

Faktoren der Lebenswelt

Zwei Dimensionen bestimmen den Status und den Alltag des Subjekts in dessen Lebenswelt:

- *objektive Faktoren* wirken auf Menschen und können von diesen kaum beeinflusst werden, während
- *subjektive Faktoren* von Menschen weitgehend selbst gestaltet werden bzw. an diese unmittelbar (z. B. als Ergebnis der Personwerdung und eigener Erfahrungen [biografische Prozesse]) geknüpft sind.

Objektive Faktoren¹	Charakteristik	Beispiele
dominierendes politisches Regime	das insbesondere in Form von Recht (gesetzlichen Vorschriften) ausgedrückte System politisch vorherrschender Vorstellungen, mit dem spezifische Ansprüche und Handlungserwartungen allgemeingültig werden	<ul style="list-style-type: none"> • „Fördern und Fordern“ (d. h. staatliche Förderung nur bei uneingeschränkter Erfüllung der gleichzeitig formulierten Forderungen, z. B. Zahlung von „Hartz IV“ bei Verpflichtung zur Teilnahme an Arbeitsgelegenheiten) • Sanktionen bei Scheitern bzw. widerständigem Eigensinn der Subjekte (z. B. SGB II) • [Un-] Durchlässigkeit des Bildungssystems, z. B. einerseits Förderung der Elitenbildung (durch Privatschulen und private Hochschulen), andererseits Massenbildung in Schulen und Hochschulen (die schlecht ausgestattet sind) • Privatisierung der sozialen Sicherung (z. B. privat finanzierte Zusatzversicherungen für den Rentenfall, um Altersarmut abzuwenden oder zu mildern) • Flexibilisierung der Arbeitsverhältnisse (z. B. Ausweitung der Arbeitszeiten, unbezahlte Praktika)
Gestalt der Lebensfelder	die Orte der öffentlichen Selbstdarstellung der Subjekte in ihrer Lebenswelt („konkrete Bühnen“ und „Arenen“)	<ul style="list-style-type: none"> • Jugendhaus • der Kiosk bzw. die Trinkhalle als Treffpunkt • Einkaufszentrum, shopping mall

¹ Die Reihenfolge der Faktoren stellt keine Hierarchie nach ihrer Bedeutung dar; sie sind alphabetisch geordnet.

herrschende Ideologie	die vorherrschenden (z. B. medial vermittelten) Vorstellungen vom konformen Verhalten, dem das Subjekt genügen muss	<ul style="list-style-type: none"> • Leistungsideologie (zentrales Motiv: „Jeder ist eines Glückes Schmied“ bzw. individuelle Leistung als Modell: „Leistung muss sich wieder lohnen“) und Behauptung der Leistungsgerechtigkeit (individuelle Leistung wird anerkannt und angemessen honoriert) • (sozialer, beruflicher) Erfolg und (soziales, berufliches) Scheitern sind persönlich bedingt und persönlich zu verantworten (insbesondere im Blick auf Folgen)
Institutionen und Prozesse des Gemeinwesens	die institutionelle Verfassung der Lebenswelt	<ul style="list-style-type: none"> • vorhandene/erreichbare Beratungseinrichtungen • Stadtteilmanagement • Öffentlicher Personennahverkehr • lokale Teilhabeorganisation (z. B. Einwohnerbeteiligung) • dezentrale (lebenswelt- bzw. bürger/innen-nahe Verwaltungseinrichtungen)
Kultur	die „Gesamtheit der Verhaltenskonfigurationen einer Gesellschaft, die durch Symbole über Generationen hinweg vermittelt werden, in Werkzeugen und Produkten Gestalt annehmen, in Wertvorstellungen und Ideen bewusst werden“ (Fuchs-Heinritz: Lexikon zur Soziologie, 4. Aufl. Wiesbaden 2007: 374)	<ul style="list-style-type: none"> • Symbole, z. B. der 2. Satz aus Joseph Haydns „Kaiserquartett“ in Verbindung mit August Heinrich Hoffmann von Hofmannsthal's „Lied der Deutschen“ (Nationalhymne) • Wertvorstellungen, z. B. „Respekt vor dem Alter“, „Bedeutung der Familie“ • Ideen, z. B. „Deutschland als das Land der Dichter und Denker“
materielle Ressourcen	die unpersönlichen Mittel, die dem Subjekt (z. B. aufgrund von Rechtsansprüchen, Vermögen u. ä.) zur Verfügung stehen	<ul style="list-style-type: none"> • Transferleistungen (insb. gem. Sozialgesetzbuch) • Verfügbarkeit von Arbeitsgelegenheiten
physischer Raum	die körperliche Gestalt der Lebenswelt	<ul style="list-style-type: none"> • Gebäude • [öffentliche] Plätze, Straßenzüge • das „Quartier“
Risikogesellschaft	Pluralisierung der Möglichkeiten, das eigene Leben zu gestalten, bei Individualisierung der Wege und der Risiken des Scheiterns	<ul style="list-style-type: none"> • Chancen beruflicher Entwicklung unabhängig von Herkunft, Milieu oder Zugehörigkeit zu einer Klasse • bei gleichzeitigen Risiken falscher Entscheidungen (z. B. für eine Berufstätigkeit in wenig zukunftsfähigen Berufen)

Subjektive Faktoren	Charakteristik	Beispiele
Alltagserleben	die relevanten gegenwärtigen Erfahrungen des Subjekts in dessen Alltag	<ul style="list-style-type: none"> • Begrenztheit persönlicher Möglichkeiten der Lebensgestaltung (Arbeit, Freizeit, soziale Kontakte) im Alltag Alleinerziehender „zwischen Küche, Kita und Kaufhalle“
biografische Erfahrungen	die Erfahrungen des Subjekts im Lebenslauf (das Gewordensein)	<ul style="list-style-type: none"> • (un-) bewusste Kindheitserfahrungen • Erleben der Schule, der Berufsausbildung oder des Studiums
Codes, Codierungen	typische Ausdrucksformen eines Milieus, einer (Sub-) Kultur oder eines Stils	<ul style="list-style-type: none"> • Mythen (z. B. die „Geschichte“ einer Szene oder erzählte Gründe für gelebte Gegnerschaften unter Sub-Kulturen) • Repräsentationen bzw. Versatzstücke von Stilen, z. B. Kleidungsstücke (Uniformierungen) oder Hairstylings, Tattoos bzw. Piercings (Kennungen), die ein hohes Maß an Wiedererkennung gegenüber den Angehörigen der eigenen Kultur erlauben • Autotypen, -marken und dazugehörige Accessoires
Erwartungen	die Hoffnungen und Wünsche in Bezug auf das eigene Leben und das, was der (künftige) Alltag sein wird	Vorstellungen über das eigene „ideale Leben“, insbesondere Familienplanung, Berufstätigkeit, Freundeskreis, Besitz, Gestaltung von Freizeit und Reisen
Gewohnheiten	das (meist unbewusst) Regelmäßige	<ul style="list-style-type: none"> • der regelmäßige Gang zum Briefkasten (auch wenn gar keine Post erwartet wird) • das Aufsuchen oder Vermeiden eines bestimmten Ortes
Handlungsmuster	in sozialen Situationen eher typische Verhaltensweisen	<ul style="list-style-type: none"> • Abwehr/ Angriff, Flucht • Verbrüderungen (Fraternisierungen) gegen Außenstehende („Gegner“, „Feinde“, „Fremde“, „Andersartige“/ „-denkende“ u. a.)
Kapitalien	erlauben die Bestimmung der Position des Subjekts im sozialen Raum	<ul style="list-style-type: none"> • ökonomisches Kapital (v. a. Geld, Besitz) • soziales Kapital (Beziehungen, Netzwerke) • kulturelles Kapital (Bildung, Berufs- und/ oder Studienabschlüsse, Zertifikate) • symbolisches Kapital (z. B. der „Ruf“ einer Person, das Renomé)

Milieu	das durch spezifische Werte und Normen, Verhaltenserwartungen und -weisen bestimmte soziale Umfeld (soziale Umwelt), dem das Subjekt als Individuum und/oder in der sozialen Gruppe (z. B. durch Zugehörigkeit seit Geburt) unterworfen ist und das dessen Erleben, Verhalten und Entwicklung beeinflusst/prägt/determiniert	<ul style="list-style-type: none"> • Industriearbeitermilieu • agrarische (ländliche) Milieus • religiöse Milieus • ethnische Milieus • Milieus nach dem SINUS-Modell
personale Ressourcen	die persönlichen Mittel des Subjekts	Ressourcen sind als Potenziale von Menschen oder deren Umwelt zu verstehen, die helfen, Aufgaben oder Lebensereignisse zu bewältigen oder Ziele zu erreichen. Dabei kann es sich z. B. um Fähigkeiten (Begabungen, kreativ-künstlerische Talente), angeeignete Fertigkeiten, Kenntnisse, Erfahrungen sowie physische Potenziale (z. B. gesunde Konstitution, Ausdauer), psychische Ressourcen (z. B. Optimismus, Aufgaben bewältigen zu können), aber auch um Bindungen (z. B. soziale Beziehungen, Netzwerke) oder Überzeugungen (Wertehaltungen, Einstellungen) handeln (vgl. Wendt 2015: 31ff)
Rituale	wiederkehrende, verallgemeinerte Umgangsweisen eines Milieus oder einer (Sub-) Kultur	gruppenspezifische Rituale (z. B. Formen der Begrüßung, des gemeinsamen Auftretens in der sozialen Gruppe)
soziale Beziehungen	Interaktionen und Möglichkeit für Interaktionen zwischen Subjekten	<ul style="list-style-type: none"> • Familie • Kollektive (z. B. im Betrieb, als Schulklasse) und Gruppen (z. B. Freunde, Gleichaltrigengruppe/peergroup) • Nachbarschaft • Selbsthilfe • Prozesse der Solidarisierung • Vereine, Mitgliedschaften
Spielregeln	(un-) bewusste, zum Teil gewählte und zum Teil auferlegte (fremdbestimmte) Verhaltensvorschriften	in einem auf Menschenrechte orientierten Studiengang wie der Sozialen Arbeit wird es ausgeschlossen sein, mit einem sexistischen „Spruch“ auf dem T-Shirt in die Lehrveranstaltung zu gehen
Sprachspiele/-stile	durch Sprache vermittelte Differenzierungen	<ul style="list-style-type: none"> • Slang und Jargon als gemeinsame Sprache einer (Sub-) Kultur (z. B. Rotwelsch als Sprache krimineller Milieus und Sub-Kulturen) • Soziolekte als gruppenspezifische Sprache (z. B. als „Jugendsprache“ oder Fachsprache einzelner Berufsgruppen) • Dialekte als Mundart, (d. h. regional geprägte Sprache)

Sub-Kulturen, Szenen	das durch bestimmte Darstellungsweisen (Stile) besonders geprägte (von gesellschaftlichen Normalitätserwartungen in der Regel abweichende) soziale Umfeld, dem sich das Subjekt (selbstbestimmt) zuordnen kann	<ul style="list-style-type: none"> • Musikkulturen, z. B. Metal und ihre Szeneausprägungen (Trash, Dark, Industrial u. a.) • Punks • Nazi-Gruppen, Hooligans • Diskogänger/innen • Motorradgangs • Jugendkulturen
Wahrnehmungsschemata/-muster	die Muster (übliche Art und Weise) und Filter („blinde Flecken“) der Wahrnehmung, die das Leben zu erklären helfen	<ul style="list-style-type: none"> • (aktualisierte) Erfahrungen im Lebenslauf • Weltbilder • Sinnzuschreibungen
Zeit- und Raumerleben	die aktuelle Struktur im gegebenen Raum und in gegebener Zeit	<ul style="list-style-type: none"> • Tagesstruktur, z. B. Stundenplan (Schule) oder das Zeitregime am Arbeitsplatz • Erleben des sozialen Raums, z. B. Strukturierung durch Verfügbarkeit von Bus- und Bahnverbindung (ÖPNV)