in

den Szenen präsent und mehr noch: In immer mehr Jugendszenen agieren sie als aktive Szene-Minder.

### **Girls im Szene-Panorama**

Wenn man Jugendszenen bezogen auf die in den Szenen manifeste Gender-Philosophie typologisiert, lassen sich zunächst ganz grundsätzlich zwei Szene-Typen unterscheiden:

1. Szenen mit Girlfaktor und
2. Szenen ohne Girlfaktor (= male-minded Scenes)

**Szenen mit Girl-Faktor** (girlkompatible Szenen) sind Szenen, in denen weibliche Szene-Minder präsent und mittlerweile auch deutlich sichtbar sind. Hier lassen sich vier Grundtypen unterscheiden:

- **fe&male minded scenes**, die **geschlechterdemokratisch** angelegt sind, wo also Mädchen aktive Szene-Minder sind: weltanschaulich dominiert hier das Prinzip der human correctness und der sozialen Intelligenz;
- **mentale Unisex-Szenen**, in denen die Geschlechterdifferenz dazu tendiert, sich auf der sozialen Ebene aufzulösen;
- **Empowerment-Szenen**, die weitestgehend separationistisch nach dem Prinzip „girls only“ funktionieren;
- **Fun- und Freizeitszenen**, in denen die Geschlechterfrage kein allzu großes Thema ist, wo die Mädchen jedoch ebenso wie die Burschen partizipieren.

Szenen ohne Girl-Faktor sind hingegen all jene Szenen, die von männlichen Szene-Minders geprägt sind, wobei es auch hier verschiedene Ausprägungen der Kategorie „male minded“ gibt:

- **klassische male scenes**, also Szenen, die geschlechtshomogen männlich sind;
- **male-minded scenes**, in denen Mädchen und junge Frauen durchaus auch zahlreich anzutreffen sind, die in der Szene bzw. für die Szene aber keine aktive, innovative Rolle spielen;
- **klassische Sexismus-Szenen**, in denen es Usus ist (zumindest auf verbaler Ebene) betont „frauenfeindlich“ zu agieren.

### **Male minded scenes: wo die Jugendkultur noch männlich ist ...**

Man kann es ganz offen sagen: Die Zahl der „male minded scenes“ ist mittlerweile überschaubar. Da gibt es zum einen klassische "male scenes", in denen Mädchen quantitativ extrem unterrepräsentiert sind. Die Computerspiele- und Computerfreakszenen sind hier etwa als Beispiel zu nennen. Aber auch die Sprayer- und die (Aggressive-)Skaterszene sind typische "male scenes". In beiden Szenen ist so etwas wie ein Nachwehen des Jugendkultur-Mythos zu spüren, denn beide Szenen leben vom Image der coolen, unangepaßten Guys. Sprays (auf nicht-freigegebenen Flächen) ist ja bekanntlich verboten und so umgibt die Sprayer nach wie vor der Nimbus des kreativen Outlaws. Bei den Skatern ist die Sache ein wenig komplexer: Die Aggressive-Skaterszene ist Performanceraum für eine harte, coole und ziemlich männliche "body culture". Absolute Körperbeherrschung ist angesagt, ein trainierter Körper ein Muß. Die richtige Musik gehört dazu - und dann nach dem Skaten ein, zwei, drei Bierchen und etwas „shit“. Für Mädchen ist in diesem Lifestyle-Szenario nicht allzu viel Platz. Die Attitude der Skater läßt in dieser Hinsicht auch nicht viel offen. Im Skater-Jargon bezeichnet man(n) Mädchen als "Betties" und will damit sagen, daß sie im Grunde nur Groupies sind. Das Motto lautet: Die Halfpipe ist cool und männlich - und so soll es auch bleiben. Frauen halten einen nur von den wirklich wichtigen Dingen im Leben, dem Skaten, ab. Doch auch wenn die Skater auf „Betties“ pfeifen, bei den Mädchen kommen die coolen Skaterszene-Typen durchaus gut an - vielleicht weil die Girls mit der demonstrierten Coolness kokettieren, vielleicht aber auch ganz einfach deshalb, weil die Skater mit ihren durchtrainierten Bodies wahre und wirkliche Objekte der Begierde sind? Bei den Computerszenen verhält es sich jedenfalls ganz anders: Nicht nur, daß die Mädchen die Computerszenen kaum frequentieren, die Guys dieser Szenen genießen von weiblicher Seite auch keine allzu große Sympathie.

Neben diesen geschlechtshomogenen männlichen Jugendszenen gibt es nach wie vor auch Szenen, in denen sich sehr wohl Mädchen tummeln, aber ohne dabei allzu viel „Brain“ und sonstige „Power“ zu demonstrieren. Mit anderen Worten: Wo es lang geht, aber auch welche Rolle die Girls in der Szene spielen (sollen/dürfen), bestimmen hier noch immer die Guys. Was das konkret heißt, ist natürlich von Szene zu Szene verschieden: Bei den Skinheads etwa stehen die Mädchen oft Schmiere, verteilen Flugblätter und kochen Kaffee (d.h. sie agieren klassisch reproduktiv und damit komplementär zum Mann), in der House-Szene werden die Girls hingegen zu

sexuell emanzipierten House-Mäusen hochstilisiert, die sich schick in einen Wonderbra verpackt zur House-Clubbing-Tittenschau begeben, um dort - angeblich selbstbestimmt - zu steuern, wen sie abschleppen bzw. von wem sie sich abschleppen lassen. Die männlichen House-People antworten auf die Frage, warum sie auf House-Clubbings gehen, jedenfalls vorzugsweise: „Ich bin geil, geil wie ein Pfitschipeil ...“

Und dann gibt es im Spektrum der male-minded scenes schließlich noch klassische Sexismus-Szenen wie die Heavy Metal oder Gangsta Rap-Szene, wo man(n) auf frauenfeindlich macht. Das Image, das sich diese Szenen selbst verpassen und in dem sie sich räkeln (auch wenn es nicht immer ganz stimmig zur realen Geschlechterpraxis der Szene-Freaks ist), basiert darauf, Frauen zu Lustobjekten zu degradieren und sie wie Scheiße zu behandeln (im Gangsta Rap heißt das "dissen"). Das also sind die (noch) „male-minded scenes“. Ein Teil davon wird - vom Szene-Mind her gesehen - ganz sicher auch „männlich“ bleiben. Bei anderen wiederum ist das Kippen in die Girlkompatibilität möglicher Weise nur eine Frage der Zeit.

### **(Fun-)Sports: die Girls erobern vermittelt über die Jugendkultur eine traditionelle Männerwelt**

Wenn man sich die Computerszenen ansieht, kommt man zu dem Schluß, daß Technik eben männlich ist - auch in der Jugendkultur. Und wenn man sich die Skaterszene ansieht, könnte man denken: Nicht anders ist es mit der zweiten großen Männerdomäne: dem Sport. Liegt man damit richtig?

Eine interessante Frage, auf die es eine interessante, für viele vielleicht auch unerwartete Antwort gibt: die traditionellen Sportarten sind in der Summe nach wie vor eher eine männliche Angelegenheit. Und doch gibt es immer mehr sport-affine Girls und die sind vor allem in den jugendkulturellen Funsport-Szenen unterwegs, und zwar zum einen in den mainstreamverbreiterten Freizeitszenen, in denen „Spaß haben“ und „mit FreundInnen etwas gemeinsam unternehmen“ im Vordergrund stehen wie etwa in der Freizeit-Inlineskating-Szene, wo sich die Mädchen sehr zahlreich tummeln, oder in der Beachvolleyball-Szene, die von den Mädchen stark frequentiert ist. Aber auch die Freestyle-Snowboard-Szene, in der es nicht um mainstreamtaugliche, feminine Freizeitgestaltung, sondern um einen ganz bestimmten jugendkulturellen Lifestyle geht, pendelt heute deutlich aus in Richtung Girls.

Die Boarder setzen auf Coolness, auf „easy living“. Sie geben sich als Individualisten. Sie konsumieren gern und denken dennoch auf die eine oder andere Art und Weise quer. Diese Attitude gehört zum Freestyle einfach dazu, sie macht die Boarder-Szene zu dem, was sie ist. Und sie macht sie damit für Guys und Girls gleichermaßen interessant. Übrigens, Air & Style, das ultimative Boarder-Event hatte 1998 erstmals einen Quaterpipe-Contest für Boarderinnen im Programm - ein ganz deutliches Zeichen dafür, daß die Szene nun unaufhaltsam in Richtung Girls aufbricht.

### **Girls & Sports: T-Shirts for Sports & Fun**

Großbritannien sagt mit lustig-frechen Versand-T-Shirts der Männerdomäne „Sport“ den Kampf an. Motto der T-Shirt-Audrucke: „Boys play games, Girls win Championships“.

- Basketball T-Shirt says: „This Girl Can ... Drill the J, Handle the Rock, Pound the Board, Take It to the Hoop, Drive the Lane, play the game!“

- Softball T-Shirt says: „This Girl Can ... take it outta the yard, Smash it, Field it, Throw the nasty cheese, Turn the double play, play the game!“

- Soccer T-Shirt says: „This Girl can Kick it, Drill it, Save it, Dribble it, Pass it, Deke'm outta their shoes, play the game!“

### **Der Girlfaktor in den fe&male-minded scenes**

Girlkompatibilität bedeutet nun aber nicht zwangsläufig Fun & Sports und schon gar nicht Mainstreamkompatibilität. Es gibt auch kleine, stärker distinkte Schlüsselszenen, die dem Girlfaktor huldigen und aus deren Inneren sich trendsetzende Impulse in die große weite Welt der Jugendkultur fortpflanzen. Gerade was eine geschlechterdemokratische Gender-Philosophie betrifft, sind das vor allem Szenen, die man gemeinhin unter dem Begriff Alternative Nation zusammenfaßt. Und zwar stehen sie für die „Alternative Nation der zweiten Generation“, die nicht länger politisch korrekt Jute-Taschen tragend durch die Welt geht oder konsumverweigernd auf Slacker macht. Es ist eine Alternative Nation, die bunt und schräg ist, die auf Glamour und Alltagsflips steht, und dennoch engagiert, ja sogar politisch ist, wenn auch in einem anderen Sinn als die um 10, 20 oder 30 Jahre Älteren. Ihr Lebensmotto lautet: Politics und Pleasure gehören zusammen. Und daraus leiten

sich eine ganze Menge Konsequenzen für die Beziehung der Geschlechter, aber auch die Beziehung der Generationen und natürlich ganz grundsätzlich die Einstellung zu so etwas Abstraktem wie Gesellschaft bzw. Gesellschaftspolitik ab. Die Szenen sind geschlechterdemokratisch angelegt. Das heißt, die Szenen werden von Girls UND Guys geprägt. Sie sind fe&male-minded: Girls & Guys frequentieren zu etwa gleichen Teilen die Szenen und agieren in der Szene weitestgehend gleichberechtigt. Geschlechterdifferenz ist dabei kein allzu großes Thema. Sie wird weder in einer radikalen Unisex-Haltung eingegeben, noch wird sie übermaßen problematisiert. Es ist viel mehr so, als würden sich die Jugendlichen in diesen Szenen denken: "Biologische Unterschiede, die gibt es einfach. Und all diese Dinge rund um das soziale Geschlecht und die Diskriminierung der Frauen spielt zumindest bei uns in der Szene keine Rolle."

Die (hetero-)sexuellen Beziehungen leben hier von der Differenz. Die Freundschaftsbeziehungen zwischen Männern und Frauen basieren darauf, daß gleiche Interessen und eine ähnliche Lebenseinstellung verbinden - und zwar unabhängig vom Geschlecht, aber auch darauf, daß man in einer komplexen und schwierigen Welt ganz einfach Kumpels braucht, auf die man sich verlassen kann. Shirley Manson, die Frontfrau der Alternative-Pop-Band *Garbage*, hat diese Genderphilosophie vielleicht am treffendsten auf den Punkt gebracht, als sie sagte: "Es gibt Männer, auf die ich als Kumpels nicht verzichten möchte. Es gibt den Mann, auf den ich steh' und mit dem ich Sex haben will. Und es gibt die, die mir gestohlen bleiben können ..."

Dieser fe&male-minded Szene-Typus wird vor allem durch independent-affine Szenen angefangen beim Post-Grunge, über den Alternative Pop, ein bestimmtes Spektrum des Crossover (für das etwa Bands wie die *Guano Apes* mit ihrer Frontfrau Sandra oder *Skunk Anansie* mit Skin Leitbilder sind) bis zu jungen, a-traditionellen Nischen des Folk und Diskurspop repräsentiert.

### **Girl-Faktor in der Alternative Nation: bunte Vögel mit Profil**

Die Alternative Nation versammelt heute nicht mehr länger politisch korrekte Jutetaschen-Träger, sondern geht in eine nächste Generation, in der „politics“ und „pleasure“, eine klare „attitude“ und das Bekenntnis zum „glamour“, weiche alternative Werte und Zeitgeist kein Widerspruch mehr sind.



Die Mädchen in diesen Szenen sind nicht selten bunte Vögel, aber sie beweisen ständig aufs Neue, daß ein buntes Federkleid den Vogel nicht automatisch hirnlos macht:

- **Persönlichkeitstypus:** positiv, lebenslustig, offen, frech/flapsig, politisch in einem sehr weit gefaßten Sinne, gesellig (und zwar geschlechtsheterogen), intellektuell, aber nicht intellektualistisch, engagiert und dennoch total scharf auf Alltagsflips;
- **Lifestyle-Typus:** konsumfreudig, haben Spaß am Styling (aber nicht hedonistisch, sind so ganz anders als die in der Werbung dominanten jungen Frauen, die nach dem Prinzip von „außen bunt und innen hohl“ funktionieren), musikinteressiert (mit speziellem Fokus auf die eigene Szene);
- **Kernsegment:** 18 bis 33, höhere Bildungsschichten, tendenziell höhere Einkommensschichten;
- **besondere Eigenschaften:** spielerischer und trotzdem irgendwie bewußter, ungewöhnlich pragmatischer Umgang mit Problemen; Motto: manchmal ist man traurig und alles ist scheiße, manchmal ist man super drauf, das ist normal; gleicher Humor verbindet!

### Girls only for empowerment

Ganz anders positioniert sich der dritte Typus eines girlkompatiblen Szene-Minds:

Hier geht es um Empowerment, um Aufbegehren und Emanzipation von traditionellen Rollen-Modellen. Die Girls gehen auf Konfrontationskurs. Sie setzen auf Separatismus. Sie ziehen ihr Ding durch - allen Widernissen und Widerlingen zum Trotz. Sie rüsten zum Gegenangriff und zwar vorzugsweise verbal: sie trumpfen mit "bösen Wörtern" und überall dort, wo sie meinen, daß man(n) sie wie Scheiße behandelt, „dissen“ sie zurück. Quantitativ ist dieser Typus girlkompatibler Szenen nicht allzu bedeutend, repräsentiert wird er vor allem durch die Riot Girls, die Anfang, Mitte der 90er in den USA gehörig von sich Reden machten, bei uns aber niemals von Bedeutung waren, und bestimmte Bereiche des HipHop, wo einige wenige HipHoperinnen mittlerweile echte Empowerment-Ikonen sind. Für den deutschsprachigen Raum ist hier etwa Sabrina Setlur als Beispiel zu nennen - und zwar die *Sabrina Setlur*, wie man sie aus der Zeit, als sie die neue S-Klasse produzierte, kennt. Damals textete sie Zeilen wie "Für die Vollidioten, die dachten, daß ich eine von ihren Groupieschlampen bin: Ich kann's euch net' ersparen, ich muß es jetzt sagen, ich fand's zum Reiern arm, und eure Kackbeats sowieso. Damals war's eure, heute ist's meine Show. ... Ich scheiß auf euch - heute so wie gestern." Das war Empowerment pur. Wofür *Sabrina Setlur* heute steht, hat damit nicht mehr allzu viel zu tun. *Sabrina Setlur* hat sich eben weiterentwickelt. Und so wie sich *Sabrina Setlur* weiterentwickelte, so wie Empowerment eine Phase ihrer musikalischen Karriere war, so ist es in der Regel auch bei den Girls, die mit diesen Empowerment-Ikonen sympathisieren. Die pop-geleitete, aufbegehrende, ja in gewisser Hinsicht geradezu aggressive Auseinandersetzung mit der "Frauenrolle" bzw. den daraus abzuleitenden Konsequenzen für das Selbst ist meist (nur) eine Übergangsphase, ein bestimmtes Stadium der weiblichen Identitätsbildung bzw. -findung.

### **unisex ist easy, aber heute schon eher out**

Der vierte Typus girlkompatibler Szenen setzt wiederum anders an. Der Akzent liegt hier auf unisex - wobei unisex vor allem in mentaler Hinsicht zu verstehen ist. Die viel zitierte Geschlechterdifferenz löst sich in einem tendentiell a-sexuellen Zugang zu Gleichberechtigung auf.

Am deutlichsten wird diese Geschlechterphilosophie in der Techno-Szene. Die Rave-Nation will Fun. Und Fun ist unabhängig vom Geschlecht und wird auch nicht aus der sexuellen Spannung zwischen den Geschlechtern destilliert. Es geht vielmehr um die

anonyme Masse, die mit Licht, Sound, Tanz und E(cstasy) abtaucht in eine andere Welt. Alles steht im Zeichen von "love, peace and unity", wobei "love" nicht die sexuelle Liebe meint, sondern eher so etwas wie eine technologisch und chemisch auffrisierte Variante von "Friede, Freude, Eierkuchen".

„Bei Techno wird die Geschlechterfrage sekundär. Man ist ja sowieso schon absorbiert und fühlt sich gut“, erklärt Techno-Head Nader die schöne neue Unisex-Welt. Und Viola meint: „Früher war es normal, auszugehen und irgendwelchen Typen nachzuschauen. Das ganze Spiel gehörte einfach dazu. Überall. In dieser Szene spielt das keine Rolle mehr. Ich glaube, das ist vor allem wegen des Tanzens. Da läßt man los, vergißt auch diese blöden Normen von <Männlein/Weiblein>.“ (zitiert in Philipp Anz, Patrick Walder (Hg.): Techno, 1995, S. 319 f)

Daß Techno unisex sein soll, mag für viele seltsam klingen, nicht zuletzt deshalb, weil die Techno-Girls in ihrer Selbstperformance meist mit einer extrem sexualisierten Ästhetik aufwarten. Das Wesentliche dabei aber ist, daß sie ihr „sexy Styling“ nicht in einer sexuellen Apellfunktion verstehen. Und auch die männlichen Techno-Heads wissen, daß Hot Pants und Wonderbra kein Aufruf zu Anmache sind. Die Männer, die gerade erst in die Szene einsteigen, müssen das erst lernen. Nada etwa kennt diesen Lernprozeß nur zu gut: „Am Anfang, als ich das Feeling noch nicht so im Blut hatte, ging ich unsensibler auf Frauen zu“, erzählt er. „Da habe ich auch noch mehr Streß gehabt. Ich sah Frauen in Kleidern, wie man sie sonst nicht sieht. Es fuhr mir kraß ein, so glotzaugenmäßig. Mittlerweile habe ich mich daran gewöhnt.“ Die Techno-Girls wissen das zu schätzen, doch sie sind nicht so dumm, NICHT zu wissen, daß ihr Styling draußen auf der Straße sehr wohl eine Aufforderung an den „glotzaugenmäßigen Männerblick“ ist. Techno-Girl Gabi meint: „Ich ziehe mich gerne erotisch an für die Parties, mit geilen Strümpfen und einem Mini. Es muß nicht sexy sein. Aber es darf. Bequem muß es immer sein. ... Wenn ich bei einem Rave meine schönen Strümpfe trage, kommt vielleicht ein Kollege und sagt: < Geile Strümpfe.> Wenn ich mit den gleichen Strümpfen am Bahnhof bin, haut mich sicher ein Typ an und fragt nach Sex für Geld.“ (alle Zitate aus Philipp Anz, Patrick Walder (Hg.): Techno, 1995, S. 319 ff)

Techno hat seine Hochblüte heute bereits ganz klar hinter sich. Und so wie Techno am absteigenden Ast ist, ist auch diese seltsame mentale unisex-Philosophie, die die Geschlechterbeziehungen in der Techno Szene prägte, mittlerweile eher out. Der Trend in der Jugendkultur weist in Richtung eines pragmatischen, non-diskursiven

Zugangs zu Differenz. Und hier schließt sich der Kreis und wir wären wieder bei den fe&male-minded scenes und neuen weiblichen Role Models wie Shirley Manson oder Sandra, der Frontfrau der Snowboarder-Kultband *Guano Apes*.