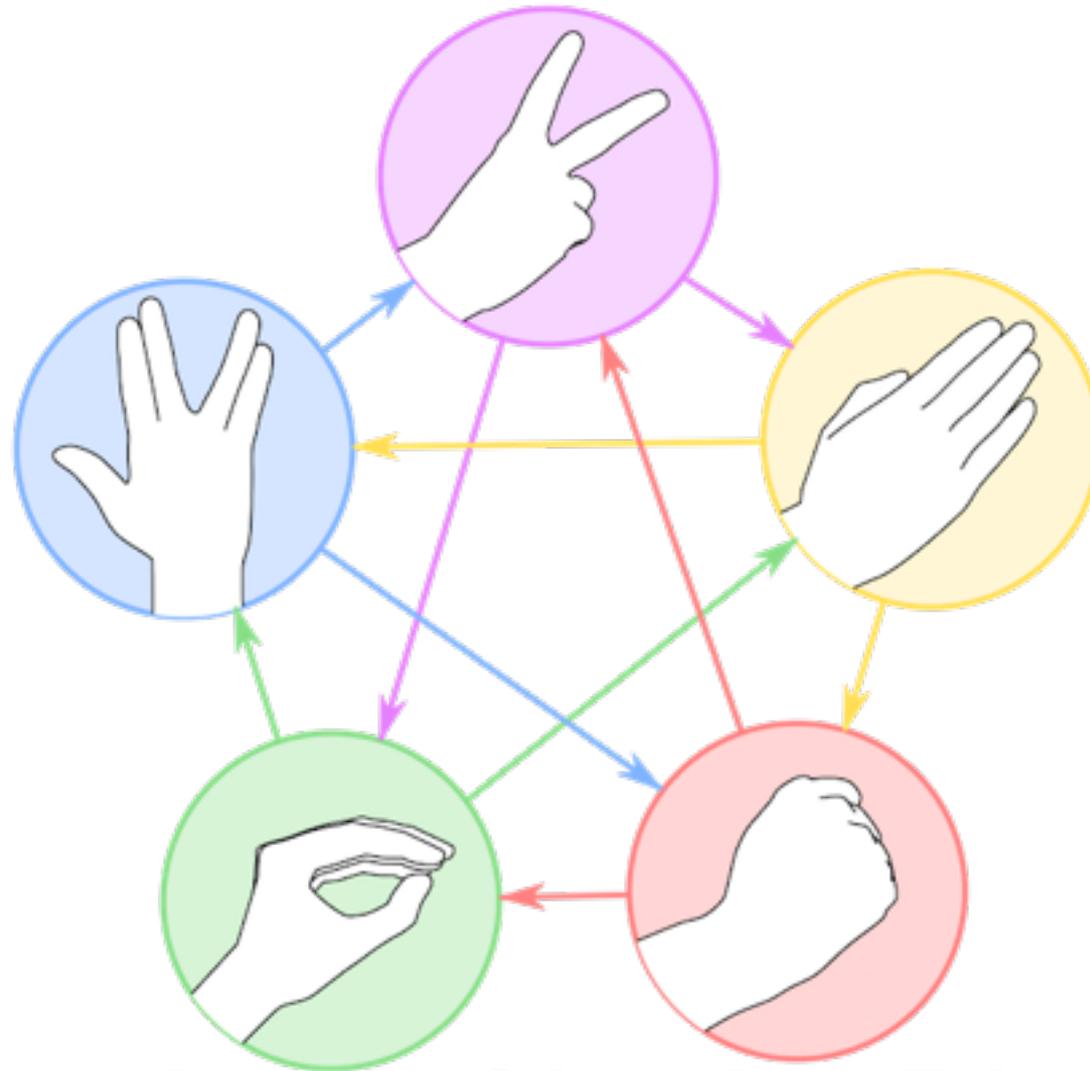


# Kampfzone Popkultur

## 24.05.17 Basel



# Klassenkampf in der Big Bang Theory und der IT Crowd

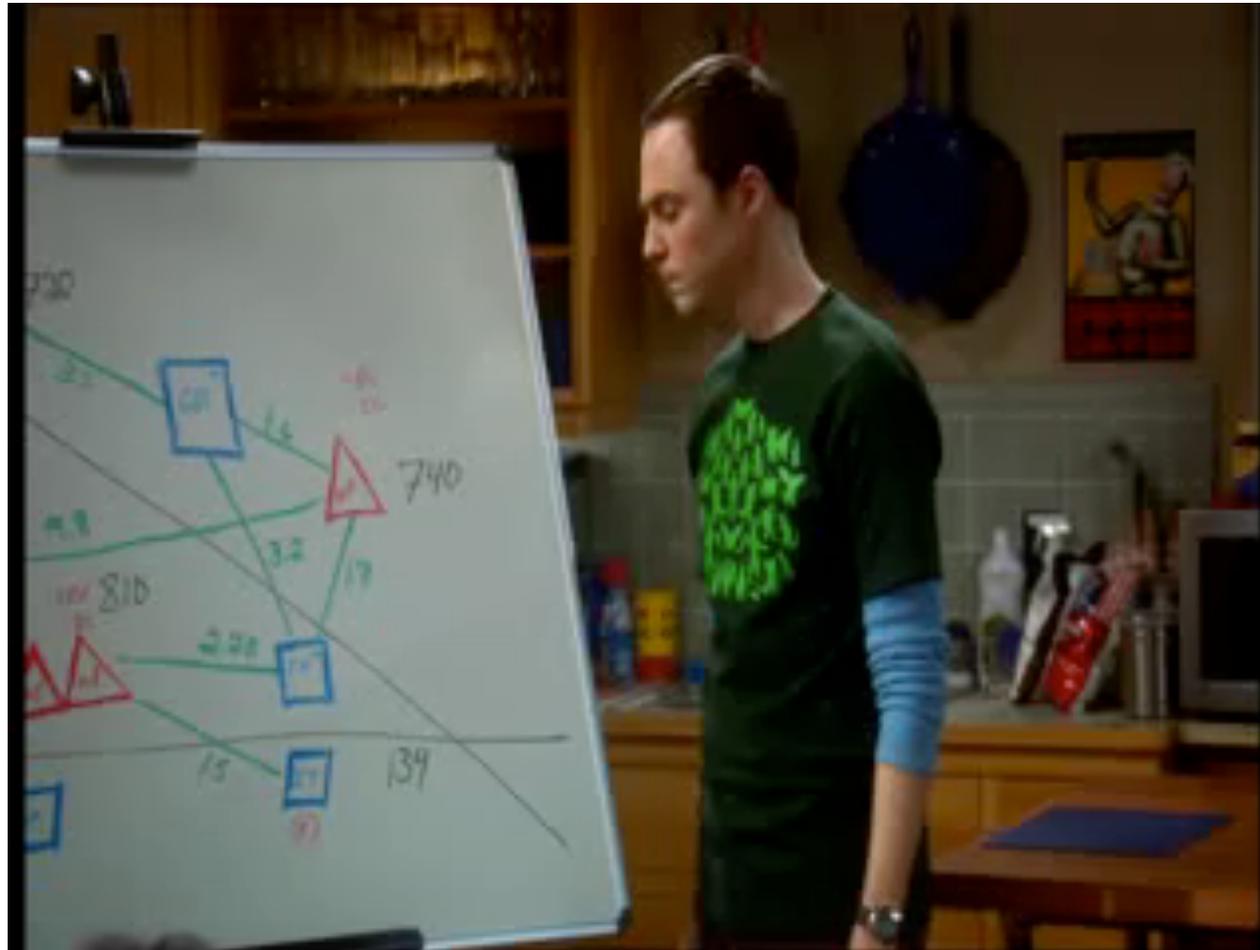
# Gliederung I

- Komplexität
- Sozialstruktur als Organisation von Komplexität
- Gerhard Schulzes Erlebnismilieus
  - Schulzes Milieutheorie
  - Drei alltagsästhetische Schemata
  - Die Milieus der Erlebnisgesellschaft

# Gliederung II

- Klassenkampf in der Erlebnisgesellschaft
- Vergleich: The Big Bang Theory und The IT Crowd
  - The Big Bang Theory
  - The IT Crowd
  - Abschließender Vergleich
- Rezeption
- Fazit: Klassenkampf in Comedy Serien?

# Komplexität



# Komplexität in der Soziologie

- Während sich die Naturwissenschaften bereits seit 50 Jahren mit Komplexität beschäftigen, scheinen in der Soziologie Komplexität und Komplexitätstheorien keine Rolle zu spielen.
- Der Eindruck täuscht allerdings.
- So versuchte Niklas Luhmann 1984 mit seiner Systemtheorie das Problem zu lösen, dass sich aus der universellen Anwendbarkeit von Komplexität, bei ihm die „Differenz zwischen Element und Relation“ (S. 41) , ergibt.

# Komplexität in der Soziologie

- Auch die unterschiedlichen Netzwerktheorien, beinhalten ein Netzwerkkonzept, das einem abstrakten Komplexitätsmodell entspricht.
- Bruno Latour: „interconnected points“ (S. 129),
- Harrison White: „a set of nodes with connecting lines“ (S. 41),
- Manuel Castells: „a set of interconnected nodes, a node is the point where the curve intersects itself“ (S. 15).
- Meine Definition: Complexity emerges from the connection between the separated elements element and connection.

# Die Explosion von Komplexität

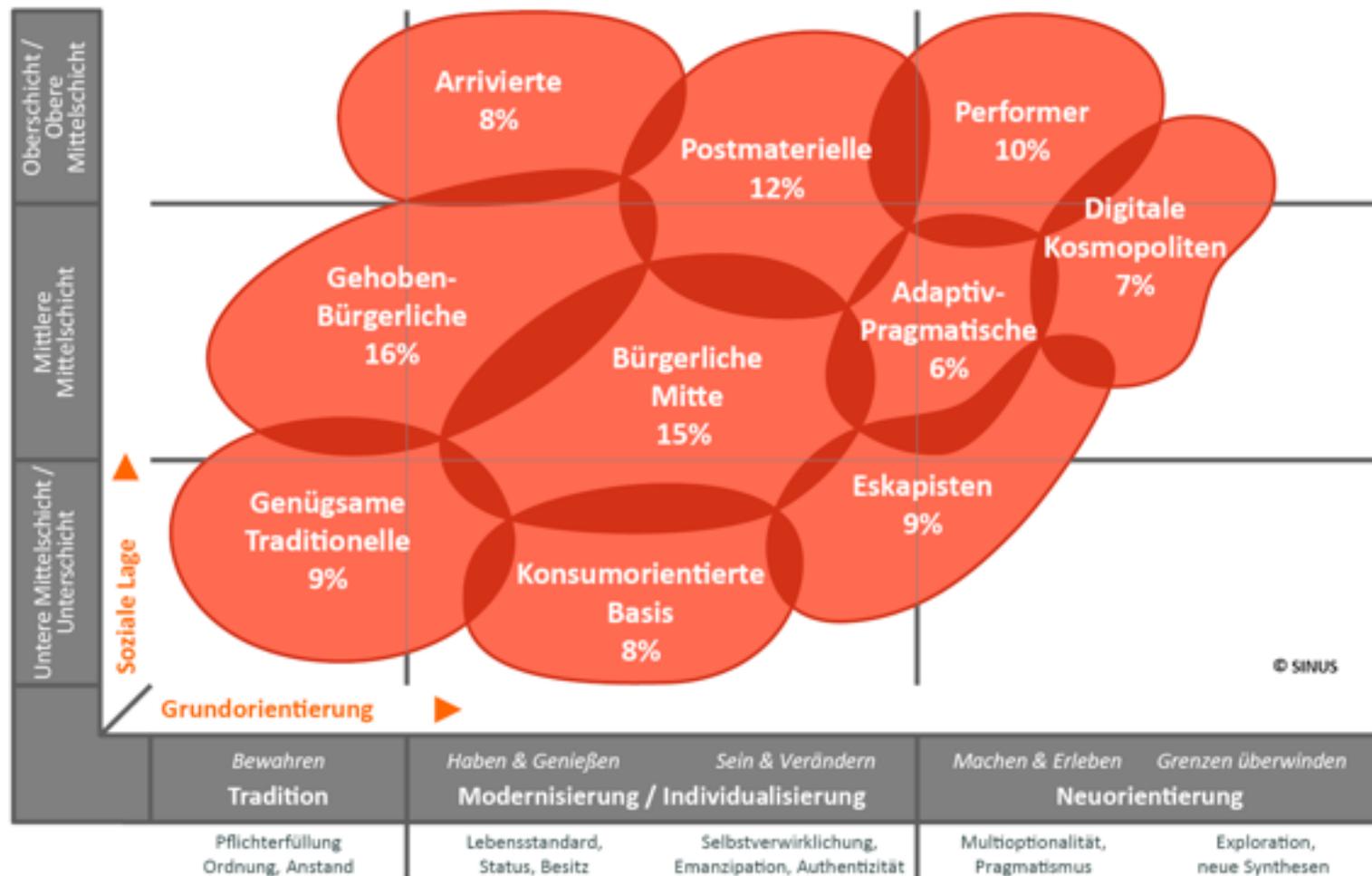
- Die theoretisch postulierte universelle Anwendbarkeit von Komplexität sorgt auf der empirischen Ebene für eine Explosion wahrgenommener Komplexität,
- So lassen sich auf Basis der Einwohnerzahl eines Landes (Deutschland 82. Mio Einwohner ( $8,2 \cdot 10^7$  Elemente) Schweiz 8,4 Mio ( $8,4 \cdot 10^6$  Elemente) ein Index für quantifizierbare Komplexität berechnen.

# Index of Quantified Complexity (iqc)

- die Formel dazu lautet:
- $iqc = (n \cdot (n-1)) / 2$
- n ist dabei die Anzahl der Elemente,
- das Ergebnis, der iqc, ist die Anzahl der theoretischen Verknüpfungen, wenn jedes Element einmal mit jedem anderem Element verbunden ist,
- für Deutschland liegt er bei  $3,36 \cdot 10^{15}$  (3 Billionen) und für die Schweiz bei  $3,52 \cdot 10^{13}$  (35 Billionen)

# Sozialstruktur als Organisation von Komplexität

## Die Sinus-Milieus<sup>®</sup> in der Schweiz 2016



Quelle: Sinus Institut 2017 (<http://www.sinus-institut.de/sinus-loesungen/sinus-milieus-schweiz/>)

# Sozialstruktur als Organisation von Komplexität

- Bereits ohne die Berechnung der Verknüpfungen übersteigt die Anzahl der quantitativen Elemente, die individuell wahrnehmbare Komplexität.
- Sozialstrukturtheorien organisieren diese quantifizierbare Komplexität in dem sie Differenzen postulieren, die Teile der Einwohner eines Landes zu „Ähnlichkeitsgruppen“ (Schulze) zusammenfassen.

# Komplexitätsunterschiede zwischen Sozialstrukturtheorien

- Marxistische Klassentheorien differenzieren Gesellschaften hauptsächlich in zwei bedeutende Klassen (Bourgeoise und Proletariat) 2 Klassen:  $iqc=1=(2*(2-1))/2$
- Moderne Milieutheorien differenzieren Gesellschaften in mehrere Teilmilieus
- Schulzes Erlebnisgesellschaft 5 Milieus:  $iqc=10=(5*(5-1))/2$
- Sinus-Milieus 10 Milieus:  $iqc=45=(10*(10-1))/2$

# Komplexitätsunterschiede zwischen Sozialstrukturtheorien

- Weder Klassen- noch Milieutheorien heben dabei die Gesamtkomplexität auf, sondern organisieren sie anhand von theoretisch postulierten Binnenverknüpfungen,
- So werden bei Marx die Akteure entweder durch die ihren Zugang zu den Produktionsmitteln zur Klasse „Bourgeoise“ oder durch das Fehlen dieses Zugangs, der zum Verkauf der Arbeitskraft zwingt, zur Klasse „Proletariat“ verknüpft (vgl. Nachtwey 2016).

# Komplexitätsunterschiede zwischen Sozialstrukturtheorien

- In Milieumodellen, wie in Gerhard Schulzes „Erlebnismilieus“, herrschen komplexere Formen der Verknüpfung vor.

# Gerhard Schulzes Erlebnismilieus



Quelle: Philipp Adamik 2013 (<http://digitalrealism.info/2013/12/28/bilder-chaos->

# Rahmenbedingungen der Erlebnisgesellschaft

1. Allgemeine Wohlstandssteigerung: Durch das hohe Wirtschaftswachstum nach dem zweiten Weltkrieg kam es in Deutschland zu einer allgemeinen Wohlstandssteigerung, die alle Schichten erreicht hat (Schulze 1992, S. 207),
2. Fahrstuhleffekt: Durch den „Fahrstuhleffekt“ (Ulrich Beck) haben sich die sozialen Ungleichheiten aber auf einem insgesamt höheren Niveau stabilisiert.

# Das Ende der ökonomischen Zwänge

- Ab einem Mittelschichtseinkommen besteht kein prinzipieller ökonomischer Ausschluss mehr von kulturellen Veranstaltungen,
- andere Exklusions-/Inklusionsmechanismen werden wirksam.

# Ende der ökonomischen Zwänge?



# Schulzes Milieutheorie

- Nach Schulze findet Exklusion/Inklusion anhand der drei Milieuzeichen Alter, Bildung und Stil (alltagsästhetische Schemata) statt (S. 185),
- Soziale Milieus:= Gesellschaftliche Großgruppen, die sich durch gruppenspezifische Existenzformen und dem Potential zur erhöhten Binnenkommunikation von einander abheben (S. 174).

# Milieus



# Existenzformen

- Gruppenspezifische Existenzformen sind ähnliche subjektive Reaktionen in Bezug auf ähnliche Situationen,
- Situation: Begrenzen, Nahelegen, Auslösen,
- Subjekt: Einwirken, Wählen, Symbolisieren (S. 198ff),
- Ab den ökonomischen Bedingungen der sozioökonomischen Mittelschicht ist Nahelegen (Situation) und Wählen (Subjekt) die dominante Verbindung zwischen Subjekt und Situation (S. 207).

# Grundlagen der Wahl

Sowohl die Wahl der sozialen Beziehungen, als auch die Wahl von Erlebnisangeboten erfolgt auf Basis der drei Milieuzeichen Alter, Bildung und alltagsästhetischen Schemata.

# Alltagsästhetische Schemata

- Alltagsästhetische Schemata sind Muster des kollektiven Erlebens, die eine Verbindung von Zeichen und Bedeutung darstellen,
- Zeichen sind dabei z. B. Gruppen von Konsumgütern, Veranstaltungen, Medien etc.,
- Bedeutungskomplexe lassen sich als Konfigurationen von Genuss, Lebensphilosophie und Distinktion beschreiben (Schulze 1992, S. 125).

# Die drei alltagsästhetische Schemata



Quellen: Wikipedia: David Garrett, Wildecker Herzbuben und Bono

# Drei alltagsästhetischen Schemata

- Hochkulturschema
- Trivialschema
- Spannungsschema

# Hochkulturschema

- Genusschema: Kontemplation = geistige Vertiefung in den ästhetischen Gegenstand,
- Distinktion: Anti-barbarisch; der Übergewichtige Vielfernseher (Mandy und Kevin als Mindset) und das ungezwungene laute und körperliche,
- Lebensphilosophie: Perfektion (S. 142 - 150).

# Trivialschema

- Genusschema: Gemütlichkeit,
- Distinktion: Zur Masse gehören, das Fremde und individualistische ablehnen,
- Lebensphilosophie: Harmonie (S. 150 -153).

# Spannungsschema

- Genusschema: physische und psychische Erregung,
- Distinktion: Der Langeweiler in all seinen Ausprägungen,
- Lebensphilosophie abhängig vom Bildungsgrad: a) ein aufregendes Leben führen, b) Selbstverwirklichung (S. 153 - 157).

# Spannungsschema



# Die Milieus der Erlebnisgesellschaft

## I

Aus ihren Reinformen und aus der Kombination der drei alltagsästhetischen Schemata ergeben sich sowohl die typischen Existenzformen und die Präferenzen bei der Wahl von sozialen Beziehungen.

Diesen stabilen Entscheidungsgrundlagen bilden die Grundlage für die fünf Milieus der Erlebnisgesellschaft.

# Die Milieus der Erlebnisgesellschaft

## II

- Niveaumilieu (Hochkulturschema)
- Harmoniemilieu (Trivialschema)
- Integrationsmilieu (Hochkultur- und Trivialschema)
- Selbstverwirklichungsmilieu (Hochkultur und Spannungsschema)
- Unterhaltungsmilieu (Spannungsschema)

# Modell der Milieustruktur

Niveau	
<b>Selbstverwirklichung</b>	<b>Integration</b>
<b>Harmonie</b>	<b>Unterhaltung</b>

Eigene Darstellung nach: Schulze (1992), S. 400.

# Klassenkampf in der Erlebnisgesellschaft

**WE ARE THE  
99%**

Quelle: <https://www.flickr.com/photos/wheatfields/6231160730/>

# Neomarxismus

- Unterscheidung zwischen Neomarxismus und orthodoxen Marxismus (Nach Hardt und Negri 1994, 23 -25),
- Orthodoxer Marxismus:= Unveränderte Anwendung der Theorien von Karl Marx auf die aktuellen gesellschaftlichen Bedingungen,
- Neomarxismus:= Anpassung der theoretischen Grundlagen des Marxismus an die gegebenen gesellschaftlichen Bedingungen.

# Der Neomarxistische Klassenkampf



Quelle: Alle reden vom Wetter. Wir nicht. SDS, 1968, Farboffset, Jürgen Holtfreter, Foto: LWL

# Der neomarxistische Klassenkampf

- Nach Žižek wird der Klassenkampf durch politische Parteien repräsentiert (vgl. Žižek 2013, S. 10 - 34),
- der Klassenkampf wird durch die Darstellung der Politik verschleiert, die gesamte Gesellschaft zu repräsentieren (Volksparteien SPD und CDU),
- Dies ist nach Žižek allerdings unmöglich, da immer eine Klasse insgeheim privilegiert wird.

# in der Erlebnisgesellschaft

- Unpolitische Mittelschicht, die insgeheim rechte Positionen vertritt,
- das Auftauchen einer neuen Figur, den technokratischen Experten, der scheinbar neutral und postideologisch entscheidet,
- Konsequenz, der Klassenkampf wird entpolitisiert und in das Feld der Kultur verlagert (vgl. Žižek 2013, S. 24 - 34).

# Unideologische Entscheidungen



# Der Klassenkampf im Alltag der Erlebnisgesellschaft

Im Alltag der Erlebnisgesellschaft manifestiert sich der Klassenkampf in Form von Streits und folgenreichen sozialen Segregationen.

# Der latente Klassenkampf in der Erlebnisgesellschaft

Distinktion und Konflikt sind bereits ein Teil der Theorie der Erlebnisgesellschaft.

Der Klassenkampf liegt eher latent vor. Er zeigt sich in der gegenseitigen Ignoranz des aneinander vorbei Lebens und nicht in einer politischen (Beispiel Occupy) oder gar gewaltsamen Auseinandersetzung (Beispiel Euromaidan)

# Klassenkampf in der Erlebnisgesellschaft



# Vergleich: The Big Bang Theory und The IT Crowd

<b>Kategorie</b>	<b>It Crowd</b>	<b>Big Bang Theory</b>
Popkultur	Gesellschaftskritische Massenkultur: Gay - Ein Gay-Musical	Unpolitische, am Konsum orientierte Massenkultur: Z. B. zahlreiche Fan-Artikel
Sozioökonomische Stellung der Hauptakteure	IT-Support: Untere Mittelschicht	Physiker: Mittelschicht (Sheldon, Leonard) mit Aufstiegsmöglichkeiten; Untere Mittelschicht (Penny) ohne Aufstiegsmöglichkeiten
Bildungsgrad der Hauptakteure	Ausbildung; evtl. FH-Studium	Doktorgrade (Leonard und Sheldon), High school (Penny)
Alter	30+	30+

# The Big Bang Theory

Milieuzeichen	Sheldon	Leonard	Penny
Stiltypus	Unpolitische Popkultur; fabrikneue Comic T-Shirts	Etwas lässiger, geringerer Popkulturbezug	Kleidung aus Massenproduktion, die ihre Weiblichkeit betont
Alltagsästhetisches Schemata	<b>Genuss:</b> Spannung (Videospiele, Paintball, Actionfilme); <b>Distinktion:</b> Alle, die dümmer sind als er; <b>Lebensphilo.:</b> Perfektion: Der bester Physiker aller Zeiten sein.	<b>Genuss:</b> Spannung (Videospiele, Paintball, Actionfilme); <b>Distinktion:</b> Sportler; <b>Lebensphilo.:</b> Harmonie.	<b>Genuss:</b> Gemütlichkeit; <b>Distinktion:</b> Zur Masse gehören; <b>Lebensphilo.:</b> Selbstverwirklichung im Sinne von Karriere.
Milieuzuordnung	Selbstverwirklichungsmilieu (Spannung und Perfektion)	Integrationsmilieu	Unterhaltungsmilieu

# The Big Bang Theory

**Strukturen**

**Sheldon**

**Leonard**

**Penny**

**Klassenkampf**

Nicht vorhanden:  
Vollständige  
Übernahme einer  
materialistischen  
Konsumkultur und  
der Leistungs-  
erwartungen an  
seine Position;  
Repräsentiert den  
postideologischen  
Experten (Logik).

Nicht vorhanden:  
Vollständige  
Übernahme einer  
materialistischen  
Konsumkultur und  
der Leistungs-  
erwartungen an  
seine Position.

Nicht vorhanden.

# Affirmation des Kapitalismus



# Klassenkampf in der Big Bang Theory

Nicht vorhanden!

Vollständige Übernahme und Affirmation der Logik  
des Kapitalismus!

# The IT Crowd

## Milieuzeichen

### Roy

### Moss

### Jen

## Stiltypus

Heruntergekommene, z. T. politisierte Popkultur (RTFM-T-Shirt mit dem Portrait von Mao Tse-tung).

Spießige Kleidung eines Büroangestellten (kariertes Hemd, Schlips, Stoffhose).

Elegante Bürokleidung (Business Kostüme).

## Alltagsästhetisches Schemata

**Genuss:** Gemütlichkeit (TV) und Spannung (Videospiele);  
**Distinktion:** Inkompetenz in Bezug auf IT;  
**Lebensphilo.:** Harmonie: In Ruhe und wenig arbeiten, eine normale Beziehung führen.

**Genuss:** Gemütlichkeit (TV) und Spannung (Wissensquiz);  
**Distinktion:** Inkompetenz in Bezug auf IT;  
**Lebensphilo.:** Harmonie: In Ruhe arbeiten, bei seiner Mutter leben.

**Genuss:** Perfektion (auf Etikette bedacht);  
**Distinktion:** Anti-barbarisch (lehnt Moss und Roys sozial inkompetentes Verhalten ab)  
**Lebensphilo.:** Selbstverwirklichung im Sinne von Karriere.

## Milieuzuordnung

leicht politisiertes Unterhaltungsmilieu

Unterhaltungsmilieu

Selbstverwirklichungsmilieu

# The IT Crowd

**Strukturen**

**Roy**

**Moss**

**Jen**

**Klassenkampf**

Repräsentation „anti-kapitalistischer“ Position durch T-Shirts und Poster (Electronic Frontier Foundation); anarchistische Streiche gegenüber dem Establishment (Jen und andere aus der Führungsetage); leichte antikapitalistische Ideologie (Freie Software).

Mitläufer von Roy.

Nicht vorhanden. Aufstiegswille.

# Klassenkampf in der IT Crowd

- Konflikt zwischen der IT-Abteilung und den Büroangestellten,
- Manifestiert sich in der gegenseitigen schlechten Wahrnehmung.

# Kulturelle Konflikte



# Wahrnehmung IT-Abteilung=>Büro

- Unfähigkeit in Bezug auf IT (Ein- und Ausschalten),
- Attraktiv (mit den attraktiven Büroangestellten ausgehen),
- Eingeschüchtert aufgrund der höheren sozioökonomischen Stellung,
- ärgert sich über die Zurückweisung,
- Gehaltsunterschiede spielen keine Rolle.

# Wahrnehmung Büro => IT-Abteilung

- Fachidioten, Nerds,
- ITler stehen gesellschaftlich deutlich niedriger,
- sind laut und vulgär.

# Der Klassenkonflikt im Arbeitsalltag

- ITler sind sich der Wahrnehmung durch die Büroangestellten bewusst,
- Anbiederung an die Büroangestellten schlägt wegen ihrer sozialen Inkompetenz fehl,
- Büroangestellte ignorieren die ITler,
- Sie üben z. T. physische Gewalt gegen sie aus.

# Abschließender Vergleich: Big Bang Theory

- The Big Bang Theory propagiert eine unpolitische Erlebnisgesellschaft,
- Arbeit ist die dominante Form der Selbstverwirklichung und dient der Aufrechterhaltung eines vergleichsweise hohen Lebensstandards,
- kritiklose Übernahme einer subkulturellen Konsumkultur (leichte Kritik des Infantilen durch die weiblichen Rollen).

# Abschließender Vergleich: IT Crowd

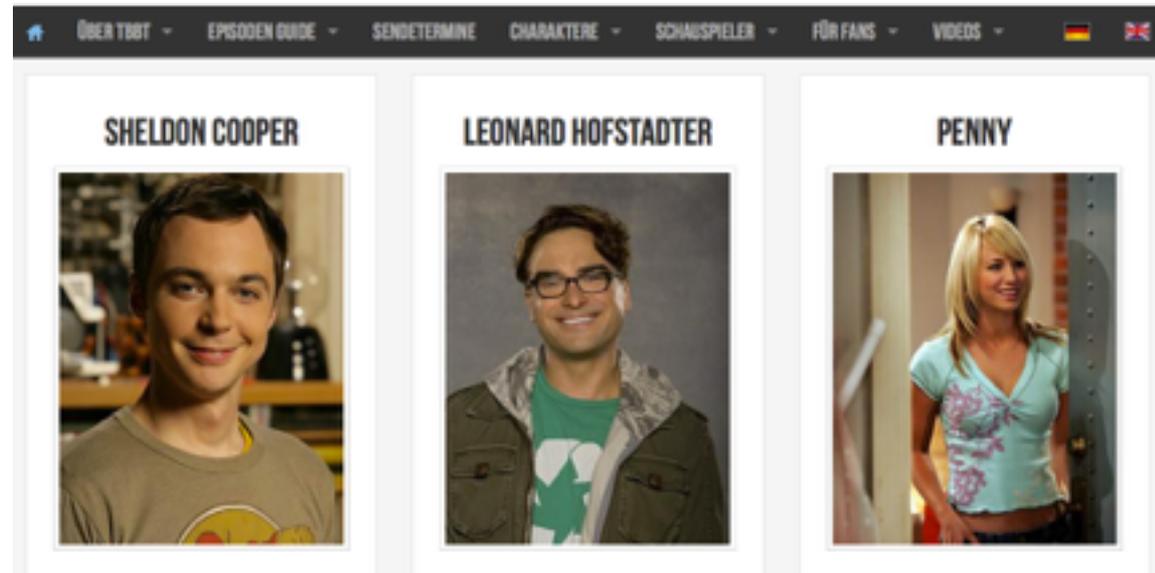
- Geringe Politisierung (Freie Software, „anarchistischer Aufstand“ der männlichen Protagonisten), Sinnlosigkeit der industriellen Produktion wird durch die nichts produzierende Firma Reynholm Industries dargestellt.
- Klassenkampf ist ein beständiges Thema, allerdings hauptsächlich thematisiert durch die schlechten Lebensverhältnisse der männlichen Protagonisten (sozialer Ausschluss, langweiliger Job, recht geringe finanzielle Möglichkeiten).

# Politisierung



Link:<http://www.channel4.com/programmes/the-it-crowd/articles/all/explore-the-basement>

# Rezeption



Quelle:

Screenshots

- 1) <http://www.reynholm.co.uk/>
- 2) <http://www.the-big-bang-theory.net/>

# Rezeption: Big Bang Theory Fanpage

- Übernahme des unpolitischen Weltbildes,
- Unreflektierte Übernahme der Ideologie,
- Beispiele: Klatsch über die Schauspieler (z. B. Kaley Coucos Brustvergrößerung wird als normal dargestellt)
- URL: <http://www.the-big-bang-theory.net/>

# Rezeption: The IT Crowd

- Übernahme der politischen Implikationen,
- virtuelle Unterstützung der Electronic Frontier Foundation,
- Kritik an der Industrie (schöne Mitarbeiter, die nichts tun)
- URL: <http://www.reynholm.co.uk/>

# Fazit: Klassenkampf in Comedy Serien?

- Auch in Comedy Serien lassen sich Spuren des Klassenkampfes nachweisen,
- Unpolitische Affirmation in The Big Bang Theory,
- Leichte Politisierung in The IT Crowd,
- Grundsätzliche Konflikte zwischen den beiden Serien in Bezug auf:
  - Arbeitsvorstellungen,
  - Konsum,
  - Kultur.

# Literatur

- Castells, Manuel (2000): Materials for an exploratory theory of the network society. In: British Journal of Sociology Vol. No. 51 Issue No. 1. S. 5 - 24
- Hardt, Michael and Negri, Antonio (1997): Die Arbeit des Dionysos: materialistische Staatskritik in der Postmoderne. Berlin: Edition ID-Archiv.
- Hardt, Michael and Negri, Antonio (2004): Multitude: Krieg und Demokratie im Empire. Frankfurt/Main; New York: Campus-Verlag.
- Latour, Bruno (2005): Reassembling the Social. An Introduction to Actor-Network-Theory. Oxford: Oxford University Press.
- Luhmann, Niklas (2012): Soziale Systeme. Grundriss einer allgemeinen Theorie. Frankfurt am Main. Suhrkamp.
- Nachtwey, Oliver (2016): Die Abstiegs-gesellschaft. Über das Aufbegehren in der regressiven Moderne. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Schulze, Gerhard (1996). Die Erlebnis-Gesellschaft: Kultursoziologie Der Gegenwart. Frankfurt am Main; New York, N.Y.: Campus Verlag.
- White, Harrison (2008): Identity and Control (2. edition). How Social Formations Emerge. Princeton University Press: Princeton.
- Žižek, Slavoj (2012): The Year of Dreaming Dangerously. London ; New York: Verso.

# Links

## **The IT Crowd:**

Offizielle Seite: <http://www.channel4.com/programmes/the-it-crowd>

Fanpage: <http://www.reynholm.co.uk/> (Login für Intranet: User: moss.m – Pass: lonelyroad oder User: douglas.r – Pass: god)

## **Big Bang Theory:**

Offizielle Seite: [http://www.cbs.com/shows/big\\_bang\\_theory/](http://www.cbs.com/shows/big_bang_theory/)

Fanpage: <http://www.the-big-bang-theory.net/>

## **Digital Realism:**

<http://digitalrealism.info/>