

Jugendtreff Fussballstadion

Wie aktives, kreatives Fanverhalten gestärkt
werden kann.

Bachelorarbeit von Kathrin Kayser

Colette Mettler

Jürg Widmer

Eingereicht am 18. August 2008

an der Hochschule Luzern — Soziale Arbeit.



Abstract

Die Bachelorarbeit „Jugendtreff Fussballstadion“ befasst sich mit Einflussfaktoren, die ein aktives, kreatives Fanverhalten jugendlicher Fussballfans begünstigen. Jugendliche befinden sich in der Lebensphase der Adoleszenz, welche hohe Anforderungen an die Entwicklung der Heranwachsenden stellt. Die Resilienzforschung zeigt verschiedene individuelle und soziale Ressourcen, die die Jugendlichen in ihrer Entwicklung stärken.

Die Ergebnisse aus der quantitativen Umfrage bei den Fans zeigen, dass die Lebenswelten Individuum, Familie, Peergroup, Paarbeziehung, Schule und Beruf sowie der Fanclub für jugendliche Fans relevant sind. Die spezifischen Verhältnisse der Lebenswelten beeinflussen die Entwicklung und das Verhalten der jugendlichen Fans. Dieser Umstand wird in Leitfadenterviews mit Fanarbeitenden thematisiert. Dabei liegt der Fokus darauf, welche Einflussfaktoren als Risiko- und welche als Schutzfaktoren zu gewichten sind. Denn Einflussfaktoren können auf das Individuum sowohl schützen wie auch gefährden. Die jugendlichen Fussballfans sind gefordert, ein Gleichgewicht zwischen diesen Faktoren herzustellen, um anstehende Entwicklungsaufgaben meistern zu können und aktives, kreatives Fanverhalten aufzuweisen. Um das Verhalten der Fans zu erklären, nehmen wir einen lebensweltorientierten Fokus ein.

Auch die Fanarbeit, die als Akteur der Sozialen Arbeit im Stadion agiert, wird aufgefordert, einen lebensweltorientierten Blick einzunehmen um aktives, kreatives Fanverhalten zu fördern. Zudem wird die interinstitutionelle Zusammenarbeit zwischen verschiedensten Organisationen aus den Lebenswelten und der Fanarbeit gefordert - zum Wohle der Jugendlichen und des Sports.

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	3
1.1	Ausgangslage	5
1.2	Persönliche Motivation	6
1.3	Zielsetzung und Fragestellung	6
1.4	Aufbau der Bachelorarbeit	8
2	Fussballfans	9
2.1	Fanarbeit	12
2.2	Fantheorie	14
3	Adoleszenz	18
3.1	Lebensphase Adoleszenz	18
3.2	Konzept der Entwicklungsaufgaben	19
4	Lebenswelt	22
4.1	Lebensweltorientierte Soziale Arbeit	22
4.2	Lebenswelten der Fans	24
4.3	Wechselseitigkeit der Lebenswelten	37
5	Einflussfaktoren	39
5.1	Resilienz	39
5.2	Einflussfaktoren	40
6	Methodik	45
6.1	Fragebogen	45
6.2	Experteninterviews	49
7	Darstellung der Ergebnisse	51
7.1	Ergebnisse der Befragung	51
7.2	Ergebnisse der Leitfadeninterviews	86
7.3	Zusammengeführte Ergebnisse	89
8	Diskussion	95
9	Schlussfolgerungen	107
10	Literaturverzeichnis	113
11	Abbildungsverzeichnis	116

Anhang

1 Einleitung

Durch unsere Projektarbeit „Evaluation der Fanarbeitsstelle Luzern“ (Kathrin Kayser & Jürg Widmer, 2008) erhielten wir einen Einblick in die Fanszene des Fussballclub Luzern (FCL). Damals richteten wir den Fokus auf die Arbeit der Fanarbeitsstelle Luzern. Diese wurde im September 2007 eingeführt, nachdem es immer wieder zu Ausschreitung im und ums Stadion kam. Wie folgendes Zitat aus der Neuen Luzerner Zeitung zeigt (Neue Luzerner Zeitung online, 2006), lieferten die Medien damals negative Schlagzeilen über die Geschehnisse im und ums Stadion.

„Seit der FC Luzern auf diese Saison hin wieder in der Super League spielt, haben Ausschreitungen und Vandalismus rund um die Heimspiele deutlich zugenommen. Am vergangenen Samstag passten 40 bis 50 Luzerner Schläger nach dem FCL-Spiel einem Bus mit St. Galler Fans ab. Sie stellten sich dem Car in den Weg und schlugen mit Gegenständen Fenster und Türen kaputt. Die Luzerner Stadtpolizei musste eingreifen und trennte die beiden Gruppen. Dabei setzten die Polizisten Gummischrot ein.“

Dieses Zitat zeigt das Stimmungsbild der Öffentlichkeit gegenüber Fans des FCL. Solch negative Schlagzeilen sind auch heute noch von Zeit zu Zeit in den Medien zu lesen.

Bei verschiedenen Matchbesuchen sowie Gesprächen mit Fanarbeitenden und sonstigen Akteuren erhielten wir selber einen Einblick in die Welt der Fans. Oftmals stimmte die Berichterstattung in den Medien nicht mit unseren eigenen Eindrücken überein. Wir stellten fest, dass eine enorme Energie und Kreativität von den jugendlichen Fans ausgehen kann. Daher beleuchten wir in dieser Bachelorarbeit die Fanszene des FCL aus einem anderen Blickwinkel und legen den Fokus auf jene Jugendliche, denen es gelingt, trotz den teilweise widrigen Umständen im Stadion ein von der Öffentlichkeit erwünschtes Verhalten aufzuweisen. Die vorliegende Arbeit soll Antworten auf die Frage geben, welche Einflussfaktoren ein aktives, kreatives Fanverhalten jugendlicher Fussballfans begünstigen und wie die Soziale Arbeit jugendliche Fussballfans und deren Umfeld dabei unterstützen kann.

Die Fanarbeit ist dasjenige Feld der Sozialen Arbeit, das direkt mit den Fans zusammenarbeitet. Daher richtet sich die vorliegende Bachelorarbeit im speziellen an Fanarbeitende. Wir gehen aber auch davon aus, dass jugendliche Fussballfans primär Jugendliche sind. Daher richtet sich diese Bachelorarbeit auch an alle übrigen Berufsgruppen, die mit Jugendlichen zusammenarbeiten. Weiter richtet sich die Arbeit an die jugendlichen Fans selber, wie auch an deren Umfeld.

Die vorliegende Arbeit wurde von uns gemeinsam verfasst.

Wir bedanken uns herzlich bei all jenen Personen, die uns bei unserer Bachelorarbeit unterstützt haben. Besonderen Dank geht an

- alle Fans des FC Luzerns, für die Teilnahme an der Umfrage
- die Fanarbeitenden von Luzern, Basel und Bern, für die spannenden Interviews
- alle Teilnehmenden der Pre-Tests, für die Rückmeldungen
- Monica Widmer Cooper und Nora Mariacher, für die Lektoratsarbeit
- Marius Metzger, Jörg Häfeli und Anette Hug, Dozierende der Hochschule für Soziale Arbeit Luzern (HSLU-SA), für die anregenden Fachpoolstunden

1.1 Ausgangslage

Der FCL hat eine lange Tradition und spielt seit einigen Jahren wieder in der höchsten Fussballliga der Schweiz. Er stellt die wichtigste Fussballmannschaft der Zentralschweiz. Die Verankerung in der Region ist entsprechend hoch.

Der FCL kann sich eines zahlreichen, bunten und aktiven Publikums erfreuen. Ein Teil der Fanszene war jedoch in den letzten Jahren vermehrt für negative Schlagzeilen verantwortlich. Wiederholt kam es vor, während und nach Spielen des FCL zu Gewaltausschreitungen und Vandalismus. Es fällt auf, dass oftmals Jugendliche an diesen Vorkommnissen beteiligt sind.

Der Übergang von einem problemlosen zu einem devianten Verhalten ist dabei oft fließend. Längst nicht alle jugendlichen Matchbesucher fallen durch problematisches Verhalten auf. Etlichen gelingt es trotz den vielen negativen Einflüssen, ein angemessenes Verhalten aufzuweisen.

Seit September 2007 gibt es in Luzern eine Fanarbeitsstelle, die von zwei soziokulturellen Animatoren geführt wird. Ihr Ziel ist es, als Ansprechpartner für alle Fans des FCL zu fungieren, die Kommunikation innerhalb der Fanszene und zwischen den Fans und der strategischen Ebene des FCL sowie eine aktive, kreative Fankultur zu fördern. (Kayser & Widmer, 2008, S.13)

Die vorliegende Bachelorarbeit befasst sich mit dem Fördern einer aktiven, kreativen Fankultur. Wir zeigen exemplarisch am Beispiel von jugendlichen Fussballfans des FCL auf, welche Einflussfaktoren für ein angemessenes Verhalten relevant sind und ein aktives, kreatives Fanverhalten begünstigen.

Es gibt in der Schweiz verschiedene Arbeiten zu den Themen „Fussballfans“ und „Fanarbeit“. Der Fokus dieser Arbeiten richtet sich jedoch stets auf problematisches Verhalten der Fans und die Rolle und Funktion der Fanarbeit. Uns ist bis anhin keine Arbeit bekannt, welche sich mit Schutzfaktoren für ein aktives, kreatives Fanverhalten beschäftigt. Daher erscheint uns eine Forschungsarbeit in diesem Zusammenhang sinnvoll.

1.2 Persönliche Motivation

Die Motivation, eine Bachelorarbeit über das Fanverhalten von jugendlichen Fussballfans zu schreiben, entstand während unserer Projektarbeit „Evaluation der Fanarbeitsstelle Luzern“ (Kayser & Widmer, 2008). Damals haben wir die Fanszene des FCL kennen gelernt. Dabei haben wir viele Impressionen erhalten, die wir nicht näher vertiefen konnten. In unserer Bachelorarbeit widmen wir uns noch einmal der Thematik der Fussballfans und nutzen diese Gelegenheit, um die Fanszene von einem anderen Blickwinkel aus zu beleuchten. Für die Bachelorarbeit verstärkt Colette Mettler unser Team.

In unserer Bachelorarbeit wollen wir denjenigen Fans Aufmerksamkeit schenken, die durch ihr aktives, kreatives Fanverhalten für die unvergleichbare Stimmung im Luzerner Allmendstadion sorgen, durch die Ausschreitungen jedoch oft in Vergessenheit geraten.

Diese Ausschreitungen, welche sich vielfach in Gewalttätigkeiten, Alkoholkonsum, Vandalismus und dem Abbrennen von illegalen Feuerwerkskörpern zeigen, möchten wir keinesfalls gutheissen oder beschönigen. Dass oft auch Jugendliche daran beteiligt sind, verschärft die Brisanz des Themas zusätzlich. Natürlich gilt es diese Umstände zu berücksichtigen, denn wir können unseren Fokus nicht auf aktives, kreatives Fanverhalten legen, ohne auch die problematischen Seiten der Fanszene zu kennen und uns deren bewusst zu sein. Unser Anliegen ist es jedoch, uns in dieser Arbeit mit aktivem, kreativem Fanverhalten jugendlicher Fussballfans auseinanderzusetzen und die Ursachen für dieses Verhalten zu erforschen. Nicht zuletzt wollen wir so einen Gegenpol zum medial negativ geprägten Bild der Fanszene setzen.

1.3 Zielsetzung und Fragestellung

Wie bereits erwähnt, erscheinen jugendliche Fussballfans in den Medien hauptsächlich in einem negativen Licht. Unser eigenes Erleben zeigt jedoch, dass an Spielen des FCL viel positive, kreative Energie vorhanden ist, welche sich in Fanaktivitäten und tatkräftiger Unterstützung des Clubs zeigt.

Ziel unserer Bachelorarbeit ist es deshalb herauszufinden, welche Einflussfaktoren ein aktives, kreatives Fanverhalten von jugendlichen Fussballfans begünstigen. Diese Leitfrage wird mit Hilfe zweier Teilfragen und abschliessenden Gedanken zu Interventionsmöglichkeiten der Sozialen Arbeit beantwortet.

Die beiden Teilfragen werden empirisch bearbeitet. In einem ersten Schritt werden zentrale Lebenswelten von jugendlichen Fussballfans und die jeweils dazugehörigen Einflussfaktoren bestimmt. In einem zweiten Schritt werden Schutzfaktoren erfasst, welche ein aktives, kreatives Fanverhalten begünstigen.

Abbildung 1 zeigt die drei Fragen, mittels derer wir unser Ziel erreichen wollen.

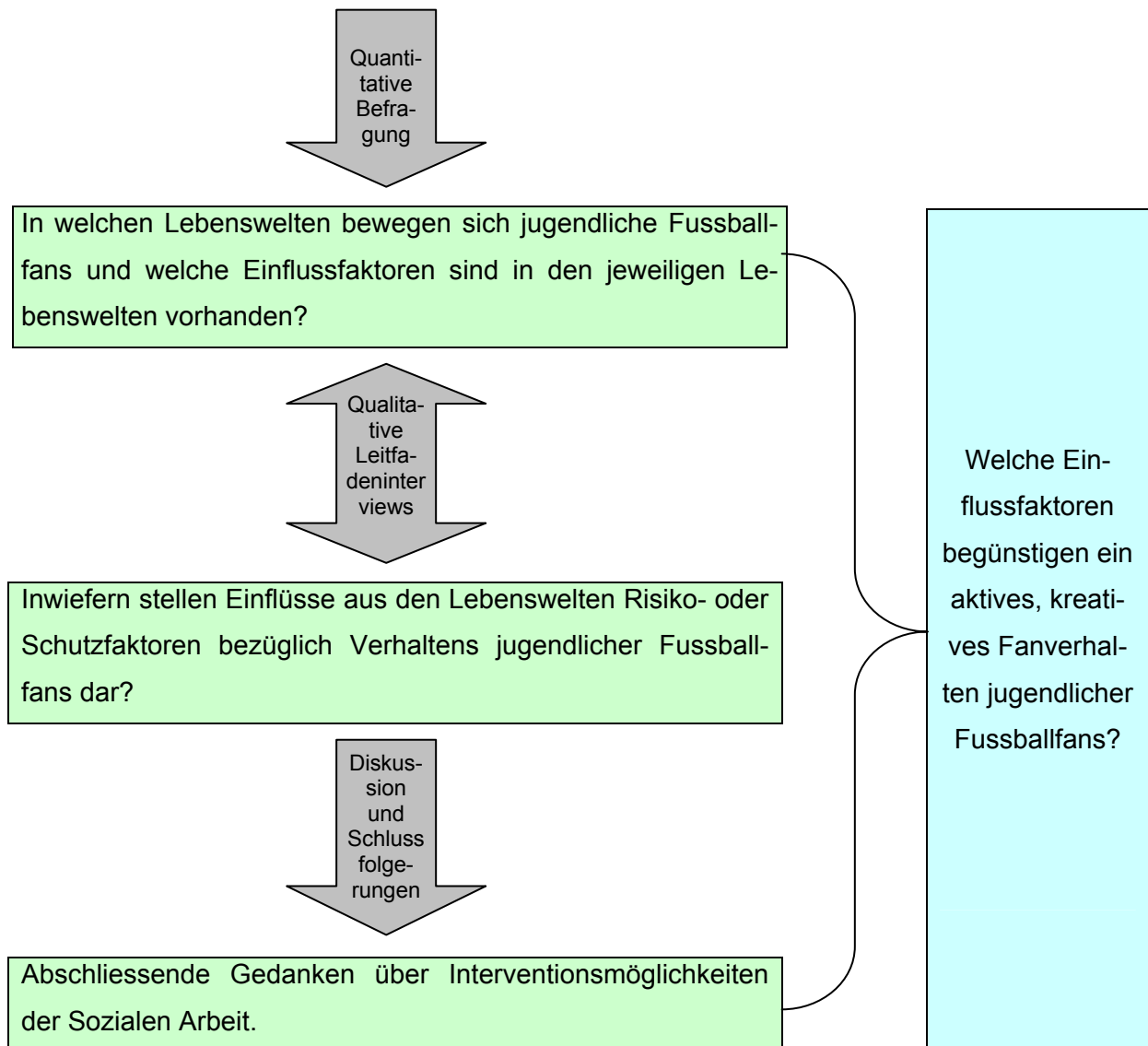


Abbildung 1: Ziele der Bachelorarbeit

1.4 Aufbau der Bachelorarbeit

Nach der Einleitung werden mittels Theorien und Begriffsklärungen auf der Ebene des Beschreibungs- und Erklärungswissen die relevanten Fakten und deren Zusammenhänge zum Thema "Verhalten jugendlicher Fussballfans" ausgeführt.

Auf der Ebene des Vorgehenswissens werden zwei Forschungsinstrumente eingeführt. Einerseits nutzen wir eine Umfrage unter jugendlichen FCL-Fans als quantitatives Instrument, andererseits stellen Leitfadeninterviews mit Fanarbeitenden das qualitative Instrument unserer Forschung dar. Die Forschungsergebnisse werden auf der Ebene Bewertungswissen mit der Theorie verknüpft und interpretiert. Dies führt schliesslich zur Ebene des Handlungswissens, auf welche wir uns in der Schlussfolgerung beziehen.

Nachfolgend wird der Aufbau der Bachelorarbeit anhand einer Grafik veranschaulicht.

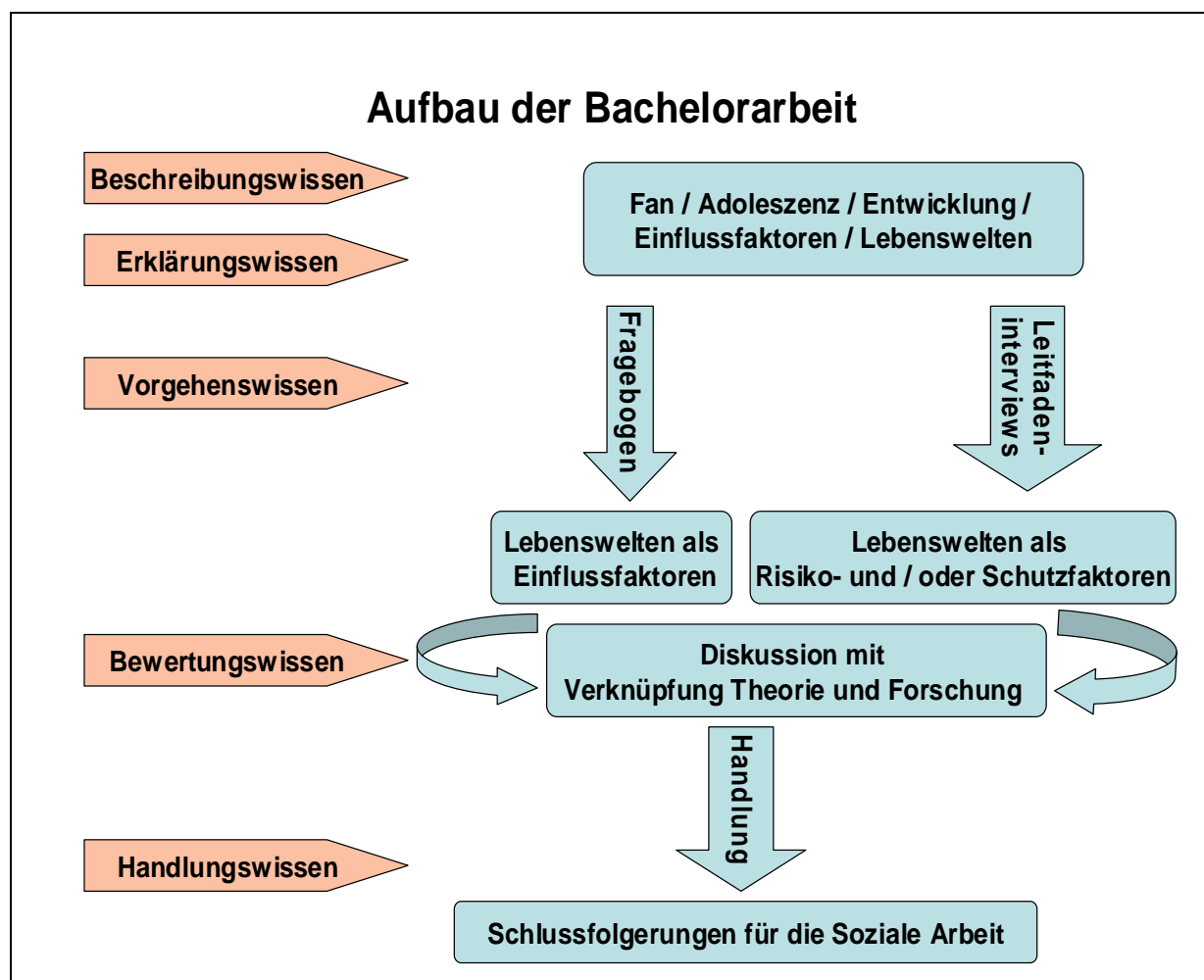


Abbildung 2: Aufbau der Bachelorarbeit

2 Fussballfans

In unserer Arbeit untersuchen wir das Verhalten jugendlicher Fans im Kontext von Fussballspielen. Der Begriff „Fan“ steht laut Fremdwörterbuch für jemanden, der sich für eine Sache stark begeistert. Da es *den* Fan nicht gibt und ganz unterschiedliche Formen des Fan-Seins existieren, bedarf es an dieser Stelle einer Ausführung zum Begriff „Fan“. Ausgehend vom Begriff der „Szene“ stellen wir die Fan-Szene vor, um anschliessend auf die verschiedenen Formen der Fans einzugehen. Am Ende dieses Kapitels wird ein Definitionsversuch für den Begriff „aktives, kreatives Fanverhalten“ unternommen.

Fanszene

Die Soziologen rund um Roland Hitzler (2001, S.20) definieren den Begriff Szene wie folgt:

„Szenen sind thematisch fokussierte kulturelle Netzwerke von Personen, die bestimmte materiale und/ oder mentale Formen der kollektiven Selbststilisierung teilen und Gemeinsamkeiten an typischen Orten und zu typischen Zeiten interaktiv stabilisieren und weiterentwickeln.“

Ein gemeinsames Thema, der Ort und die Zeit bilden also die Grundvoraussetzungen zur Bildung von Szenen. Fans besuchen meist zusammen mit Gesinnungsfreunden die Fussballspiele. Thematisch sind die Fans auf den Sport fokussiert. Eigene Interessen werden im Sinne des Gemeinwohls hinten angestellt. Solches Verhalten verleiht der Szene die notwendige Stabilität und lässt eine ständige Entwicklung zu. Dabei schliessen sie sich zu Gruppen zusammen, die mehr oder weniger formell organisiert sind. Gemeinsam mit anderen Gruppierungen treffen sie sich am Matchtag in der Fankurve des Stadions. Die Fankurve bildet der typische Ort, der Matchtag ist die typische Zeit. (David Zimmermann, 2007, S.5)

Die Fanszene ist höchst heterogen. Die wichtigsten Akteure der Fussballszene sind einerseits die traditionellen Fanclubs, andererseits die so genannten Ultras sowie diverse lose Fangruppierungen. Offizielle Fanclubs mischen sich also mit losen Gruppierungen von Fussballfans und Personen, die keiner eigenen Gruppierung angehören und bilden die Fanszene rund um den Club.

Nicht als Fans im eigentlichen Sinne werden die Hooligans verstanden, die von Zeit zu Zeit im Umfeld von Sportveranstaltungen in Erscheinung treten. (Jörg Häfeli, 2007, S.19-20)

Traditionelle Fanclubs

Angehörige traditioneller Fanclubs zeichnen sich dadurch aus, dass sie in den Farben des Vereins gekleidet in Erscheinung treten. Ihr persönliches Wohlbefinden ist eng mit dem Erfolg ihres Vereins verknüpft. Voller Leidenschaft stehen sie hinter ihrem Verein und kämpfen für dessen Ruhm und Ehre. Mit Gesängen und Sprechchören peitschen sie ihre Mannschaft an und sind so für die typische Atmosphäre in den Stadien besorgt. Der Fussball an sich ist die Triebfeder ihrer Motivation und ihres Handelns. (Christian Wandeler & Oliver Lemmke, 2005, S.15-16)

In der Fanszene des FCL bilden die Vereinigten FCL Fanclubs (VFFC) die grösste Gruppe der Vertreter dieser Art von Fankultur.

Seit den 1990-er Jahren nimmt die Popularität der traditionellen Fanclubs stetig ab. Durch die Professionalisierung des Fussballs nimmt die Distanz zwischen den Fans und dem Verein kontinuierlich zu und Identifikationsmöglichkeiten mit den Spielern gehen verloren, da die bunt zusammengestellte Profitruppe nicht mehr das Lokalkolorit des Stadtteils oder der Schichtzugehörigkeit vermitteln kann. (Wandeler & Lemmke, 2005, S.16) Insbesondere jugendliche Fans fühlen sich von den traditionellen Fanclubs immer weniger angesprochen. Gemäss Peter Spichtig (E-Mail vom 05.06.2008), Vorstandsmitglied der VFFC, würden Jugendliche weniger klar strukturierte Fanclubs und Fangruppierungen traditionellen Fanclubs vorziehen. Das Durchschnittsalter bei den VFFC ist entsprechend hoch.

Die Ultras

An die Stelle der fussballzentrierten Fans rückt seit den 1990-er Jahren vermehrt die erlebnisorientierte Ultra-Bewegung. Die Bezeichnung stammt aus Italien, dem Mutterland der Ultra-Bewegung. Einer Legende nach soll sie durch einen Journalisten geprägt worden sein, der das Verhalten dieser Fans als extrem, also „ultrà“, bezeichnete. (Wandeler & Lemmke, 2005, S.19) In der Fanszene des FCL wird diese durch die United Supporters Luzern (USL) vertreten. Vor allem jugendliche Fans im Alter zwischen 16 und 25 Jahren bekennen sich zu dieser Form von Fankultur. Gemäss Orlando Willi (E-Mail vom 10.06.2008), Präsident der USL, gehören mehr als 80 Prozent ihrer Mitglieder dieser Alterskategorie an.

Die Heterogenität innerhalb der Ultras ist gross. Aus sozioökonomischer Sicht ist festzustellen, dass viele Mitglieder der Ultras über eine höhere Bildung verfügen. Im Gegensatz zu den traditionellen Fanclubs treten die Supporters der Ultra-Bewegung nicht ausschliesslich in den Farben des Vereins auf, sondern kreieren selbständig Kleider mit dem Logo ihrer jeweiligen Gruppierung. Mit ihren Inszenierungen, Choreografien und Gesängen lösen sie die traditionellen Fanclubs ab und sorgen für eine visuelle und lautstarke Atmosphäre in den Stadien. Dabei sorgen sie unabhängig vom Geschehen auf dem Platz für Stimmung. Die Selbstdarstellung und das Erlebnis stehen im Zentrum ihrer Motivation. (Wandeler & Lemmke, 2005, S.18)

Die breite Öffentlichkeit kennt diese Fans vor allem durch das verbotene Abbrennen von pyrotechnischem Material in der Fankurve, was zu negativen Schlagzeilen in den Medien führt.

Nicht organisierte Fans

Wie oben ausgeführt sind in der Fankurve nebst den Vertretern traditioneller Fanclubs und bekennenden Ultras viele sonstige Fangruppierungen und Einzelpersonen anwesend. Diese schliessen sich im Stadion, je nach persönlicher Affinität, den Fans der Ultrabewegung oder den traditionellen Fanclubs an oder verfolgen die Spiele unabhängig. Gemäss der Aussage von Thomas Gander von der Fanarbeit Basel (Interview vom 23.06.2008) bilden Peergroups (siehe Kapitel 4.2) von jugendlichen Fans besonders häufig eigenständige Fangruppierungen.

Hooligans

Hooligans treten immer wieder rund um Sportveranstaltungen in Erscheinung. Hooligan-gruppierungen setzen sich äusserst heterogen über alle gesellschaftlichen Schichten und sozioökonomischen Merkmale hinweg zusammen. Der Altersdurchschnitt liegt bei rund 30 Jahren. (Wandeler & Lemmke, 2005, S.17)

Im Gegensatz zu den Mitgliedern traditioneller Fanclubs und der Ultras liegt ihr Interesse an Sportveranstaltungen nicht nur beim Sport an und für sich, sondern fokussiert sich mehrheitlich auf körperliche Auseinandersetzungen mit gegnerischen Hooligan-gruppierungen. (Häfeli, 2007, S.20) Thematisch unterscheiden sich die Hooligans also von der Szene der Fussballfans und können in diesem Sinne nicht zu den eigentlichen Fussballfans gezählt werden. Unsere Begriffsdefinition des Fans grenzt sich daher auch vom Phänomen des Hooliganismus ab.

Aktives, kreatives Fanverhalten

Eine allgemein gültige Definition für den Begriff „aktives, kreatives Fanverhalten“ gibt es nicht. Die Fanarbeitenden ziehen diesen Begriff jedoch jenem des „positiven Fanverhaltens“ vor, da unter diesem je nach Standpunkt ganz Unterschiedliches verstanden werden kann. (Interviews vom 23.06.2008)

Die Fanarbeit Bern (Interview vom 23.06.2008) definiert aktives, kreatives Fanverhalten wie folgt:

„Von aktivem, kreativem Fanverhalten kann dann gesprochen werden, wenn ein Sozialraumbenutzer vor, während oder nach einer Sportveranstaltung in einem Sozialraum agiert und dabei eine Mannschaft oder einen Club unterstützt. Diese Unterstützung kann man entweder alleine machen oder in Gruppen, kreativ, stim-

mungsvoll, mit Choreos, Fangesängen. Bedingung ist, dass die Bedürfnisse anderer Sozialraumbenutzer nicht tangiert werden.“

Jugendliche Fussballfans scharen sich mehrheitlich um die Ultras, während traditionelle Fanclubs immer ältere Mitglieder aufweisen. Die Jugendlichen bilden zusammen mit ihren Peergroups eigene Fanggruppierungen und wachsen erst später in die Strukturen der Ultras hinein. Durch die Mitgliedschaft in einem Fanclub haben die Jugendlichen die Möglichkeit, an den Aktivitäten der Fanggruppierungen mitzuwirken und ihre Kreativität zu entfalten.

2.1 Fanarbeit

Die Fanarbeit ist derjenige Bereich der Sozialen Arbeit, welcher direkt an der Fanszene operiert. Sie stellt die Verbindung zwischen den Fans und den übrigen Akteuren rund um den Fussball her. In unserer Arbeit kommen Fanarbeitende als ExpertInnen zu Wort. Fanarbeit wird in den verschiedenen professionell geführten Fanarbeitsstellen sowohl von SozialarbeiterInnen, SozialpädagogInnen und soziokulturellen AnimatorInnen geleistet.

Beim FCL sind zurzeit zwei Fanarbeiter angestellt. Diese sind ausgebildete soziokulturelle Animatoren, respektive befinden sich in Ausbildung dazu.

Interventionspositionen

Grundlage für die Arbeit mit Fans bilden die vier Interventionspositionen AnimatorIn, KonzeptorIn, OrganisatorIn und MediatorIn. Diese Interventionspositionen gehen mit den Kernaufgaben der Soziokulturellen Animation einher. (Wandeler & Lemmke, 2005, S.47)

AnimatorIn

Als AnimatorIn müssen Fanarbeitende über gute kommunikative Kompetenzen verfügen, um die Fans für neue Aktionen anregen, ermutigen und befähigen zu können. Dabei ist es wichtig, dass die Animatoren und Animatorinnen den Fans Wahl-, Entscheidungs- und Initiativmöglichkeiten jederzeit offen lassen. (Wandeler & Lemmke, 2005, S.48)

In der Arbeit mit jugendlichen Fussballfans bedeutet dies, dass die Fanarbeitenden persönliche Kontakte aufbauen müssen, um diese für das Empowerment der jugendlichen Fans zu nutzen. Mit Empowerment ist im Kontext der Fanarbeit gemeint, Jugendliche für Aktivitäten zu ermutigen und sie bei der Umsetzung zu unterstützen.

OrganisatorIn

In der Interventionsposition des Organistors oder der Organisatorin nehmen die Fanarbeitenden Ideen der Fans auf und unterstützen sie von der Planung bis zur Auswertung. Dabei nehmen Fanarbeitende eine Metaposition ein, die es ihnen ermöglicht, auf Möglichkeiten und

Grenzen der Ideen hinzuweisen und die Aktivitäten entsprechend zu leiten. (Wandeler & Lemmke, 2005, S.49)

Fanarbeitende setzen sich in der Arbeit mit jugendlichen Fussballfans also dafür ein, dass diese ihre Ideen und Aktionen sinnvoll planen, durchführen und auswerten können. Dabei stellen sie den Jugendlichen ihr Erfahrungswissen zur Verfügung.

MediatorIn

Als MediatorIn vermitteln die Fanarbeitenden zwischen Lebenswelten, Bedürfnissen und den Interessen der verschiedenen Sozialraumbenutzenden. Als MediatorIn sind Fanarbeitende darauf angewiesen, aus einer neutralen Position heraus zu agieren, um eine Lösung im Sinne einer Win-Win Situation zu erreichen. (Wandeler & Lemmke, 2005, S.49-50)

In der Arbeit mit jugendlichen Fussballfans treten Fanarbeitende also dann als MediatorIn auf, wenn Wünsche und Vorstellungen verschiedener Parteien nicht übereinstimmen. Insbesondere verhilft sie jugendlichen Fussballfans zum Meinungs austausch mit einer hierarchisch höher gestellten Partei, indem sie die Machtverhältnisse ausgleicht oder sich bei Konflikten innerhalb der Fanszene vermittelnd einschaltet.

KonzeptorIn

Fanarbeitende sind in der Rolle des Konzeptors oder der Konzeptorin für die Qualitätssicherung ihrer Arbeit zuständig. Durch Funktions- und Wirkungsanalysen überprüfen sie ihre Arbeit und entwickeln sie konzeptionell weiter. Dabei verknüpfen Fanarbeitende Erkenntnisse aus der Wissenschaft mit ihren Erfahrungen aus der Praxis und geben Anregungen an die Forschung weiter. Ein kontinuierlicher Wissensaustausch zwischen den Professionen wird damit gefördert. (Wandeler & Lemmke, 2005, S.51)

Als KonzeptorIn erforschen Fanarbeitende also die Lebenswelten der jugendlichen Fussballfans, um ihre Arbeit konzeptionell adäquat darauf ausrichten zu können. Um im Sinne der Heranwachsenden handeln zu können, müssen sich Fanarbeitende mit verwandten Institutionen und Professionen über die Anliegen der Jugendlichen permanent austauschen.

2.2 Fantheorie

Zurzeit gibt es vier theoretische Ansätze, welche die Fanszene beschreiben. Dies sind der polizeiliche und der soziologische Ansatz, die Milieutheorie und das Dimensionenmodell.

Die Polizei teilt die Fanszene in A-, B- und C-Fans ein, um das Risikopotenzial besser abschätzen zu können. Diese Einteilung ist international gültig.

Die Soziologen Heitmeyer und Peter wählen eine soziologische Perspektive und unterscheiden zwischen fussballzentrierten, konsumorientierten und erlebnisorientierten Fans. (Zimmermann, 2007, S. 3-4)

Die Milieutheorie von Gerhard Schulze unterteilt die Fanszene in fünf so genannte Milieus. Er beschreibt das Niveau-, das Harmonie-, das Integrations-, das Selbstverwirklichungs- und das Unterhaltungsmilieu. (Häfeli, 2007, S.17)

Das Dimensionenmodell nach Zimmermann unterscheidet acht Dimensionen innerhalb der Fankultur (Zimmermann, 2007, S. 5-6).

Unsere Arbeit stützt sich auf das Dimensionenmodell nach David Zimmermann. Dieses setzen wir in Bezug zu unserem Forschungsgegenstand. Daraus leiten sich Argumente für die Verwendung des Dimensionenmodells nach Zimmermann für unsere Arbeit ab.

Das Dimensionenmodell nach David Zimmermann

David Zimmermann entwickelte mit seinem Dimensionenmodell erstmals einen Ansatz, der den einzelnen Fan ins Zentrum setzt und damit ohne pauschale Kategorien auskommt. Das Modell unterscheidet zwischen acht Dimensionen. Dabei besteht bei allen Dimensionen die Möglichkeit, ressourcenorientierte Handlungsmuster abzuleiten.

Sport-Dimension	Die Sport-Dimension fragt nach dem Grad des Fussballinteresses. Überwiegt die Erlebnisorientierung, ist der Fussball als Sportart auch beliebig austauschbar.
Aktivitäten-Dimension	Die Aktivitäten-Dimension misst den Grad und die Art der Aktivitäten, die die Fans während eines Spiels entwickeln.
Kreativitäts-Dimension	Die Kreativitäts-Dimension stellt passives, konsumorientiertes Verhalten kreativen Ausdrucksformen wie zum Beispiel Choreografien gegenüber.
Erlebnis-Dimension	Die Erlebnis-Dimension befasst sich mit dem Erlebnisgehalt eines Fussballspiels per se und fragt danach, wie wichtig der Erlebnisgehalt eines Fussballspiels für die einzelnen Fans ist.

Gewalt-Dimension	Die Gewalt-Dimension fragt nach dem Stellenwert von Gewalt in all seinen Ausführungen unter den Fans. Als positive Umformung könnte auch nach dem Grad des gesunden Durchsetzungsvermögens gefragt werden.
Loyalitäts-Dimension	Die Loyalitäts-Dimension misst die Verbindung zur Clubführung. Es gibt Fans, die die Nähe zu Exponenten des Clubs bewusst suchen, während sich andere Gruppierungen möglichst distanzieren.
Treue-Dimension	Die Treue-Dimension untersucht die regelmässige Präsenz an Fussballspielen. Dabei unterscheidet sie zwischen Fans, die jeden Match besuchen und solchen, die nur die Highlights auswählen.
Konsum-Dimension	Die Konsum-Dimension basiert auf der Treuedimension und fragt nach der Konsumorientierung der Fans. Die Konsumorientierung ist sehr ausgeprägt, wenn nur sportliche Highlights besucht werden.

Trotz der fehlenden empirischen Überprüfung haben wir uns entschieden, das Modell von Zimmermann für unsere Arbeit zu verwenden.

Aufgeteilt in acht Dimensionen ermöglicht dieses Modell einen differenzierten Blick auf die Fussballfanszene. Diese acht verschiedenen Bereiche sind so angelegt, dass auf der Handlungs- und Verhaltensebene sowohl negative wie auch positive Ausgestaltungen vorgenommen werden können. Das Modell ermöglicht somit explizit eine ressourcenorientierte Sichtweise auf die Fanszene. (Zimmermann, 2007, S.5-6)

Als einziges Modell geht es von einem thematischen Fokus aus, nämlich dem verbindenden Element Sport. Zudem kommt es ohne starre Klassifikationen von einzelnen Gruppierungen aus.

Besonders überzeugt uns, dass der Fan als Individuum im Zentrum steht. Damit kann das Modell auf den einzelnen Fan angewendet werden. Ausserdem können dadurch individuelle Besonderheiten sowie interne und externe Einflussfaktoren mitberücksichtigt werden, die unserer Meinung nach das Verhalten der jugendlichen Fussballfans an Fussballspielen prägen. Dies ist für unsere Arbeit relevant, weil wir auf das Verhalten der Fans abzielen, wel-

ches individuell sehr unterschiedlich sein kann und durch die unterschiedlichsten Einflüsse beeinflusst wird.

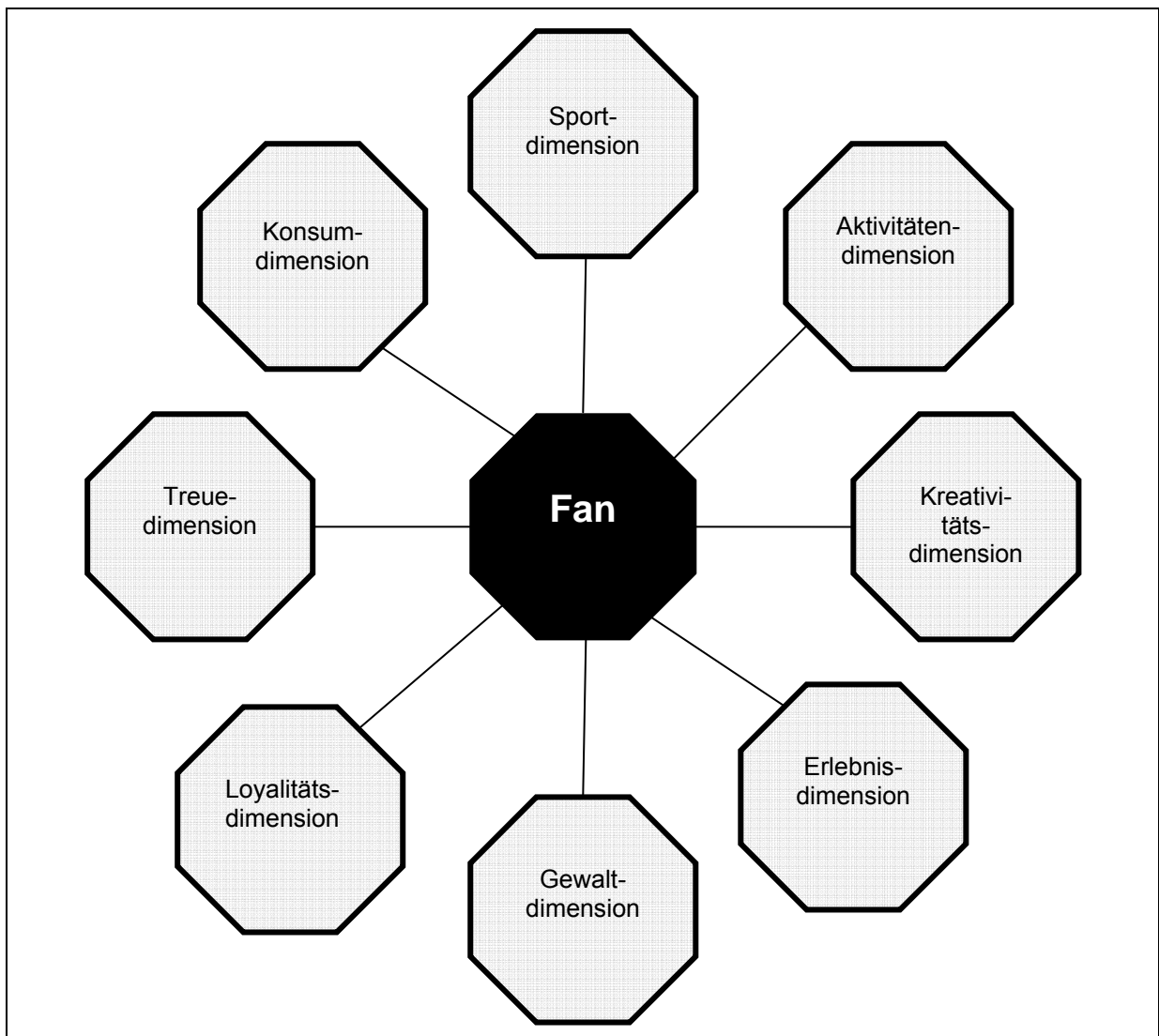


Abbildung 3: Dimensionenmodell nach David Zimmermann

Die acht Dimensionen bilden, verknüpft mit den Lebenswelten, die Grundlage für die Ausarbeitung unseres Fragebogens.

Zusammenfassung

Die Fanszene ist enorm heterogen zusammengesetzt. Die wichtigsten Akteure innerhalb der Fussballszene sind zum einen die traditionellen Fanclubs, zum anderen die so genannten Ultras sowie diverse lose Fangruppierungen. Beim FCL sind die traditionellen Fanclubs durch die VFFC vertreten, die Ultrabewegung durch die USL. Jugendliche Fussballfans zieht es mehrheitlich zu den Ultras, während traditionelle Fanclubs vermehrt ältere Mitglieder aufweisen. Oftmals wachsen jugendliche Fans mitsamt ihrer Peergroup in die Strukturen der Ultras hinein. Nicht als Fans im eigentlichen Sinne werden die Hooligans verstanden, die hin und wieder im Umfeld von Sportveranstaltungen erscheinen.

Der Begriff aktives, kreatives Fanverhalten beschreibt das Verhalten der Fans, das von den Fanarbeitenden in ihrer Arbeit angestrebt wird. Dabei geht es darum, den Fan in einer aktiven Grundhaltung zu unterstützen. Die Unterstützung des Vereins soll in kreativer Art und Weise gestaltet und die Bedürfnisse anderer Sozialraumbesitzer nicht beeinträchtigen werden.

Fanarbeit ist dasjenige Feld der Sozialen Arbeit, welches direkt mit den jugendlichen Fans im Kontext von Fussball zusammenarbeitet. Fanarbeitende haben die vier Interventionspositionen AnimatorIn, OrganisatorIn, MediatorIn und KonzeptorIn aus der Soziokulturellen Animation zur Verfügung.

Im Laufe der Zeit wurden verschiedene Fantheorien erarbeitet, welche versuchen, die Fans in Kategorien und Modelle einzustufen. In unserer Bachelorarbeit stützen wir uns auf das Dimensionenmodell von David Zimmermann, welches den Fan ins Zentrum stellt und den Fokus auf den Sport richtet.

3 Adoleszenz

Die Zielgruppe unserer Arbeit, jugendliche Fans zwischen 12 und 25 Jahren, befinden sich in der Lebensphase der Adoleszenz. Diese Lebensphase bildet die Zeit vor dem Erwachsenenalter. Als Übergangsphase zwischen dem Kindes- und Erwachsenenalters stellt sie hohe Anforderungen an die Entwicklung der Jugendlichen und bereitet sie damit auf kommende Aufgaben als Erwachsene vor. (August Flammer, & Françoise Alsaker, 2002, S.29)

3.1 Lebensphase Adoleszenz

Die Lebensphase der Adoleszenz kann sowohl über deren Inhalt wie auch über die Altersgrenzen definiert werden.

Definition der Adoleszenz über deren Inhalt

Flammer und Alsaker (2002, S.29) beschreiben die funktionale Definition der Adoleszenz als Lernzeit, die dieser Lebensphase eine Aufgabe gibt. Die Adoleszenz bildet die Lebensphase vor dem Erreichen des Erwachsenenstatus und bereitet die Heranwachsenden so auf die kommenden Aufgaben vor. Identitätsentwicklung, Autonomie von den Eltern und anderen Erwachsenen, Aufbau eines eigenen Wertesystem, Vorbereitung auf die berufliche Laufbahn stellen einige herausragende Aufgaben dieses Lebensabschnitts dar. (Flammer & Alsaker, 2002, S.23) Die Adoleszenz wird in Bezug zu den Erwachsenen definiert. Dies ist insofern richtig, da es die Gesellschaft ist, die die Anforderungen an seine Erwachsene bestimmt. Dies wiederum lässt den Schluss zu, dass sich die Anforderungen an die Jugendlichen im Laufe der Zeit aufgrund des gesellschaftlichen Wandels verändern können. (Flammer & Alsaker, 2002, S.29)

Definition der Adoleszenz über die Altersgrenzen

Oerter und Dreher (2002, S.259) unterteilen die Zeit der Adoleszenz in die frühe (11 bis 14 Jahren), mittlere (15 bis 17 Jahre) und späte (18 bis 21 Jahre) Adoleszenz. Die 14. Shell Jugendstudie aus dem Jahre 2002 hat für die Jugendphase die Zeit zwischen dem 12. und 25. Altersjahr definiert (Klaus Hurrelmann, & Mathias Albert, 2003, S.13).

Wenn wir davon ausgehen, dass sich die Anforderungen an die Lebensphase der Adoleszenz im Laufe der Zeit individuell verändern können, wird ersichtlich, wie schwierig eine Definition über klare Altersgrenzen vorzunehmen ist (Flammer & Alsaker, 2002, S.18). Auch wissenschaftlich ist eine zeitliche Eingrenzung der Adoleszenz kaum haltbar, da sich die Parameter auf Prozesse beziehen, die zeitlich individuell einsetzen (Jan de Wit & Guus van der Veer, 1982, S.13-16).

Als zeitlicher Beginn wird oft die einsetzende Pubertät genannt (Flammer & Alsaker, 2002, S.21). Ein genauer Zeitpunkt kann jedoch auch damit nicht definiert werden, da es zwischen, aber auch innerhalb der Geschlechter grosse Unterschiede gibt (Flammer & Alsaker, 2002, S.76). Haben die Heranwachsenden emotionale, soziale und ökonomische Unabhängigkeit von den Eltern erlangt, stehen sie vor dem Übertritt ins Erwachsenenalter (Flammer & Alsaker, 2002, S.21).

Wir gehen davon aus, dass jugendliche Fussballfans auch im Stadion altersspezifisch handeln. Ihr Verhalten und ihre sozialen Interaktionen richten sich daher nach ihrem Stand der Entwicklung. Als Jugendliche stehen sie vor der Herausforderung, adoleszenzspezifische Entwicklungsaufgaben erfolgreich zu gestalten.

3.2 Konzept der Entwicklungsaufgaben

Das Konzept der Entwicklungsaufgaben ist besonders geeignet, um die gesellschaftlichen, biologischen und subjektiven Bedingungen der Entwicklung darzustellen (Flammer & Alsaker, 2002, S.68). Das Konzept wurde von Robert J. Havighurst in den 1930er Jahren entwickelt. Die Entwicklung wird dabei als Lernprozess aufgefasst. Dieser Prozess ist nicht nur auf die Jugendjahre beschränkt, sondern erstreckt sich über die gesamte Lebensspanne. Dabei gibt es Entwicklungsaufgaben, die zeitlich begrenzt vorkommen und solche, die sich über mehrere Lebensabschnitte hinweg, unter gewissen Veränderungen, wiederholen.

Für die Zeitspanne der Adoleszenz, welche nach Havighurst vom 12. bis 18. Lebensjahr dauert, werden die folgenden acht Entwicklungsaufgaben definiert (zit. nach Dreher & Dreher, 1985b, S.59 in Oerter & Dreher, 2002, S.270).

- Neue und reifere Beziehungen zu Altergenossen beiderlei Geschlechts aufbauen
- Übernahme der männlichen/ weiblichen Geschlechterrolle
- Akzeptieren der eigenen körperlichen Erscheinung und effektive Nutzung des Körpers
- Emotionale Unabhängigkeit von den Eltern und anderen Erwachsenen
- Vorbereitung auf Ehe und Familienleben
- Vorbereitung auf eine berufliche Karriere
- Werte und ein ethisches System erlangen, das als Leitfaden für Verhalten dient - Entwicklung einer Ideologie
- Sozial verantwortliches Verhalten anstreben und erreichen

Auch heute beschäftigt sich die Adoleszenzpsychologie nach wie vor mit Entwicklungsaufgaben. Kitty Cassée (2003, S.32) definiert eine Entwicklungsaufgabe folgendermassen:

„Eine Entwicklungsaufgabe ist eine Aufgabe, die sich einem Individuum in einem bestimmten Lebensabschnitt aufgrund biologischer Faktoren, gesellschaftlicher Erwartungen und/ oder individueller Wünsche und Zielsetzungen stellt.“

Cassée (2007, S.289–292) unterteilt die Entwicklungsaufgaben im Unterschied zu Havighurst in drei Bereiche: in den physischen, den sozial und emotionalen sowie den kognitiven Bereich.

Sie definiert für den Lebensabschnitt vom 13. bis zum 20. Lebensjahr folgende Entwicklungsaufgaben (Cassée, 2007, S.289-292):

Physischer Bereich	<ul style="list-style-type: none"> – Akzeptieren der körperlichen Veränderungen und der eigenen körperlichen Erscheinung
Sozialer und emotionaler Bereich	<ul style="list-style-type: none"> – Entdecken der Sexualität/ Aufnahme intimer Beziehungen/ sexuelle Identität – Individuelle Ausgestaltung der männlichen bzw. weiblichen sozialen Geschlechterrolle – Beziehung zu Gleichaltrigen – Gestaltung der freien Zeit – Entwicklung eines bedürfnis- und ressourcengerechten Konsumverhaltens – Umgang mit Autoritäten: Personen und Instanzen – Entwickeln einer eigenen Identität – Emotionale Ablösung von den Eltern
Kognitiver Bereich	<ul style="list-style-type: none"> – Aufbau eines eigenen Wertesystems – Bewältigung schulischer Anforderungen – Berufswahl/ Berufsausbildung

Diese zwölf Entwicklungsaufgaben nach Cassée stimmen weitgehend mit denjenigen nach Havighurst überein. Auffallend ist, dass Cassée die Aufgaben „Vorbereiten auf Ehe und Familienleben“ nicht explizit erwähnt. Unseres Erachtens reagiert sie damit auf den gesellschaftlichen Wandel. Die Ehe und die Gründung einer Familie können keiner Alterskategorie mehr klar zugeordnet werden, zu unterschiedlich ist die individuelle Lebensgestaltung.

Durch die Pluralisierung der Lebensentwürfe in der modernen Gesellschaft sind die Jugendlichen in ihrer Entwicklung in besonderem Masse auf die Fähigkeit angewiesen, die für sie beste Alternative aus dem Angebot der Handlungs- und Aktionsmöglichkeiten auswählen zu können. Für die Jugendlichen ist es dabei hilfreich, wenn sie auf die Unterstützung ihrer Bezugssysteme (zum Beispiel Familie, Schule, Peergroup) zählen können. (Cassée, 2007, S.288) Ein kompaktes und gutes Netzwerk von Bezugspersonen erleichtert den Jugendlichen also die Bewältigung der spezifischen Aufgaben in der Lebensphase der Adoleszenz.

Cassée bietet eine aktuelle Ausführung zu Entwicklungsaufgaben an, welche sich gut auf unsere Forschungsadressenten anwenden lässt. Cassée weist explizite Entwicklungsschritte auf, welche für jugendliche Fussballfans im Kontext von Fussballveranstaltungen besonders zutreffen.

Zusammenfassung

Unsere Forschung richtet sich an jugendliche Fussballfans im Alter zwischen 12 und 25 Jahren. Die Jugendlichen befinden sich im Alter der Adoleszenz, welche den Übergang zwischen Kindes- und Erwachsenenalter darstellt. Dieser Altersabschnitt stellt besonders hohe Anforderungen an die Entwicklung der Heranwachsenden, damit der Übertritt in die Erwachsenenwelt gelingen kann.

Robert J. Havighurst hat das Konzept der Entwicklungsaufgaben entwickelt. Er geht davon aus, dass das Leben ein Lernprozess ist, der bewältigt werden muss. Für die Zeit der Adoleszenz hat er acht Aufgaben entwickelt. Kitty Cassée unterteilt die Entwicklungsaufgaben anders als Havighurst in einen physischen, sozialen und emotionalen sowie kognitiven Bereich. Für die Zeit der Adoleszenz hat sie zwölf Entwicklungsaufgaben entwickelt und diese, im Vergleich zu Havighurst, an die gesellschaftlichen Strukturen der Moderne angepasst. Cassée betont, dass die pluralistischen Lebensentwürfe der modernen Gesellschaft von den Jugendlichen besonders die Fähigkeit verlangt, die für sie beste Alternative finden zu können. Dabei verweist sie auf die Hilfsressourcen eines Netzwerks von Bezugspersonen, das die Jugendlichen bei der Bewältigung der Aufgaben unterstützt. Mit ihren Ausführungen zu den Entwicklungsaufgaben bietet sie ein Konzept an, das sich gut auf jugendliche Fussballfans anwenden lässt.

4 Lebenswelt

Ein Mensch bewegt sich und agiert in verschiedenen Lebenswelten. Lebenswelten stellen beispielsweise die Familie, die Schule aber auch der öffentliche Raum dar. Der Mensch als Individuum wird durch die unterschiedlichen geschichtlichen und sozialen Strukturen innerhalb der Lebenswelten gezwungen, persönliche Handlungsmuster zu entwickeln, um sich mit den gegebenen Verhältnissen zu arrangieren. Lebenswelten erfordern vom Individuum also Integrationsleistungen. Durch die Individualisierung der Lebensentwürfe wird diese Integrationsleistung für das Individuum zu einer anstrengenden „Aufgabe des Alltags“. (Hans Thiersch, 1998, S.84-85)

4.1 Lebensweltorientierte Soziale Arbeit

Die lebensweltorientierte Soziale Arbeit orientiert sich an den Verhältnissen, Strukturen, Möglichkeiten und Problemen, welche für die heutigen Lebenswelten bezeichnend sind. Sie richtet dabei zum einen ihren Fokus auf die spezifischen politischen, sozialen und individuellen Elemente und Lebensmuster heutiger Lebensverhältnisse, um gleichzeitig der Frage nach Aufgaben, Problemen und Ressourcen heutiger Angebote der Sozialen Arbeit nachzugehen. (Thiersch, 1998, S.83)

Die lebensweltorientierte Soziale Arbeit interessiert sich primär für die subjektiven Deutungs- und Handlungsmuster der Menschen in den einzelnen Lebenswelten. Diese Sichtweise darf jedoch nicht losgelöst von den einzigartigen Verhältnissen betrachtet werden, welche innerhalb der einzelnen Lebenswelten herrschen. Diese können jeweils gleichzeitig Ressource und Problem darstellen. Da sich der Mensch gleichzeitig in verschiedenen Lebenswelten bewegt, ist er gezwungen, die verschiedenen, teilweise gegensätzlich zueinander stehenden Ansprüche zu vereinen. (Thiersch, 1998, S.84)

Mit der fortschreitenden Individualisierung der Lebensentwürfe und dem gleichzeitigen Verlust von fixen normativen Bezugspunkten im Leben eines Menschen wird diese Aufgabe zu einer besonderen Herausforderung.

Die lebensweltorientierte Soziale Arbeit bietet den betroffenen Personen Hilfestellungen zur Bewältigung der Anforderungen aus den Lebenswelten an. Sie trägt so zu einem gelingenden Alltag bei. Dabei interveniert die lebensweltorientierte Soziale Arbeit respektvoll vor den gegebenen Verhältnissen, um gleichzeitig Veränderung anzustossen. Sie bietet Unterstützung und provoziert zugleich, um lebensweltliche Ressourcen für das Individuum zugänglich zu machen. (Thiersch, 1998, S.85)

Methodisch bedient sich die lebensweltorientierte Soziale Arbeit der Instrumente Prävention, Integration und Partizipation. Interventionen der lebensweltorientierten Sozialen Arbeit müs-

sen dabei nahe an der Lebenswelt erfolgen. Nur so kann Stabilisierung in den einzelnen Lebenswelten erfolgen. (Thiersch, 1998, S.86)

Wie alle Menschen sind auch jugendliche Fussballfans in verschiedene Lebenswelten eingebunden. Die Anforderungen und Strukturen der Lebenswelten und ihre persönlichen Wünsche der Lebensgestaltung müssen sie dabei vereinbaren. Vor dem Hintergrund der entwicklungspezifischen Aufgaben können dabei integrative Schwierigkeiten entstehen.

Zusammenfassung

Ein Mensch bewegt sich in verschiedenen Lebenswelten. Eine Lebenswelt kann die Familie, die Schule aber auch der öffentliche Raum sein. Die lebensweltorientierte Soziale Arbeit geht davon aus, dass die verschiedenen Lebenswelten besondere Verhältnisse und Strukturen aufweisen, welche auf das Individuum einwirken und von diesem integrative Fähigkeiten verlangen. Diese Strukturen können für den einzelnen Menschen zugleich Ressource und Problem darstellen. Dabei interagieren Individuum und Lebenswelt je nach Handlungsmuster des Menschen unterschiedlich.

Die lebensweltorientierte Soziale Arbeit bietet Hilfe bei der Bewältigung der Anforderungen in den einzelnen Lebenswelten. Sie richtet ihre Tätigkeit somit auf einen gelingenden Alltag für das Individuum aus. Mit ihren Interventionen verfolgt sie das Ziel, Ressourcen aus den Lebenswelten für die betroffenen Menschen zugänglich und verwertbar zu machen. Methodisch bedient sie sich dabei der Instrumente Prävention, Integration und Partizipation.

4.2 Lebenswelten der Fans

Ausgehend von der gängigen Literatur haben wir uns für die folgenden sechs Lebenswelten entschieden: Individuum, Familie, Peergroup, Paarbeziehung, Schule und Beruf sowie Fanclub. Diese Lebenswelten werden nachfolgend begrifflich definiert und mit den Entwicklungsaufgaben der Jugendlichen verknüpft. Abschliessend zeigen wir auf, dass sich Strukturen, Verhältnisse und Anforderungen der Lebenswelten wechselseitig beeinflussen. Weitere Lebenswelten werden in dieser Arbeit ausgeblendet, da sie unseres Erachtens im Kontext mit unserer Thematik irrelevant sind.

Individuum

Jugendliche befinden sich in der Lebensphase der Adoleszenz. Siehe dazu auch die Ausführungen unter Kapitel 3.1.

Aufgaben

Die Ausbildung der eigenen Identität ist im Jugendalter eine herausragende Aufgabe für die Jugendlichen. Flammer und Alsaker (2002, S.142) beschreiben dies wie folgt:

„Selbst, Selbstkonzept, Selbstwert und Identität gehören zu den meist verwendeten und diskutierten Begriffen in der Literatur zur Adoleszenz“

Biologische und soziale Veränderungen erfordern in dieser Lebensphase grosse Anstrengungen mit dem Ziel, eine Antwort auf die Frage „Wer bin ich?“ zu finden. Mit den biologischen Veränderungen in der Pubertät werden die Heranwachsenden mit der Tatsache konfrontiert, kein Kind mehr zu sein. (Georg-Wilhelm Rothgang, 2003, S.87) Der eigene Körper muss von den Jugendlichen akzeptiert und in ihr Identitätsbild integriert werden (Cassée, 2007, S.289). Die soziale Rolle muss neu definiert, eine eigene Identität als Mann oder als Frau gefunden werden. Durch hinterfragen gesellschaftlicher Ansprüche an die eigene Person, definieren eigener Werte und Normen und entwickeln von eigenen Standpunkten zu gesellschaftspolitischen und partnerschaftlichen Themen wird schliesslich eine persönliche Identität ausgebildet. (Rothgang, 2003, S.87)

Wenn dieser Prozess nicht gelingt, besteht laut Erik H. Erikson die Gefahr, dass die Jugendlichen in eine Identitätskonfusion oder Identitätsdiffusion fallen. Der Heranwachsende weiss in einem solchen Stadium nicht, wer er ist und wohin er sich entwickeln wird. (Rothgang, 2003, S.87)

Auch jugendliche Fussballfans sind demnach als Heranwachsende gefordert, eine eigene Identität zu entwickeln. In der Fankurve können sie einem gruppendynamischen Prozess

ausgesetzt sein, der gegensätzlich zu ihrem eigenen Werte- und Normensystem steht. Sie müssen lernen, persönliche Standpunkte zu definieren und diese gegenüber ihrem Umfeld zu vertreten.

Familie

Das wesentliche Merkmal einer Familie ist die Zusammengehörigkeit von zwei oder mehr aufeinander bezogenen Generationen, die in einer Eltern-Kind-Beziehung zueinander stehen. Eine Familie besteht mindestens aus einem Kind und einem Elternteil. Leben ein oder mehr Kinder mit ihren Eltern zusammen, spricht man von einer Kernfamilie. Leben weitere Generationen in der Familie, bezeichnet man diese als Mehrgenerationenfamilie. Eine Familie, die neben dem Zusammenhang von Generationen noch andere Personen einschliesst, bezeichnet man als erweiterte Familie. (Karl Lenz, 2002, S. 148-149)

Die Eltern-Kind-Beziehung als wesentliches Merkmal einer Familie schliesst damit auch Stief- und Adoptivfamilien mit ein (Lenz, 2002, S.153).

Für Jugendliche ist die Familie Ort der Sozialisation, der Kommunikation und der Kommunikationseinübung sowie des Austauschs von Gefühlen. Die Rolle der Familie wird ergänzt durch ausserfamiliäre Sozialisation, beispielsweise der schulischen Sozialisation. (Flammer & Alsaker, 2002, S.170)

Aufgaben

Der Prozess der Ablösung vom Elternhaus gehört, wie die Ausbildung einer eigenen Identität, zu den wichtigsten Aufgaben des Heranwachsenden (Rothgang, 2003, S.96). Obwohl die materielle Unabhängigkeit durch die verlängerte schulische und berufliche Ausbildungszeit in der heutigen Gesellschaft oft erst zu einem späteren Zeitpunkt erfolgt, ist es für die Jugendlichen wichtig, sich emotional von den Eltern loszulösen. Gleichwohl bleiben die Eltern für die Heranwachsenden wichtige Bezugspersonen. (Cassée, 2007, S.291) Der Prozess der emotionalen Loslösung ist wichtig, da er den Jugendlichen gestattet, ihre Rolle gegenüber den Eltern neu zu definieren und auf einer veränderten Ebene mit ihnen in Kontakt zu bleiben. Eine geglückte Ablösung bietet gleichzeitig die Chance, neue Nähe zu den Eltern zu erfahren. (Flammer & Alsaker, 2002, S.94) Die Zeit der Ablösung ist jedoch nicht nur eine Aufgabe der Jugendlichen. Auch die Eltern sind gefordert. Oftmals kommen diese weit weniger gut damit zurecht als die Heranwachsenden. (Flammer & Alsaker, 2002, S.108)

Nach Helmut Fend (2001, S.301) erschweren eigene Probleme der Eltern sowie mangelnde materielle, soziale und kulturelle Ressourcen den Ablösungsprozess. Die Eltern müssen lernen, Kontrolle abzugeben, den jugendlichen autonome Mitbestimmung zuzugestehen und gleichzeitig als Helfer- und Bezugssystem im Hintergrund bereit zu stehen. Gelingt die Inter-

aktion in dieser Weise, so bietet sich für die Jugendlichen in der Lebenswelt Familie die Möglichkeit, Autonomie und Verbundenheit, Nähe und Distanz einzuüben und sich so auf Beziehungen in Peergroups vorzubereiten. (Fend, 2001, S.302-303)

Die grösste Gefahr für die Jugendlichen während dem Ablösungsprozess von der Familie ist die Gefahr von Isolation und Einsamkeit (Flammer & Alsaker, 2002, S.95).

Mit der Ablösung von den Eltern bekommen Beziehungen zu Gleichaltrigen einen neuen Stellenwert. Jugendliche Fussballfans haben die Möglichkeit, Spiele zusammen mit ihren Peers zu erleben und in der Fankurve, nach ihrem Willen, an den Aktivitäten der übrigen Fans zu partizipieren. Die Begleitung durch Vater oder Mutter als Bezugsperson ist häufig nicht mehr erwünscht. Die neue Rollendefinierung zwischen Kind und Eltern kann insofern zu Problemen führen, als dass die Eltern ihre Aufsichtsfunktion neu definieren müssen.

Peergroup

Der englische Begriff „Peergroup“, welcher in der Literatur häufig anzutreffen ist, bedeutet übersetzt „eine Gruppe von etwa Gleichaltrigen“. Um diese Lebenswelt spezifizieren zu können, gehen wir auf den Begriff der „Gruppe“ ein. In der gängigen Literatur gibt es viele Definitionen des Begriffs. Manfred Sader (1996, S.39), hat aus den verschiedenen Definitionen Kriterien bestimmt, die erfüllt sein müssen um von einer Gruppe zu sprechen.

Nach Sader (1996, S.38) ist der Begriff „Gruppe“ ein Konstruktbegriff, den der Mensch nutzt, um Ordnung in seine Gedanken und Wahrnehmungen zu bekommen. Folgende Kriterien müssen erfüllt sein, damit von einer Gruppe gesprochen werden kann (Sader, 1996, S.39):

Die Mitglieder

- erleben sich als zusammengehörig
- definieren sich explizit als zusammengehörig
- verfolgen gemeinsame Ziele
- teilen Normen und Verhaltensvorschriften für einen bestimmten Verhaltensbereich
- entwickeln Ansätze von Aufgabenteilung und Rollendifferenzierung
- haben mehr Interaktionen untereinander als nach aussen
- identifizieren sich mit einer gemeinsamen Bezugsperson oder einem gemeinsamen Sachverhalt oder einer Aufgabe
- sind räumlich und/ oder zeitlich von anderen Individuen der weiteren Umgebung abgehoben

Je nach Kontext sind unterschiedliche Kriterien mehr oder weniger zentral. Besonders häufig wird erwähnt, dass der Kontakt zwischen jedem Mitglied möglich oder realistisch sein muss. Auch die Überschaubarkeit der Gruppe, das Zusammengehörigkeitsgefühl, die gemeinsamen Ziele und Normen, die Identifikation mit einer Bezugsperson und die Beurteilung und Wertung der Mitglieder untereinander sind für die Gruppenmitglieder zentral. (Sader, 1996, S.42)

Für Jugendliche sind Beziehungen zu Peers, wie Beziehungen zu Erwachsenen, eine Quelle der Selbsterfahrung und somit auch der Selbstdefinition. Die Peers haben eine andere Position und geben andere Rückmeldungen auf anderen Gebieten als Eltern oder Erwachsene. Deswegen sind für das Selbstkonzept, die Identitätsbildung sowie das Einüben von sozialen Fertigkeiten die Peers für die Jugendlichen eine wichtige Lebenswelt. (Flammer & Alsaker, 2002, S.195)

Die möglichen negativen Seiten einer Gruppe sollen nicht unerwähnt bleiben. So hat Gruppendruck, auch Konformität der Gruppe genannt, einen nicht unbeachtlichen Einfluss auf das Verhalten des einzelnen Individuums. Gemäss Sader (1996, S.159) wird unter Konformität die Beeinflussung des Denkens und/ oder Verhaltens von Gruppenmitgliedern in Richtung Gruppenregeln oder Gruppennormen verstanden. Gruppenmitglieder erleben, dass die Gruppe etwas von ihnen erwartet, dass ein bestimmtes Verhalten zulässig oder unzulässig ist. Von der Gruppe geht ein Druck betreffend Tun und Unterlassen bestimmter Verhaltensweisen aus. Diese Ordnung innerhalb einer Gruppe erfolgt meist implizit. Es handelt sich dabei um subjektive Phänomene, um erlebte Gebote, Verbote oder Üblichkeiten. Als Ausgangspunkt dieser Regelungen wird meistens explizit die Gruppe gesehen. Oft ist nicht zu eruieren, wer oder was genau der Initiator beziehungsweise Ausgangspunkt solcher Regelungen ist. Eine Peergroup kann ohne Einhaltung ihrer Normen nicht bestehen, da sie sich an diesen orientiert und sich darüber definiert. (Sader, 1996, S.159)

Aufgaben

Beziehungen zu Peers spielen in der Zeit der Adoleszenz eine herausragende Rolle. Die Jugendlichen gewinnen dadurch Anerkennung und Ansehen und werden in ihrer Persönlichkeit und Identität gefördert und gestärkt. (Uwe Engel & Klaus Hurrelmann, 1989, S.10) Die Jugendlichen schaffen ein Bezugssystem, in welchem sie jugendspezifische Themen ansprechen können, welches den Ablösungsprozess von den Eltern unterstützt und sie so in ihrer Persönlichkeit stabilisiert (Cassée, 2007, S.290). Peers schaffen Orientierung bezüglich Lebensstil, Normen- und Wertesystem und Ausdrucks- und Gesellungsform (Fend, 2001, S.305). Im Gegensatz zur Beziehung zu den Eltern ist der Kontakt mit Gleichaltrigen freiwillig. Dies bedingt ein neuer Umgang mit Konflikten. Die Jugendlichen lernen Meinungsver-

schiedenheiten ausdiskutieren und eine Lösung zu finden, die die Beziehung nicht in Frage stellt. (Flammer & Alsaker, 2002, S.196-197, Fend, 2001, S.305)

Der Umgang mit Kritik ist ein weiteres Lernfeld zwischen Gleichaltrigen. Jugendliche bringen ihre Rückmeldungen untereinander offen an, zuweilen auch negative Aspekte. Dies kann die eigene Persönlichkeit in Frage stellen. Die Jugendlichen müssen dabei lernen, dass nicht nur ihre Sichtweise besteht, sondern dass jeder Mensch seine eigene Perspektive wählt und diese für den jeweiligen Menschen richtig ist. (Flammer & Alsaker, 2002, S.196-197) Die Reaktionen der Peers helfen den Jugendlichen so, sich in ihrer Identität zu festigen und die Frage „Wer bin ich?“ zu beantworten (Fend, 2001, S.307).

Gelingt es Jugendlichen nicht, Beziehungen zu Gleichaltrigen aufzubauen, besteht die Gefahr der sozialen Isolation, da die Bedürfnisse nach Akzeptanz und Integration nicht erfüllt werden können (Flammer & Alsaker, 2002, S.198, Fend, 2001, S.307).

Demnach sind Beziehungen zu Gleichaltrigen für Heranwachsende wichtig, um sich von den Eltern emotional ablösen zu können und gleichzeitig ihre Identität weiter auszubilden. Jugendliche Fussballfans werden während gemeinsamen Spielbesuchen mit dem Normen- und Wertesystem der Gleichaltrigen konfrontiert, was ihr Verhalten beeinflusst. Zudem erhalten sie beim gemeinsamen Spielbesuch von ihren Peers umgehend eine Rückmeldung auf ihr aktuelles Verhalten. Diese Interaktionen ermöglichen es ihnen, soziale Fertigkeiten einzuüben und ihre eigene Persönlichkeit auszudifferenzieren.

Paarbeziehung

Der Soziologe Karl Lenz verwendet anstelle von Paarbeziehung den Begriff „Zweierbeziehung“. Er erachtet diesen Ausdruck als neutral und zieht ihn anderen Begrifflichkeiten wie „sexually bonded primary relationship“ von Scanzoni et al. (1989, zit. nach Lenz, 2006, S.27), Intimbeziehung (verwendet von Luhmann, Davis, Jamieson), Partnerschaft (verwendet von Huinink, Tyrell/Herlth, Grau/Bierhoff) vor, weil er nicht mit fixierten, störenden Konnotationen verbunden wird. Lenz definiert eine Zweierbeziehung wie folgt:

„Unter einer Zweierbeziehung soll ein Strukturtypus persönlicher Beziehung zwischen Personen unterschiedlichen oder gleichen Geschlechts verstanden werden, der sich durch einen hohen Grad an Verbindlichkeit (Exklusivität) auszeichnet, ein gesteigertes Mass an Zuwendung aufweist und die Praxis sexueller Interaktion – oder zumindest deren Möglichkeit einschliesst.“

George McCall (zit. nach Lenz, 2006, S.31) bezeichnet eine persönliche Beziehung als eine Art soziale Organisation. Folgende Merkmale sind sozialen Organisationen und persönlichen Beziehungen gleich:

- *Bewusstsein einer objektivierten, institutionalisierten Form.* Paare verfügen über bestimmte, kulturell vorgegebene Vorstellungen, die ihr Handeln, Denken und Fühlen als Mitglied dieser sozialen Einheit leiten und auf die sie sich stützen können.
- *Vorstellung einer Kollektivität (Mitgliedschaft, Zugehörigkeit).* Wenn Mitglieder einer Beziehung von aussen als Paar behandelt werden, entsteht die Vorstellung eines gemeinsamen Schicksals. Dabei wird die Bereitschaft zum gemeinsamen Handeln verstärkt.
- *Schaffung einer gemeinsamen Kultur.* Verschiedene Aspekte führen dazu, dass eine Beziehungskultur entsteht. Dazu gehören unter anderem die aus der Kommunikation entstandene gemeinsame Wirklichkeit und die entstandenen Erwartungen an gemeinsame Aktivitäten. Durch vom Paar geschaffene Beziehungssymbole wird die Einzigartigkeit der Beziehung ausgedrückt.
- *Vorhandensein einer Rollendifferenzierung (Arbeitsteilung).* Die Mitglieder einer Beziehung haben unterschiedliche Handlungslinien und Rollen, die sich jedoch aufeinander beziehen.

McCall (zit. nach Lenz, 2006, S.32) nennt jedoch auch folgende fünf Besonderheiten von persönlichen Beziehungen:

- *Vorstellung der Einmaligkeit.* Die Mitglieder der Beziehung sind davon überzeugt, dass ihre Beziehung einmalig ist und dass es eine solche noch nie gegeben hat.
- *Vorstellung der Intimität.* Die Mitglieder der Beziehung sind davon überzeugt, dass sie gewisse Dinge nur dem Partner oder der Partnerin und sonst niemandem anvertrauen können.
- *Vorstellung der Hingabe.* Beide Beziehungspersonen fühlen sich verantwortlich für das, was in der Beziehung geschieht.
- *Vorstellung der Ungebrochenheit der Wechselseitigkeit.* Die Partner gehen davon aus, dass sie kein Tun oder Unterlassen vor dem oder der anderen verbergen können.
- *Vorstellung der Mortalität der Dyade.* Beide Mitglieder der Beziehung sind sich bewusst, dass die Beziehung zu existieren aufhört, wenn eines der beiden Mitglieder aus der Beziehung ausscheidet.

Aufgaben

Nebst homogenen Beziehungen mit Gleichaltrigen stellen Jugendliche auch Kontakte zum anderen Geschlecht her. Zeitlich erfolgen solche Kontakte im Vergleich zur Peergroup nachrangig. Die Jugendlichen erfahren dadurch eine letzte grosse Lern- und Entwicklungschance im Hinblick auf ihren Übertritt in die Welt der Erwachsenen. (Fend, 2001, S.313) Solche Paarbeziehungen ermöglichen den Jugendlichen, sich sexuell zu orientieren und die in der Pubertät auftauchenden sexuellen Bedürfnisse zu befriedigen. Zugleich helfen sie den Heranwachsenden, ihre Sexualität mit anderen Aspekten des persönlichen und sozialen Lebens zu vereinbaren. Dies hat wiederum Einfluss auf die Ausbildung ihrer persönlichen Identität. (Cassée, 2007, S.289) Nebst dem sexuellen Aspekt sind heterogene Paarbeziehungen also wichtig, um die soziale und emotionale Entwicklung voranzutreiben.

Von heterogenen Paarbeziehungen werden homogene Paarbeziehungen unterschieden. Diese Bezeichnung bezieht sich nicht auf die sexuelle Orientierung der Jugendlichen. Vielmehr ist damit eine Beziehungsform unter gleichgeschlechtlichen Jugendlichen gemeint, die losgelöst von kontextuellen Gemeinsamkeiten bestehen. (Flammer & Alsaker, 2002, S.199) Wie die heterogene Paarbeziehung zeichnet sich auch die Beziehung zum besten Freund oder zu der besten Freundin durch ein hohes Mass an Zuneigung füreinander aus. Es wird viel Zeit miteinander verbracht und die emotionale Befindlichkeit ist aufeinander abgestimmt. Im Gegensatz zu den Beziehungen zu Peers sind Verlässlichkeit und Vertrauen zentrale Elemente in einer homogenen oder heterogenen Paarbeziehung. Diese Umstände ermöglichen es, dass man sich gegenseitig besonders offen über intime Belange austauschen kann und von seinem Partner oder seiner Partnerin eine Rückmeldung zu Charaktereigenschaften und Anliegen erhält. Dies führt zur Erhöhung des eigenen Selbstwerts und zur Bestätigung seiner Identität, respektive zu einer positiven Auseinandersetzung mit seiner Persönlichkeit. (Flammer & Alsaker, 2002, S.200–201)

Sowohl Liebesbeziehungen wie auch freundschaftliche Beziehungen können zu Sorgen und Trauer führen, wenn sie auseinander gehen oder spannungsgeladen verlaufen (Flammer & Alsaker, 2002, S.199). Negative Selbstbewertungen und depressive Tendenzen nehmen bei davon betroffenen Jugendlichen zu. Dies kann zu einer Abnahme der sozialen Aktivitäten dieser Jugendlichen führen. (Flammer & Alsaker, 2002, S.205)

Die Entwicklung der sozialen Beziehungen wird am untenstehenden Stufenmodell von D.C. Dunphy (1963) veranschaulicht.

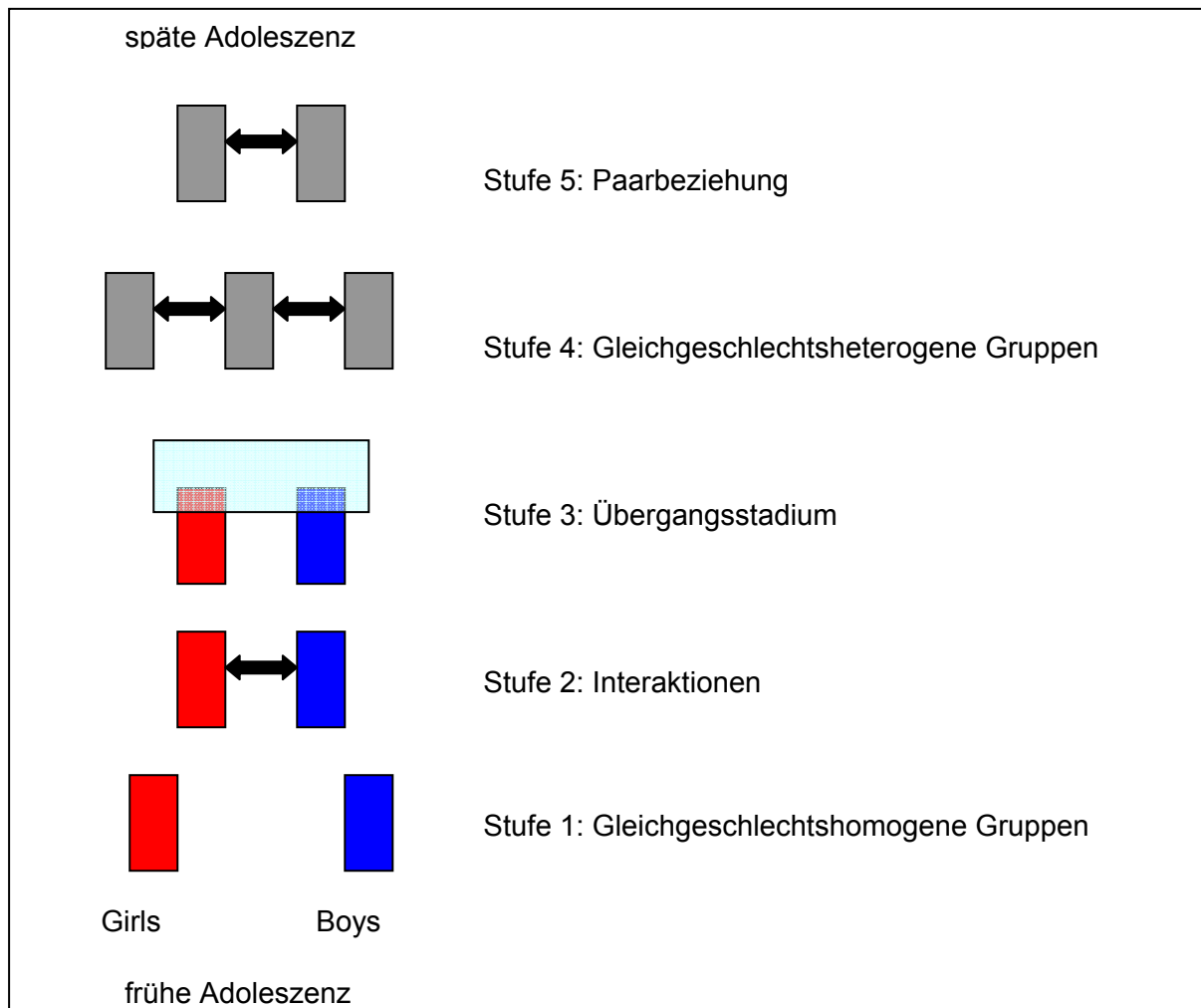


Abbildung 4: Stadien der Entwicklung von Kinder- und Jugendcliquen nach Dunphy

Paarbeziehungen, seien es Liebesbeziehungen oder Freundschaften, ermöglichen Jugendlichen also ein besonders tiefer Austausch von Intimitäten. Da jugendliche Fussballfans gleichzeitig auch Heranwachsende sind, stellen Paarbeziehungen auch für sie wichtige Bezugssysteme dar, die gerade im Hinblick auf ihr Verhalten im Stadion einen besonderen Einfluss ausüben können.

Schule und Beruf

Unter dem Begriff „Schule“ wird eine Bildungseinrichtung verstanden, die einer Leitung untersteht und in der Lernprozesse organisiert werden, die zeitliche und inhaltliche Planmässigkeiten sowie Kontrollierbarkeit der Lernergebnisse aufweisen. Der Zweck der Schule liegt darin, Arbeitsvermögen sowie eine individuelle Ausbildung, also Qualifikationen zu vermit-

teln. Ausserdem soll die Schule die Absolvierenden in die Gesellschaft eingliedern und die Vorbereitung auf das Berufsleben gewährleisten. (Klaus Mancke, 2005, S.708-709)

Die UNESCO (zit. nach Mancke, 2005, S.708) benannte 1996 vier Ziele für die Schule:

- Learning to know (Lernen des Lernens, Erwerb von basalem Wissen)
- Learning to do (technische und soziale Handlungsfähigkeiten erwerben)
- Learning to be (Persönlichkeitsbildung, Ich-Identität)
- Learning to live together (soziale und politische Kompetenzen in der multikulturellen Gesellschaft erwerben)

Die Schule nimmt bei Kindern und Jugendlichen den grössten und produktivsten Teil der Tageszeit in Anspruch. Sie ist zudem der Ort, an dem die Gesellschaft ihre Sozialisationsansprüche primär realisiert sehen möchte. Deswegen finden für Kinder wie Jugendliche viele Entwicklungs- und Lernprozesse in der Schule statt. Die Schule ist dadurch für Jugendliche eine weitere, wichtige Lebenswelt. (Flammer & Alsaker, 2002, S.240-241)

Über den Prozess der Berufsfindung, die Absolvierung einer Ausbildung und den Eintritt ins Arbeitsleben vollzieht sich die Integration der jungen Generation in die Arbeitsgesellschaft. Ein erfolgreicher Übergang vom Schul- ins Erwerbsleben bringt zugleich die Anerkennung des Erwachsenenstatus. (Helmut Arnold, 2002, S.211) Die Erwerbsarbeit erweitert die Bandbreite der sozialen Beziehungen. Zudem weist sie dem Individuum einen Status zu und hilft bei der Identitätsfindung. (Marie, Jahoda zit. nach Arnold, 2002, S.216) Der Übertritt ins Berufsleben stellt für Jugendliche in der Adoleszenz den normalen Weg der Sozialisation und Selbstverwirklichung dar (Flammer & Alsaker, 2002, S.263). Damit stellt das berufliche Umfeld eine weitere Lebenswelt für die Jugendlichen dar.

Aufgaben

Die Jugendzeit kann in der modernen Gesellschaft gleichgesetzt werden mit Schulzeit. Die Heranwachsenden sind in der Schule einem Leistungsdruck ausgesetzt, deren Resultate für die weitere berufliche Laufbahn signifikant sind. Diese Anforderungen stehen in einem Gegensatz zur allgemeinen Befindlichkeit der Jugendlichen in der Adoleszenz. Die zunehmende Individualisierung in dieser Lebensphase erzeugt eine kritische Haltung gegenüber gesellschaftlichen Strukturen, vorgegebenen thematischen Inhalten und Fremdbestimmung. Die Konfliktbereitschaft von Seiten der Heranwachsenden ist gross. Es besteht die Gefahr, dass die Lernmotivation sinkt. Zudem sind die Anforderungen aus den verschiedenen Le-

benswelten an die Jugendlichen divergent. Verschiedene Interessen müssen möglichst gut vereint werden, was zu einer zusätzlichen Belastung führen kann. (Cassée, 2007, S.292)

Für die Jugendlichen heisst dies, dass sie lernen müssen, selbstverantwortlich zu entscheiden, was für sie wichtig ist, welche Ziele sie verfolgen und welche Interessen damit befriedigt werden sollen (Fend, 2001, S.350).

Während dem Abschluss der Schulzeit müssen sich die Jugendlichen mit der Berufswahl auseinandersetzen. Erst eine entsprechende Berufsausbildung ermöglicht ihnen die materielle Unabhängigkeit von den Eltern und somit weiteren Gewinn von Autonomie. (Cassée, 2007, S.292)

Damit wird ersichtlich, welchen Stellenwert schulische Leistungen für die Jugendlichen in der Adoleszenz haben und wie fragil dieses Gefüge mit Blick auf die gesamten Anforderungen in diesem Lebensabschnitt ist.

Die Ausführungen zeigen, dass jugendliche Fussballfans vor der Aufgabe stehen, ihre Freizeitaktivitäten mit der Peergroup und die schulischen Anforderungen möglichst gut zu vereinen. Insbesondere wenn die Peergroup antischulische Tendenzen vertritt, ist es für die Jugendlichen besonders schwierig, für sich eine stimmige Balance zwischen schulischem Erfolg und den Erwartungen der Gleichaltrigen herzustellen.

Fanclub

Ein Fanclub erfüllt die Kriterien einer Gruppe nach der Definition von Sader (vgl. Kapitel 4.2, Peergroup). Die Mitglieder eines Fanclubs erleben sich als zusammengehörig und definieren sich entsprechend. Sie verfolgen gemeinsame Ziele, teilen Normen und geben sich Verhaltenskodizes. Es herrscht eine Aufgabenteilung und Rollendifferenzierung innerhalb des Fanclubs, die Mitglieder identifizieren sich jedoch über den gleichen Sachverhalt, nämlich den FCL. (Sader, 1996, S.39)

Wie in Kapitel 2 ausgeführt beschreibt Zimmermann (2007, S.5) die Vorgänge in einem Fanclub folgendermassen: In einem Fanclub schliessen sich Fans zu Gruppen zusammen, die mehr oder weniger formell organisiert sind. Gemeinsam mit anderen Gruppierungen treffen sie sich am Matchtag in der Fankurve des Stadions. Die Fankurve bildet der typische Ort, der Matchtag ist die typische Zeit an welcher sich die Fanszene konstituiert. Thematisch sind die Fans auf den Sport fokussiert. Eigene Interessen werden im Sinne des Gemeinwohls hinten angestellt. Solches Verhalten verleiht der Szene die notwendige Stabilität und lässt ständige Entwicklung zu.

Ein Fanclub kann demnach als eine Gruppe beschrieben werden, mit der gemeinsame Interessen und Normen geteilt und Freizeit verbracht wird. Diese Gruppierung kann identisch mit

der Peergroup sein, muss jedoch nicht. Für das Selbstkonzept, die Identitätsbildung sowie das Einüben von sozialen Fertigkeiten ist der Fanclub, ähnlich wie die Peergroup, für die Jugendlichen eine wichtige Lebenswelt (Flammer & Alsaker, 2002, S.195).

Aufgaben

Durch die Loslösung von den Eltern verbringen die Jugendlichen ihre Freizeit immer seltener zusammen mit der Familie. Im Gegensatz zu gesellschaftlich geprägten Systemen wie Schule und Beruf, sind die sozialen und normativen Erwartungen an die Gestaltung der freien Zeit niedriger. Indem die Jugendlichen ihre freie Zeit autonom gestalten, können sie ihrer Persönlichkeit Ausdruck verleihen. (Cassée, 2007, S.290) Mit der zeitlichen Ausdehnung der Jugendzeit in der modernen Gesellschaft rücken die Jugendlichen vermehrt in den Blickpunkt des Freizeitsektors. Die Freizeitangebote werden entsprechend gestaltet und jugendfreundlich präsentiert. Dies führt für die Heranwachsenden zur Aufgabe, ressourcen- und bedürfnisgerecht mit den Angeboten umzugehen. (Cassée, 2007, S.290)

Die oben ausformulierten Aufgaben interpretieren wir für jugendliche Fussballfans wie folgt: Jugendliche Fussballfans werden während Fussballspielen mit diversen Konsummöglichkeiten konfrontiert. Nebst dem Konsum des Fussballspiels an und für sich werden sie mit Angeboten von alkoholischen Getränken konfrontiert. Damit stehen jugendliche Fussballfans während eines Spielbesuchs laufend vor der Entscheidung, welches Konsumverhalten für sie richtig ist. Die eigene Identitätsbildung, aber auch das Werte- und Normensystem der Gleichaltrigen, spielen bei diesen Entscheidungen eine besondere Rolle. Nebst den Konsumangeboten stellt sich den jugendlichen Fussballfans die Aufgabe, wie aktiv sie Spielbesuche gestalten. Die verschiedenen Fanclubs sorgen für die spezifische Atmosphäre an Sportveranstaltungen und prägen mit ihren Aktivitäten das Verhalten der gesamten Fanszene. Je nach Affinität gesellen sich Jugendliche zusammen mit ihren Peergroups unter die Fanclubmitglieder und setzen sich so, für die Zeit der Spiele, dem Werte- und Normensystem der Fanszene aus. Dies bedeutet für Jugendliche eine weitere Aufgabe, die sie mit ihrer eigenen Identität vereinbaren müssen. Gleichzeitig bietet ihnen eine Mitgliedschaft in einem Fanclub aber auch die Chance, ihre freie Zeit aktiv und kreativ zu gestalten, indem sie sich an den Sprechgesängen und Choreografien beteiligen. Dies wiederum fördert die Verwirklichung des persönlichen Ausdrucks.

Wie in den Ausführungen zu den einzelnen Lebenswelten ersichtlich geworden ist, sind die Entwicklungsaufgaben in den Lebenswelten eingebettet. Nachfolgend ordnen wir die von Kitty Cassée (2007, S.289-292) definierten Entwicklungsaufgaben den von uns definierten Lebenswelten zu. Einzelne Aufgaben tangieren aus unserer Sicht nur eine Lebenswelt, während andere lebensweltübergreifenden Charakter haben.

Lebenswelt Individuum	<ul style="list-style-type: none"> – Entwicklung einer eigenen Identität – Aufbau eines eigenen Wertesystems – Entwicklung eines bedürfnis- und ressourcengerechten Konsumverhaltens – Akzeptieren der körperlichen Veränderungen und der eigenen körperlichen Erscheinung – Individuelle Ausgestaltung der männlichen bzw. weiblichen sozialen Geschlechterrolle
Lebenswelt Familie	<ul style="list-style-type: none"> – Emotionale Ablösung von den Eltern
Lebenswelt Peergroup	<ul style="list-style-type: none"> – Beziehung zu Gleichaltrigen – Gestaltung der freien Zeit – Entwicklung eines bedürfnis- und ressourcengerechten Konsumverhaltens
Lebenswelt Paarbeziehung	<ul style="list-style-type: none"> – Entdecken der Sexualität/ Aufnahme intimer Beziehungen/ sexuelle Identität
Lebenswelt Schule und Beruf	<ul style="list-style-type: none"> – Umgang mit Autoritäten: Personen und Instanzen – Bewältigung schulischer Anforderungen – Berufswahl/ Berufsausbildung
Lebenswelt Fanclub	<ul style="list-style-type: none"> – Gestaltung der freien Zeit – Entwicklung eines bedürfnis- und ressourcengerechten Konsumverhaltens

Zusammenfassung

Die Jugendlichen befinden sich im Lebensabschnitt der Adoleszenz. Dieser bringt herausragende Aufgaben mit sich. Die Heranwachsenden lösen sich von den Eltern ab, bilden ihre Identität weiter aus und bauen ein eigenes Werte- und Normensystem auf.

Auf unseren Forschungsgegenstand bezogen haben wir sechs Lebenswelten definiert, die uns in diesem Zusammenhang besonders wichtig erscheinen. Die Lebenswelt Individuum haben wir über den Begriff „Adoleszenz“ definiert. Daran anschliessend wurde aufgezeigt, wie wichtig die Identitätsbildung für das Individuum in der Zeit der Adoleszenz ist. Nach der definitorischen Einführung des Begriffs „Familie“ sind wir auf die speziellen Interaktionen zwischen den Eltern und den Jugendlichen während derer Ablösung vom elterlichen Haushalt eingegangen. Über zentrale Aspekte einer Gruppe wurde der Begriff „Peergroup“ eingeführt. In dieser Lebenswelt stehen die Jugendlichen vor der Herausforderung Beziehungen zu Gleichaltrigen herzustellen und diese längerfristig aufrechtzuerhalten. Gleichzeitig müssen sich die Jugendlichen mit dem Phänomen des Gruppendrucks auseinandersetzen. Paarbeziehungen können einerseits heterogen aber auch homogen eingegangen werden. Eine neutrale Begrifflichkeit ist die der „Zweierbeziehung“. Vertrauen und Verlässlichkeit sind wichtige Aspekte einer solchen Beziehung. Gegenseitige Rückmeldungen bezüglich Verhalten fördern die Persönlichkeitsbildung und das Selbstwertgefühl der Jugendlichen. Schulische und berufliche Institutionen sind von der Gesellschaft legitimierte Sozialisationsinstitutionen. Die Jugendlichen stehen in dieser Lebenswelt vor der Aufgabe, Leistungsansprüche der Schule und/ oder des Berufs mit den Bedürfnissen aus anderen Lebenswelten zu vereinen. Die Lebenswelt Fanclub wurde über die Definition der Gruppe hergeleitet, da sich zentrale Aspekte gleichen. Nebst gruppenspezifischen Anforderungen werden die Jugendlichen während Fussballspielen auch mit Konsumangeboten konfrontiert. Die Heranwachsenden müssen damit einen konsum- und ressourcengerechten Umgang finden. Durch die lebensweltsspezifischen Ausführungen wurde aufgezeigt, dass die Entwicklungsaufgaben innerhalb der Lebenswelten stattfinden und von diesen beeinflusst werden.

4.3 Wechselseitigkeit der Lebenswelten

Nachdem wir die sechs definierten Lebenswelten ausgeführt und mit den Entwicklungsaufgaben verknüpft haben, wird unserer Ansicht nach ersichtlich, dass die spezifischen Verhältnisse der Lebenswelten nicht autonom auf die Jugendlichen einwirken, sondern sich gegenseitig beeinflussen. Physisch, sozial, emotional und kognitiv wirken die Bedingungen innerhalb der Lebenswelten auf die Entwicklung der Jugendlichen ein und bestimmen so ihr Verhalten. Dabei haben ganz verschiedene Lebenswelten Einfluss darauf, wie eine Entwicklungsaufgabe gemeistert wird.

Das Entwickeln einer eigenen Identität wird beispielsweise als eine der wichtigsten Entwicklungsaufgaben in der Adoleszenz genannt. Dazu gehört das Entwickeln eines eigenen Wertesystems. Wir haben diese Entwicklungsaufgabe der Lebenswelt Individuum zugeordnet, weil der oder die Jugendliche selber entscheiden muss, welche Werte und Normen er oder sie für sich annehmen will. Bei dieser Entscheidung werden die Individuen jedoch von etlichen Lebenswelten beeinflusst. Zum einen werden den Heranwachsenden von Beginn an Werte und Normen in der Familie mitgegeben. Später kommt dann das Wertesystem der Peergroup und damit verbunden der Umgang mit Gruppendruck dazu. Auch im Fanclub gibt es Verhaltenskodizes mit expliziten und impliziten Werten und Normen. In der Schule oder bei der Arbeit werden Jugendliche mit Vorstellungen und Regeln der Lehrpersonen oder ArbeitgeberInnen, aber auch der MitschülerInnen oder MitarbeiterInnen konfrontiert. In dieser Lebenswelt ist das Erlernen des Umgangs mit Autoritätspersonen speziell zu erwähnen. Beeinflusst durch all diese, allenfalls widersprüchliche Wertesysteme, stehen Jugendliche vor der Herausforderung, ein eigenes Wertesystem zu entwickeln.

Die Erfahrungen, die in der Lebenswelt Familie gesammelt werden, dienen als Vorbereitung für die Aufgaben, die in der Lebenswelt der Peergroup auf die Jugendlichen warten. Die emotionale Ablösung von den Eltern erfolgt im Idealfall nur teilweise, es ist wünschenswert, dass die Eltern wichtige Bezugspersonen für die Jugendlichen bleiben. Damit eine Ablösung vom Elternhaus erfolgen kann, muss die materielle Absicherung gegeben sein. Hier kommt die Lebenswelt Schule und Beruf ins Spiel. In der Schule werden die Grundsteine für die berufliche Laufbahn gelegt. Auch hier können die Eltern wieder eine wichtige Rolle für den Jugendlichen spielen, je nach Unterstützung, die sie den Jugendlichen bieten. Die Einstellung der Eltern und der Peergroup der Schule gegenüber können jene der Jugendlichen beeinflussen. Dies kann Auswirkungen auf die Bewältigung der schulischen Anforderungen haben. Genauso spielen Eltern und Freunde oftmals eine wichtige Rolle, wenn es um die Berufswahl geht.

Laut Cassée müssen Jugendliche lernen, die Veränderungen ihres Körpers und ihr Erscheinungsbild zu akzeptieren sowie ihre soziale Rolle als Mann oder als Frau auszugestalten. Diesen Entwicklungsschritt müssen die Jugendlichen selber leisten, das Umfeld spielt aber

dabei eine wichtige Rolle. Wenn der oder die Jugendliche in der Schule, von den Eltern und auch in der Peergroup über die Veränderungen sprechen können und so ihr Selbstbewusstsein gestärkt wird, kann diese Entwicklungsaufgabe besser gelingen.

Die finanzielle Komponente kann auch entscheidend dafür sein, welche Lebenswelten die Jugendlichen erschliessen können und wie sie ihre freie Zeit gestalten. Freizeitaktivitäten sind zum Teil kostspielig. Ein Fussballfan muss für das Eintrittsticket, eventuelle Kosten für Auswärtsfahrten, Konsum und allfällige Mitgliederbeiträge des Fanclubs aufkommen. Entweder kann sich der Fan dies selbst leisten, oder er ist wiederum auf die Unterstützung der Eltern angewiesen. Daher sind nicht nur das Interesse am Fussball und der Wunsch nach gemeinsamen Aktivitäten mit Gleichgesinnten entscheidend dafür, ob jemand einem Fanclub beitrifft, sondern auch die finanziellen Möglichkeiten, beziehungsweise die materielle und unter Umständen auch ideelle Unterstützung der Eltern.

5 Einflussfaktoren

Wie unsere Fragestellung zeigt, wollen wir herausfinden, wie es etlichen Jugendlichen gelingt, trotz der widrigen Umstände, die teilweise im Stadion herrschen, ein aktives, kreatives Fanverhalten an den Tag zu legen. Dabei beschäftigt uns die Frage, welche Faktoren dazu beitragen, dass dies einigen Fans gelingt, während andere immer wieder ein problematisches Verhalten aufweisen. Zunächst folgt ein historischer Abriss über die Resilienzforschung. Dieser leitet über auf das Modell der Risiko- und Schutzfaktoren.

5.1 Resilienz

Mit ähnlichen Fragen wie diese Bachelorarbeit beschäftigt sich die Resilienzforschung. Die Entwicklungspsychologin Emmy E. Werner hat zusammen mit Ruth S. Smith mit der Kauai-Längsschnittstudie eine Pionierarbeit im Bereich der Resilienzforschung geleistet. Sie haben 698 Kinder, die verschiedenen Risikofaktoren wie beispielsweise Armut oder geschiedene Eltern ausgesetzt waren, über mehr als drei Jahrzehnte begleitet und beobachtet. Dabei hat sich ein Drittel der unter widrigen Bedingungen aufwachsenden Kinder zu leistungsfähigen, optimistischen und fürsorglichen Erwachsenen entwickelt. Werner und Smith haben untersucht, welche Faktoren dazu beigetragen haben. Inzwischen ist die Resilienzforschung populär geworden. (Emmy Werner, 2007, S.21) Verschiedene Forscher sind auf der Suche nach protektiven Faktoren.

Die Diplom-Pädagogin Corina Wustmann (2005, S.192) definiert Resilienz wie folgt:

„Der Begriff "Resilienz" leitet sich von dem englischen Wort "resilience" ("Spannkraft, Elastizität, Strapazierfähigkeit"; lat. resilere = abprallen) ab und bezeichnet allgemein die Fähigkeit, erfolgreich mit belastenden Lebensumständen (Unglücken, traumatischen Erfahrungen, Misserfolgen, Risikobedingungen etc.) umzugehen. Mit anderen Worten: Es geht um die Fähigkeit, sich von einer schwierigen Lebenssituation nicht "unterkriegen zu lassen" bzw. "nicht daran zu zerbrechen". Resilienz kann damit verstanden werden als eine psychische Widerstandsfähigkeit von Kindern gegenüber biologischen, psychologischen und psychosozialen Entwicklungsrisiken. Kurz gesagt: Resilienz meint das Immunsystem der Seele.“

Die Vulnerabilität kann als Gegenspieler der Resilienz bezeichnet werden. Sie beschreibt eine besondere Empfindlichkeit gegenüber spezifischen Belastungen. Hans Weiss (2007, S.159ff) veranschaulicht das wechselseitige Zusammenspiel von Resilienz, Vulnerabilität sowie Risiko- und Schutzfaktoren folgendermassen:

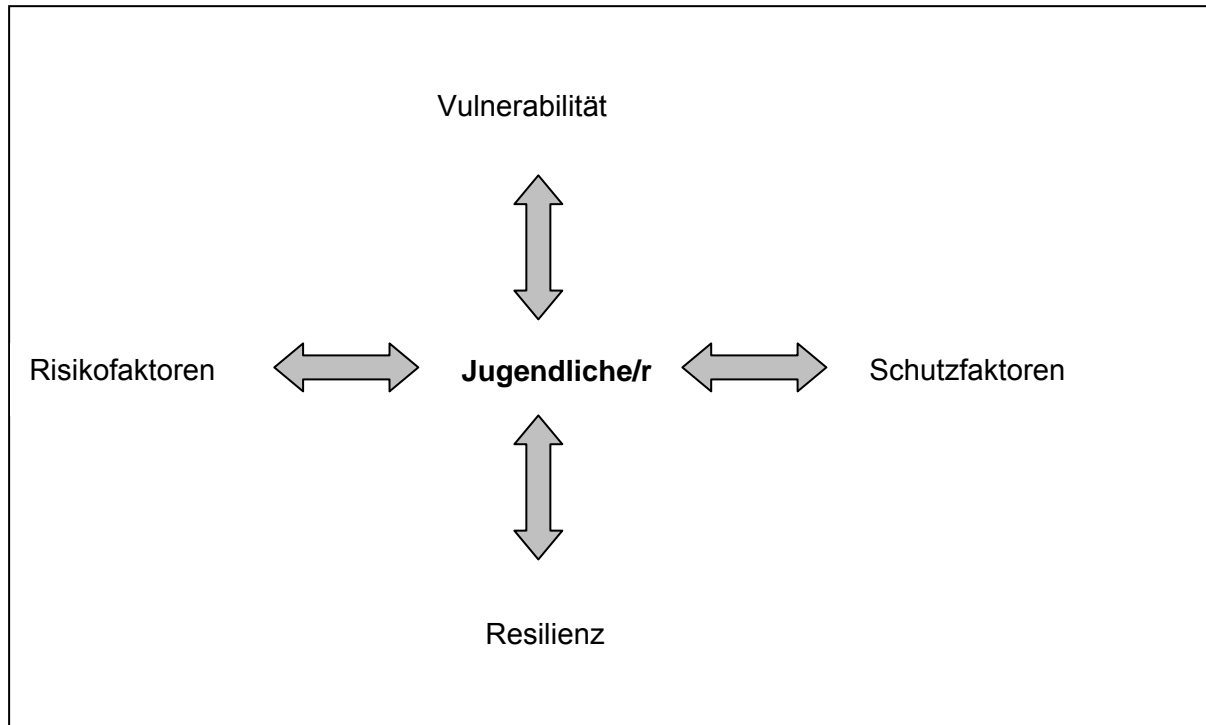


Abbildung 5: Integriertes Konzept: Prozesscharakter von Resilienz nach Hans Weiss

In dieser Bachelorarbeit geht es darum, Faktoren zu definieren, die als Schutzfaktoren für das Verhalten der Jugendlichen im Kontext eines Fussballspiels dienen. Nachfolgend werden die Begriffe „Einflussfaktoren, respektive Risiko- und Schutzfaktor“ erläutert.

5.2 Einflussfaktoren

Das Verhalten der Menschen ist komplex und von vielen Einflüssen geprägt. Der Sozialarbeiter und Soziologe Martin Hafén unterscheidet Einflussfaktoren auf physischer, psychischer, sozialer und physikalisch-materieller Ebene. (Martin Hafén, 2007a, S.51) Einflussfaktoren können als Schutz- oder Risikofaktoren agieren, wobei das Individuum selbst bestimmt, ob es einen Einflussfaktor als Schutz- oder Risikofaktor wertet (Hafén, 2006, S.3-15). Zunächst jedoch zur Definition von Risiko- und Schutzfaktoren:

Risikofaktoren

Risikofaktoren (proaktiv irritierende Faktoren) sind Belastungen oder Beeinträchtigungen, die die Bewältigung von Lebensereignissen oder die Entwicklung des Individuums erschweren

können (Claus Buddeberg, 1998, S.115-117). Risikofaktoren existieren im Individuum selbst oder in seiner Umgebung (Cassée, 2007, S.44-46).

Schutzfaktoren

Schutzfaktoren (reaktiv protektive Faktoren) sind Ressourcen, die dem Individuum zur Verfügung stehen und entweder im Individuum selbst oder seiner Umgebung angesiedelt sind (Cassée, 2007, S.44-46). Diese kann das Individuum in belastenden Situationen aktivieren. Schutzfaktoren begünstigen eine gesunde Entwicklung und können Risikofaktoren abschwächen. (Buddeberg, 2003, S.176-168)

Durch die oben erwähnte individuelle Wertung der Einflussfaktoren in Risiko- und Schutzfaktoren kann beispielsweise der gemeinsame Spielbesuch mit der Peergroup für die einen Jugendlichen ein Risikofaktor darstellen, da sie aufgrund des Gruppendrucks übermässig Alkohol konsumieren, andere Jugendliche hingegen können diesem Druck standhalten. Anders gesagt ist der gemeinsame Spielbesuch mit der Peergroup im Beispiel ein potentieller Stressor (Risikofaktor), bei dem das Individuum bestimmt, ob und in welcher Art es sich dadurch beeinflusst fühlt. (Hafen, 2006, S.3-15)

Risikofaktoren führen beim Individuum nicht automatisch zu einem Risiko, Schutzfaktoren führen aber auch nicht automatisch zu einem Schutz. Umso mehr Risikofaktoren, respektive Schutzfaktoren auf das Individuum einwirken, desto höher wird jedoch die statistische Wahrscheinlichkeit, dass das Risiko eintritt oder eben nicht. Es ist jedoch nicht möglich, einen Kausalzusammenhang zwischen einem Einflussfaktor und einer späteren Entwicklung zu ziehen. (Hafen, 2007b, S.295-299) Es kann beispielsweise nicht davon ausgegangen werden, dass ein Jugendlicher, dessen Peers übermässig Alkohol konsumieren, dies automatisch auch tut.

Es gibt sowohl Schutz- wie auch Risikofaktoren, die im Individuum selbst oder in seiner Umwelt angesiedelt sind. Ziel unserer Arbeit ist es, Schutzfaktoren zu benennen welche das aktive, kreative Fanverhalten von Jugendlichen unterstützt. Um dies zu veranschaulichen eignet sich folgendes Model der Kompetenzbalance von Kitty Cassée (2007, S.44).

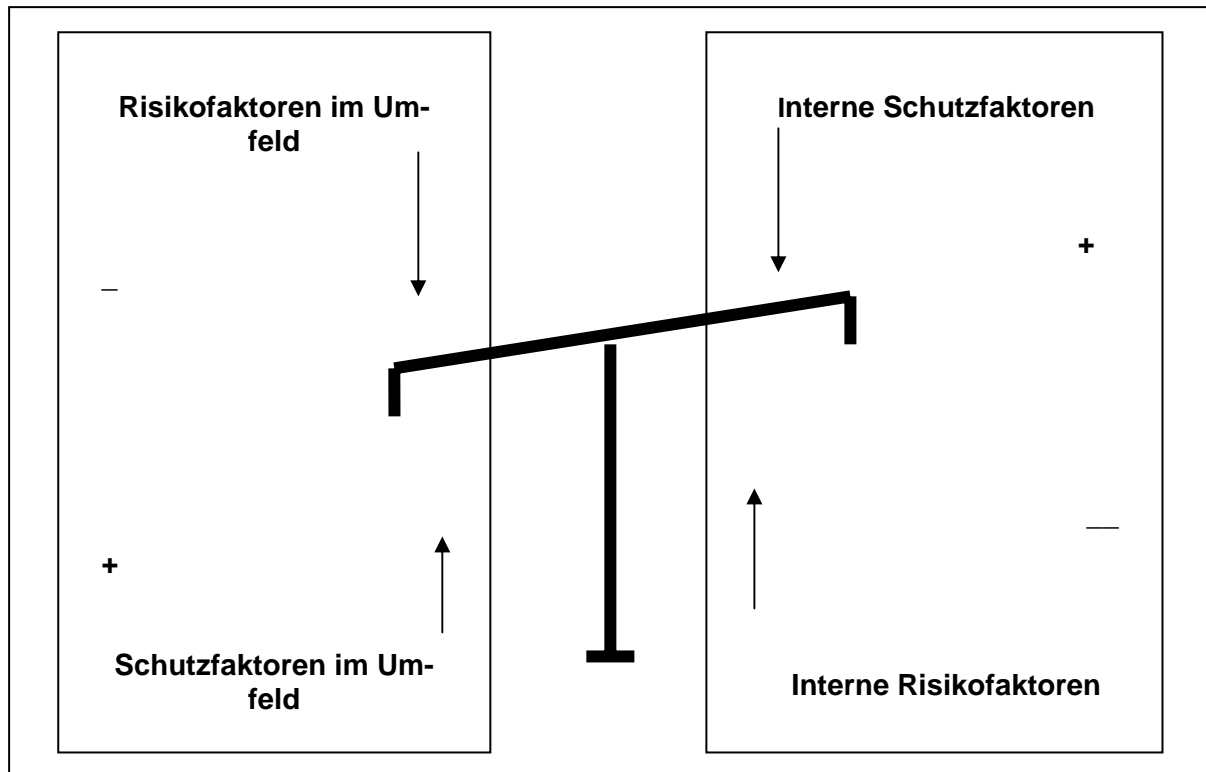


Abbildung 6: Kompetenzbalance nach Kitty Cassée

Das Model der Kompetenzbalance zeigt eine Waage, auf welche interne und externe Risiko- und Schutzfaktoren einwirken. Um ein Verhalten in einer bestimmten Situation als kompetent zu beschreiben, muss sich die Waage im Gleichgewicht befinden. (Cassée, 2007, S.44)

Auf jugendliche Fussballfans angewendet zeigt dies, dass sowohl interne wie auch externe Schutzfaktoren benötigt werden um die Waage ins Gleichgewicht zu bringen und somit ein kompetentes, oder aktives, kreatives Fanverhalten zu ermöglichen.

Es folgt eine Zusammenstellung der von Corina Wustmann erwähnten Schutzfaktoren im Individuum (Personale Ressourcen) und seiner Umwelt (Soziale Ressourcen). Diese Daten stammen aus der Resilienzforschung und sind nicht abschliessend zu betrachten. Jede neue Aufgabe stellt neue Einflussfaktoren und damit eine neue Konstellation an Risiko- und Schutzfaktoren bereit.

Personale Ressourcen

Kindbezogene Faktoren

- Positive Temperamenteigenschaften, die soziale Unterstützung und Aufmerksamkeit bei den Betreuungspersonen hervorrufen (flexibel, aktiv, offen)
- Erstgeborenes Kind
- Weibliches Geschlecht (in der Kindheit)
-

Resilienzfaktoren

- Problemlösefähigkeit
- Selbstwirksamkeitsüberzeugungen
- Positives Selbstkonzept / Hohes Selbstwertgefühl
- Fähigkeit zur Selbstregulation
- Internale Kontrollüberzeugung / Realistischer Attribuierungsstil
- Hohe Sozialkompetenz: Empathie / Kooperations- und Kontaktfähigkeit / Soziale Perspektivenübernahme / Verantwortungsübernahme
- Aktives und flexibles Bewältigungsverhalten (z.B. die Fähigkeit, soziale Unterstützung zu mobilisieren, Entspannungsfähigkeiten)
- Sicheres Bindungsverhalten (Explorationslust)
- Optimistische, zuversichtliche Lebenseinstellung (Kohärenzgefühl)
- Talente, Interessen und Hobbies

Soziale Ressourcen

Innerhalb der Familie

- Mindestens eine stabile Bezugsperson, die Vertrauen und Autonomie fördert
- Emotional positives, unterstützendes und strukturierendes Erziehungsverhalten (autoritativer Erziehungsstil)
- Zusammenhalt (Kohäsion), Stabilität und konstruktive Kommunikation in der Familie
- Enge Geschwisterbindungen
- Unterstützendes familiäres Netzwerk (Verwandtschaft, Freunde, Nachbarn)
- Hoher sozioökonomischer Status

In den Bildungsinstitutionen

- Klare, transparente, konsistente Regeln und Strukturen
- Wertschätzendes Klima (Wärme, Respekt und Akzeptanz gegenüber dem Kind)
- Hoher, aber angemessener Leistungsstandard
- Positive Verstärkung der Leistungen und Anstrengungsbereitschaft des Kindes
- Positive Peerkontakte/ Positive Freundschaftsbeziehungen
- Förderung von Basiskompetenzen (Resilienzfaktoren)
- Zusammenarbeit mit dem Elternhaus und andern sozialen Institutionen

Im weiteren sozialen Umfeld

- Kompetente und fürsorgliche Erwachsene ausserhalb der Familie, die Vertrauen und Zusammengehörigkeitssinn fördern und als positive Rollenmodelle dienen (z.B. Grosseltern, Nachbarn, Freunde, Erzieherinnen, Lehrer)
- Ressourcen auf kommunaler Ebene (z.B. Angebote der Familienbildung, Gemeindegemeinschaften)
- Vorhandensein prosozialer Rollenmodelle, Normen und Werte in der Gesellschaft (gesellschaftlicher Stellenwert von Kindern / Erziehung / Familie)

Abbildung 7: Schutzfaktoren nach Corina Wustmann

Resilienz ist kein angeborenes Merkmal einer Person, sondern kann gelernt werden. Resilienz ist nicht eine lebenslange Fähigkeit, sondern kann sich verändern. (Wustmann, 2005) Unseres Erachtens liegt darin eine Chance, die Schutzfaktoren der Fans zu stärken, damit sie mit den teilweise widrigen Umständen im Stadion umzugehen lernen.

Zusammenfassung

In diesem Kapitel wurden zwei Modelle vorgestellt, welche das Verhalten der Menschen zu erklären versuchen: Die Resilienzforschung und die soziologische Einführung der Risiko- und Schutzfaktoren. Einigkeit herrscht bei beiden darüber, dass es Einflüsse im Menschen oder seinem Umfeld gibt, welche sich positiv oder negativ auf sein Verhalten auswirken können.

Resilienzforschung

Um zu erforschen, wie Menschen trotz widriger Umstände zu einem guten Verhalten kommen, bietet es sich an, den Begriff der Resilienz zu gebrauchen. Resilienz bezeichnet die psychische Widerstandsfähigkeit von Kindern gegenüber biologischen, psychologischen und psychosozialen Entwicklungsrisiken. Vulnerabilität kann hierbei als Gegenspieler der Resilienz bezeichnet werden, als besondere Empfindlichkeit gegenüber spezifischen Belastungen. Diese Resilienz zu erreichen kann somit als wichtiges Ziel jeder menschlichen Entwicklung angesehen werden.

Soziologische Einführung der Risiko- und Schutzfaktoren

Das Verhalten der Menschen ist von vielen Einflüssen geprägt. Der Sozialarbeiter und Soziologe Martin Hafen unterscheidet Einflussfaktoren auf physischer, psychischer, sozialer und physikalisch-materieller Ebene. Diese Einflussfaktoren können als Schutz- oder Risikofaktoren agieren. Risikofaktoren stellen hierbei eine Belastung oder Beeinträchtigung dar welche die Bewältigung von Lebensereignissen oder die Entwicklung des Individuums erschweren. Schutzfaktoren hingegen sind Ressourcen, die dem Individuum zur Verfügung stehen. Diese kann das Individuum in belastenden Situationen aktivieren. Schutzfaktoren begünstigen eine gesunde Entwicklung und können Risikofaktoren abschwächen.

Risiko- wie Schutzfaktoren können im Individuum selbst oder seiner Umgebung angesiedelt sein. Wichtig ist, dass Risikofaktoren beim Individuum nicht automatisch zu einem Risiko, Schutzfaktoren aber auch nicht automatisch zu einem Schutz führen. Umso mehr Risikofaktoren, respektive Schutzfaktoren auf das Individuum einwirken, desto höher wird jedoch die statistische Wahrscheinlichkeit, dass das Risiko eintritt oder eben nicht. Es ist jedoch nicht möglich, einen Kausalzusammenhang zwischen einem Einflussfaktor und einer späteren Entwicklung zu ziehen.

6 Methodik

In diesem Kapitel sind die methodischen Grundlagen unserer Forschung ersichtlich. Unsere Forschung basiert auf einer quantitativen Befragung der Fans sowie qualitativen Interviews mit Fanarbeitenden. Zunächst gehen wir auf den Fragebogen und anschliessend auf die Leitfadeninterviews ein. Dabei werden jeweils die Stichprobe, der Aufbau, die Durchführung und die Auswertung thematisiert.

6.1 Fragebogen

Der Online-Fragebogen ist das quantitative Instrument unserer Forschungsarbeit. Anhand der durch die Umfrage erhaltenen Daten, beantworten wir die erste Teilfrage.

In welchen Lebenswelten bewegen sich jugendliche Fussballfans und welche Einflussfaktoren sind in den jeweiligen Lebenswelten vorhanden?

Die Umfrage wird online durchgeführt und auf der Internetseite www.voycer.de erstellt. Durch die elektronische Ausarbeitung haben innert kurzer Zeit viele Personen die Möglichkeit, auf die Umfrage zuzugreifen und teilzunehmen. Ausserdem ist die Teilnahme nicht sehr zeitintensiv. Auch für die Auswertung stellt die elektronische Form einen zeitlichen Vorteil dar, da damit eine Übertragung der Daten vermieden werden kann.

Die Zielgruppe der Befragung sind jugendliche FCL-Fans zwischen 12 und 25 Jahren. Die Alterskategorie entspricht damit der Zeitspanne, welche in der Shell-Jugendstudie 2002 erfasst und als Jugendalter bezeichnet wurde (Hurrelmann & Albert, 2003, S.13).

Stichprobe

Die Stichprobe des Online-Fragebogens setzt sich wie folgt zusammen:

Die Grundmenge (N) entspricht allen Fans des FCL zwischen 12 und 25 Jahren. Diese kann in ihrer Grösse nicht genau bestimmt werden, da der Begriff „Fan“ nicht klar definiert ist. Aus der Grundmenge (N) wird mittels geschichteter Stichprobenauswahl (stratified sampling), die Stichprobe (n) zufällig gezogen. Das relevante Merkmal der Zielgruppe ist das Alter.

Die Personen werden über verschiedene Verteil-Kanäle erreicht. Zum einen wird der Fragebogen auf dem Fan-Forum des FCL und der Homepage der Fanarbeitsstelle Luzern publiziert. Über die Homepage der Fanarbeitsstelle werden jugendliche Fans erreicht, die inoffiziellen Gruppierungen angehören. Das offizielle Fanforum soll möglichst vielen Fans die Möglichkeit bieten, an der Umfrage mitzumachen.

Zum anderen wird der Fragebogen von den Fanclubpräsidenten der USL und der VFFC an alle Mitglieder versandt. Die USL und die VFFC sind die grössten Fanvereinigungen des

FCL. Nach Schätzung der Fanclub-Präsidenten verfügen die USL über 280 Mitglieder, die VFFC über 30 Personen, die unserer Zielgruppe entsprechen.

Aufbau

Im Kapitel Stammdaten werden Alter, Geschlecht, Nationalität, Vernetzung und Bildung erhoben.

Bezüglich Alter erfolgt eine Unterteilung in die drei Alterskategorien 12 bis 15 Jahre, 16 bis 20 Jahre und 21 bis 25 Jahre. Die Aufteilung lehnt sich an das Modell von Oerter und Dreher (2002, S.259) an, welche diese Zeit in die frühe (zwischen 11 und 14 Jahren), mittlere (15-17) und späte (18-21) Adoleszenz einteilen. Das Geschlecht wird erhoben, damit der Genderaspekt berücksichtigt werden kann (siehe Kapitel 3.1).

Da sich die Einbindung in die Lebenswelten von Jugendlichen mit Migrationshintergrund unter Umständen von jener der schweizerischen Jugendlichen unterscheidet, wird die Nationalität erhoben.

Mit der Frage nach der Vernetzung wird die Zugehörigkeit zu Gruppierungen in der Fanszene erfragt. Damit wird ersichtlich, welche Teilnehmende welcher Fangruppierung angehören. Gerhard Schulze führt in seinem soziologischen Fanmodell aus, dass die Bildung einen Einfluss darauf haben kann, wie sich jemand in einer Situation verhält. Daher wird in unserem Fragebogen die Bildungsstufe der Teilnehmenden erhoben. In den Stammdaten wird ebenfalls die Vernetzung mit der Fanarbeitsstelle Luzern abgefragt. Diese Frage soll einen Eindruck darüber vermitteln, wie bekannt die Fanarbeitsstelle bei den jeweiligen Fans ist und inwiefern die Soziale Arbeit bereits Einfluss auf die Fans hat.

Der Fragebogen ist entlang dem Dimensionenmodell nach Zimmermann aufgebaut und fragt nach den Kernaspekten der Dimensionen. Dabei stehen Antwortmöglichkeiten zur Auswahl. Diese beziehen sich auf die sechs von uns definierten Lebenswelten.

	Sportd.	Aktivitätend.	Kreativitätsd.	Erlebnisd.	Gewaltd.	Loyalitätsd.	Treued.	Konsumd.
Individuum								
Familie								
Peergroup								
Paarbeziehung								
Schule/ Beruf								
Fanclub								

Abbildung 8: Aufbau der Forschung

Die einzelnen Dimensionen werden nun im Bezug zum Fragebogen genauer erläutert. Der Fokus liegt dabei immer bei den relevanten Lebenswelten jugendlicher Fans.

Die Fragen sind als Hybridfragen gestaltet. Diese Frageform enthält einen quantitativen und einen qualitativen Teil. Der quantitative Teil besteht aus geschlossenen Fragen mit vorgegebenen Antwortmöglichkeiten. Der qualitative Teil der Frageform besteht aus einer Spalte, in welche die Befragten subjektive Bemerkungen und Ergänzungen zum jeweiligen Thema eintragen können. Die so gewonnenen Daten ermöglichen es, die Antworten aus dem quantitativen Teil zu analysieren und erklären. (Rainer Schnell, Paul B. Hiller & Elke Esser, 2005, S. 333)

Sportdimension

Oftmals wird Fans das Interesse am Sport aberkannt, wenn sie durch deviantes Verhalten auffallen (Zimmermann, 2008, S.13). Da folglich das Interesse am Sport zu einem aktiven, kreativen Fanverhalten beiträgt, erfragen wir in der Sportdimension, welche Lebenswelten für das Entwickeln von Fussballinteresse relevant sind.

Aktivitätendimension

Zimmermann (2008, S.13) führt aus, dass Aktivität unter den Fans ein wichtiges Kriterium ist. Daher fragen wir in der Aktivitätendimension danach, mit wem Ideen für Fan-Aktivitäten umgesetzt werden.

Kreativitätsdimension

In den verschiedenen Fangruppierungen spielt der Kreativitätsgehalt der Aktivitäten eine unterschiedliche Rolle (Zimmermann, 2008, S.13). Daher fragen wir in der Kreativitätsdimension danach, mit wem die Fans Ideen für Fan-Aktivitäten generieren.

Erlebnisdimension

Zimmermann (2008, S.13) führt aus, dass für viele Fans bei einem Spielbesuch „der Erlebnisgehalt per se“ entscheidend ist. Wir wollen in der Erlebnisdimension wissen, welche Lebenswelten dazu beitragen, dass Fans einen Spielbesuch als Erlebnis in bleibender Erinnerung behalten.

Gewaltdimension

Zimmermann (2008, S.13) beschreibt, dass Gewalt praktisch immer eine Begleiterscheinung von Fussball ist. Als positiven Aspekt dabei sieht er, dass dadurch ein positives Durchsetzungsvermögen trainiert werden kann. Daher stellen wir den Fans die Frage, wie sie mit Konflikten umgehen, beziehungsweise, in welchen Lebenswelten die Konfliktlösung gut gelingt und in welchen weniger.

Loyalitätsdimension

Fanggruppierungen suchen die Nähe zur Clubführung unterschiedlich stark (Zimmermann, 2008, S.13). Einige distanzieren sich klar, andere suchen die Nähe explizit. Daher thematisieren wir in der Loyalitätsdimension, in welchen Lebenswelten Entscheide der Clubleitung diskutiert werden.

Treuedimension

Zimmermann (2008, S.13) beschreibt jene als treue Fans, die regelmässig im Stadion anwesend sind, unabhängig vom Spielort und Attraktivität des Spiels. Wir wollen in unserer Umfrage erfahren, welche Lebenswelten darauf Einfluss nehmen, wie häufig Spiele besucht werden.

Konsumdimension

In der Konsumdimension geht es darum, welche Spiele besucht werden (Zimmermann, 2008, S.13). Wir erfragen, welche Lebenswelten für die Auswahl der Spiele entscheidend sind.

Pre-Test

Anhand von Pre-Tests testen wir im Vorfeld der Befragung, ob unser Fragebogen verständlich ist.

Ein Student und vier Studentinnen HSLU-SA füllten den Fragebogen aus. Von ihnen bekamen wir anschliessend eine Rückmeldung. Zusätzlich wurden die Fanarbeiter des FCL um eine Stellungnahme zum Fragebogen gebeten. Ein Fanarbeiter gab uns eine Rückmeldung. Zwei Lehrpersonen gaben ihre Meinung zum Fragebogen ab und 33 SchülerInnen der Oberstufenschule Schüpfheim (2 und 3 Sek. Niveau A/B/C/D) füllten den Fragebogen aus und gaben uns eine Rückmeldung. Die Rückmeldungen waren einerseits stilistischer Natur, andererseits kamen auch Anregungen zur Verständlichkeit zusammen und halfen uns so, den Fragebogen zu optimieren.

Vor dem Versand an unsere Zielgruppe wurden die Anregungen aus den Pre-Tests in den Fragebogen übernommen.

Durchführung

Die Umfrage startete am 19.05.2008 und lief während 8 Tagen bis am 27.05.08. Dabei ist zu erwähnen, dass die Umfrage vom 20.5.08 bis am 21.5.08 mittags blockiert war, die Internetseite, in welche die Umfrage eingegliedert war, nicht funktionierte.

Auswertung

Die erhobenen Daten werden mit Hilfe einer Excel-Maske ausgewertet. Die Auswertung erfolgt entlang der Lebenswelten. Da die Fragen jeweils einer Dimension nach Zimmermanns Dimensionenmodell entsprechen, können diese zwischen den Lebenswelten verglichen werden. Die Ergebnisse werden beschrieben und zu den aussagekräftigsten Resultaten wird zusätzlich eine Grafik erstellt.

6.2 Experteninterviews

Als qualitatives Instrument werden zusätzlich Leitfadeninterviews mit Fanarbeitenden durchgeführt. Dabei werden in einem ersten Interviewteil die Ergebnisse der Umfrage thematisiert. In einem zweiten Teil werden die Fanarbeitenden die Ergebnisse in Risiko- und Schutzfaktoren unterteilen, womit die zweite Teilfrage beantwortet wird.

Inwiefern stellen Einflüsse aus den Lebenswelten Risiko- oder Schutzfaktoren bezüglich des Verhaltens jugendlicher Fussballfans dar?

Die Interviews finden mit Fanarbeitenden aus Basel, Bern und Luzern statt. Dabei werden die Resultate aus der Umfrage diskutiert und in Bezug zu ihrer täglichen Arbeit gesetzt. Es wird thematisiert, wie die Fanarbeitenden die Rolle und Wichtigkeit der in der quantitativen Umfrage abgefragten Lebenswelten einschätzen. Ziel der Gespräche ist, einen Eindruck davon zu erlangen, inwiefern die einzelnen Einflussfaktoren in den Lebenswelten als Schutzfaktoren für das Verhalten der Fans wirken können und inwiefern sie eher als Risikofaktor zu beurteilen sind.

Stichprobe

Professionelle Fanarbeit gibt es bisher in den Städten Basel, Bern, Luzern und Winterthur. Die Grundgesamtheit (N) sind 4 Fanarbeitsstellen. In Basel, Bern und Luzern sind jeweils zwei Personen angestellt. Winterthur hat ein anderes Modell gewählt. Dort ist die Fanarbeit Teil der städtischen Streetwork. Für die Stichprobenziehung wählen wir die Gatekeeper-Methode. Als Gatekeeper dient uns Jörg Häfeli, Präsident der Fankommission der Swissfootballleague. Er kennt die Fanarbeitenden persönlich und kann uns die Kontaktdaten vermitteln.

Für die Interviews werden folgende Personen ausgewählt:

- Fanarbeit Basel: Thomas Gander, Sozialarbeiter FH
- Fanarbeit Bern: Lukas Meier, Student und langjähriger YB-Fan und Rafael Ganzfried, Sozialarbeiter FH
- Fanarbeit Luzern: Christian Wandeler, Soziokultureller Animator FH

Das Konzept dieser drei Fanarbeitsstellen ist ähnlich aufgebaut, zudem vertreten sie mit den Fussballclubs FC Basel, BSC Young Boys und FC Luzern drei Vereine aus der höchsten Spielklasse des schweizerischen Fussballverbands. Die Stichprobe (n) beträgt somit drei Fanarbeitsstellen.

Aufbau der Leitfadeninterviews

Der Interviewleitfaden ist wie die Umfrage entlang der Lebenswelten und Dimensionen aufgebaut. Zunächst wird jedoch nach einer Definition eines „positiven Fanverhaltens“ gefragt. Anschliessend werden die fünf Lebenswelten Familie, Peergroup, Paarbeziehung, Schule und Beruf sowie Fanclub bezüglich ihres Einflusses auf das Verhalten der Fans thematisiert. Dabei fragen wir danach, wie die Verhältnisse der jeweiligen Lebenswelten in den verschiedenen Dimensionen unterstützend wirken, also als Schutzfaktor wirken können, und inwiefern sie als Risikofaktor zu betrachten sind.

Anschliessend werden Interventionsmöglichkeiten thematisiert. Die Fanarbeitenden werden danach befragt, wie die Soziale Arbeit auf die jeweilige Lebenswelt einwirken kann, damit diese eine unterstützende Wirkung auf den Fan ausüben kann. Ausserdem wird gefragt, mit welchen Institutionen die Fanarbeitenden in ihrem Arbeitsalltag zusammenarbeiten und welche zusätzlichen sozialarbeiterische Angebote sie sich noch wünschen würden.

In einem allgemeinen Frageteil werden Fragen rund um die Zufriedenheit mit der aktuellen Fanthematik in der Öffentlichkeit gestellt.

Durchführung

Die Interviewpartner erhalten die Fragen sowie eine Zusammenfassung der Ergebnisse aus der Umfrage vorgängig zugestellt. Somit erhalten sie einen Einblick in die bisherige Arbeit und können sich auf das Interview vorbereiten. Ausserdem können die Fragen so vorgängig im Team besprochen werden. Das ist besonders bei den Fanarbeitstellen Luzern und Basel, wo das Interview nur mit einer Person durchgeführt wird, ein Vorteil.

Auswertung

Für die Auswertung werden die einzelnen Gespräche aufgezeichnet. Nach Absprache mit Marius Metzger, Dozent HSLU - SA erstellen wir einen Bericht über die Interviews, welcher in Anlehnung an Meuser und Nagel (Michael Meuser & Ulrich Nagel, 1991) in thematische Blöcke unterteilt ist.

7 Darstellung der Ergebnisse

Im folgenden Kapitel werden die Ergebnisse unserer Forschungsarbeit präsentiert. Zunächst gehen wir auf die Resultate der Umfrage ein, anschliessend werden die Ergebnisse aus den Leitfadenterviews mit den Fanarbeitenden zusammengefasst dargestellt. Abschliessend werden die Ergebnisse der beiden Forschungsmethoden zusammengeführt.

7.1 Ergebnisse der Befragung

An der Umfrage beteiligten sich 75 Jungen und 11 Mädchen im Alter zwischen 12 und 25 Jahren. Dies ergibt eine Teilnehmerzahl von 86 (n) Jugendlichen.

Somit haben ungefähr 28 Prozent unserer Zielgruppe geantwortet. Uns ist bewusst, dass wir mit dieser Rücklaufquote keine allgemeingültigen Schlüsse für die ganze Fanszene des FCL ziehen können, zumal diese sehr heterogen ist. Trotzdem zeigt dieses Ergebnis auf, dass es unter den FCL-Fans viele engagierte Jugendliche gibt, die sich für fanpolitische Themen interessieren.

Nach einer ersten Sichtung der Daten entschieden wir uns, die Auswertung nach den Kategorien Alter, Bildung und Fanclubzugehörigkeit durchzuführen. Da nur 11 weibliche Jugendliche an der Umfrage teilgenommen haben und sich die Ergebnisse dieser nicht augenfällig von jenen der männlichen Teilnehmenden unterscheiden, wird der Genderaspekt in der Auswertung nicht explizit berücksichtigt. Die Nationalität wird in den Ergebnissen ebenfalls vernachlässigt, da nur 7 Personen angaben, ausländischer Herkunft zu sein. Persönliche Bemerkungen zu den Fragen wurden von den Umfrageteilnehmenden nur selten angebracht und waren zudem für den Forschungsgegenstand nicht relevant.

Die Ergebnisse aus der Umfrage sind nach Lebenswelten geordnet, wobei auf der linken Seite jeweils die gestellte Frage und auf der rechten Seite die Antworten zu sehen sind. Innerhalb jeder Lebenswelt sind die Antworten zu den acht Dimensionen aufgeführt. Die Bezeichnung „gesamthaft“ beschreibt hierbei die Antworten aller Teilnehmenden. Die weiteren Antworten unterscheiden sich nach Alter, Bildung und Fanclubzugehörigkeit. Zu beachten ist, dass im folgenden Kapitel ausschliesslich die für uns relevanten Ergebnisse aufgeführt sind. Die zentralen Daten werden zusätzlich graphisch dargestellt. Sämtliche Daten der Umfrage sind im Anhang A2 aufgeführt.

Die angegebenen Zahlen in den Diagrammen entsprechen dem prozentualen Wert der Antworten. Zunächst folgen die allgemeinen Daten der Umfrage.

Stammdaten

Von den 86 Teilnehmenden sind 13 Prozent (11 Personen) weiblich und 87 Prozent (75 Personen) männlich.

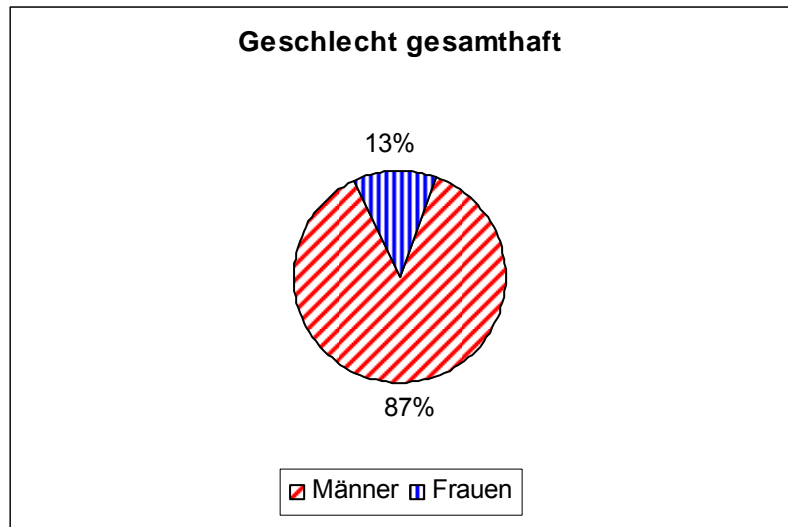


Abbildung 9: Stammdaten - Geschlecht gesamthaft

Nach Alter ausgewertet sind es 12 Prozent (10 Personen) zwischen 12 und 15 Jahren, 36 Prozent (31 Personen) zwischen 16 und 20 Jahren und 52 Prozent (45 Personen) zwischen 21 und 25 Jahren.

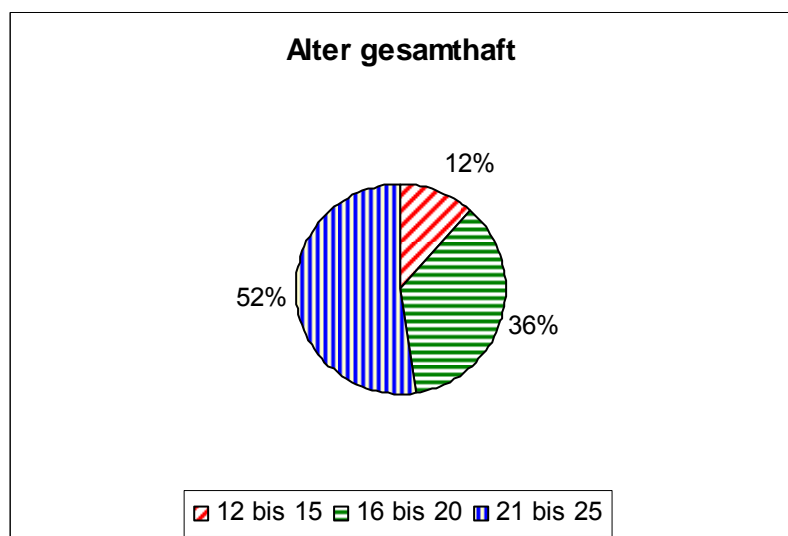


Abbildung 10: Stammdaten - Alter gesamthaft

Von den 86 Fans befinden sich 2 in der Primarschule, 8 in der Oberstufe, 35 absolvieren eine Lehre und 15 das Gymnasium. Auf der Bildungsstufe Hochschule sind es 15 und in der Kategorie „Sonstige Ausbildung“ 11 Fans.

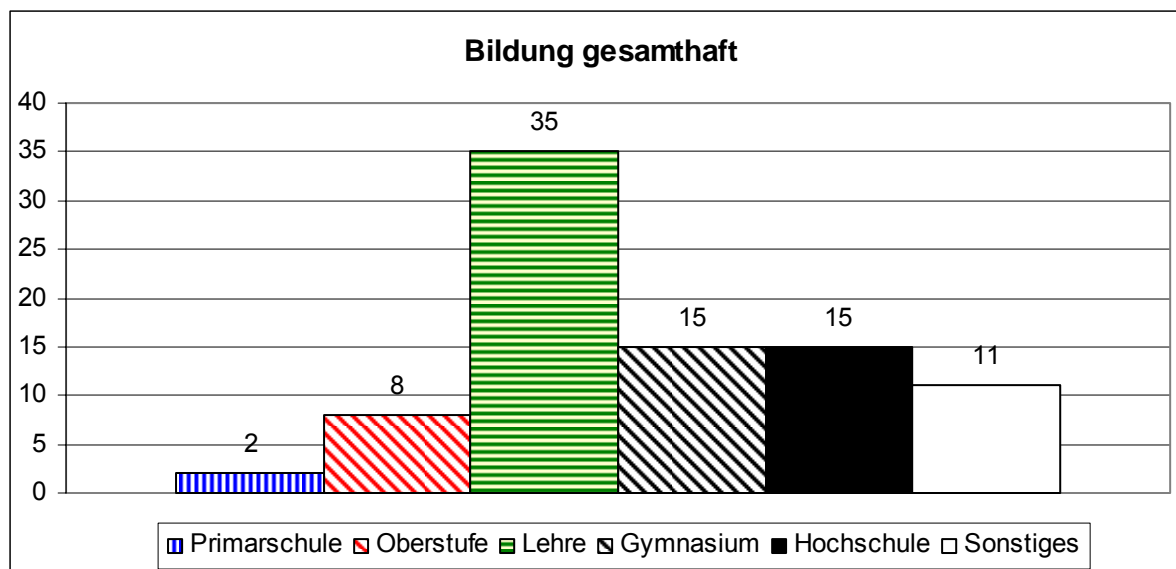


Abbildung 11: Stammdaten Bildung gesamthaft

Von den 86 befragten Fans befinden sich 52 in keinem Fanclub. 24 Personen sind Mitglied der USL und 2 der VFFC. 10 Personen haben angegeben, Mitglied sonstiger Gruppierungen zu sein. Zudem kennen 59 der befragten Fans die Fanarbeitsstelle Luzern, 27 kennen sie nicht.

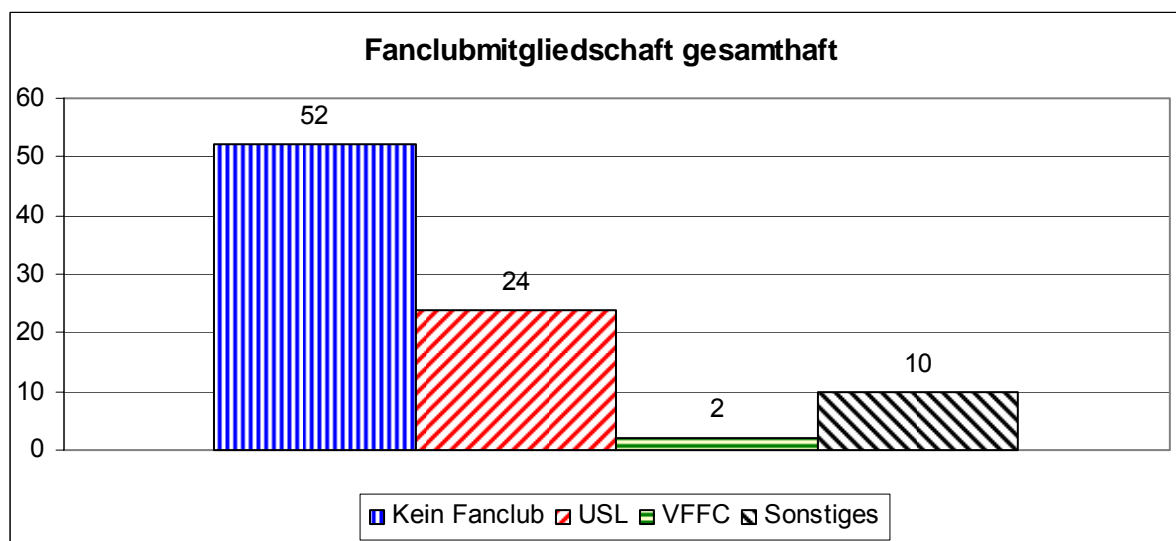


Abbildung 12: Fanclubmitgliedschaft gesamthaft

Lebenswelt Individuum

„Ich interessiere mich für Fussball, weil ich selber gerne Fussball spiele.“ Auf diese Frage (vgl. Abbildung 13), antworten gesamthaft 39,5 Prozent (34 Personen) mit „Trifft zu“, 26,5 Prozent (23 Personen) antworten mit „Trifft hauptsächlich zu“, 20 Prozent (17 Personen) mit „Trifft nicht zu“ und 14 Prozent (12 Personen) mit „Trifft selten zu“.

66 Prozent (57 Personen) der Teilnehmenden beantworten die Frage somit im positiven Bereich, das heisst in den Spalten „Trifft zu“ respektive „Trifft hauptsächlich zu“.

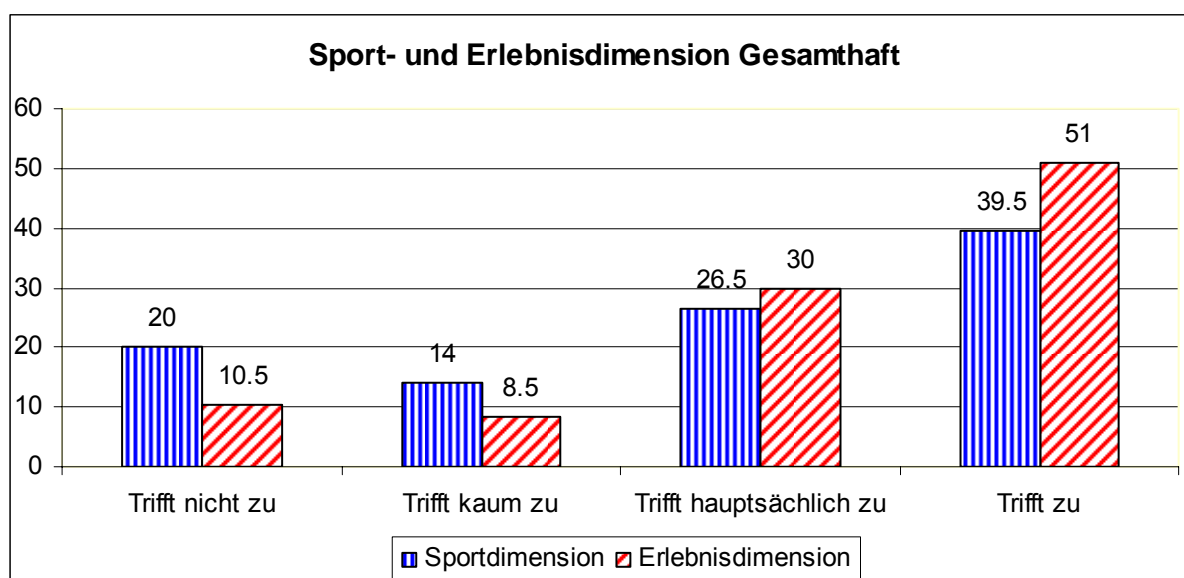


Abbildung 13: Sport- und Erlebnisdimension gesamthaft

„Ein Spiel ist für mich dann ein Erlebnis, wenn das Spiel spannend ist.“ Ähnlich positiv antworten die Fans auf die Frage, ob ein spannendes Spiel für sie zu einem Erlebnis wird. Aus Abbildung 13 ist ersichtlich, dass gesamthaft 51 Prozent (44 Personen) ihre Stimme in der Spalte „Trifft zu“ abgeben, 30 Prozent (26 Personen) in der Spalte „Trifft hauptsächlich zu“ während 8,5 Prozent (7 Personen) in der Spalte „Trifft kaum zu“ und 10,5 Prozent (9 Personen) in der Spalte „Trifft nicht zu“ abstimmen.

Sämtliche Bildungsstufen beantworten diese Frage mehrheitlich in den Spalten „Trifft zu“ und „Trifft hauptsächlich zu“ (66,5 Prozent oder 57 Personen). Bezüglich Fanclubzugehörigkeit, wird die Frage knapp positiv bewertet. Einzig die Mitglieder sonstiger Fangruppierungen bewerten die Frage mit 55,5 Prozent (5 Personen) negativ oder eher negativ. Damit bewertet diese Kategorie die Frage unterschiedlich zu den anderen Fanclubkategorien. Auch ein

spannendes Spiel wird von den meisten Mitgliedern sonstiger Fangruppierungen nicht als Erlebnis bewertet. 55,5 Prozent (5 Personen) antworten im negativen Bereich.

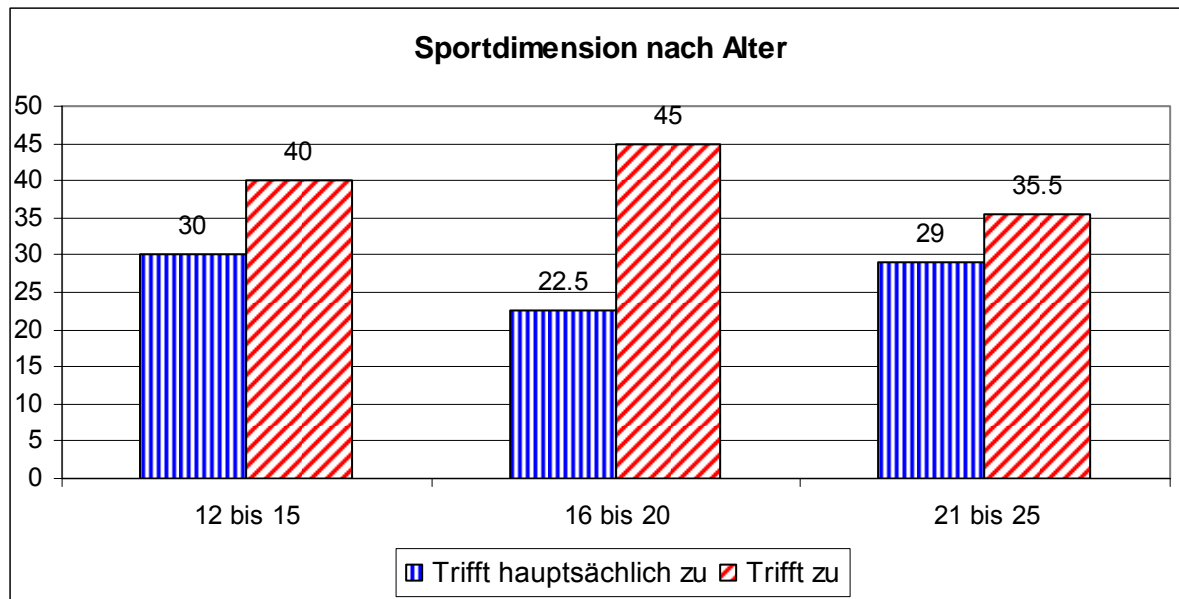


Abbildung 14: Sportdimension nach Alter

„Ich interessiere mich für Fussball, weil ich selber gerne Fussball spiele.“

Dass das Interesse am Sport durch eigenes Fussballspielen entsteht nimmt mit dem Alter ab. Aus Abbildung 14 ist ersichtlich, dass sich bei den 12 bis 15-jährigen 70 Prozent (7 Personen) und bei den 16 bis 20-jährigen 67,5 Prozent (21 Personen), respektive 64,5 Prozent (29 Personen) bei den 21 bis 25-jährigen hauptsächlich oder ganz für Fussball interessieren weil sie selbst Fussball spielen.

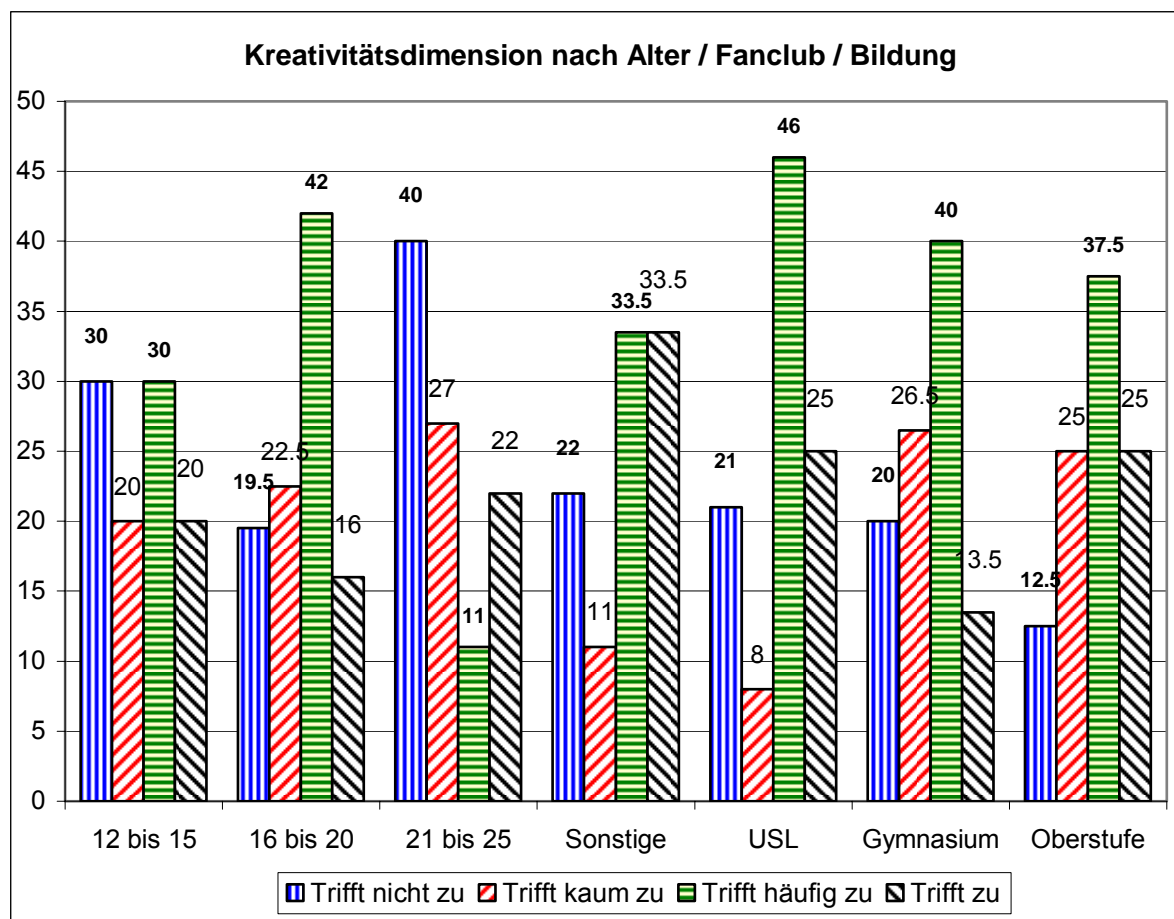


Abbildung 15: Kreativitätsdimension nach Alter, Fanclub und Bildung

„Ich habe eigene Ideen für Fan-Aktivitäten.“

Wie Abbildung 15 zeigt, werden Fan-Aktivitäten von den meisten Fans nicht alleine geplant. 58 Prozent (18 Personen) aus der Altersgruppe der 16 bis 20-jährigen antworten in den Spalten „Trifft zu“ respektive „Trifft häufig zu“. Damit erreicht diese Altersgruppe die höchste Zustimmung zu dieser Frage. Bei der Altersgruppe der 12 bis 15-jährigen sind die Stimmen relativ gleichmässig verteilt. Je 50 Prozent (5 Personen) aller TeilnehmerInnen dieser Altersgruppe bewerten die Frage positiv oder eher positiv respektive negativ oder eher negativ. Die TeilnehmerInnen der 21 bis 25-jährigen kommen auf einen Wert von 33 Prozent (15 Personen) Zustimmung.

Bei den Bildungskategorien erreichen die Kategorien „Oberstufe“ und Gymnasium einen positiven Wert. Fasst man die beiden Spalten „Trifft zu“ und „Trifft häufig zu“ zusammen, kommt man auf folgende Werte: Oberstufe 62,5 Prozent (5 Personen), Gymnasium 53,5 Prozent.

„Ich kann meine eigene Meinung einbringen, akzeptiere aber auch andere Meinungen.“

Die Teilnehmenden sind sich mehrheitlich einig, ihre Meinung einbringen zu können und andere Meinungen zu akzeptieren. Die Abbildung 16 zeigt, dass die Spalte „Trifft hauptsächlich zu“ 39,5 Prozent (34 Personen) der Stimmen bekommt und die Spalte „Trifft zu“ 38,5 Prozent (33 Personen). Die negativen Spalten „Trifft kaum zu“ und „Trifft nicht zu“ bekommen 11,5 Prozent (10 Personen) respektive 10,5 Prozent (9 Personen) der Stimmen.

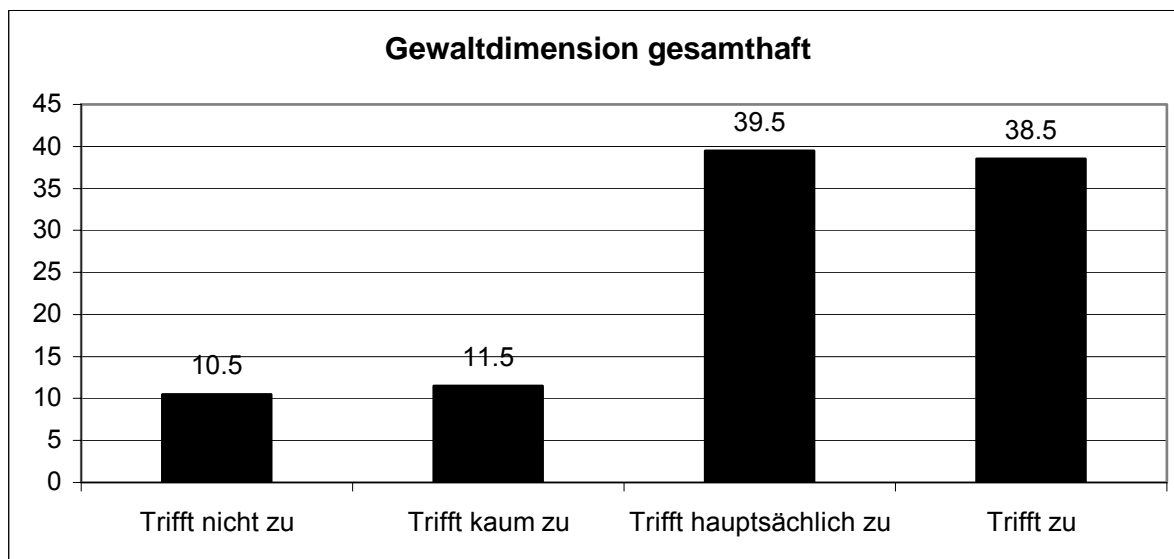


Abbildung 16: Gewaltdimension gesamthaft

„Ich kann Entscheide des FCL nachvollziehen.“

Etwas skeptischer zeigen sich die Teilnehmenden auf die Frage, ob sie Clubentscheide nachvollziehen können (vgl. Abbildung 17). 58 Prozent (50 Personen) geben an, Entscheide der Clubleitung immer oder häufig nachvollziehen zu können. Bei den USL konzentrieren sich die meisten Stimmen auf die Spalten „Trifft selten zu“ mit 41,5 Prozent (10 Personen) respektive „Trifft häufig zu“ mit 37,5 Prozent (9 Personen). Die Kategorie „Sonstiges“ hat mit 77 Prozent (7 Personen) mehrheitlich in den Spalten „Trifft selten zu“ respektive „Trifft nicht zu“ geantwortet.

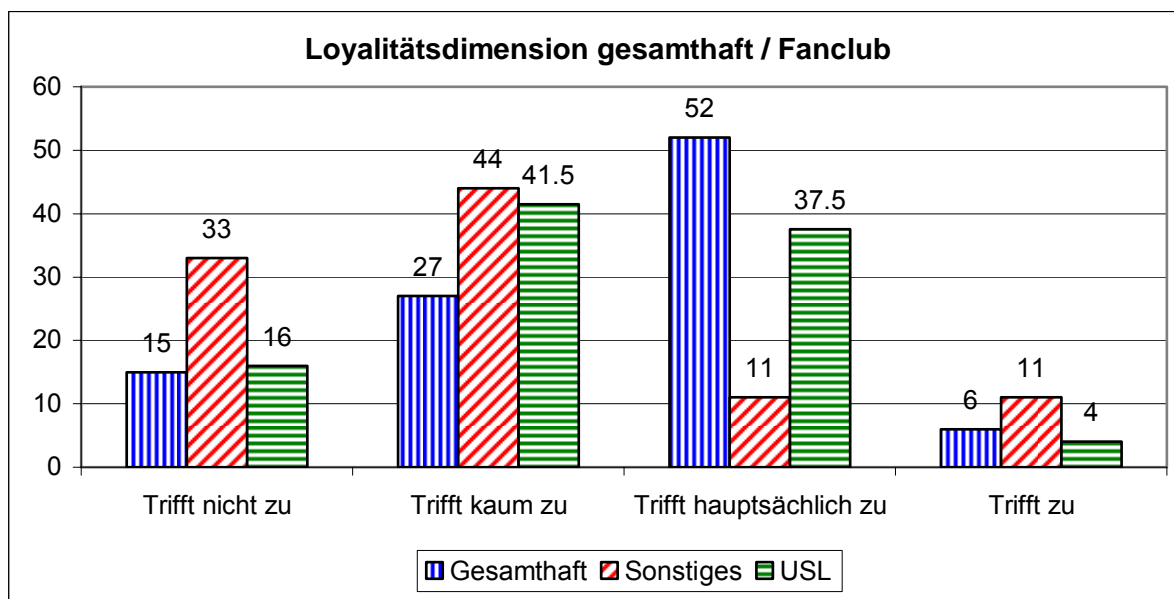


Abbildung 17: Loyalitätsdimension gesamthaft und nach Fanclub

„Alleine besuche ich...keine Spiele / selten Spiele / häufig Spiele / alle Spiele.“

Spiele des FCL werden selten alleine besucht (vgl. Abbildung 18). 49 Prozent (42 Personen) geben an, alleine keine Spiele des FCL zu besuchen. 39,5 Prozent (34 Personen) besuchen selten alleine Spiele. Nur 11,5 Prozent (10 Personen) geben an, häufig respektive alle Spiele alleine zu besuchen. Dieser Trend wiederholt sich unabhängig von Bildungsstufen und Fanclubmitgliedschaft.

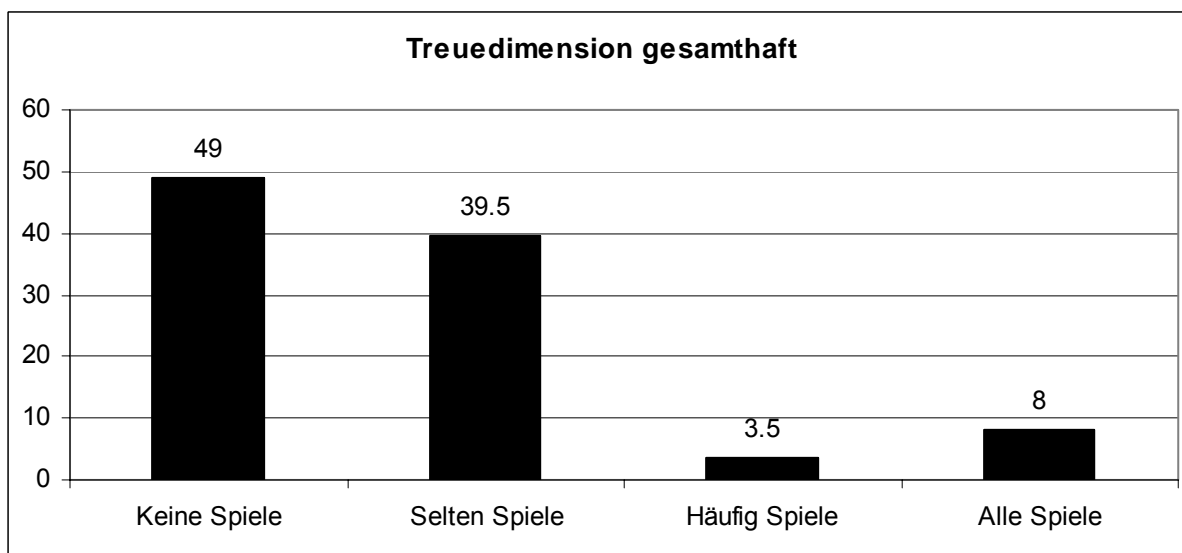


Abbildung 18: Treuedimension gesamthaft

Lebenswelt Familie

„Ich interessiere mich für Fussball weil sich meine Familie für Fussball interessiert.“ Das Interesse an Fussball ist bei 71 Prozent (61 Personen) der befragten Personen nicht oder kaum auf die Familie zurückzuführen (vgl. Abbildung 19). Dies ist unabhängig vom Alter bei allen Teilnehmenden mehrheitlich gleich.

Auf der Bildungsstufe ist dieser Wert bei zwei Kategorien höher. Bei den GymnasiastInnen sind es 40 Prozent (6 Personen) welche die Kategorie „Trifft nicht zu“ und 46 Prozent (7 Personen) welche „Trifft kaum zu“ angegeben haben. Für je 7 Prozent (2 Personen) ist die Familie hauptsächlich oder ganz für ihr Interesse verantwortlich. Bei den HochschulabsolventInnen sind es 33 Prozent (5 Personen) die sich gar nicht und 41 Prozent (6 Personen) die sich kaum in ihrem Interesse von ihren Familien beeinflusst sehen. Je 7 Prozent (4 Personen) sagen, dass ihr Interesse an Fussball hauptsächlich oder ganz durch ihre Familie entstanden ist. Die Zugehörigkeit zu einem Fanclub hat keine stark variierenden Antworten zu der Entstehung des Interesses am Fussball ergeben.

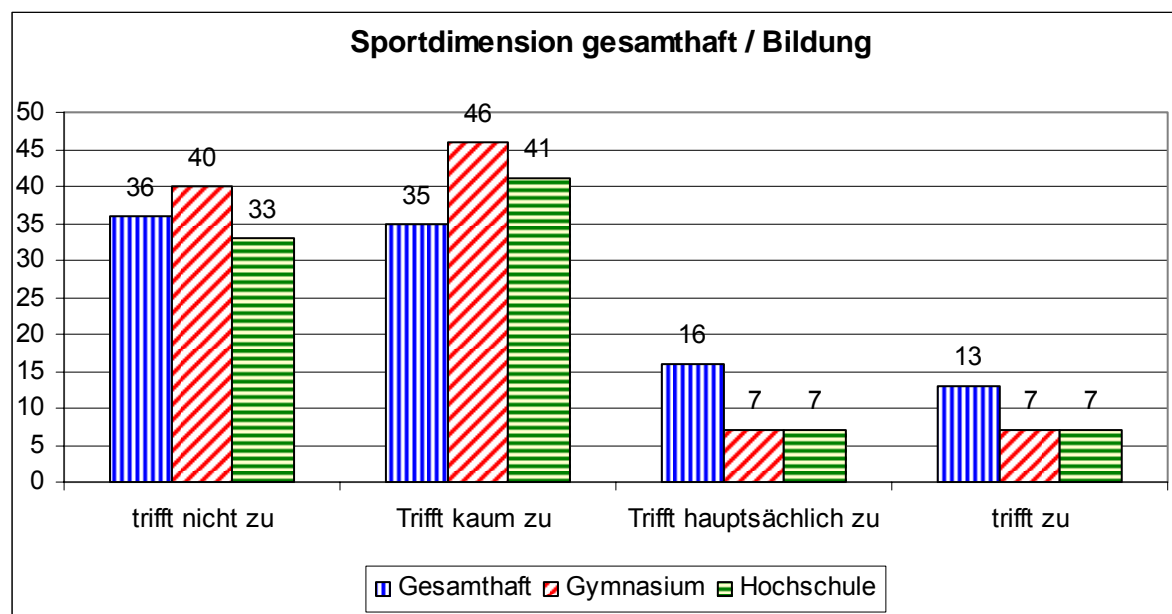


Abbildung 19: Sportdimension gesamthaft und nach Bildung

„Konflikte mit meiner Familie löse ich gut.“ Gemäss Abbildung 20 lösen 68 Prozent (58 Personen) aller Teilnehmenden Konflikte mit ihrer Familie häufig oder immer gut.

Im Alter zwischen 12 und 15 sind es 50 Prozent (5 Personen) welche Konflikte häufig oder immer gut lösen können. Mit zunehmendem Alter können Konflikte mit der Familie besser gelöst werden. So sind es bei den Teilnehmenden zwischen 16 und 20 Jahren 62 Prozent (19 Personen) und zwischen 21 und 25 Jahren 76 Prozent (34 Personen) welche häufig oder immer eine gute Lösung für Konflikte mit ihrer Familie finden. Die Bildungsstufen weisen keine grossen Unterschiede und Abweichungen zu der Allgemeinen Aussage auf.

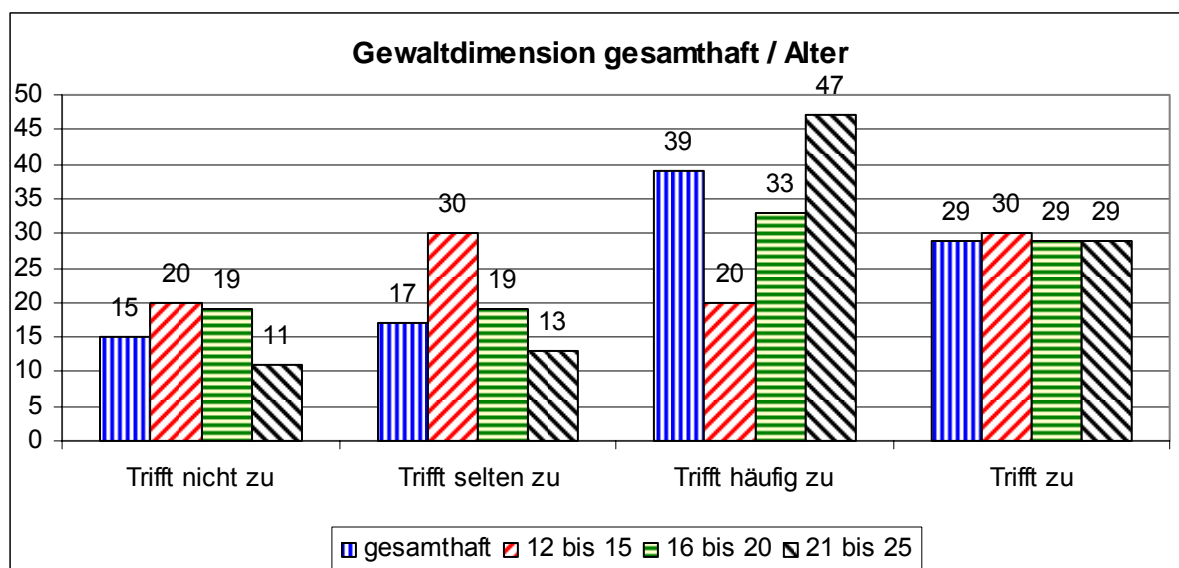


Abbildung 20: Gewaltdimension gesamthaft und nach Alter

Nach der Mitgliedschaft in einem Fanclub, zeigen sich folgende Unterschiede beim Lösen von Konflikten mit der Familie (vgl. Abbildung 21). Mitglieder der USL sagen zu 70 Prozent (17 Personen), dass sie Konflikte mit ihrer Familie häufig oder immer gut lösen können. Diejenigen die in keinem Fanclub sind, sagen ebenfalls mit 70 Prozent (36 Personen), dass sie Konflikte mit ihrer Familie häufig oder immer gut lösen können. Bei sonstigen Mitgliedschaften hingegen, sind es 56 Prozent (5 Personen) die sagen, Konflikte mit ihrer Familie nicht oder selten gut lösen zu können. Bei den Mitgliedern des VFFC sind es 50 Prozent (1 Person) die nicht und 50 Prozent (1 Person) die Konflikte häufig gut lösen können.

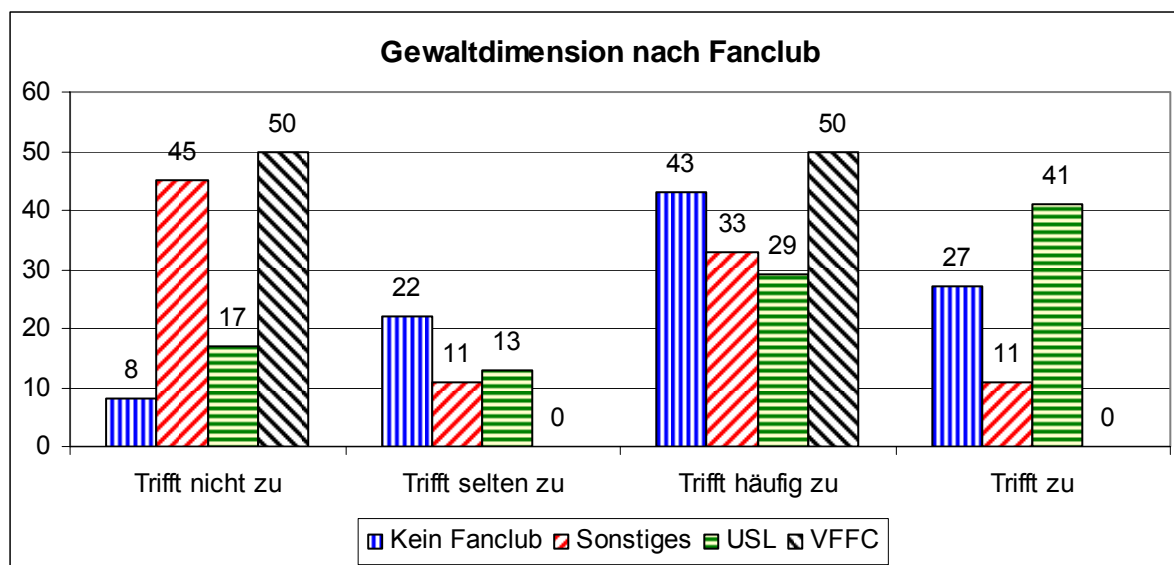


Abbildung 21: Gewaltdimension nach Fanclub

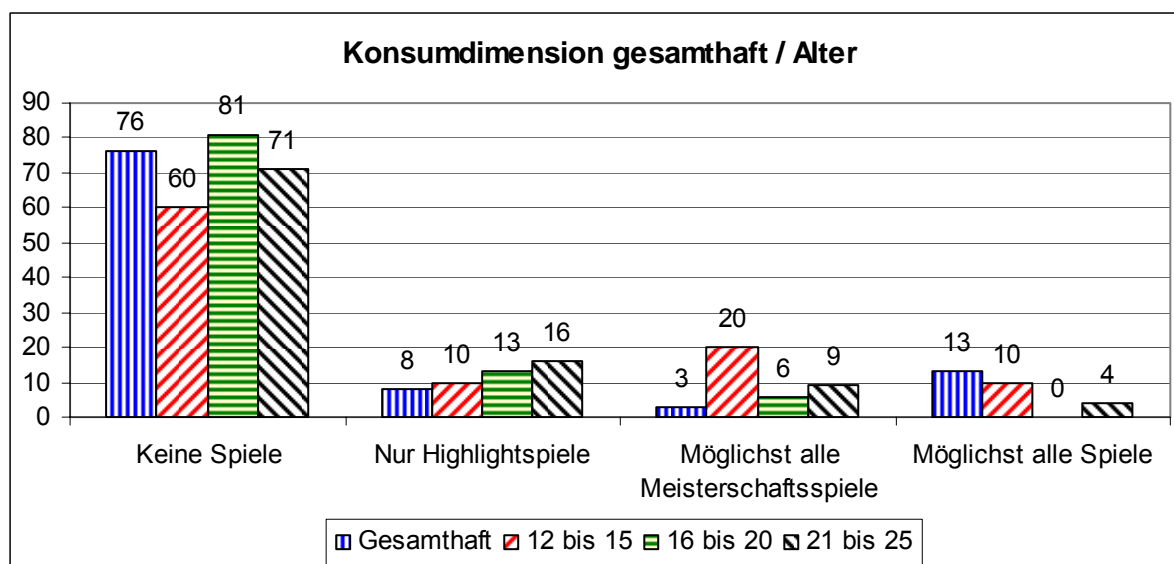


Abbildung 22: Konsumdimension gesamthaft und nach Alter

„Mit meiner Familie besuche ich keine Spiele / nur Highlight-Spiele /

Gemäss Abbildung 22 besuchen 76 Prozent (65 Personen) aller Teilnehmenden mit ihrer Familie keine Fussballspiele. 8 Prozent (7 Personen) besuchen mit ihrer Familie nur Highlightspiele, 3

möglichst alle Meisterschaftsspiele / möglichst alle Spiele. 20 Prozent (3 Personen) möglichst alle Meisterschaftsspiele und 13 Prozent (11 Personen) möglichst alle Spiele des FCL.

Nach Alter ausgewertet, sind es die jüngsten Teilnehmenden welche am häufigsten mit der Familie Spiele besuchen. 20 Prozent (2 Personen) besuchen möglichst alle Meisterschaftsspiele und 10 Prozent (1 Person) möglichst alle Spiele mit der Familie. Bei den 16 bis 20-jährigen sind es 81 Prozent (25 Personen), die keine Spiele mit der Familie besuchen, 13 Prozent (4 Personen) besuchen nur Highlightspiele und 6 Prozent (2 Personen) möglichst alle Meisterschaftsspiele des FCL. Die Antwortmöglichkeit „möglichst alle Spiele des FCL“ wurde nicht genannt. Die Jugendlichen von 21 bis 25 Jahren, geben zu 71 Prozent (32 Personen) an, keine Spiele mit der Familie zu besuchen. 16 Prozent (7 Personen) besucht nur die Highlightspiele, 9 Prozent (4 Personen) möglichst alle Meisterschaftsspiele und 4 Prozent (2 Personen) möglichst alle Spiele mit der Familie.

Bei der Fanclubmitgliedschaft variieren die Antworten nicht stark. Ob in einem Fanclub oder nicht, die Familie wird nicht bevorzugt, um Spiele des FCL zu besuchen. Allgemein finden Spielbesuche, unabhängig von Alter und Bildungsstufe, zusammen mit der Familie selten statt.

„Ein Spiel ist für mich dann ein Erlebnis, wenn ich gemeinsam mit meiner Familie ein Spiel besucht habe.“ Spielbesuche mit der Familie werden zudem von den Teilnehmenden Fans nicht als Erlebnis empfunden. Genauso werden Fan-Aktivitäten nicht gemeinsam mit der Familie geplant und durchgeführt.

„Ich entwickle die Ideen für Fan-Aktivitäten gemeinsam mit meiner Familie“ Entscheide, welcher der FCL fällt, werden von den Befragungsteilnehmenden mehrheitlich nicht oder nur selten mit der Familie diskutiert.

„Ich mache Fan-Aktivitäten mit meiner Familie.“

„Ich diskutiere Entscheidungen des FCL mit meiner Familie.“

Lebenswelt Peergroup

„Ich interessiere mich für Fussball, weil sich meine Kollegen und Kolleginnen für Fussball interessieren.“

Aus Abbildung 23 wird ersichtlich, dass eine deutliche Mehrheit der Befragungsteilnehmenden angibt, dass sie sich für Fussball interessieren, weil sich ihre KollegInnen ebenfalls für Fussball interessieren. Für 45 Prozent (39 Personen) trifft diese Aussage zu, für 12 Prozent (24 Personen) hauptsächlich. Bei 15 Prozent (10 Personen) der befragten Personen trifft diese Aussage kaum zu, bei 28 Prozent (13 Personen) trifft sie gar nicht zu.

Zwischen den Alterskategorien bestehen keine grossen Differenzen. Es sind bei allen etwa 70 Prozent welche ihr Interesse an Fussball hauptsächlich oder ganz durch ihre KollegInnen beeinflusst sehen.

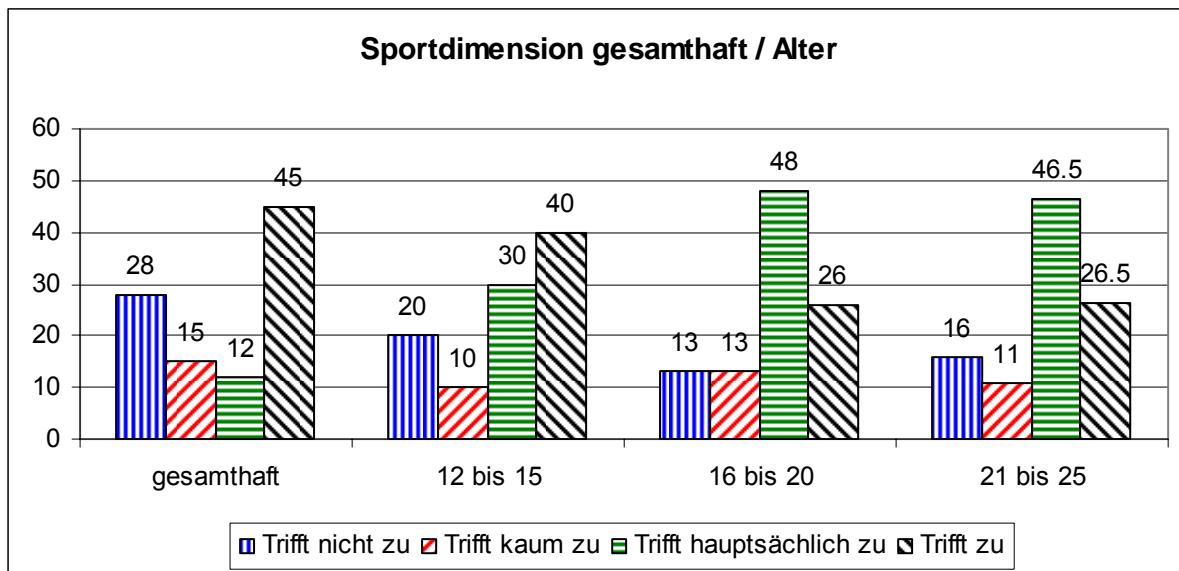


Abbildung 23: Sportdimension gesamthaft und nach Alter

„Ein Spiel ist für mich dann ein Erlebnis, wenn ich mit meinen Kollegen und Kolleginnen ein Spiel besucht habe.“

Der gemeinsame Spielbesuch mit KollegInnen wird für alle drei Alterskategorien zu einem Erlebnis. Dies trifft vor allem für die beiden älteren Alterskategorien häufig oder vollständig zu.

Die 16 bis 20 -jährigen stimmen zu 26 Prozent (8 Personen) hauptsächlich und zu 58 Prozent (18 Personen) vollständig zu, dass diese Aussage für sie zutrifft. Die 21 bis 25 -jährigen kommen auf einen Wert von 44,5 (20 Personen) Prozent hauptsächlichlicher und 42 Prozent (19 Personen) vollständiger Zustimmung. Die jüngsten Fans bezeichnen den gemeinsamen

Spielbesuch mit KollegInnen mit 10 Prozent (1 Person) hauptsächlicher und mit 50 Prozent (5 Personen) vollständiger Zustimmung als ein Erlebnis.

„Zusammen mit meinen Kollegen und Kolleginnen entwickle ich Ideen für Fanaktivitäten.“ Gesamthaft geben 21 Prozent (18 Personen) aller Befragten an, dass sie immer gemeinsam mit KollegInnen Ideen für Fanaktivitäten entwickeln (vgl. Abbildung 24). 20 Prozent (17 Personen) tun dies häufig und 38 Prozent (33 Personen) gar nicht.

Nach Alter ausgewertet, sind es die 16 bis 20 -jährigen, welche mit 55 Prozent (17 Personen) am meisten in den Kategorien „trifft häufig zu“ und „trifft zu“ geantwortet haben.

Den Antworten ist zudem zu entnehmen, dass 70,5 Prozent (17 Personen) der USL-Fans ihre Ideen häufig oder immer zusammen mit KollegInnen entwickeln, während dies für jene, die in keinem Fanclub sind, nur zu 22 Prozent (11 Personen) häufig oder immer zutrifft.

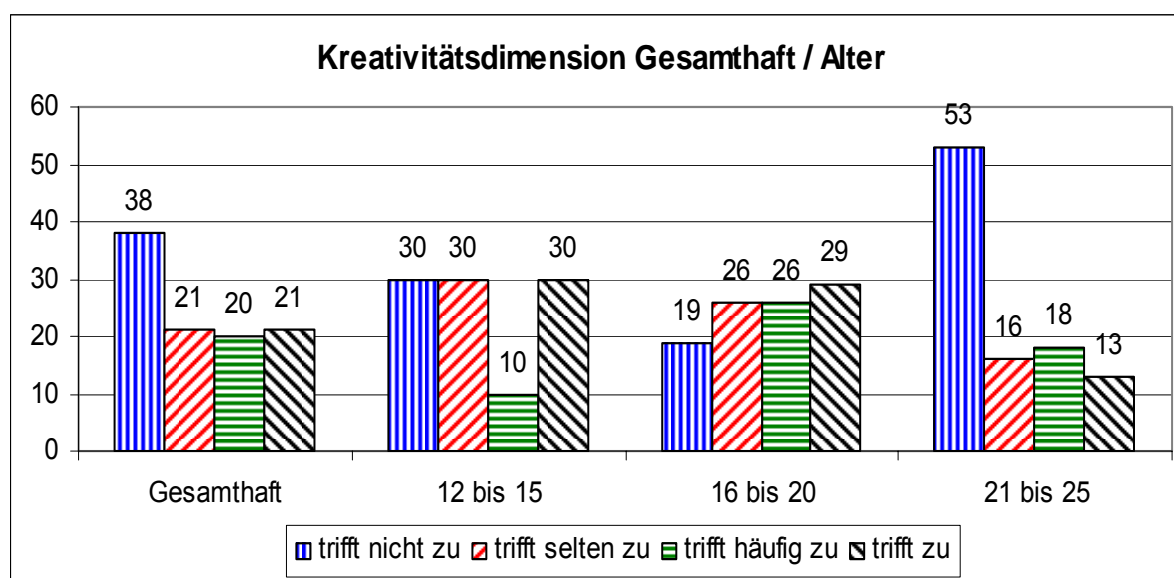


Abbildung 24: Kreativitätsdimension gesamthaft und nach Alter

„Ich mache Fan-Aktivitäten mit Kollegen und Kolleginnen.“

In Abbildung 25 ist ersichtlich, dass 39 Prozent (34 Personen) Ideen für Fan-Aktivitäten zusammen mit den KollegInnen umsetzen. 20 Prozent (17 Personen) tun dies häufig und 29 Prozent (25 Personen) gar nicht.

In den Alterskategorien setzen die 16 bis 20-jährigen Fans, mit 77 Prozent (20 Personen) der Antworten in den Kategorien „trifft häufig zu“ und „trifft zu“, ihre Ideen für Fanaktivitäten zusammen mit den KollegInnen um.

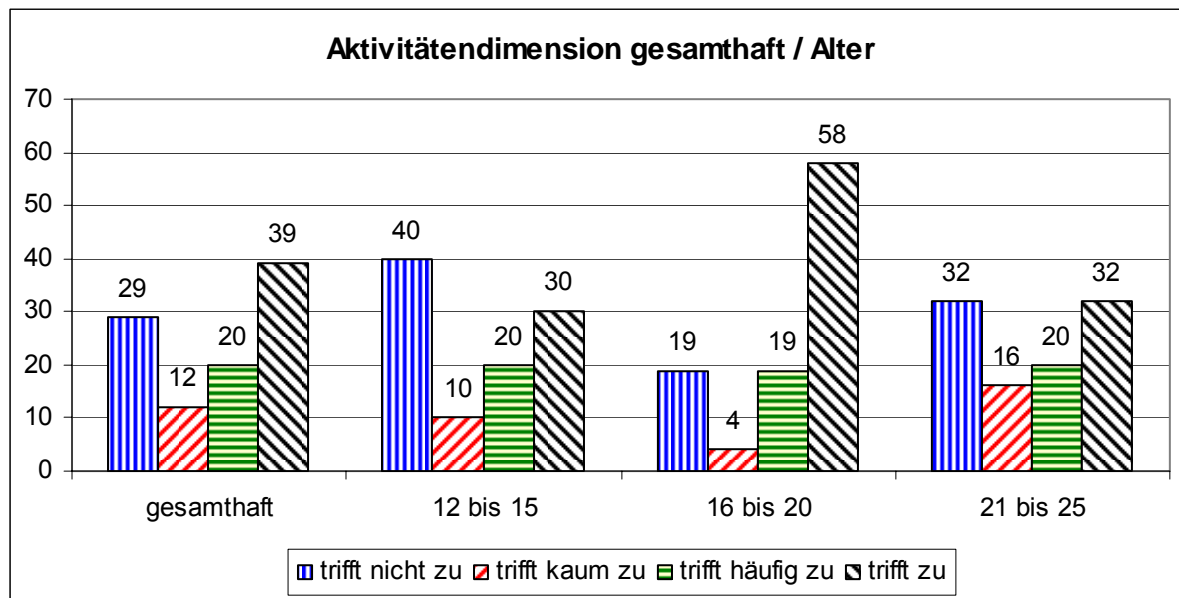


Abbildung 25: Aktivitätendimension gesamthaft und nach Alter

Der Abbildung 26 ist zu entnehmen, dass 75,5 Prozent (18 Personen) der USL Mitglieder zusammen mit KollegInnen Fan-Aktivitäten umsetzen. Jene, die keinem Fanclub angehören, tun dies mit 53 Prozent (27 Personen) klar weniger oft.

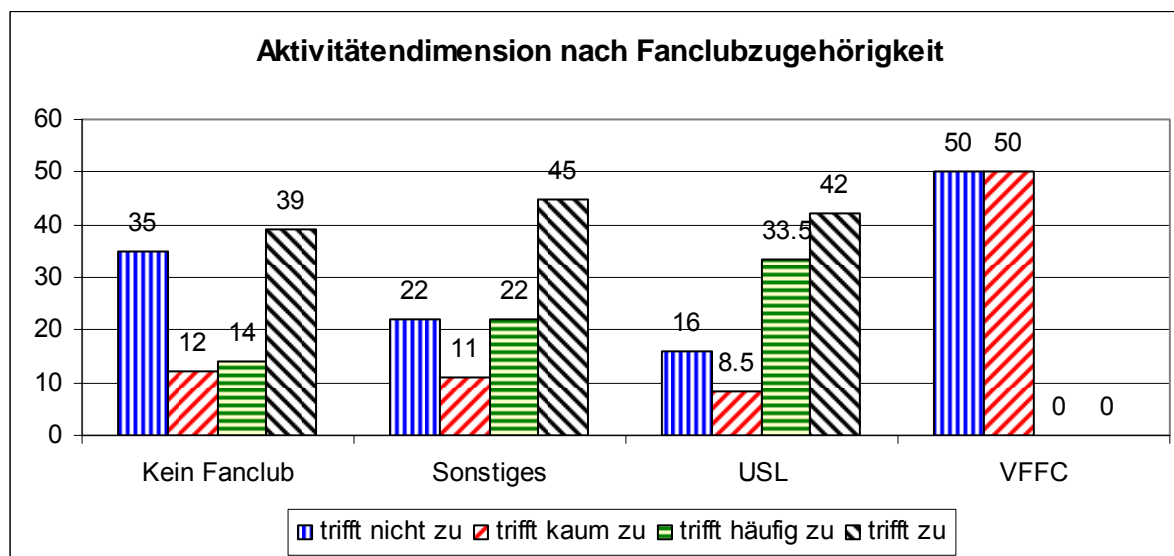


Abbildung 26: Aktivitätendimension nach Fanclubzugehörigkeit

„Mit meinen Kollegen und Kolleginnen löse ich Konflikte gut.“

Gemäss Abbildung 27 sind es gesamthaft 44 Prozent (38 Personen) der Befragten, welche Konflikte mit KollegInnen immer gut lösen können. 47 Prozent (40 Personen) können dies häufig gut. Mit zunehmendem Alter gelingt dies den Fans immer besser. So geben 93,5 Prozent (42 Personen) der 21 bis 25 -jährigen an, dass sie Konflikte mit KollegInnen immer oder häufig gut lösen können. Die 16 bis 20 -jährigen erreichen hier einen Wert von 90,5 Prozent (28 Personen), die 12 bis 15 -jährigen 80 Prozent (8 Personen).

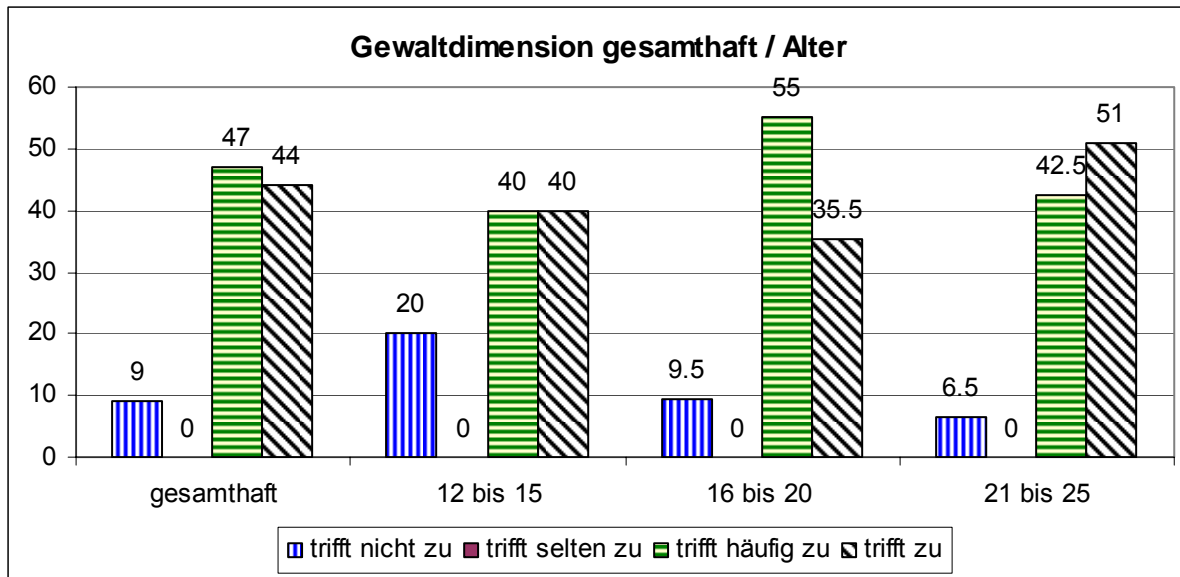


Abbildung 27: Gewaltdimension gesamthaft und nach Alter

Nach Bildungskategorien ausgewertet sind bezüglich des Umgangs mit Konflikten keine signifikanten Unterschiede sichtbar.

„Ich diskutiere Entscheide des FCL mit meinen Kollegen und Kolleginnen.“

Gesamthaft geben 74 Prozent (35 Personen) an, dass sie Entscheide des FCL mit ihren KollegInnen diskutieren. Am meisten tun dies die 16 bis 20-jährigen mit 90 Prozent (28 Personen) vollständiger oder häufiger Zustimmung, gefolgt von den 21 bis 25-jährigen mit 78 Prozent (35 Personen). Die jüngsten Fans kommen hier auf einen Wert von 70 Prozent (7 Personen).

Es fällt auf, dass alle GymnasiastInnen (15 Personen) Entscheide des FCL mit ihren KollegInnen besprechen. Die OberstufenschülerInnen geben zu 75 Prozent (6 Personen) an, Entscheide immer oder häufig mit KollegInnen zu diskutieren. Auch Absolvierende der Hochschule erreichen mit 80 Prozent (12 Personen) sowie Absolvierenden einer Lehre mit 91 Prozent (32 Personen) einen hohen Grad der Zustimmung (vgl. Abbildung 28).

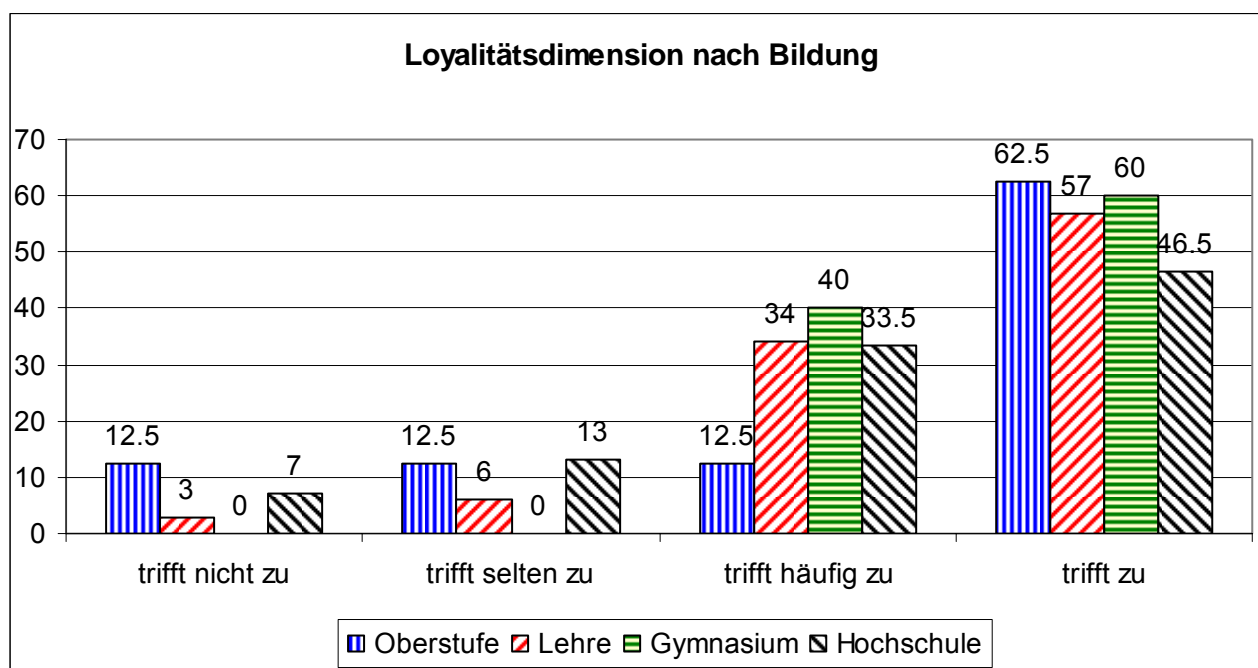


Abbildung 28: Loyalitätsdimension nach Bildung

„Zusammen mit meinen Kollegen und Kolleginnen besuche ich...keine Spiele / selten Spiele / häufig Spiele /alle Spiele.“

90,5 Prozent (78 Personen) aller Befragungsteilnehmenden geben an, dass sie alle oder häufig Spiele zusammen mit KollegInnen besuchen. Der Abbildung 29 ist zu entnehmen, dass die USL-Fans zu 21 Prozent (5 Personen) häufig und zu 79 Prozent (19 Personen) immer Spiele zusammen mit ihren KollegInnen besuchen.

Jene Befragten, die keinem Fanclub angehören, besuchen zu 61 Prozent (31 Personen) häufig und zu 29 Prozent (15 Personen) alle Spiele zusammen mit KollegInnen. Auffallend

ist, dass 78 Prozent (7 Personen) der Mitglieder einer sonstigen Fangruppierung angeben, dass sie alle Spiele mit den KollegInnen besuchen, 22 Prozent (2 Personen) hingegen angeben, gar keine gemeinsamen Spielbesuche vorzunehmen.

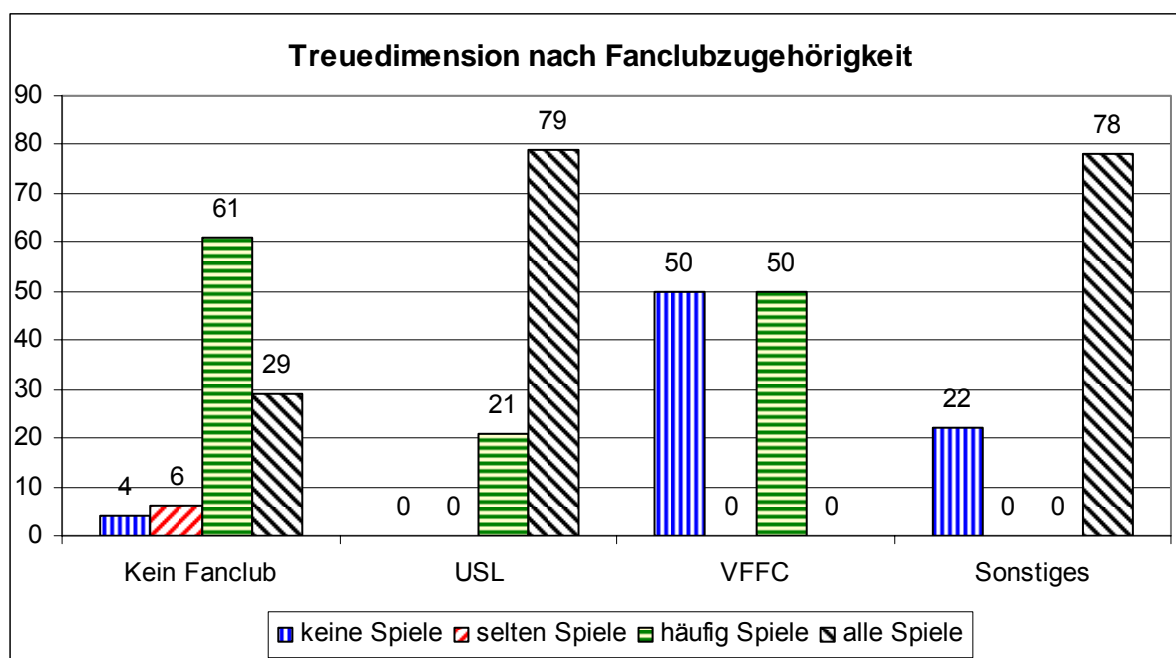


Abbildung 29: Treuedimension nach Fanclubzugehörigkeit

„Mit meinen Kollegen und Kolleginnen besuche ich... keine Spiele / nur Highlight-Spiele / möglichst alle Meisterschaftsspiele / möglichst alle Spiele.“

Die Bildung scheint nicht signifikant, welche Spiele sich die Fans gemeinsam mit ihren KollegInnen anschauen. Bei einer Auswertung nach Fanclubmitgliedschaft wird ersichtlich, dass Angehörige der USL mit 96 Prozent (23 Personen) vollständiger Zustimmung angeben, dass sie möglichst alle Spiele des FCL gemeinsam mit KollegInnen anschauen. Jene, die nicht Mitglied eines Fanclubs sind, weisen hier einen Wert von 41 Prozent (21 Personen) auf, die möglichst alle Meisterschaftsspiele mit KollegInnen schauen und 43 Prozent (22 Personen), die möglichst alle Spiele des FCL mit KollegInnen verfolgen.

Lebenswelt Paarbeziehung

„Ich interessiere mich für Fussball weil sich mein Freund oder meine Freundin für Fussball interessiert.“
 Gemäss der Abbildung 30 geben 84 Prozent (72 Personen) der Befragten an, dass sie sich nicht oder kaum für Fussball interessieren, weil das ihr Freund oder ihre Freundin tut. Dieser Aussage stimmen nur 6 Prozent aller befragten Fans zu. Bei 10 Prozent trifft dies hauptsächlich zu und bei 17 Prozent kaum.

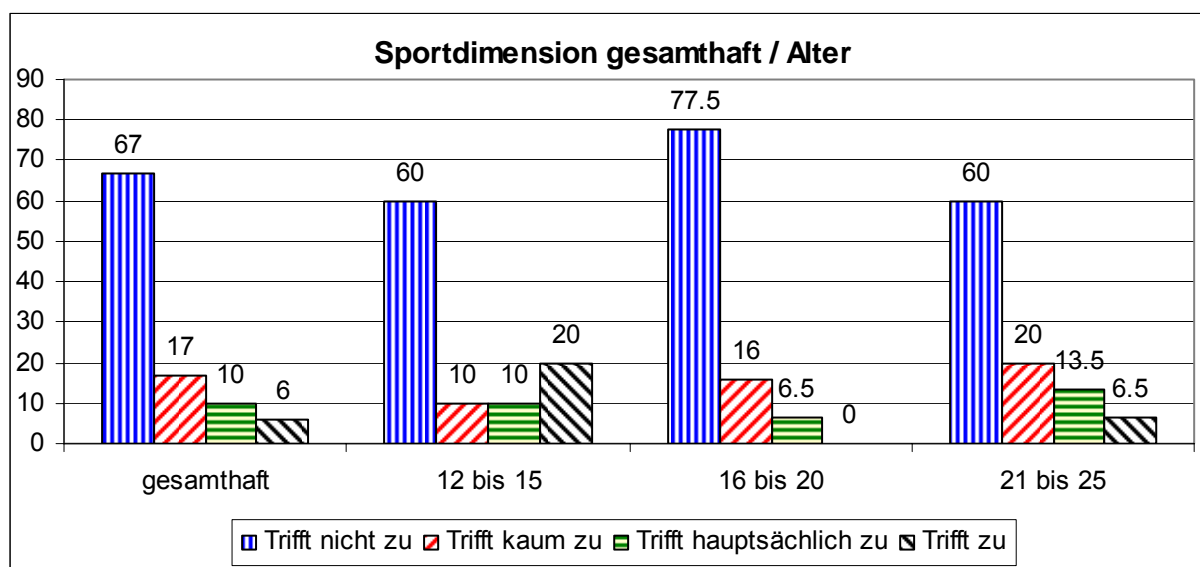


Abbildung 30: Sportdimension gesamthaft und nach Alter

Auffallend ist, dass in der Alterskategorie der 12 bis 15-jährigen immerhin 20 Prozent (2 Personen) angeben, dass ihr Interesse an Fussball unter anderem mit ihrer Paarbeziehung zusammenhängt, während bei den 16 bis 20-jährigen dies für niemanden (0 Prozent, 0 Personen) zutrifft. 77,5 Prozent (23 Personen) dieser Altersklasse geben an, dass diese Aussage für sie nicht zutrifft. Bei den 21 bis 25-jährigen sind es 60 Prozent (27 Personen) welche diese Aussage verneinen und 20 Prozent (9 Personen), welche ihr Interesse an Fussball hauptsächlich oder ganz durch ihren Freund oder ihre Freundin erlangt haben.

„Ein Spiel ist für mich dann ein Erlebnis, wenn ich zusammen mit meinem Freund oder meiner Freundin ein Spiel besucht habe.“
 Eine Minderheit empfindet ein Spielbesuch mit dem Freund oder der Freundin als Erlebnis. Gesamthaft geben 17,5 Prozent (15 Personen) an, dass ein Spiel für sie dann zu einem Erlebnis wird, wenn sie es zusammen mit dem Freund oder der Freundin besuchen. Bei 8 Prozent (7 Personen) trifft dies hauptsächlich zu. 57 Prozent verneinen die oben aufgeführte Aussage vollständig.

Besonders die 16 bis 20 -jährigen nehmen ein gemeinsames Spiel mit dem Freund oder der Freundin kaum als Erlebnis wahr. 16 Prozent (5 Personen) dieser Alterskategorie stimmen dieser Aussage zu, 16 Prozent (5 Personen) geben an, dass dies selten zutreffe und 68 Prozent (21 Personen) verneinen die Aussage vollständig.

<i>„Zusammen mit meinem Freund oder meiner Freundin entwickle ich Ideen für Fan-Aktivitäten.“</i>	So entwickeln die Fans dann auch praktisch keine Ideen für Fan-Aktivitäten gemeinsam mit ihrem Freund oder ihrer Freundin und führen diese auch nicht gemeinsam aus. 86 Prozent (74 Personen) aller befragten Fans geben an, dass sie gar keine Ideen für Fan-Aktivitäten zusammen mit dem Freund oder der Freundin entwickeln. 8 Prozent (7 Personen) tun dies selten. Gerade mal 5 Prozent (5 Personen) geben an, dass sie Ideen für Fan-Aktivitäten immer oder häufig mit dem Freund oder der Freundin entwickeln.
<i>„Ich mache Fan-Aktivitäten mit meinem Freund oder meiner Freundin.“</i>	Ähnlich sieht das Bild auch bei der Umsetzung von Fan-Aktivitäten aus. 89,5 Prozent (77 Personen) geben an, dass sie nie oder selten Fan-Aktivitäten zusammen mit dem Freund oder der Freundin machen. 10,5 Prozent (9 Personen) geben an, dies häufig oder immer zu tun.

Bezüglich des Entwickelns von Ideen für Fan-Aktivitäten beziehungsweise deren Umsetzung können keine aussagekräftigen Unterschiede zwischen Alters- und Bildungskategorien sowie Fanclubzugehörigkeit festgestellt werden.

„Mit meinem Freund oder meiner Freundin löse ich Konflikte gut.“

Der Abbildung 31 ist zu entnehmen, dass je 33,5 Prozent (29 Personen) angeben, dass sie Konflikte mit dem Freund oder der Freundin häufig beziehungsweise immer gut lösen können. 6 Prozent (5 Personen) können dem nur selten zustimmen, 27 Prozent (23 Personen) gar nicht.

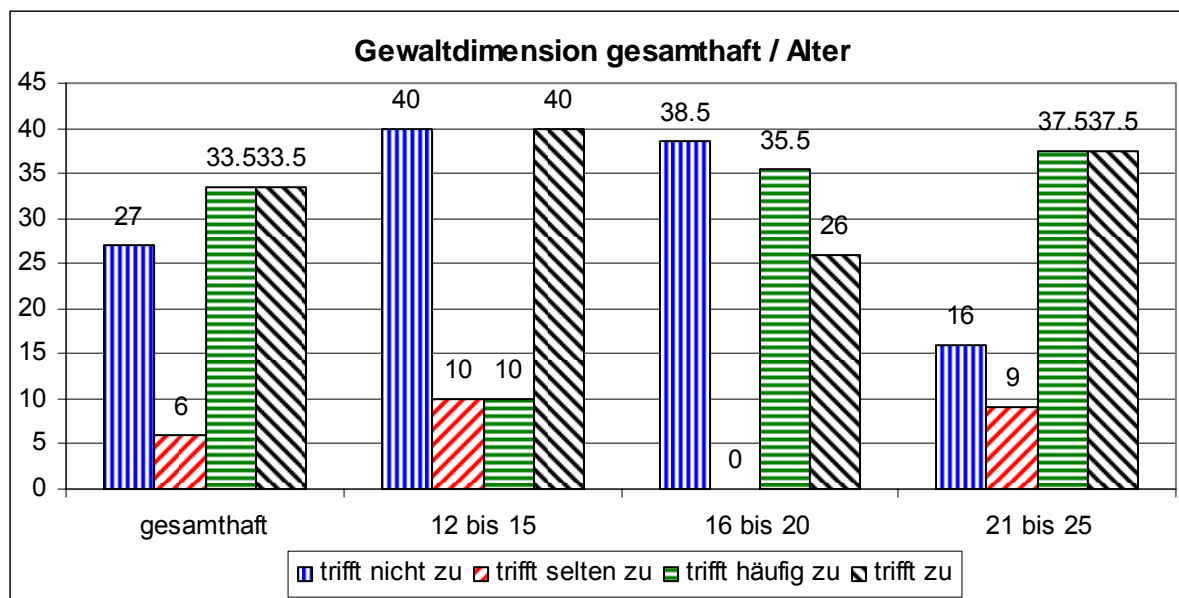


Abbildung 31: Gewaltdimension gesamthaft und nach Alter

Auffallend ist, dass die 16 bis 20 -jährigen mit 38,5 Prozent (12 Personen) und die 12 bis 15 -jährigen mit 40 Prozent (4 Personen) einen relativ hohen prozentualen Anteil haben, Konflikte mit dem Freund oder der Freundin nicht gut lösen zu können. Bei den 21 bis 25 -jährigen beträgt dieser Wert hingegen 16 Prozent (7 Personen). Je 37,5 Prozent (je 17 Personen) dieser Kategorie geben an, Konflikte mit dem Freund oder der Freundin immer oder häufig gut lösen zu können.

Gesamthaft sind es demnach 67 Prozent (je 58 Personen), die Konflikte mit dem Freund oder der Freundin häufig oder immer gut lösen können. Besonders den ältesten Fans scheint dies gut zu gelingen, gefolgt von den 16 bis 20 -jährigen. Am meisten Schwierigkeiten im Lösen von Konflikten mit dem Freund oder der Freundin bekunden die 12 bis 15 -jährigen.

„Ich diskutiere Entscheide des FCL mit meinem Freund oder meiner Freundin.“

Gemäss Abbildung 32 diskutieren 13 Prozent (11 Personen) der befragten Fans Entscheide des FCL mit ihrem Freund oder ihrer Freundin. 7 Prozent (6 Personen) tun dies häufig, 15 Prozent (13 Personen) selten und 65 Prozent (56 Personen) gar nicht.

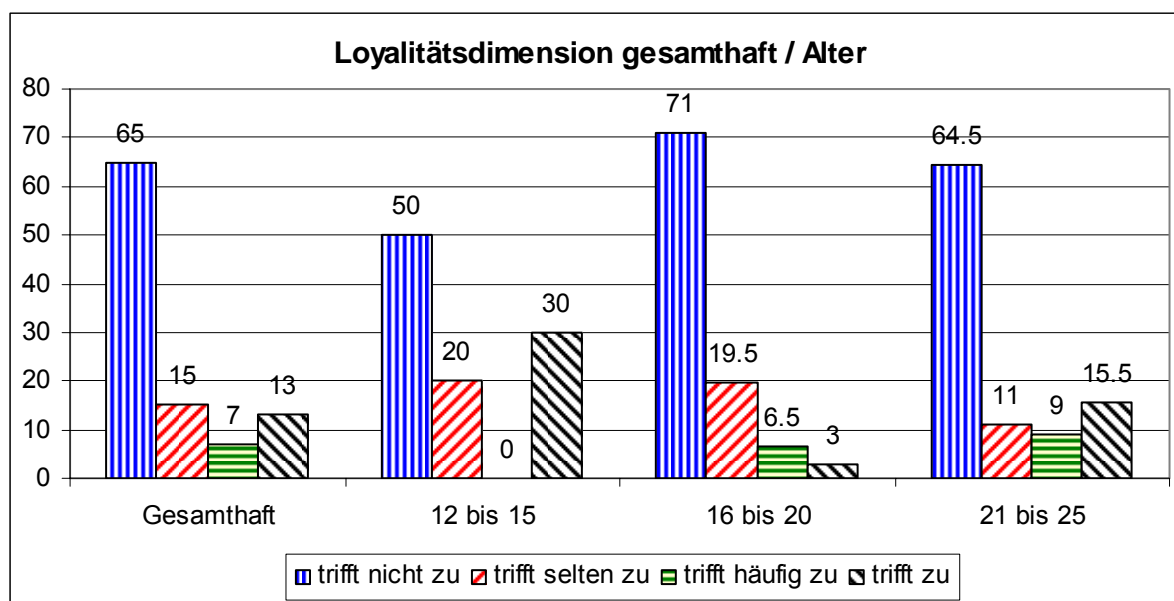


Abbildung 32: Loyalitätsdimension gesamthaft und nach Alter

Am häufigsten diskutieren die 12 bis 15 -jährigen mit 30 Prozent (3 Personen) mit ihren Freunden und Freundinnen über Entscheide des FCL. Für 3 Prozent (1 Person) der 16 bis 20 -jährigen trifft diese Aussage vollständig zu, bei den 21 bis 25 -jährigen sind es 15,5 Prozent (7 Personen).

Die Ergebnisse zeigen, dass in einer Paarbeziehung nur selten über Entscheide des FCL diskutiert wird. Bezüglich Bildungskategorien und Fanclubzugehörigkeit werden keine grossen Unterschiede ersichtlich.

„Zusammen mit meinem Freund / meiner Freundin besuche ich... keine Spiele / selten Spiele / häufig Spiele / alle Spiele.“

In Abbildung 33 ist ersichtlich, dass eine Minderheit von 22 Prozent (19 Personen) angibt, dass sie alle oder häufig Spiele gemeinsam mit dem Freund oder der Freundin besucht. 57 Prozent (49 Personen) besucht gar keine Spiele mit dem Freund oder der Freundin, 21 Prozent (18 Personen) selten.

Vor allem die Alterkategorie 12 bis 15 besucht Spiele zusammen mit dem Freund oder der Freundin. Bei den 16 bis 20 -jährigen kommt dies am wenigsten vor.

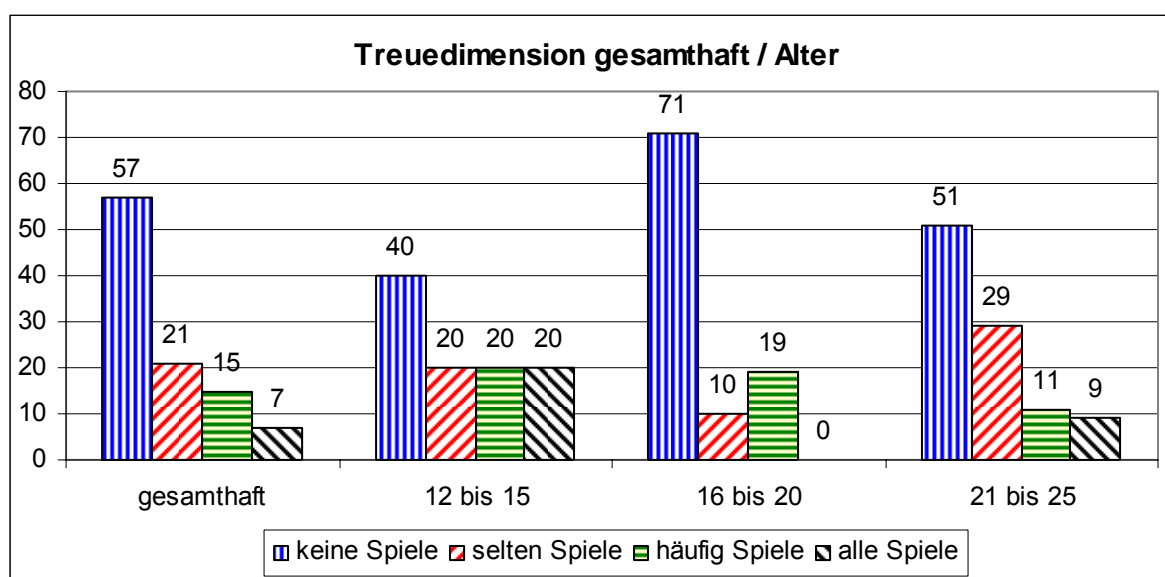


Abbildung 33: Treuedimension gesamthaft und nach Alter

60 Prozent (6 Personen) der 12 bis 15 -jährigen geben an, keine oder selten Spiele des FCL gemeinsam mit dem Freund oder der Freundin zu besuchen. Bei den 16 bis 20 -jährigen sind dies 81 Prozent (25 Prozent), bei den 21 bis 25 -jährigen 80 Prozent (36 Personen).

Die grösste Rolle spielt der gemeinsame Spielbesuch für jene, die in keinem Fanclub sind.

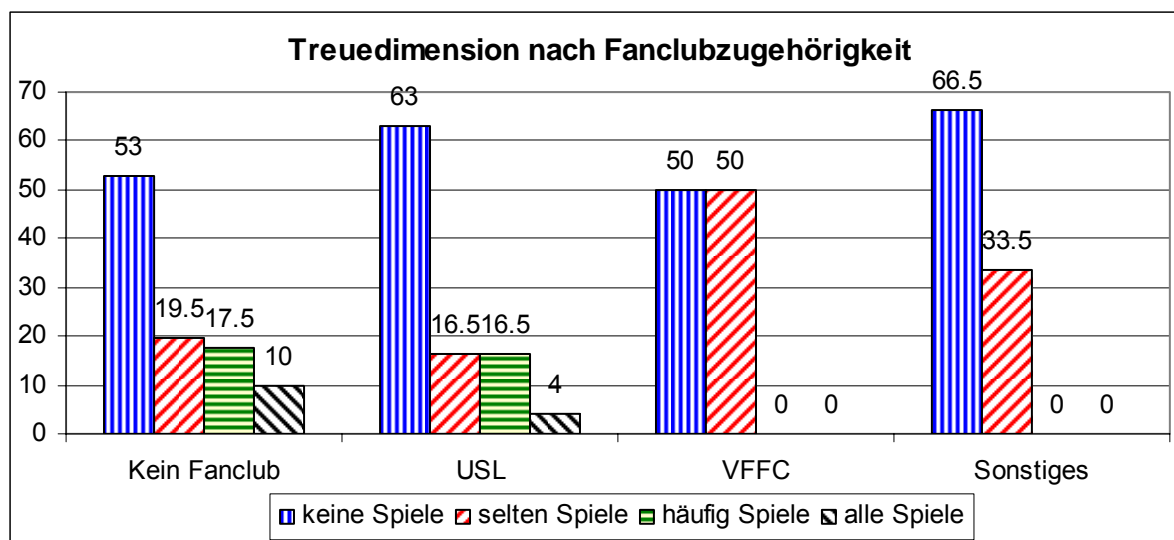


Abbildung 34: Treuedimension nach Fanclubzugehörigkeit

10 Prozent (5 Personen) dieser geben an, alle Spiele mit dem Freund oder der Freundin zu besuchen, häufig tun dies 17,5 Prozent (10 Personen). Bei den Mitgliedern der USL geben 4 Prozent (1 Person) an, alle Spiele und 16,5 Prozent (4 Personen) häufig Spiele des FCL gemeinsam mit dem Freund oder der Freundin zu besuchen. Jene, die einer sonstigen Fan-gruppierung angehören, besuchen gar keine Spiele gemeinsam mit dem Freund oder der Freundin.

Es besuchen also nur wenige Fans die Spiele gemeinsam mit dem Freund oder der Freundin. Dabei spielt es keine Rolle, um welche Art von Spielen es sich handelt.

Lebenswelt Schule und Beruf

„Ich interessiere mich für Fussball weil sich meine Schul- oder Arbeitskollegen und -kolleginnen für Fussball interessieren.“ 69 Prozent (59 Personen) der befragten Personen interessieren sich nicht oder kaum für Fussball weil sich ihre Schul- oder ArbeitskollegInnen dafür interessieren. Für 23 Prozent (20 Personen) entsteht ihr Fussballinteresse hauptsächlich durch das Interesse der Schul- oder ArbeitskollegInnen und für 8 Prozent (7 Personen) ganz durch deren Interesse (vgl. Abbildung 35).

Die Aussage, dass das Interesse an Fussball nicht primär durch Schul – oder ArbeitskollegInnen geprägt wird, ist bei den HochschulabsolventInnen mit 80 Prozent (12 Personen) und den Teilnehmenden mit einer sonstigen Ausbildung mit 82 Prozent (9 Personen) am höchsten. Nach Alter ausgewertet ist festzustellen, dass je jünger die Teilnehmenden sind, umso mehr ihr Interesse von den Schul- oder ArbeitskollegInnen beeinflusst wird.

Das Interesse am Fussball durch Schul- oder ArbeitskollegInnen wird zudem unabhängig der Fanclubzugehörigkeit und der Art des Fanclubs mehrheitlich mit „trifft nicht zu“ und „trifft kaum zu“ beantwortet.

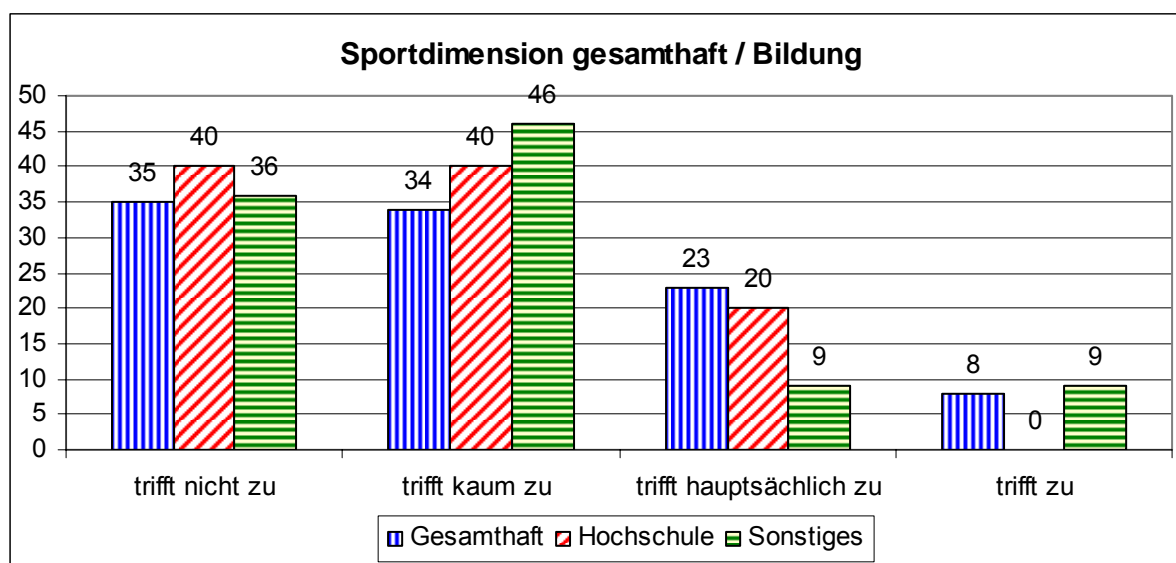


Abbildung 35: Sportdimension gesamthaft und nach Bildung

„In der Schule oder bei der Arbeit werden Konflikte gut gelöst.“

Gesamthaft werden Konflikte in der Schule oder bei der Arbeit für 13 Prozent (11 Personen) der Teilnehmenden nicht gut und für 10 Prozent (9 Personen) selten gut gelöst. Für 77 Prozent (66 Personen) der befragten Personen werden Konflikte in der Schule oder bei der Arbeit häufig oder immer gut gelöst (vgl. Abbildung 36).

Prägnant ist diese Aussage auf Hochschul- sowie Oberstufenniveau. Beide Gruppen geben an, Konflikte in der Schule oder bei der Arbeit zu je 87 Prozent (20 Personen) häufig oder immer gut lösen zu können.

Unabhängig von Alter und Fanclubzugehörigkeit sind alle Teilnehmenden mehrheitlich der Ansicht, dass Konflikte in der Schule oder bei der Arbeit gut gelöst werden können.

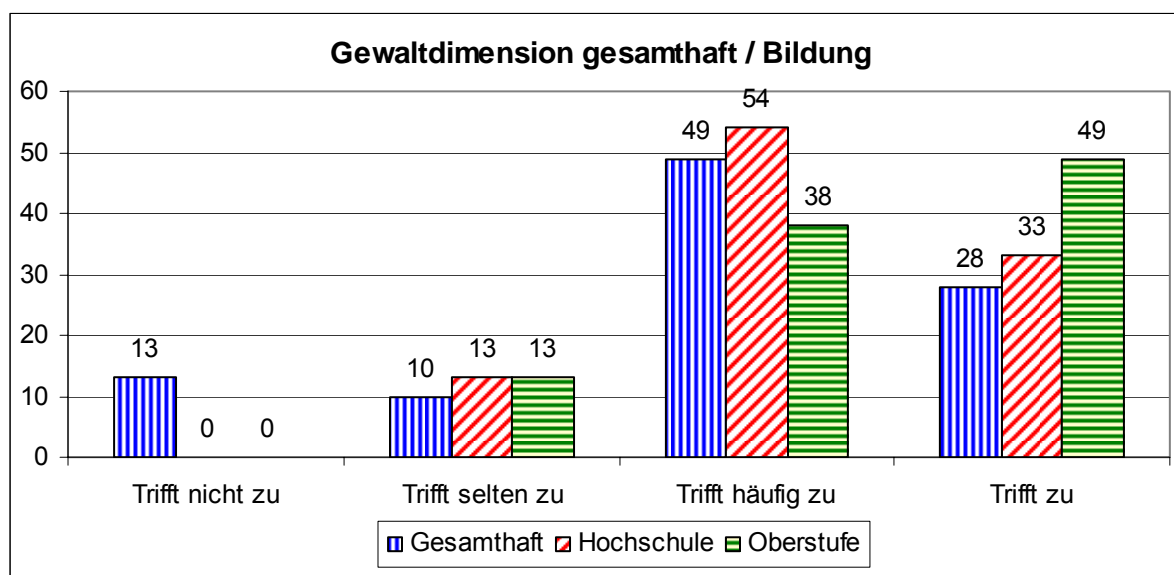


Abbildung 36: Gewaltdimension gesamthaft und nach Bildung

„Ich diskutiere Entscheide des FCL mit meinen Schul- oder Arbeitskollegen und -kolleginnen.“

Der Abbildung 37 ist zu entnehmen, dass Entscheide des FCL unterschiedlich viel mit den Schul- oder ArbeitskollegInnen diskutiert werden. Die jüngsten Jugendlichen diskutieren diese mit 70 Prozent (7 Personen) am meisten. Mit zunehmendem Alter nimmt dieser Wert ab. Jugendliche zwischen 16 und 20 Jahren befinden sich mit ihren Angaben in der Mitte, sie diskutieren zu 42 Prozent (13 Personen) häufig oder immer die Entscheide des FCL in der Schule oder bei der Arbeit. Bei der ältesten Kategorie sind es noch 38 Prozent (17 Personen), welche häufig oder immer die Entscheide des FCL in dieser Form diskutieren.

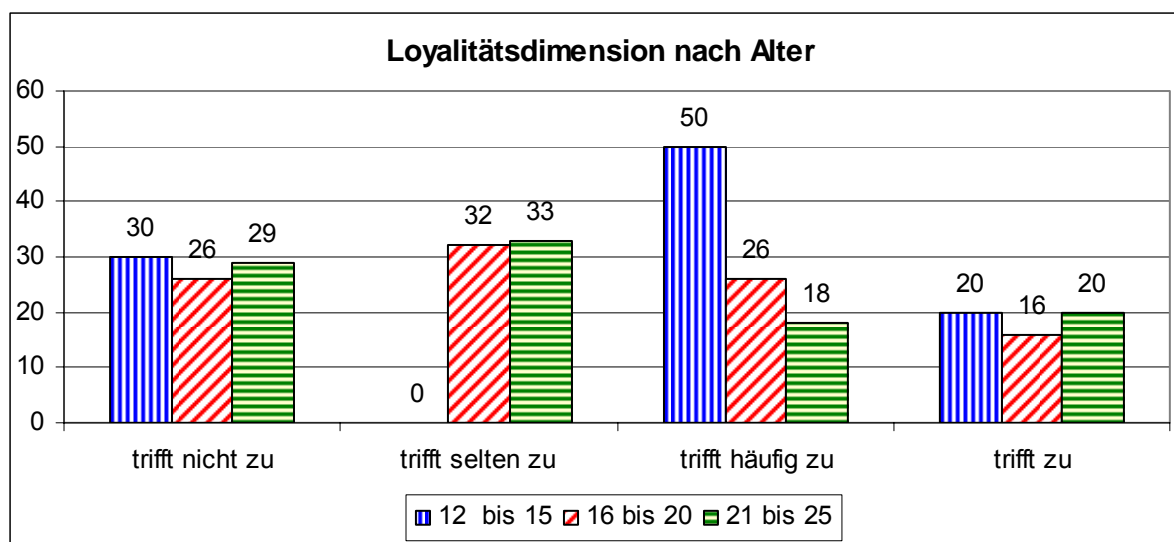


Abbildung 37: Loyalitätsdimension nach Alter

„Zusammen mit meinen Schul- oder ArbeitskollegInnen besuche ich...keine Spiele / selten Spiele / häufig Spiele / alle Spiele.“

Die Antworten, wie häufig Spiele des FCL mit den Schul- oder ArbeitskollegInnen besucht werden, unterscheiden sich je nach Altersgruppe.

Aus Abbildung 38 ist ersichtlich, dass es bei den 12 bis 15-jährigen 40 Prozent sind (4 Personen), welche nie oder selten und 60 Prozent (6 Personen), welche häufig oder immer Spiele des FCL zusammen mit den Schul- oder ArbeitskollegInnen besuchen.

Die 16 bis 20-jährigen gehen zu 59 Prozent (18 Personen) an, keine und zu 16 Prozent (5 Personen) selten Spiele des FCL zusammen mit den Schul- oder ArbeitskollegInnen zu besuchen. 25 Prozent (8 Personen) tun dies häufig oder immer zusammen mit den Schul- oder ArbeitskollegInnen.

Im Alter zwischen 21 und 25 Jahren sind es dann 85 Prozent (38 Personen), welche nie oder selten zusammen mit den Schul- oder Arbeitskolleginnen Spiele besuchen. 15 Prozent (7 Personen) besuchen Spiele häufig oder immer zusammen mit den Schul- oder ArbeitskollegInnen.

Zusammengefasst ist zu sehen, dass es bei den jüngsten Teilnehmenden eher viele sind welche Spiele mit Schul- oder ArbeitskollegInnen besuchen. Je älter die Teilnehmenden sind umso weniger werden es, welche in dieser Konstellation Spiele besuchen.

Nach Bildung ausgewertet, gehen Teilnehmende aus dem Gymnasium, zu 40 Prozent (6 Personen), und der Oberstufe, zu 62 Prozent (5 Personen), am meisten mit ihren Schul- oder ArbeitskollegInnen an Fussballspiele.

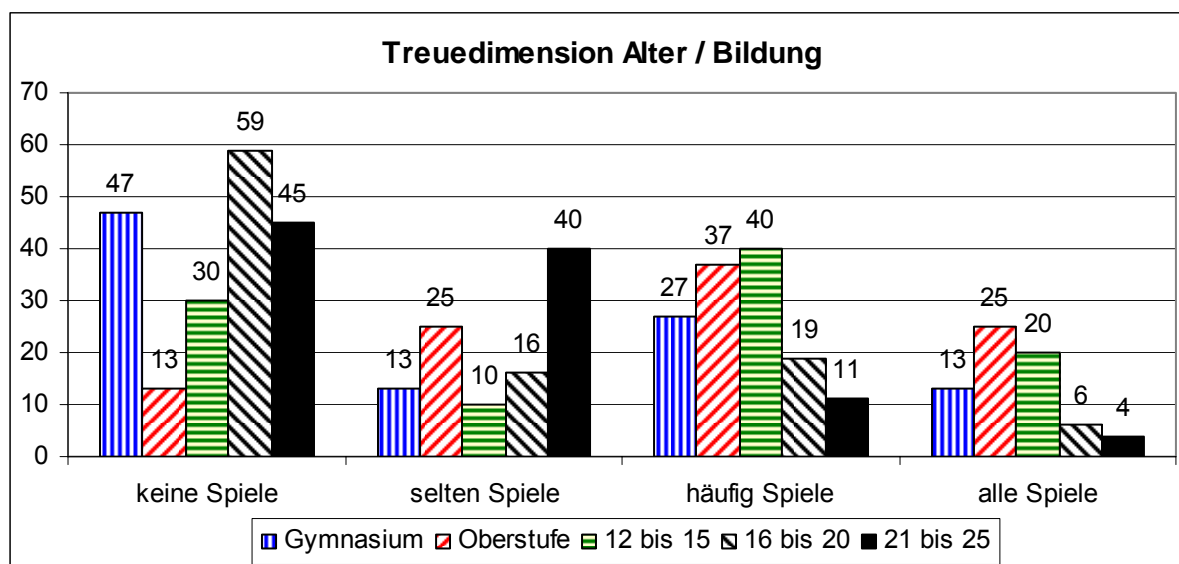


Abbildung 38: Treuedimension nach Alter und Bildung

„Ich entwickle die Ideen zusammen mit meinen Arbeits- oder Schulkollegen und –kolleginnen.“ Ein Spielbesuch mit Schul- und Arbeitskollegen stellt für die Mehrheit aller Teilnehmenden jedoch kein spezielles Erlebnis dar. Auch sind die Schul- und ArbeitskollegInnen für das Entwickeln und Umsetzen von Fan-Aktivitäten nicht relevant.

„Ich mache Fan-Aktivitäten zusammen mit Schul- oder Arbeitskollegen und –kolleginnen.“

„Ein Spiel wird für mich

*dann ein Erlebnis, wenn
ich das Spiel mit meinen
Schul- oder Arbeitskol-
legen und -kolleginnen
besucht habe.“*

Lebenswelt Fanclub

„Ich interessiere mich für Fussball durch den Fanclub.“ Die Abbildung 39 zeigt, dass gesamthaft 46 Prozent (16 Personen) der Meinung sind, sich durch den Fanclub für Fussball zu interessieren (Spalte „Trifft zu“ respektive „Trifft häufig zu“).

Mitglieder der USL halten sich mit ihren Stimmen die Waage. Je 12 Personen äussern sich positiv oder eher positiv respektive negativ oder eher negativ zu der Frage.

67 Prozent (6 Personen) der Mitglieder sonstiger Fangruppierungen geben ihre Antworten in den Spalten „Trifft nicht zu“ oder „Trifft kaum zu“ ab. Die zwei Stimmen der VFFC wurden gegensätzlich, in den Spalten „Trifft zu“ respektive „Trifft nicht zu“ abgegeben.

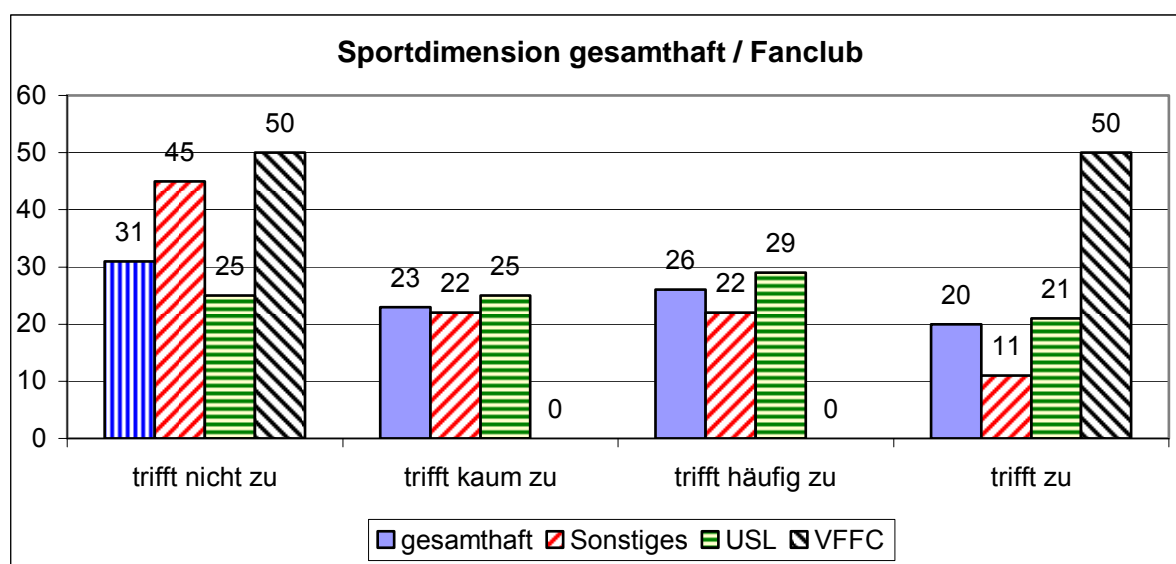


Abbildung 39: Sportdimension gesamthaft und nach Fanclub

„Ein Spiel wird für mich dann zu einem Erlebnis, wenn ich das Spiel mit meinem Fanclub besucht habe.“

Die Abbildung 40 zeigt, dass die Mehrheit aller Mitglieder eines Fanclubs ein Spiel zusammen mit dem Fanclub als Erlebnis bewertet. 68,5 Prozent aller Stimmen wurden im positiven Bereich abgegeben. Mitglieder von sonstigen Fangruppierungen bewerten die Frage knapp positiv, mit 55,5 Prozent (5 Personen), während die Mitglieder der USL mit 75 Prozent (18 Personen) klar im positiven Bereich antworten. Die zwei Stimmen der VFFC wurden in den Spalten „Trifft zu“ respektive „Trifft nicht zu“ abgegeben.

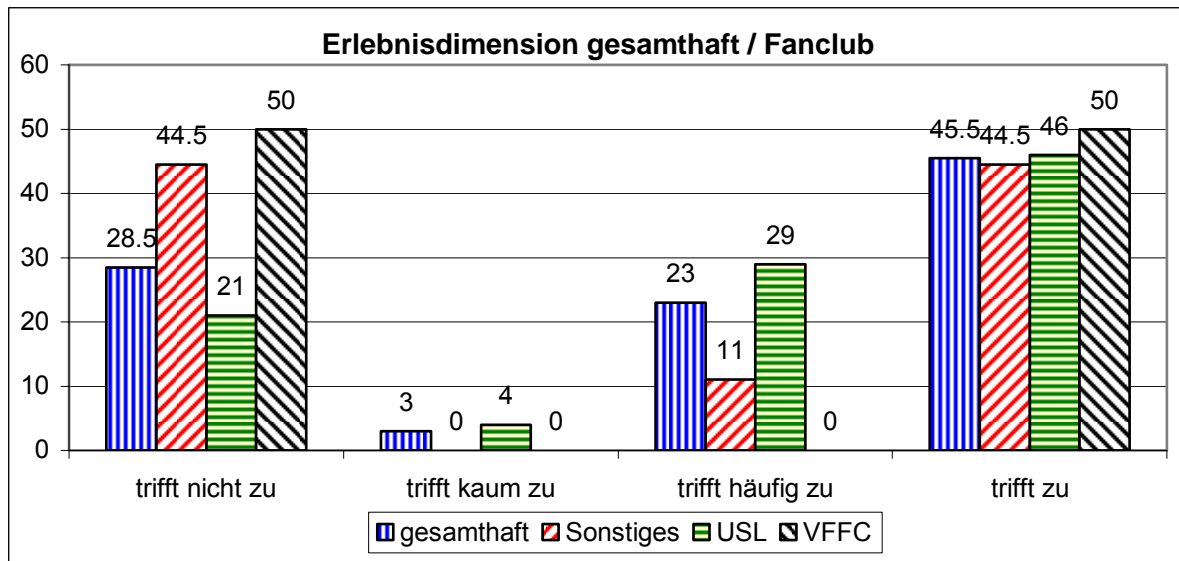


Abbildung 40: Erlebnisdimension gesamthaft und nach Fanclub

„Meine Ideen für Fan-Aktivitäten entwickle ich zusammen mit dem Fanclub.“

Mehrheitlich geben Fanclubmitglieder an, Fan-Aktivitäten zusammen mit dem Fanclub zu entwickeln, wie Abbildung 41 zeigt. Die Mitglieder der USL bewerten die Frage mit 53,5 Prozent (13 Personen) knapp positiv. Mitglieder sonstiger Fangruppierungen bewerten die Frage ebenfalls positiv. 66,5 Prozent (6 Personen) der Stimmen werden in den Spalten „Trifft zu“ und „Trifft häufig zu“ abgegeben. Die zwei Stimmen der VFFC-Mitglieder gehen stark auseinander. Eine Stimme ist in der Spalte „Trifft zu“ und eine in der Spalte „Trifft nicht zu“ abgegeben.

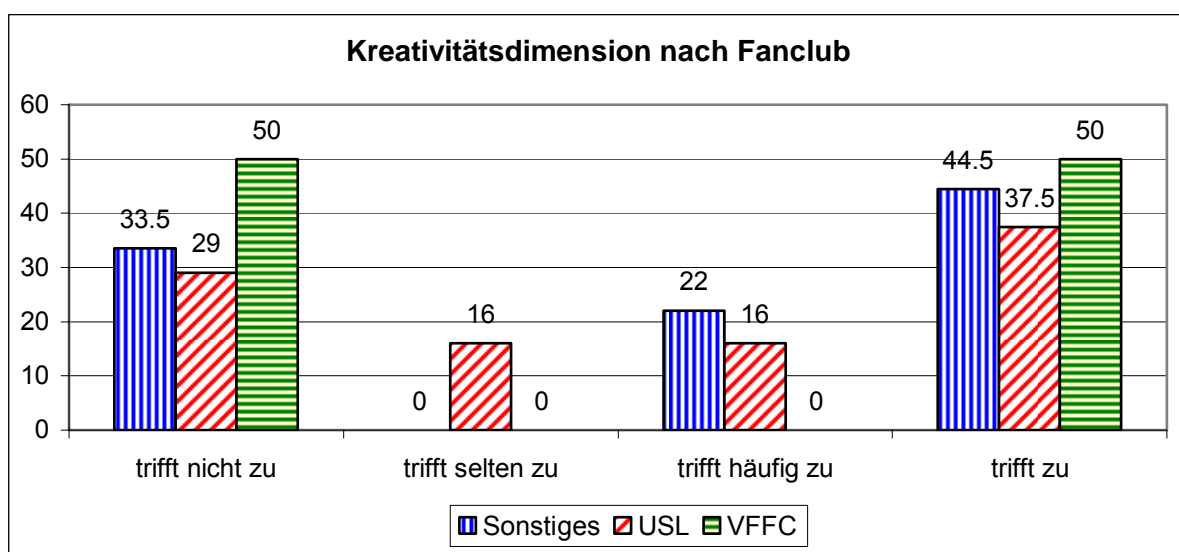


Abbildung 41: Kreativitätsdimension nach Fanclub

„Ich mache Fan-Aktivitäten zusammen mit meinem Fanclub.“

Die Abbildung 42 zeigt, dass Fan-Aktivitäten von einer knappen Mehrheit unabhängig vom Fanclub durchgeführt werden. 50 Prozent (12 Personen) der Stimmen der Mitglieder der USL werden in der Spalte „Trifft zu“ abgegeben. 37,5 Prozent (9 Personen) bewerten die Frage mit „Trifft nicht zu“ und 12,5 Prozent (3 Personen) mit „Trifft kaum zu“.

Ein ähnliches Bild zeigt sich bei Mitgliedern von sonstigen Fangruppierungen. 44,5 Prozent (4 Personen) der Stimmen werden in den Spalten „Trifft zu“ und „Trifft häufig zu“ abgegeben. Die übrigen Stimmen werden in den Spalten „Trifft nicht zu“ und „Trifft kaum zu“ abgegeben. Die Stimmen der VFFC-Mitglieder sind unterschiedlich. Eine Stimme ist in der Spalte „Trifft zu“ und eine Stimme ist in der Spalte „Trifft nicht zu“ abgegeben. Allgemein wird die Frage mit 51,5 Prozent (18 Personen) aller Fanclubmitglieder knapp negativ bewertet.

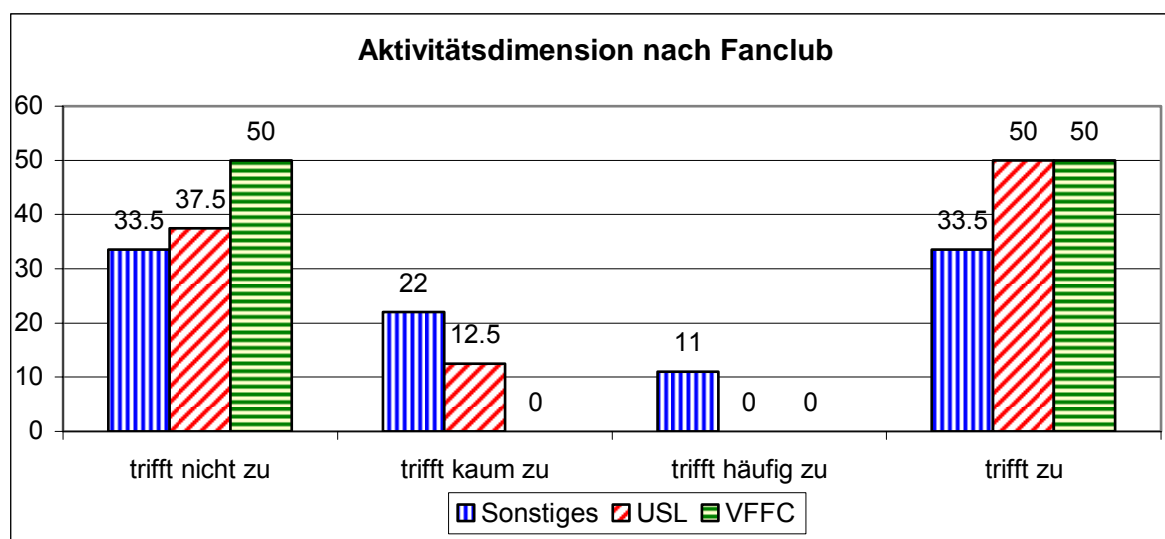


Abbildung 42: Aktivitätsdimension nach Fanclub

„Im Fanclub werden Konflikte gut gelöst.“

Von den Mitgliedern eines Fanclubs respektive sonstiger Fangruppierungen äussern sich 80 Prozent (28 Personen) positiv oder eher positiv zur Frage, ob Konflikte im Fanclub gut gelöst werden können. 20 Prozent (7 Personen) antworten negativ oder eher negativ.

Besonders deutlich zeigt sich das Resultat bei den USL, welche die Frage mit 83,5 Prozent (20 Personen) aller Stimmen im positiven Bereich beantworten. Mitglieder sonstiger Fangruppierungen kommen auf einen positiven Wert von 78 Prozent (7 Personen).

„Im Fanclub werden Entscheide des FCL diskutiert.“

Auch auf die Frage, ob Entscheide der Clubleitung im Fanclub diskutiert würden, antwortet eine Mehrheit in den Spalten „Trifft häufig zu“ oder „Trifft zu“. Die Mitglieder der USL beantworten die Frage mit 66,5 Prozent (16 Personen) der Stimmen im positiven Bereich während Mitglieder sonstiger Fangruppierungen auf einen positiven Wert von 78 Prozent (7 Personen) der Stimmen kommen. Die Stimmen der VFFC Mitglieder gehen stark auseinander. Eine Stimme wurde in der Spalte „Trifft zu“ abgegeben, während die zweite Stimme in der Spalte „Trifft nicht zu“ abgegeben wurde.

„Zusammen mit meinem Fanclub besuche ich...keine Spiele / selten Spiele / häufig Spiele / alle Spiele“

Die Abbildung 43 zeigt, dass die Spiele von Fanclubmitgliedern in der Regel zusammen mit ihrem Fanclub besucht werden. Mitglieder sonstiger Fangruppierungen geben 89 Prozent (8 Personen) aller Stimmen im positiven Bereich ab (häufig Spiele / alle Spiele). 80 Prozent (19 Personen) der Mitglieder der USL bewerten die Frage im positiven Bereich, während die zwei Stimmen der VFFC unterschiedlich abgegeben wurden. Eine Stimme in der Spalte „häufig Spiele“ und eine in der Spalte „keine Spiele“.

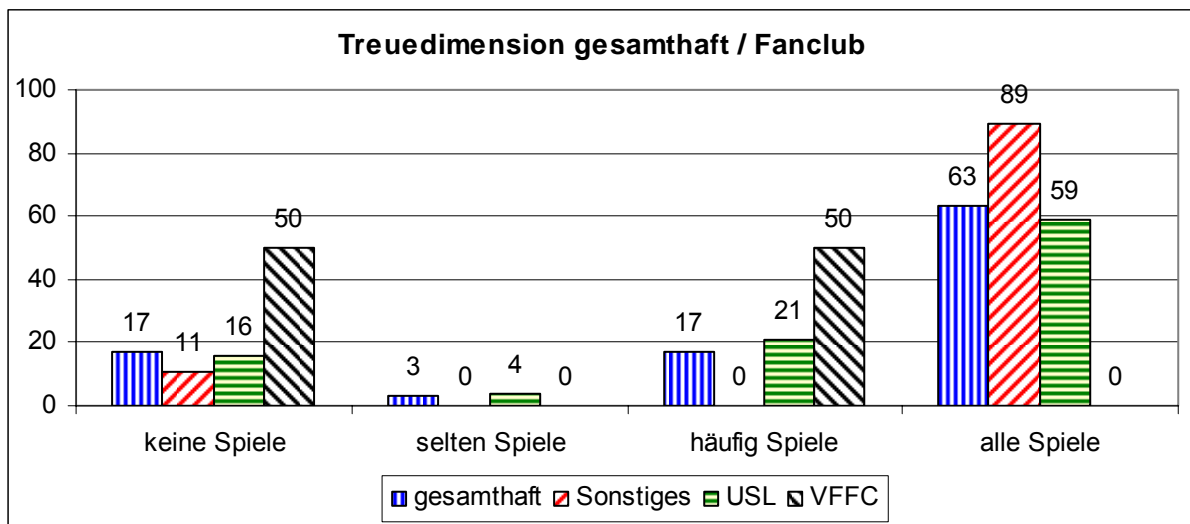


Abbildung 43: Treuedimension gesamthaft und nach Fanclub

„Mit meinem Fanclub besuche ich... keine Spiele / nur Highlight-Spiele / möglichst alle“

Gemäss Abbildung 44 geben 75 Prozent (26 Personen) der Fanclubmitglieder der USL an, dass sie alle Meisterschaftsspiele oder alle Spiele des FCL zusammen mit ihrem Fanclub besuchen. Die zwei VFFC-Mitglieder geben an, möglichst alle Spiele

Meisterschaftsspiele / alleine schauen zu gehen respektive keine Spiele alleine zu
möglichst alle Spiele.“ schauen.

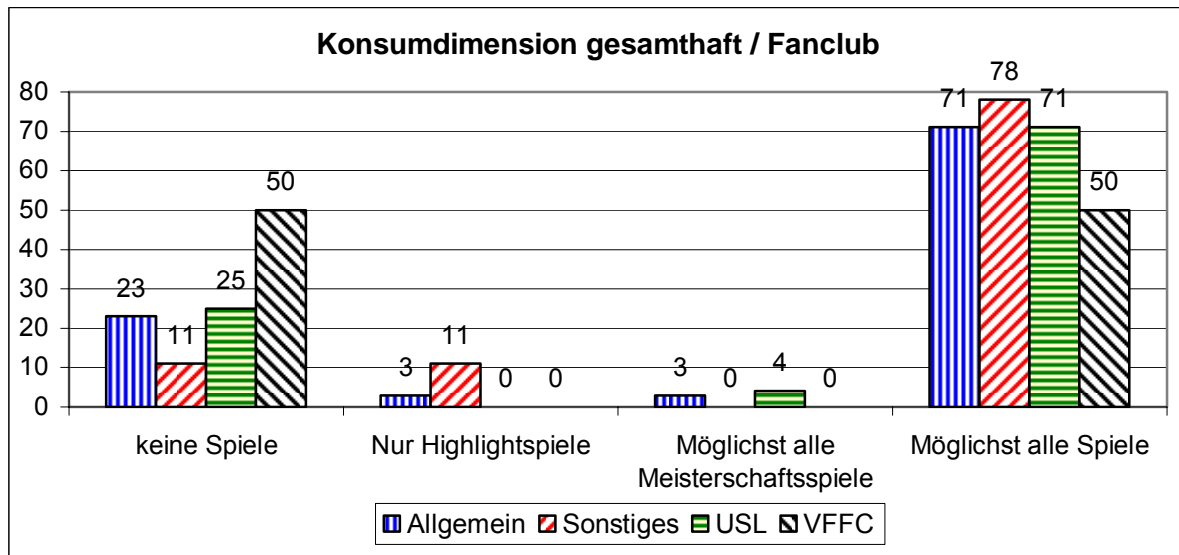


Abbildung 44: Konsumdimension gesamthaft und nach Fanclub

7.2 Ergebnisse der Leitfadeninterviews

Im folgenden Kapitel sind die Ergebnisse aus den drei geführten Interviews dargestellt. Diese beziehen sich auf alle sechs Lebenswelten. Im Gespräch mit den Fanarbeitenden hat sich herausgestellt, dass sie aus ihrer professionellen Sicht ebenfalls die von uns definierten Lebenswelten als zentral erachten. Die Fanarbeitenden nehmen dazu wie folgt Stellung:

Lebenswelt Individuum

Der Begriff „positives Fanverhalten“ wird nicht gerne gebraucht. Je nach Blickwinkel (Fangruppierung, Polizei usw.) kann die Bezeichnung „positives Fanverhalten“ eine andere Bedeutung annehmen. Daher wird die Bezeichnung „aktives, kreatives Fanverhalten“ verwendet. Dies bedeutet, sich einzusetzen und sich auch Abseits vom Spiel für den Verein und Fussball zu interessieren. Nicht nur der Konsum von Fussball sondern eine aktive Grundhaltung steht dabei im Vordergrund.

Lebenswelt Familie

Die Familie hat im Alter von 12 bis 15 Jahren den grössten Einfluss auf das Verhalten der Fans. Nach der Volljährigkeit nimmt diese Bedeutung immer mehr ab. Der Einfluss der Familie lässt sich am Verhalten der Fans im und rund ums Stadion beobachten. So sieht man den Jugendlichen an, ob sie eine „gute Kinderstube“ genossen haben oder nicht. Die Fanarbeitenden kommen mit den Eltern hauptsächlich dann in Kontakt, wenn diese sich nach Ausschreitungen im Stadion bei der Fanarbeitsstelle melden um sich zu erkundigen, ob und wie ihre Kinder involviert waren. Der Kontakt entsteht dann, wenn überhaupt, von den Eltern aus. Dies ist jedoch recht selten. Im Stadion selbst treffen die Fanarbeitenden die Jugendlichen sehr selten zusammen mit ihrer Familie an.

Viele jugendliche Fans wurden durch ihre Familie an den Fussball herangeführt. Vor allem Väter nehmen ihre Söhne an Matches mit. Die Kinder lernen so diese Welt kennen. Mit zunehmendem Alter unterscheiden sich die Bedürfnisse der beiden Generationen jedoch zunehmend und so gehen sie immer häufiger getrennt ins Stadion. Die Anwesenheit der Eltern im Stadion kann auf das Verhalten der Jugendlichen förderlich wirken.

Die Fanarbeitenden wünschen sich von den Eltern, dass diese sich mehr dafür interessieren und sich darüber informieren, was ihre Kinder während den Spielbesuchen machen. Oftmals ist es so, dass sehr junge Fans alleine an Auswärtsspiele mitdürfen, ohne dass die Eltern Kontakt mit den Fanarbeitenden hergestellt haben. Allgemein beschreiben die Fanarbeitenden den Kontakt als sehr einseitig. Die Eltern sollten laut den Fanarbeitenden vor allem bei den jüngeren Fans mehr Verantwortung übernehmen. Dieses Anliegen bezieht sich nicht nur auf den Kontext des Fussballs, sondern allgemein auf die Erziehung. Die Fanarbeitenden fordern zum Beispiel, dass Eltern ihren Kindern beibringen, Meinungen anderer zu akzeptieren und ihnen zeigen, wie man mit Konflikten umgehen kann.

Lebenswelt Peergroup

Im Alter zwischen 12 und 20 Jahren stellt die Peergroup laut Fanarbeitenden eine sehr wichtige Lebenswelt im Stadion dar. Die Jugendlichen gehen mit ihren KollegInnen an die Spiele. Primär machen sie dies, um Zeit mit der Peergroup zu verbringen und nur sekundär wegen des Spiels. Die Fanarbeit Luzern vergleicht das Stadion mit dem „grössten Jugendtreff von Luzern“.

Die Fanarbeitenden stellen fest, dass innerhalb der Gruppen Werte und Normen existieren, die meistens unbewusst von den Mitgliedern gelebt werden. Sie stellen weiter fest, dass zwischen den Mitgliedern einer Peergroup grosser Zusammenhalt und Solidarität besteht. Dies kann sowohl positiv wie auch negativ sein.

Für die Fanarbeitenden ist es wichtig, Kontakt zu den Jugendlichen herzustellen und eine Beziehung aufzubauen. Sie wollen die Jugendlichen zu einem „aktiven, kreativen Fanverhalten“ animieren. Ebenfalls erachten es die Fanarbeitenden als ihre Aufgabe, die Jugendlichen bei einer allfälligen Fangruppenbildung zu unterstützen.

Lebenswelt Paarbeziehung

Beim Thema „Paarbeziehung“ erwähnen die Fanarbeitenden, dass hauptsächlich männliche Fans zu ihrem Klientel gehören. Paarbeziehungen sind bei jüngeren Fans zwischen 12 und 16 Jahren noch weniger ein Thema, mit zunehmendem Alter nimmt das Interesse an einer Beziehung zu.

Den Fanarbeitenden fällt auf, dass eine Freundin bei den meist männlichen, jugendlichen Fans mehrheitlich einen förderlichen Einfluss auf deren Verhalten hat. Die Jugendlichen werden ruhiger, trinken weniger Alkohol und beteiligen sich weniger an Gewalt. Sie treten „in die zweite Reihe“ zurück. Die Fanarbeitenden erklären sich das so, dass die Freundinnen Druck auf ihre Freunde ausüben, da sie das deviante Verhalten nicht tolerieren wollen. Die jugendlichen Fans berichten den Fanarbeitenden, dass die Partnerinnen damit drohen, bei erneuten negativen Vorfällen die Beziehung zu beenden. Die Fanarbeitenden vermuten, dass die Freundinnen deswegen selten an Spiele mitgenommen werden. Dazu kommt, dass die aktive Teilnahme an der Fankultur ein sehr zeitintensives Hobby ist. Viele Freundinnen fühlen sich dadurch vernachlässigt. Ausnahme bilden jene Partnerinnen, die selber aktiv in der Fanszene sind oder sich zumindest ebenfalls für Fussball interessieren.

Allerdings ist anzumerken, dass Freundinnen von den „Ultra“-Fans nicht gerne im Fanblock gesehen werden. Die Fanarbeit Basel hält fest, dass ein sehr einseitiges Frauenbild vorherrscht, welches zu Sexismus tendiert. Frauen werden nicht in leitende Positionen innerhalb der „Ultra“-Szene zugelassen.

Die Fanarbeitenden sehen ihre Aufgabe bezüglich dieser Lebenswelt darin, niederschwellige Gespräche mit den Jugendlichen zu dieser Thematik zu führen.

Lebenswelt Schule und Beruf

Die Schule oder den Beruf beschreiben die Fanarbeitenden als wichtige Lebenswelt, da das Wohlbefinden der Fans oftmals von der schulischen oder beruflichen Situation abhängt. Diese Lebenswelt ist in Gesprächen zwischen Fans und Fanarbeitenden oftmals ein Thema. Die Fans befindet sich in einer Dualität. Einerseits haben sie Anforderungen der Schule oder Arbeit, andererseits empfinden sie das „Fansein“ als sehr wichtig. Diese beiden Bereiche sollten sich im besten Fall nicht tangieren. So möchten die Jugendlichen nicht, dass der Lehrmeister oder die Lehrmeisterin oder die Schule von ihrem Verhalten an Spielen erfährt. Auch werden Konsequenzen von Seite der Schule oder der Arbeitgebenden befürchtet. Ausserdem kann es zu Konflikten kommen, wenn Auswärtsspiele unter der Woche stattfinden und die Fans daher früher von der Arbeit oder Schule gehen müssen oder wenn sie am nächsten Tag müde bei der Arbeit oder im Unterricht erscheinen.

Die Fanarbeitenden haben Kontakt zu Schulen. Sie stellen dort ihr Angebot vor und organisieren Stadionbesichtigungen. Damit wollen sie die Fanarbeitstelle bei den Jugendlichen bekannt machen und Kontakte zur Schulsozialarbeit knüpfen.

Lebenswelt Fanclub

Laut den Fanarbeitenden gehören Jugendliche zwischen 12 und 16 Jahren selten einem Fanclub an. Von 16 bis 20 Jahren kommt es oft vor, dass Jugendliche zusammen als Gruppe auftreten und daraus ein Fanclub entsteht. Diese Gruppierungen bestimmen selbst, was sie repräsentieren wollen und welche Kodizes sie haben und befolgen. Die Fanarbeitenden erachten es als sehr wertvolle Erfahrung für die Fans, wenn sie gemeinsam für eine Sache eintreten. Viele der Fanclubmitglieder kennen sich schon lange und werden zusammen erwachsen. Die Fanarbeitenden unterstützen in ihrer Funktion die Fanclubs bei ihren Anliegen.

Allgemeines

Die Fanarbeitenden erwähnen, dass es in den Städten, wo die Fanarbeitsstellen angesiedelt sind, viele gute Angebote im Bereich der Sozialen Arbeit gibt. Das Problem ist, dass die Fans diese Dienste oftmals nicht nutzen wollen. Damit die Triage funktioniert, braucht es gute Beziehungsarbeit von Seiten der Fanarbeit. Ausserdem ist es sehr wichtig, dass die verschiedenen Institutionen miteinander vernetzt sind und gegenseitig die Angebote kennen. Weiter berichten die Fanarbeitenden, dass das Bild von Fans in der Gesellschaft mehrheitlich negativ ist. Dies vor allem durch die negative Berichterstattung der Medien über die Fanszene. Viele Fans sind aufgrund schlechter Erfahrungen nicht mehr bereit, mit den Medien zusammenzuarbeiten. Die Fanarbeit setzt sich zum Ziel, mittels Öffentlichkeitsarbeit dieses Bild zu berichtigen und eine andere Seite der Fanszene zu zeigen.

7.3 Zusammengeführte Ergebnisse

In diesem Kapitel werden die Ergebnisse des Fragebogens und der Interviews zusammengeführt.

Lebenswelt Individuum

Auf die Frage, wann von einem aktiven, kreativen Fanverhalten gesprochen werden könne, sagen die Fanarbeitenden, dass nicht nur der Konsum im Vordergrund stehen dürfe sondern eine aktive Grundhaltung der Fans voraussetze und sie sich auch Abseits des Spiels für den Verein und den Fussball interessieren. Aus dem Fragebogen wird ersichtlich, dass 66 Prozent (57 Personen) aller Teilnehmenden selber gerne Fussball spielen. Dieser Wert nimmt jedoch mit zunehmendem Alter ab. Ein spannendes Spiel stellt für 81 Prozent (70 Personen) aller Befragten ein Erlebnis dar.

Fan-Aktivitäten werden von den meisten Fans nicht alleine geplant und durchgeführt. Die 16 bis 20-jährigen und Mitglieder sonstiger Fangruppierungen und der USL entwickeln dabei am häufigsten selbständig Ideen für Fan-Aktivitäten. Bezüglich Bildung gilt dies für die Kategorien „Oberstufe“ und „Gymnasium“. 78 Prozent (67 Personen) aller befragten Fans geben an, ihre Meinung gut einbringen aber gleichzeitig auch andere Meinungen akzeptieren zu können. Clubentscheide können jedoch nur von 58 Prozent (50 Personen) der Teilnehmenden nachvollzogen und akzeptiert werden. Besonders skeptisch zeigen sich dabei Mitglieder der USL und sonstiger Fangruppierungen. Die Spiele werden meist in Begleitung besucht. 57 Prozent (49 Personen) der Fans besuchen nie alleine Spiele und wenn, dann nur, wenn es sich um Highlightspiele handelt.

Lebenswelt Familie

Viele jugendliche Fans wurden durch ihre Familie an den Fussball herangeführt. Die Fanarbeitenden berichten, dass Väter vor allem ihre Söhne an Matches mitnehmen und die Kinder so diese Welt kennen lernen. Im Stadion selbst sehen sie die Jugendlichen jedoch nicht zusammen mit ihrer Familie. Die Familie hat laut den Fanarbeitenden im Alter von 12 bis 16 Jahren den grössten Einfluss auf das Verhalten der Fans. Nach der Volljährigkeit nimmt diese Bedeutung immer mehr ab. Mit zunehmendem Alter unterscheiden sich die Bedürfnisse der Generationen zunehmend und so gehen sie immer häufiger getrennt ins Stadion. Laut der Umfrage ist das Interesse an Fussball bei 71 Prozent (61 Personen) der befragten Personen jedoch nicht oder kaum auf die Familie zurückzuführen. Spielbesuche mit der Familie werden auch nicht als Erlebnis empfunden. 76 Prozent (65 Personen) aller Umfrageteilnehmenden besuchen keine und 13 Prozent (11 Personen) besuchen möglichst alle Spiele des FCL mit der Familie. Die jüngsten Teilnehmenden besuchen am häufigsten Spiele zusammen mit ihrer Familie. Die Anwesenheit der Eltern im Stadion kann laut den Fanarbeitenden auf das Verhalten der Jugendlichen förderlich wirken.

Fan-Aktivitäten werden von den meisten Teilnehmenden nicht zusammen mit der Familie entwickelt, auch für die Umsetzung dieser Aktivitäten hat die Familie kaum Bedeutung.

68 Prozent (58 Personen) aller Teilnehmenden lösen Konflikte mit ihrer Familie häufig oder immer gut. HochschulabsolventInnen haben mit 93 Prozent einen deutlich höheren Wert, während die 12 bis 15 -jährigen nur auf 50 Prozent (5 Personen) Zustimmung kommen. Entscheide, welcher der FCL fällt, werden von den Befragungsteilnehmenden mehrheitlich nicht oder nur selten mit der Familie diskutiert. Der Einfluss der Familie lässt sich am Verhalten der Fans im und rund ums Stadion beobachten. So merkt man laut den Fanarbeitenden den Jugendlichen an, ob sie eine „gute Kinderstube“ genossen haben oder nicht. Ansonsten kommen die Fanarbeitenden mit den Eltern hauptsächlich dann in Kontakt, wenn diese sich nach Ausschreitungen im Stadion bei der Fanarbeitsstelle melden um zu fragen, ob und wie ihre Kinder involviert waren. Dies geschieht jedoch eher selten.

Lebenswelt Peergroup

Eine deutliche Mehrheit der Befragten gibt an, dass sie sich vollständig oder hauptsächlich für Fussball interessiert, weil ihre Kollegen und Kolleginnen dies auch tun. Der gemeinsame Spielbesuch mit Kollegen und Kolleginnen führt besonders bei den beiden älteren Alterskategorien dazu, dass ein Spiel als besonderes Erlebnis in Erinnerung bleibt. Diese Resultate sind für die Fanarbeitenden auch im Stadion sichtbar. Im Alter zwischen 12 und 20 Jahren stellt die Peergroup für die Fanarbeitenden die wichtigste Lebenswelt im Stadion dar. Die Jugendlichen gehen mit ihren KollegInnen an die Spiele. Primär machen sie dies, um Zeit mit der Peergroup zu verbringen und nur sekundär wegen des Spiels. 90,5 Prozent (78 Personen) der Umfrageteilnehmenden geben an, dass sie alle oder häufig Spiele zusammen mit KollegInnen besuchen.

Für 55 Prozent (17 Personen) der 16 bis 20 -jährigen sind die KollegInnen wichtig, um Ideen für Fanaktivitäten zu entwickeln. 77 Prozent (20 Personen) dieser Alterskategorie geben an, dass sie die entwickelten Ideen gemeinsam mit KollegInnen umsetzen. Besonders häufig planen und machen die GymnasiastInnen ihre Ideen mit KollegInnen. Es zeigt sich, dass 75,5 Prozent (18 Personen) der USL Mitglieder zusammen mit KollegInnen Fan-Aktivitäten umsetzen, während jene, die keinem Fanclub angehören, dies mit 53 Prozent (27 Personen) klar weniger oft tun.

Die Fanarbeitenden stellen fest, dass innerhalb der Peergroups Werte und Normen existieren die meistens unbewusst von den Mitgliedern gelebt werden. Sie stellen fest, dass zwischen den Mitgliedern einer Peergroup grosser Zusammenhalt und Solidarität vorhanden ist. Dies kann aus ihrer Sicht sowohl positive wie auch negative Auswirkungen haben.

Eine grosse Mehrheit der Befragten gibt in der Umfrage an, dass sie Konflikte mit KollegInnen immer oder häufig gut lösen können. Die 16 bis 20 -jährigen geben mit 90 Prozent (28

Personen) Zustimmung an, dass sie Entscheide des FCL mit ihren KollegInnen diskutieren. Hier fällt auf, dass alle GymnasiastInnen angeben, dies immer oder häufig zu tun.

Lebenswelt Paarbeziehung

84 Prozent (72 Personen) der Befragten geben an, dass sie sich nicht oder kaum für Fussball interessieren, weil das ihr Freund oder ihre Freundin tut. Eine Minderheit empfindet ein Spielbesuch mit dem Freund oder der Freundin als Erlebnis. Besonders die 16 bis 20-jährigen verneinen dies klar. Laut der Fanarbeit Basel sind Freundinnen besonders von den „Ultra“-Fans nicht gerne im Fanblock gesehen. Es herrscht ein sehr einseitiges Frauenbild, das zu Sexismus neigt. Die Fanarbeitenden aus Basel vermuten, dass Freundinnen wohl deswegen selten an Spiele mitgenommen werden.

So entwickeln die Fans dann auch praktisch keine Ideen für Fan-Aktivitäten gemeinsam mit ihrem Freund oder ihrer Freundin und führen diese auch nicht gemeinsam aus.

67 Prozent (je 58 Personen) geben an, dass sie Konflikte mit dem Freund oder der Freundin häufig oder immer gut lösen können. Besonders den ältesten Fans scheint dies gut zu gelingen, gefolgt von den 16 bis 20-jährigen. Am meisten Schwierigkeiten im Lösen von Konflikten mit dem Freund oder der Freundin bekunden die 12 bis 15-jährigen.

20 Prozent (17 Personen) berichten, dass sie Entscheide des FCL mit ihrem Freund oder ihrer Freundin diskutieren. Eine Minderheit gibt an, dass sie alle oder häufig Spiele gemeinsam mit dem Freund oder der Freundin besuchen. Die grösste Rolle spielt der gemeinsame Spielbesuch für jene, die in keinem Fanclub sind. Je älter die Fans sind, umso eher besuchen sie ein Spiel gemeinsam mit ihrem Freund oder ihrer Freundin. Paarbeziehungen sind laut den Fanarbeitenden bei jüngeren Fans zwischen 12 und 16 Jahren noch weniger ein Thema. Den Fanarbeitenden fällt auf, dass eine Freundin bei den meist männlichen, jugendlichen Fans mehrheitlich einen förderlichen Einfluss auf deren Verhalten hat. Die Jugendlichen werden ruhiger, trinken weniger Alkohol und beteiligen sich weniger an Gewalt. Sie treten „in die zweite Reihe“ zurück. Die Fanarbeitenden erklären sich das so, dass die Freundinnen Druck auf ihre Freunde ausüben, da sie deviantes Verhalten nicht tolerieren wollen.

Dazu kommt, dass die aktive Teilnahme an der Fankultur ein sehr zeitintensives Hobby ist. Viele Freundinnen fühlen sich dadurch vernachlässigt. Ausnahme bilden jene Partnerinnen, die selber aktiv in der Fanszene sind oder sich zumindest ebenfalls für Fussball interessieren.

Lebenswelt Schule und Beruf

69 Prozent (59 Personen) der befragten Personen interessieren sich nicht oder kaum für Fussball, weil sich ihre Schul- oder ArbeitskollegInnen dafür interessieren. Ein Spielbesuch mit Schul- und Arbeitskollegen und -kolleginnen stellt für die Mehrheit aller Teilnehmenden dann auch kein Erlebnis dar. Die Schule oder den Beruf beschreiben die Fanarbeitenden als wichtige Lebenswelt, da das Wohlbefinden des Fans oftmals von seiner schulischen oder beruflichen Situation abhängt. Diese Lebenswelt ist in Gesprächen von Fans mit den Fanarbeitenden, laut der Fanarbeit Luzern, oftmals ein Thema. Die Fans befinden sich in einer Dualität zwischen Schule oder Beruf und Fan-Sein. Diese beiden Bereiche sollten sich im besten Fall nicht tangieren.

Eine Minderheit von 47 Prozent (41 Personen) der befragten Personen besuchen mit ihren Schul- oder ArbeitskollegInnen Spiele des FCL. Im Alter zwischen 12 und 15 Jahren sind es 30 Prozent (7 Personen), welche Spiele zusammen mit ihren Schul- oder ArbeitskollegInnen besuchen. Je älter die Teilnehmenden sind, desto seltener besuchen sie Spiele zusammen mit ihren Schul- und Arbeitskollegen.

Die Schul- und ArbeitskollegInnen sind für das Entwickeln und Umsetzen von Fan-Aktivitäten nicht relevant. Laut den Fanarbeitenden möchten die Jugendlichen nicht, dass der Lehrmeister oder die Schule von ihrem Verhalten an Spielen erfährt. Konsequenzen von Seiten der Schule oder des Arbeitgebers werden befürchtet. Ausserdem kann es zu Konflikten kommen, wenn Auswärtsspiele unter der Woche stattfinden und die Fans daher früher von der Arbeit oder Schule gehen müssen oder wenn sie am nächsten Tag müde bei der Arbeit oder im Unterricht erscheinen. Für 77 Prozent (66 Personen) der Umfrageteilnehmenden werden Konflikte in der Schule oder bei der Arbeit jedoch häufig oder immer gut gelöst. Dies gilt besonders für Hochschul- sowie Oberstufenabsolvierende.

Entscheide des FCL werden von den jüngsten Teilnehmenden mit 70 Prozent (7 Personen) am häufigsten mit Schul- und ArbeitskollegInnen diskutiert. Mit zunehmendem Alter nimmt dieser Wert ab.

Lebenswelt Fanclub

46 Prozent (16 Personen) aller Teilnehmenden geben an, durch den Fanclub Interesse an Fussball zu entwickeln. Zwei Drittel der Mitglieder der USL geben an, dass ein Spiel zu einem Erlebnis wird, wenn sie es zusammen mit dem Fanclub erleben. Laut den Fanarbeitenden sind Jugendliche zwischen 12 und 16 Jahren selten in einem Fanclub. Vom 16. bis 20. Altersjahr kommt es jedoch öfters vor, dass Jugendliche zusammen als Gruppe auftreten und selbst einen Fanclub gründen.

Die meisten Teilnehmenden geben an, Fan-Aktivitäten zusammen mit ihrem Fanclub zu entwickeln. Die Durchführung geschieht bei einer knappen Mehrheit jedoch unabhängig vom Fanclub. Die Fanarbeitenden erachten es als sehr wertvolle Erfahrung für die Fans, wenn sie

gemeinsam für eine Sache eintreten. Diese Gruppierungen bestimmen selbst, was sie repräsentieren wollen und welche Kodizes sie haben und befolgen.

80 Prozent (28 Personen) aller Fans sind sich einig, dass Konflikte in ihrem Fanclub gut gelöst werden. Auch Entscheidungen der Clubleitung werden diskutiert.

80 (7 Personen) respektive 89 Prozent (20 Personen) der Mitglieder sonstiger Fangruppierungen und der USL geben an, häufig oder alle Spiele zusammen mit ihrem Fanclub zu besuchen. Zudem besuchen 74,5 Prozent (26 Personen) der Mitglieder eines Fanclubs oder einer sonstigen Fangruppierung Spiele des FCL nur zusammen mit dem Fanclub. Nach Aussage der Fanarbeitenden kennen sich viele der FanclubmitgliederInnen schon lange und werden zusammen erwachsen.

In der nachfolgenden Grafik werden die Einflussfaktoren für ein aktives, kreatives Fanhalten aus der Theorie und unserer Forschung zusammengefasst dargestellt. Dabei unterteilen wir die Einflussfaktoren einerseits in Risiko- und Schutzfaktoren, andererseits nach Lebenswelten.

Stellenwert in der Gesellschaft	Hoher sozioökonomischer Status			Kompetente Bezugspersonen und prosoziale Rollenmodelle	
Sicheres Bildungsverhalten	Austausch von Gefühlen			Zusammenarbeit mit den Eltern und sozialen Institutionen	
Aktives, flexibles Bewältigungsverhalten	Kommunikation in der Familie			Hoher, angemessener Leistungsstandard	Gute Vernetzung
Interessen, Talente, Hobbys	Mindestens eine stabile Bezugsperson			Klare, transparente Regeln	Konformität in der Gruppe
Problemlösefähigkeit	Autonome Mitbestimmung der Kinder	Rückmeldungen Gleichaltriger		Wertschätzendes Klima	Verhaltenskodizes
Aktive, kreative Grundhaltung	Autoritativer Erziehungsstil	Diskussion verschiedener Meinungen		Lernmotivation	Stabilität
Interesse am Fussball	Verantwortungsbewusstsein der Eltern	Gespräche über jugendspezifische Themen		Vereinbarkeit verschiedener Anforderungen	Autonome Gestaltung der freien Zeit
Optimistische Lebenseinstellung	Interesse der Eltern an Aktivitäten der Kinder	Ansehen und Anerkennung	gemeinsam verbrachte Zeit	Erfolgreicher Übergang vom Schul- ins Berufsleben	Freizeitangebote
Hohe Sozialkompetenz	Eltern bleiben Bezugsperson	Konformität in der Gruppe	Befriedigung sexueller Bedürfnisse	Sozialisati-on	angemessenes Konsumverhalten
Eigenes Wertesystem	Emotionale Ablösung vom Elternhaus	Umgang mit Kritik	Abstimmung der emotionalen Befindlichkeit	Qualifikati-on	Aktive Grundhaltung der Gruppe
Akzeptanz des Körpers	Familie	Zusammenhalt und Solidarität	Hohes Mass an Zuneigung	Befriedigende schulische/berufliche Situation	Gemeinsames Einste-hen für eine Sache
Definition der sozialen Rolle		Aktive Grundhaltung der Gruppe	Verlässlichkeit und Vertrauen	Schule/ Beruf	Gemeinsame Interessen und Ziele
Selbstwert		Vernetzung mit Gleichaltrigen	Stabilität in der Beziehung		Fanclub
Persönliche Identität		Peergroup	Paarbeziehung		
Individuum					

Schutzfaktoren für aktives, kreatives Fanverhalten

Risikofaktoren für aktives, kreatives Fanverhalten

Individuum	Familie	Peergroup	Paarbeziehung	Schule/ Beruf	Fanclub
Identitätsdif-fusion	Nicht gelin-gende Ablö-sung	Negative Rückmeldun-gen	Beziehungsab-bruch	Leistungs-druck	Konsum-verhalten
Identitäts-konfusion	Verlust der Eltern als Bezugsperson	Kein An-schluss	Spannungsge-ladener Verlauf der Beziehung	Niedrige Lernmotiva-tion	Konformität in der Grup-pe
Konsumori-entiertes Verhalten	Überforde-rung der Eltern	Konformität in der Gruppe		Unverein-barkeit der Anfor-de-rungen und Interessen	Verhaltens-kodizes
		Umgang mit Konflikten			Unvereinba-re Anfor-de-rungen und Interessen

Abbildung 45: Einflussfaktoren auf aktives, kreatives Fanverhalten aus Theorie und Forschung

8 Diskussion

Im Kapitel Diskussion werden die Ergebnisse entlang der sechs Lebenswelten mit Aspekten aus den theoretischen Grundlagen verknüpft.

Lebenswelt Individuum

Wie Kitty Cassée in ihren Ausführungen zeigt, ist das Entwickeln einer eigenen Identität eine zentrale Aufgabe des Individuums in der Phase der Adoleszenz. Dazu gehört, ein eigenes Werte- und Normensystem aufzubauen, eigene Meinungen zu entwickeln und zu vertreten, jedoch auch, andere Meinungen zu akzeptieren. Eine überwiegende Mehrheit der befragten Fans gibt an, dass sie eigene Meinungen vertreten und gleichzeitig jene anderer akzeptieren kann. Dieser hohe Wert scheint ein Indiz dafür zu sein, dass jugendliche Fussballfans eigene Werte entwickelten und diese nun im Kontext von Fussballspielen auch vertreten können. Dies ist auch daher wichtig, da in der Resilienzforschung eine hohe Problemlösekompetenz als Schutzfaktor für eine gute Entwicklung gewertet wird. Weiter führt sie ein gutes Selbstwertgefühl als Schutzfaktor auf. Dieses kann durch das Vertreten einer eigenen Meinung und durch die Erfahrung, dass diese von anderen akzeptiert wird, gefördert werden.

Weiter beschreibt Cassée den Umgang mit Autoritäten und weiteren Erwachsenen als Entwicklungsaufgabe der Adoleszenz. 58 Prozent (50 Personen) der Befragten geben an, dass sie Entscheide der Clubleitung nicht nachvollziehen und akzeptieren können. Geht man davon aus, dass die Clubleitung des FCL als Autorität wahrgenommen wird, stellen wir die Hypothese auf, dass diese Entwicklungsaufgabe von vielen Fans nicht oder noch nicht umgesetzt ist.

Die Fanarbeitenden erachten eine aktive Grundhaltung der Fans als wichtig. Diese Aussage stützen die Ergebnisse der Resilienzforschung, welche ein aktives und flexibles Bewältigungsverhalten als Schutzfaktor für eine gute Entwicklung bezeichnet. Damit ist zum Beispiel die Fähigkeit gemeint, soziale Unterstützung zu mobilisieren. Die Ergebnisse der Umfrage zeigen, dass Fan-Aktivitäten von den meisten Fans nicht alleine geplant und durchgeführt werden. Die gemeinsamen Aktivitäten mit der Gruppe scheinen für eine aktive Gestaltung der Freizeit also ausschlaggebend zu sein. Dies belegt auch die Angabe der Fans, wonach 57 Prozent (49 Personen) nie ein Spiel alleine besuchen würden.

Weiter werden in der Resilienzforschung Talente, Hobbies und Interessen als Schutzfaktoren für das Individuum aufgeführt. Eine Mehrheit der Befragten gibt an, dass sie selber gerne Fussball spielt. Dies trifft vor allem für die jüngeren Fans zu.

Die Jugendlichen stehen vor der Aufgabe, ein für sie ideales Umfeld zu finden. Sie müssen sich entscheiden, welcher Gruppe sie sich anschliessen wollen. Im Kontext des Fussballs kann der Fanclub eine solche Gruppierung darstellen, in welcher das Individuum gemeinsam mit Gleichgesinnten Aktivitäten unternimmt. 28 Prozent (24 Personen) der Teilnehmenden

gehören der USL an und 2 Prozent (2 Personen) sind Mitglieder des VFFC. 12 Prozent (10 Personen) wählen die Kategorie „Sonstiges“, 58 Prozent (50 Personen) der Befragten geben in der Umfrage an, keinem Fanclub anzugehören.

Ein guter Stellenwert in der Gesellschaft wird nach Corina Wustmann als Schutzfaktor gewertet. Die Fanarbeitenden haben über das negative Bild der Fans in den Medien berichtet. Dieser Umstand führt dazu, dass der Stellenwert der Fans in der Gesellschaft zurzeit negativ ist.

Wustmann bezeichnet auch kompetente und fürsorgliche Erwachsene ausserhalb der Familie, die Vertrauen und Zusammengehörigkeitssinn stärken und eine Vorbildfunktion einnehmen, als Schutzfaktor für eine gelingende Entwicklung. Im Kontext der Fussballfans könnten unseres Erachtens die Fanarbeitenden diese Funktion einnehmen. 69 Prozent der befragten Fans geben an, das Angebot der Fanarbeitsstelle zu kennen. Dabei ist zu erwähnen, dass die Fanarbeitsstelle Luzern zum Zeitpunkt der Umfrage erst seit neun Monaten bestand.

Lebenswelt Familie

Cassée beschreibt die emotionale Ablösung von den Eltern als wichtigen Entwicklungsschritt in der Adoleszenz. Die Resultate aus der Umfrage zeigen, dass für die 12 bis 15-jährigen die Eltern noch eine wichtige Rolle spielen. Danach nimmt deren Einfluss ab. Die jüngste Alterskategorie besucht dann auch am häufigsten die Spiele des FCL zusammen mit der Familie. Diese Angaben der Fans decken sich mit den Erfahrungen der Fanarbeitenden. Daraus schliessen wir, dass die Entwicklungsaufgabe der emotionalen Ablösung von den Eltern bei den FCL-Fans normal abläuft.

Aus der Adoleszenzpsychologie kommt weiter hervor, dass die Eltern, trotz der Ablösung, für die Jugendlichen wichtige Bezugspersonen bleiben. Im Kontext des Fussballs haben die Eltern jedoch mit zunehmendem Alter der Kinder kaum mehr eine Funktion. So bezeichnen die Jugendlichen den gemeinsamen Spielbesuch mit der Familie nicht als Erlebnis. Entsprechend selten kommen gemeinsame Spielbesuche vor. Auch wird in der Familie kaum über die Entscheide der Clubleitung diskutiert.

Die Fanarbeitenden bezeichnen das Interesse der Eltern an den Aktivitäten ihrer Kinder als Schutzfaktor. Sie wünschen sich, dass die Eltern mehr Interesse zeigen und mehr Verantwortung übernehmen. Dieses Anliegen lässt sich auch aus Sicht der Resilienzforschung unterstützen. Sie bezeichnet konstruktive, sich interessierende Kommunikation in der Familie als Schutzfaktor für eine gute Entwicklung.

Weiter sagt die Adoleszenzpsychologie, dass bei einer Überforderung der Eltern, der Entwicklungsschritt der emotionalen Ablösung konfliktiv verlaufen kann. Die 12 bis 15-jährigen geben nur zur Hälfte an, Konflikte mit ihren Eltern immer oder häufig gut lösen zu können. Mit zunehmendem Alter geben die Fans häufig an, dass sie Konflikte zuhause gut lösen können. Auf der einen Seite ist diese Entwicklung in der Phase der Adoleszenz sicher als

normal zu bewerten, auf der anderen Seite könnte dies jedoch auch ein Hinweis darauf sein, dass die Eltern mit der Situation überfordert sind.

Die Fanarbeitenden weisen auf die Wichtigkeit der Erziehung hin. Sie berichten darüber, dass sich eine „gute Kinderstube“ auch im Stadion bemerkbar macht. So wertet die Resilienzforschung ein emotional positives, unterstützendes und strukturierendes Erziehungsverhalten, einen so genannt autoritativen Erziehungsstil, als wichtigen Schutzfaktor im Bereich des familiären Umfelds.

Weiter ist die stabile Bindung zu einer Bezugsperson, die Vertrauen und Autonomie fördert, ein relevanter Schutzfaktor der Resilienzforschung. Inwiefern die Eltern diese Bezugspersonen für die jugendlichen Fans darstellen, kommt aus der Umfrage nicht heraus. Dabei ist auch zu beachten, dass die Bezugsperson nicht unbedingt im Kontext des Fussballs sichtbar werden muss. Wichtig ist jedoch, dass ein unterstützendes familiäres Netzwerk besteht. Inwiefern dies bei den Fans vorhanden ist, lässt sich schwer abschätzen. Die Erfahrungen der Fanarbeitenden zeigen jedoch, dass sich die Eltern häufig erst dann bei der Fanarbeitsstelle melden, wenn bereits etwas vorgefallen ist.

Die Fanarbeitenden berichten in den Interviews, dass die Jugendlichen oft von ihren Vätern ins Stadion mitgenommen werden und so ein Interesse für Fussball entwickeln. Die Fans selber sagen jedoch mehrheitlich, dass ihr Fan-Sein nichts oder kaum etwas mit der Familie zu tun hat. Daraus leiten wir die Hypothese ab, dass Fans im jungen Alter oftmals durch den gemeinsamen Spielbesuch mit den Eltern die Möglichkeit erhalten, ein Spiel zu besuchen. Wenn sie dann im Stadion sind, nehmen sie ihre Eltern nicht mehr als wichtige Bezugspersonen wahr.

Durch den reduzierten Einfluss der Eltern erhalten die Jugendlichen jedoch auch die Möglichkeit, ihre Selbstständigkeit und autonomen Entscheidungsfindungen zu trainieren. Die Familie bietet im Kindesalter die Möglichkeit, spätere Kontakte mit den Peers einzuüben. Dadurch, dass die Familie immer mehr in den Hintergrund rückt, können diese eingeübten Verhaltensweisen nun bei den Peers angewendet werden.

Lebenswelt Peergroup

Wie in der Lebenswelt Familie ersichtlich wird, ist die Ablösung von den Eltern ein wichtiger Entwicklungsschritt in der Adoleszenz. Beziehungen zu Gleichaltrigen begünstigen den Ablösungsprozess und unterstützen den Jugendlichen, seine Persönlichkeit und Identität zu stärken. Durch diese Ablösung bekommt die Beziehung zu Gleichaltrigen, wie auch die Bildung von Gleichaltrigengruppen, einen besonderen Stellenwert.

Eine Gruppe definiert sich nach Sader oftmals über einen gemeinsamen Sachverhalt. Das Interesse an Fussball stellt einen solchen dar. Eine deutliche Mehrheit der Befragten gibt an, dass sie sich vollständig oder hauptsächlich für Fussball interessieren, weil ihre KollegInnen dies auch tun.

Die Gestaltung der Freizeit stellt für die Adoleszenzpsychologie eine Entwicklungsaufgabe dar. Da wie beschrieben die Peergroup für Jugendliche zunehmend an Wichtigkeit gewinnt, verbringen diese auch vermehrt ihre freie Zeit mit Gleichaltrigen. So zeigen die Ergebnisse auf, dass der gemeinsame Spielbesuch mit KollegInnen besonders bei den beiden älteren Alterskategorien dazu führt, dass ein Spiel als besonderes Erlebnis in Erinnerung bleibt. Im Alter zwischen 12 und 20 Jahren stellt die Peergroup für die Fanarbeitenden die wichtigste Lebenswelt im Stadion dar. Die Jugendlichen gehen mit ihren KollegInnen an die Spiele. Primär machen sie dies, um Zeit mit der Peergroup zu verbringen und nur sekundär wegen des Spiels. Diese Aussage wird durch die Befragung der Jugendlichen bestätigt. Über 90 Prozent geben an, dass sie die meisten Spiele zusammen mit den KollegInnen besuchen.

Durch eine gemeinsame aktive, kreative Fankultur kann sich der oder die einzelne Jugendliche in die Gruppe einbringen. Hierbei stösst er oder sie auf Rückmeldungen und Reaktionen der Gleichaltrigen. Dies kann laut Flammer & Alsaker einerseits dazu beitragen, dass Jugendliche dadurch Anerkennung und Ansehen erlangt, was zum einen seine Persönlichkeit und Identität stärkt, zum anderen bei negativer Rückmeldung aber auch die eigene Persönlichkeit in Frage stellen kann. Es ist demnach wichtig, durch gemeinsame Aktivitäten mit Gleichaltrigen Rückmeldungen auf sein Handeln zu bekommen um dadurch seine Persönlichkeit und Identität zu bilden und zu festigen. Die Umfrage belegt, dass 77 Prozent (20 Personen) der 16 bis 20-jährigen Fanaktivitäten gemeinsam mit KollegInnen durchführen und 55 Prozent (17 Personen) hierfür Ideen miteinander entwickeln. Diese Zahlen weisen darauf hin, dass eine gemeinsame Aktivität für die Jugendlichen im Kontext Fussball wichtig ist. Durch die Ergebnisse unserer Befragung kann jedoch nicht darauf geschlossen werden, dass die Jugendlichen dies tun um Anerkennung und Ansehen zu erlangen.

Nach Sader sind gemeinsame Werte, Normen und ein Zusammengehörigkeitsgefühl innerhalb einer Gruppe für das Individuum von grosser Bedeutung. Sader beschreibt die Notwendigkeit solcher Werte und Normen innerhalb einer Gruppe, weist jedoch gleichzeitig darauf hin, dass dies auch einen gewissen Druck auf das Verhalten mit sich bringt. In diesem Zusammenhang stellen die Fanarbeitenden fest, dass innerhalb der Peergroups Werte und Normen existieren, die meistens unbewusst von den Mitgliedern gelebt werden. Sie stellen fest, dass zwischen den Mitgliedern einer Peergroup grosser Zusammenhalt und Solidarität vorhanden ist. Zudem decken sich die Aussagen von Sader und den Fanarbeitenden, dass gemeinsame Werte und Normen sowohl positiv wie auch negativ für das Individuum sein können.

Konflikte sind sowohl zwischen Jugendlichen und ihren Familien wie auch zwischen Jugendlichen und Gleichaltrigen normal. Der Unterschied besteht darin, dass der Kontakt zu Gleichaltrigen freiwillig ist und nach Flammer & Alsaker einen neuen Umgang mit Konflikten voraussetzt. Jugendliche sind in der Beziehung zu Gleichaltrigen gefordert, Meinungsverschiedenheiten ausdiskutieren und eine Lösung zu finden, die ihre Beziehung zueinander nicht

in Frage stellt. Sie lernen, dass nebst ihrer eigenen Sichtweise, andere Perspektiven bestehen, die ebenfalls ihre Berechtigung haben. Wustmann beschreibt die Problemlösefähigkeit zudem als Schutzfaktor oder personale Ressource im Leben. Eine grosse Mehrheit der Befragten sagt, dass sie Konflikte mit KollegInnen immer oder häufig gut lösen können.

Lebenswelt Paarbeziehung

Aus den Resultaten der Umfrage geht hervor, dass eine Mehrheit der Befragten den Grund für ihr Interesse am Fussball nicht darin sehen, dass der Freund oder die Freundin sich für Fussball interessiert. Nur eine Minderheit der Befragten gibt an, dass ein Spielbesuch zusammen mit ihrem Freund oder ihrer Freundin zu einem Erlebnis wird.

Ebenso selten werden von den Umfrageteilnehmenden Fan-Aktivitäten zusammen mit ihren PartnerInnen geplant und durchgeführt. Theoretisch wird ausgeführt, dass Paarbeziehungen im Gegensatz zu Beziehungen mit Peers kontextuell unabhängig eingegangen werden. Für unser Forschungssetting heisst dies, dass Jugendliche Paarbeziehungen nicht zwingend aufgrund der gemeinsamen Affinität zum Fussball eingehen. Damit lassen sich unseres Erachtens die Umfrageresultate der jugendlichen Fans erklären.

Wichtige Aspekte in Paarbeziehungen sind gemäss der Adoleszenzpsychologie Verlässlichkeit und Vertrauen. Es wird viel Zeit miteinander verbracht und die Vorstellungen über gemeinsame Aktivitäten ausdifferenziert. Die aktive Teilnahme an der Fankultur ist sehr zeitintensiv. Dies führt laut den Fanarbeitenden immer wieder zu Konflikten zwischen den Vorstellungen der PartnerInnen und den Fans bezüglich Gestaltung der freien Zeit.

Wie aufgezeigt erfolgen Paarbeziehungen im Vergleich zu Beziehungen zu Peers zeitlich nachrangig. Diese theoretische Grundlage wird in den Interviews mit den Fanarbeitenden ersichtlich. Paarbeziehungen spielen bei den 12 bis 15-jährigen Fans noch eine untergeordnete Rolle. Umso älter die Fans werden, desto eher treffen die Fanarbeitenden die Fans zusammen mit ihren Freunden oder Freundinnen an den Spielen an.

Den Fanarbeitern fällt auf, dass die Partnerin oder der Partner bei den Jugendlichen mehrheitlich einen förderlichen Einfluss auf deren Verhalten hat. Die Jugendlichen werden ruhiger, trinken weniger Alkohol und beteiligen sich weniger an Gewalt. Die Fanarbeitenden erklären sich das so, dass vor allem die Freundinnen mit Aussagen wie „noch einmal und ich bin weg“ oftmals Druck auf ihre Freunde ausüben. Sie tolerieren deviantes Verhalten ihrer Partner nicht.

Gemeinsame Vorstellungen über Denken, Handeln und Fühlen prägen laut der Adoleszenzpsychologie eine Paarbeziehung. Die Resilienzforschung führt weiter aus, dass soziale Kompetenzen wie Empathie, Kooperations- und Kontaktfähigkeit, soziale Perspektivenübernahme sowie Verantwortungsübernahme sich förderlich auf die Beziehungsgestaltung auswirken können. Diese Faktoren ermöglichen wiederum die Schaffung einer gemeinsamen Beziehungskultur. Der wechselseitige Aufbau einer Paarbeziehung führt dazu, dass Ge-

heimnisse vor dem Partner oder der Partnerin nicht verborgen werden können. Unserer Meinung nach finden sich damit Gründe für die in den Interviews gewonnenen Resultate. Daran anschliessend werden auch die Aussagen begründbar, dass 67 Prozent (je 58 Personen) der Umfrageteilnehmenden angeben, Konflikte mit dem Freund oder der Freundin häufig oder immer gut lösen zu können. Besonders den ältesten Fans scheint dies gut zu gelingen, gefolgt von den 16 bis 20-jährigen. Am meisten Schwierigkeiten im Lösen von Konflikten mit dem Freund oder der Freundin bekunden die 12 bis 15-jährigen.

Paarbeziehungen werden von den Partnern einmalig erlebt, sie sind sich bewusst, dass die Beziehung nicht mehr besteht, wenn ein Mitglied daraus ausscheidet. Dadurch ist eine gute Konflikt- und Problemlösefähigkeit der MitgliederInnen gefordert, wollen sie die Beziehung nicht gefährden. Dies gilt umso mehr, als dass Paarbeziehungen für die soziale und emotionale Entwicklung der Jugendlichen wichtig sind. Durch die Reaktionen der PartnerInnen erhalten die Jugendlichen ein Feedback zu ihrem Verhalten und fördern so die Auseinandersetzung mit ihrer Persönlichkeit, was wiederum die Identitätsbildung fördert.

Lebenswelt Schule und Beruf

69 Prozent (59 Personen) der befragten Personen interessieren sich nicht oder kaum für Fussball, weil sich ihre Schul- oder ArbeitskollegInnen dafür interessieren. Für die Mehrheit aller Teilnehmenden stellt der Spielbesuch mit Schul- und Arbeitskollegen auch kein Erlebnis dar.

In der Schule, respektive im beruflichen Umfeld, haben Jugendliche die Möglichkeit, ihr Netz an sozialen Beziehungen weiter zu entwickeln. Solche Kontakte können die Heranwachsenden nutzen, um ihre Persönlichkeit auszubilden. Die Resultate aus der Umfrage zeigen, dass die Teilnehmenden der Umfrage die Beziehungen aus dem schulischen, respektive beruflichen Umfeld offenbar nicht nutzen, um zusammen Fussballspiele zu besuchen. Inwiefern die Teilnehmenden in das soziale Netz der Schule oder im Beruf eingebunden sind, bleibt unbeantwortet.

Die Fanarbeitenden beschreiben die Schule und den Beruf als wichtige Lebenswelt für das Wohlbefinden der Fans. Diese Lebenswelt ist in Gesprächen zwischen Fans und Fanarbeitenden oftmals ein Thema. Der Fan befindet sich in einer Dualität. Einerseits hat er die Anforderungen der Schule, respektive der Arbeit zu erfüllen, andererseits nimmt die aktive Teilnahme an der Fankultur viel Zeit in Anspruch. Cassée führt aus, dass die Heranwachsenden in der Schule einem Leistungsdruck ausgesetzt sind, deren Resultate für die weitere berufliche Laufbahn signifikant sind. Diese Anforderungen stehen in einem Gegensatz zur allgemeinen Befindlichkeit der Jugendlichen während der Adoleszenz. Die zunehmenden Individualisierungstendenzen in der Entwicklung der Heranwachsenden erzeugt eine kritische Haltung gegenüber gesellschaftlichen Strukturen, vorgegebenen thematischen Inhalten und Fremdbestimmung. Die Konfliktbereitschaft von Seiten der Heranwachsenden ist gross.

Gleichzeitig erwähnen die Fanarbeitenden, dass die Jugendlichen nicht möchten, dass der Lehrmeister oder die Lehrmeisterin oder die Schule von ihrem Verhalten an Spielen erfahren. Sie fürchten sich vor möglichen Konsequenzen von Seiten der Schule respektive des Arbeitgebers. Damit kommt die Spannung zwischen den verschiedenen Anforderungen unseres Erachtens nochmals deutlich zum Ausdruck.

Nach Fend stehen Jugendliche vor der Aufgabe zu lernen, selbstverantwortlich zu entscheiden, was für sie wichtig ist, welche Ziele sie verfolgen und welche Interessen damit befriedigt werden sollen. Sie müssen für ihr Handeln Verantwortung übernehmen. Dies hat wiederum Einfluss auf die Identitätsbildung der Heranwachsenden. Die Resilienzforschung stellt fest, dass klare, transparente und konsistente Regeln und Strukturen den Heranwachsenden dabei Orientierung und Verlässlichkeit bieten und gleichzeitig die Grenzen des Handlungsspielraums bilden.

Für die Mehrheit der Umfrageteilnehmenden werden Konflikte in der Schule oder bei der Arbeit häufig oder immer gut gelöst. Dies gilt besonders für Hochschul- sowie Oberstufenabsolvierende. Nach Cassée bereiten sich die Jugendlichen in der Schule auf die spätere berufliche Laufbahn vor. Ihre schulischen Leistungen und Talente entscheiden darüber, welche berufliche Karriere sie einschlagen werden. Eine entsprechende Berufsausbildung ermöglicht ihnen schlussendlich die materielle Unabhängigkeit von den Eltern und stellt, zumindest materiell, den Übertritt in die Erwachsenenwelt dar. Offenbar sind sich die Jugendlichen über die Relevanz der schulischen, respektive beruflichen Leistungen im Klaren. Die soziale Kompetenz, Konflikte und Probleme befriedigend lösen zu können, bewahrt diese Fans vor weiteren Konsequenzen. Unterstützend wirken dabei laut Resilienzforschung kompetente Bezugspersonen in der Schule oder dem Beruf sowie prosoziale Rollenmodelle und ein kohärentes Normen- und Wertesystem in der Gesellschaft.

Hochschul- und OberstufenschülerInnen geben in unserer Umfrage besonders häufig an, Konflikte gut lösen zu können. Mögliche Erklärungen sehen wir darin, dass sich beide Kategorien vor dem Übertritt in die Berufswelt, respektive in eine weiterführende Schule befinden. Zudem kann, zumindest bei den Hochschulabsolvierenden das Alter in Bezug auf die Entwicklung der sozialen Kompetenzen eine Rolle spielen.

Lebenswelt Fanclub

In einem Fanclub schliessen sich nach Zimmermann Fans zu Gruppen zusammen, die mehr oder weniger formell organisiert sind. Wie schon die Peergroup definiert sich auch der Fanclub über einen gemeinsamen Sachverhalt. Bei einem Fanclub liegt das gemeinsame Interesse der Mitglieder im Sport. Knapp die Hälfte aller Befragten entwickelt ihr Interesse an Fussball durch den Fanclub. Das gemeinsame Interesse verbindet demnach die Mitglieder eines Fanclubs. Zwei Drittel der Mitglieder der USL geben an, dass ein Spiel zu einem Erlebnis wird, wenn sie es zusammen mit dem Fanclub erleben.

Die Gestaltung der Freizeit ist eine Entwicklungsaufgabe nach Cassée. Für die Jugendlichen besteht die Herausforderung darin, ressourcen- und bedürfnisgerecht mit unterschiedlichen Freizeitangeboten umzugehen. Eine Möglichkeit der Freizeitgestaltung besteht darin, einem Fanclub beizutreten. Hierbei kann der Fanclub mit der Peergroup identisch sein. Den Fanarbeitenden fällt auf, dass Jugendliche zwischen 12 und 15 Jahren selten in einem Fanclub sind. Zwischen dem 16. und 20. Altersjahr kommt es jedoch öfters vor, dass Jugendliche zusammen als Gruppe auftreten und selbst einen Fanclub gründen oder einer bereits bestehenden Gruppierung beitreten. Das könnte damit zusammenhängen, dass die Ablösung von den Eltern und die Beziehungsaufnahme zu Gleichaltrigen ein Prozess darstellt der im Alter von 12 bis 15 Jahren noch weniger ausgeprägt ist als zwischen dem 16. und 20. Altersjahr. Eine andere Erklärung ist das ressourcengerechte Wählen von Freizeitaktivitäten. Mit zunehmendem Alter der Jugendlichen könnten auch zunehmend finanzielle Mittel vorhanden sein, um einen Fanclub zu gründen oder einem bereits bestehenden beizutreten.

Wenn Jugendliche einem Fanclub beitreten, hat dieser eine wichtige Stellung in der Freizeitgestaltung. Eine überwiegende Mehrheit der Mitglieder sonstiger Fangruppierungen und der USL, besuchen zusammen mit ihrem Fanclub die Spiele des FCL. Nach Aussage der Fanarbeitenden kennen sich viele der Fanclubmitglieder schon lange und werden zusammen erwachsen.

Die unterschiedlichen Fanclubs prägen mit ihren Aktivitäten das Verhalten der Fanszene. Wie in der Peergroup können Jugendliche durch diese gemeinsamen Aktivitäten Anerkennung und Ansehen erlangen, was ihnen hilft, ihre Persönlichkeit und Identität zu festigen. Durch negative Rückmeldungen kann jedoch die Persönlichkeit der Jugendlichen auch in Frage gestellt werden. Spannend ist hierbei, dass die Teilnehmenden angeben, Fanaktivitäten zwar zusammen mit ihrem Fanclub zu entwickeln, die Durchführung geschieht bei einer knappen Mehrheit jedoch unabhängig vom Fanclub.

Wie bei einer Peergroup bestehen auch innerhalb eines Fanclubs Werte und Normen, die sich im Verhalten der Fans manifestieren. Die Jugendlichen gesellen sich zu den Fanclubmitgliedern und setzen sich so den Werten und Normen des jeweiligen Fanclubs aus. Die Fanarbeitenden erwähnen, dass die Gruppierungen selbst bestimmen, was sie repräsentieren wollen und welche Kodizes sie haben und befolgen.

Die Problemlösefähigkeit wird in der Resilienzforschung als Schutzfaktor beschrieben. Jugendliche müssen nach Flammer & Alasker lernen, dass neben der eigenen auch noch andere Meinungen bestehen. Die Umfrageergebnisse zeigen, dass dies den Fans innerhalb ihres Fanclubs gut gelingt. 80 Prozent (28 Personen) aller befragten Fanclubmitglieder sind sich einig, dass Konflikte in ihrem Fanclub gut gelöst werden. Ebenfalls werden Entscheide der Clubleitung zusammen diskutiert.

Zusammenfassend sind nachfolgend die Einflussfaktoren aufgelistet, die wir in der Diskussion aufgenommen haben.

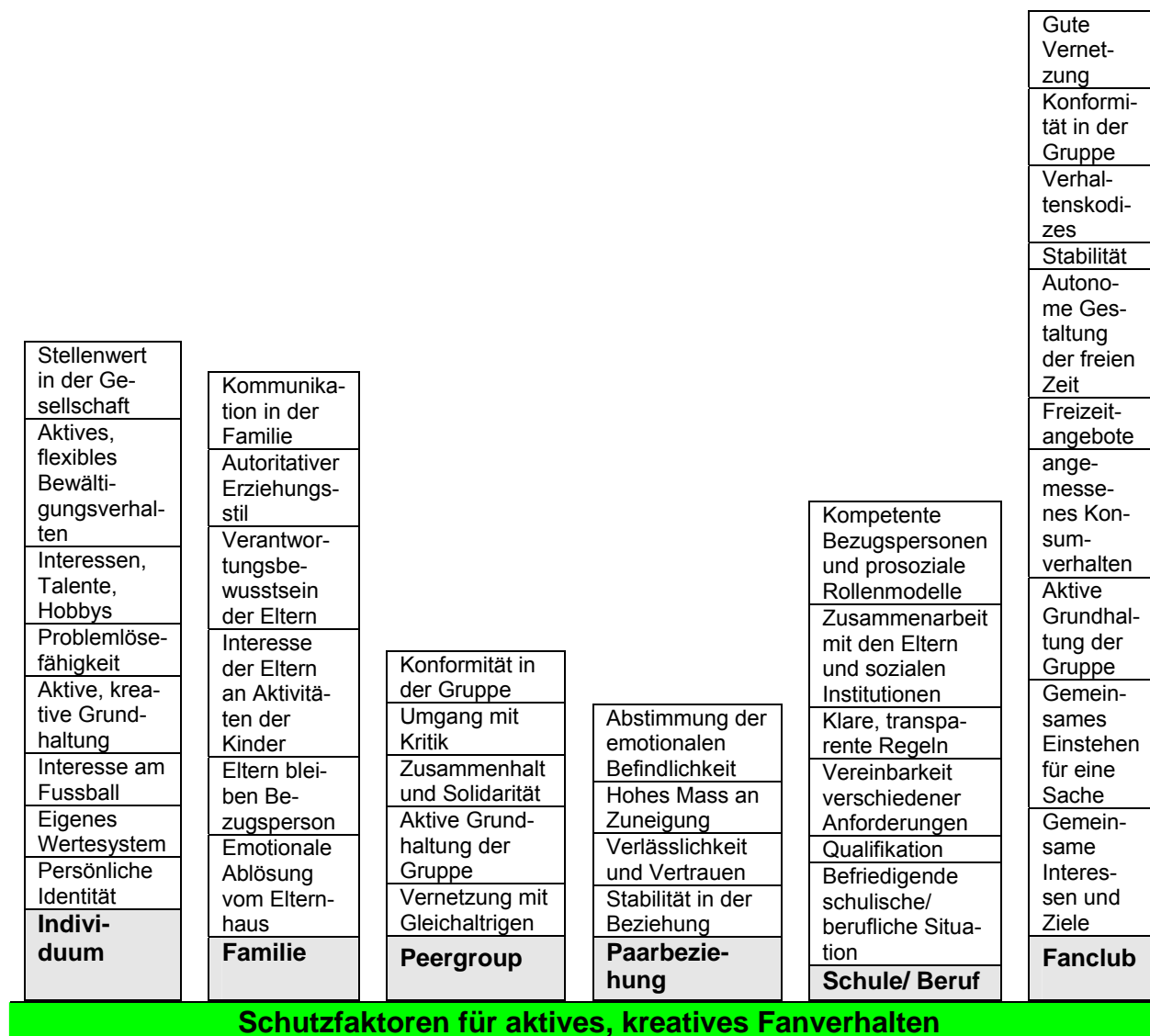


Abbildung 46: In der Diskussion verwendete Schutzfaktoren für aktives, kreatives Fanverhalten

Beurteilung

In der folgenden Beurteilung zeigen wir nicht nur diejenigen Punkte auf, bei denen wir einen Bedarf zur Verbesserung der Situation sehen. Wir haben im Verlauf unserer Forschung auch einige Aspekte gefunden, die unseres Erachtens bereits sehr gut funktionieren und die als Ressourcen für die Förderung eines aktiven, kreativen Fanverhaltens genutzt werden sollen. So stellen wir beispielsweise fest, dass in praktisch allen Lebenswelten Konflikte mehrheitlich gut gelöst werden. Wir schliessen daraus, dass der Kontext eines Fussballspiels den jugendlichen Fans Raum bietet um zu lernen, eigene Meinungen zu bilden und zu vertreten, jedoch auch Meinungen anderer zu respektieren. Unseres Erachtens spielt das gemeinsame Interesse am FCL hier eine wichtige Rolle. Durch dieses verbindende Element nehmen sich die Fans gegenseitig ernst.

Besonders in der Lebenswelt der Peergroup und des Fanclub wird dies in unseren Forschungsergebnissen ersichtlich. Ein gemeinsames Interesse wie jenes am FCL fördert den Zusammenhalt und die Solidarität zwischen den Mitgliedern einer Gruppierung. Generell zeigt unsere Umfrage, dass die gemeinsamen Aktivitäten wie zum Beispiel ein Spielbesuch oder das Vorbereiten einer Choreografie für die Fans sehr wichtig sind. Daran ist unserer Meinung nach positiv zu bewerten, dass die Jugendlichen dadurch eine aktive Grundhaltung einnehmen und soziale Kontakte finden. Somit kann Einsamkeit und Isolation verhindert werden. Dabei ist auch zu erwähnen, dass sehr viele vor allem jüngere Fans zu Anhänger des FCL werden, weil sie selber aktiv Fussball spielen. Dadurch sind sie zusätzlich aktiv und lernen durch den Mannschaftssport mit verschiedenen Meinungen, Stärken und Schwächen umzugehen und trainieren dabei ein gesundes Durchsetzungsvermögen.

Als weiteren gut funktionierenden Aspekt beurteilen wir die Bekanntheit der Fanarbeitsstelle Luzern unter den Fans. Ein grosser Teil der Fans ist über das Angebot der Fanarbeit informiert, obwohl diese zum Zeitpunkt der Umfrage erst seit neun Monaten implementiert war. Dies ist unseres Erachtens klar eine Ressource.

Auffällig ist, dass sowohl in der Umfrage, aber vor allem auch in den Gesprächen mit den Fanarbeitenden einige Punkte genannt wurden, die sowohl positiv wie auch negativ gewertet werden können. So zum Beispiel die Solidarität, der Zusammenhalt und das Wertesystem in der Peergroup oder im Fanclub: Werden Werte oder Kodizes entwickelt, die zu einem aktiven und kreativen Fanverhalten beitragen, kann der Gruppendruck als positiv und förderlich gewertet werden. Entwickelt sich jedoch eine Dynamik, welche ein deviantes Verhalten unter den Fans legitimiert, kann dies schnell auf die ganze Gruppe übergreifen, was einem aktiven, kreativen Fanverhalten entgegenwirkt. Da die Gruppe in der Lebensphase der Adoleszenz so zentral ist und grossen Einfluss auf das Individuum hat, ist es besonders wichtig, dass man im Kontext von Fussball auch die Arbeit mit der Gruppe berücksichtigt. Dabei ist zu beachten, dass die jüngsten Teilnehmenden unserer Umfrage oft noch keiner Fangrup-

pierung angehören. Wir gehen davon aus, dass die mangelnden finanziellen Ressourcen unter anderem daran schuld sind. Es wäre unseres Erachtens aber besonders wichtig, dass auch junge Fans in Strukturen eingebunden werden und darin die Möglichkeit haben, Verhaltenskodizes mitzuentwickeln. Ansonsten wachsen sie später in Gruppierungen hinein, in welchen ihnen unter Umständen Normen und Werte aufgetragen werden.

Weitere Spannungsfelder, die sich in unserer Diskussion gezeigt haben, finden wir in der Lebenswelt der Partnerschaft und der Schule und Beruf. In beiden Lebenswelten werden an die jugendlichen Fans verschiedene Anforderungen von unterschiedlichen Seiten gestellt. Die PartnerInnen der Fans tolerieren oftmals kein deviantes Verhalten und sind nicht bereit, dem Freund oder der Freundin so viel Zeit für das Hobby „Fan-Sein“ zuzugestehen. Aus dem Fanclub oder der Peergroup lautet jedoch der Appell, an jedem Spiel dabei zu sein und zwar an vorderster Front.

Diese Aufforderung ist häufig auch nicht mit den Anforderungen der Schule oder des Berufs vereinbar. Die Fans stehen daher in diesen Lebenswelten vor der Herausforderung, verschiedenen Anforderungen gerecht zu werden und dabei auch die eigenen Interessen und Bedürfnisse zu wahren. Hier gilt es unseres Erachtens, die Fans darin zu unterstützen, eigene und fremde Bedürfnisse zu erkennen und zu unterscheiden. Dazu müssen sie auch lernen, Prioritäten richtig zu setzen.

Ebenso finden wir ein Spannungsfeld in der Lebenswelt der Familie. Die Fanarbeitenden berichten, dass die elterliche Erziehung im Verhalten der Fans sichtbar wird. Laut unserer Umfrage spielen die Eltern bei den Fans im Kontext vom Fussball nur eine sehr geringfügige Rolle. Dies ist zum einen normal und zeigt, dass die emotionale Ablösung vom Elternhaus offenbar gelingt. Zum anderen berichten aber alle Fanarbeitenden, dass sie sich mehr Interesse und Verantwortung von Seiten der Eltern wünschen, besonders bei den jüngeren Fans. Dies ist unserer Meinung nach ein Indiz dafür, dass die Ablösung von den Eltern eventuell etwas zu früh und zu stark ist. In der Arbeit mit jugendlichen Fans ist daher zu berücksichtigen, dass die Lebenswelt Familie zentral ist.

Auffallend ist ausserdem, dass viele Jugendliche die Entscheide der Clubleitung nicht nachvollziehen können. Daraus schliessen wir, dass die Fans dem Club gegenüber nicht sehr loyal sind. Die Distanz zwischen Spieler, Funktionären und Fans ist zu gross. Könnte man diese Parteien näher zueinander bringen, würde dies unseres Erachtens zu einem aktiven, kreativen Fanverhalten beitragen und deviantes Verhalten mindern. Denn durch eine entsprechende Vernetzung könnten die Parteien ihre jeweiligen Bedürfnisse austauschen und diskutieren.

Abschliessend weisen wir darauf hin, dass auch ein Spannungsfeld zwischen den Fans und den Medien, beziehungsweise der Öffentlichkeit besteht. Wie bereits ausgeführt, führt die aktuelle Berichterstattung der Medien zu einem negativen Bild der Fussballfans. Viele Fans reagieren verstimmt darauf und arbeiten nicht mehr mit Medienschaffenden zusammen. Dabei ist zu beachten, dass Jugendliche Anerkennung suchen und ihr Verhalten an den Rückmeldungen messen, die sie von andern erhalten. Sind diese negativ, kann dies ihre Persönlichkeit in Frage stellen. Die Jugendlichen erhalten so weder Ansehen noch Anerkennung. Daher wäre es besonders wichtig, dass auch über aktives, kreatives Verhalten berichtet wird. Dies ist unserer Meinung nach einerseits Aufgabe der Medien, andererseits jedoch auch für alle von uns genannten Lebenswelten, insbesondere der Familie. Dabei soll aktivem, kreativem Fanverhalten Beachtung und Wertschätzung geschenkt werden.

9 Schlussfolgerungen

Bezug nehmend auf die Einflussfaktoren führen wir abschliessend aus, wie die Fanarbeit als sozialarbeiterischer Akteur in der Fanszene mit lebensweltorientierten Interventionen auf das Verhalten der Fans Einfluss nehmen kann. Die Interventionsarten der Fanarbeit stellen wir dazu in Bezug zum Modell der lebensweltorientierten Sozialarbeit nach Thiersch. Nach der theoretischen Herleitung führen wir die Gedanken an einem praktischen Beispiel aus, um die Arbeit danach mit einem persönlichen Fazit abzuschliessen.

Einleitende Gedanken

Jugendliche Fussballfans sind in verschiedene Lebenswelten eingebunden, die sich wechselseitig beeinflussen. Die Anforderungen und Verhältnisse aus den Lebenswelten können dabei gegensätzlich auf die jugendlichen Fans einwirken. Die Heranwachsenden sind daher gezwungen, eine für sie stimmige Balance zwischen den divergierenden Einflüssen herzustellen. Das Kompetenzanalysemodell nach Cassée zeigt auf, dass die Einflüsse der Lebenswelten für den Fan sowohl Schutz als auch Risiko bezüglich seines Verhaltens bedeuten können. Hervorzuheben ist der Umstand, dass diese Faktoren individuell unterschiedlich empfunden werden und somit nicht klar einzuordnen sind. Dies führt dazu, dass Interventionen, die die Schutzfaktoren zu stärken versuchen, individuell unterschiedlich erlebt und interpretiert werden können. Dies stellt eine besondere Herausforderung für die Soziale Arbeit in diesem Bereich dar.

Wir haben in unserer Arbeit sechs verschiedene Lebenswelten theoretisch und empirisch thematisiert. Dabei konnten in allen Lebenswelten Schutzfaktoren bestimmt werden. Es wird ersichtlich, dass ein aktives, kreatives Fanverhalten ein ausgewogenes Zusammenspiel von internen Einflussfaktoren und Einflussfaktoren, die im Umfeld der Jugendlichen angesiedelt sind, bedingt.

Die Fanarbeit interveniert in der Fanszene. Diese Position macht Fanarbeitende zu ExpertInnen bezüglich des Wohlbefindens von jugendlichen Fans. Das Wohlbefinden der Fans hängt jedoch nicht nur vom Geschehen auf dem Platz ab. Vielmehr beeinflussen auch Umstände und Verhältnisse aus fussballfremden Lebenswelten das Verhalten von jugendlichen Fans während eines Spielbesuchs. Wollen die Fanarbeitenden ihre Interventionen entsprechend anbringen, müssen sie sich dieser Wechselseitigkeit bewusst sein. Die Arbeit von Fanarbeitenden muss sich, nebst der direkten Beziehungsarbeit mit den Fans, also auch auf die Verhältnisse in den Lebenswelten von jugendlichen Fussballfans konzentrieren.

Inwiefern dies möglich ist und wie solche Interventionen unserer Meinung nach ausgestaltet sein müssen, führen wir in der Folge theoretisch und anhand eines praktischen Beispiels aus.

Theoretische Herleitung

Die lebensweltorientierte Sozialarbeit orientiert sich einerseits an den Verhältnissen und Strukturen und andererseits an den Möglichkeiten und Problemen, welche die verschiedenen Lebenswelten bieten. Dabei interessiert sie sich spezifisch für die Deutungs- und Handlungsmuster der betroffenen Menschen, also dafür, wie diese mit den Ressourcen und Probleme der Lebenswelten umgehen. Die lebensweltorientierte Sozialarbeit richtet ihre Interventionen entsprechend aus und versucht, vorhandene lebensweltliche Ressourcen für die Menschen zugänglich und verwertbar zu machen. Für ihre Interventionen bedient sie sich der Methoden der Prävention, Integration und Partizipation. Die Arbeit erfolgt dabei nahe an den jeweiligen Lebenswelten, um eine Stabilisierung derer zu bewirken.

Jugendliche Fussballfans sind in verschiedene Lebenswelten eingebunden und wachsen im Laufe ihrer Entwicklung in neue hinein. Die verschiedenen Einflussfaktoren und Verhältnisse der Lebenswelten stellen für jugendliche Fussballfans eine Herausforderung dar. Vor dem Hintergrund ihrer Entwicklung müssen sie ihren eigenen Weg und ihre Identität finden. Die lebensweltorientierte Sozialarbeit wirkt dabei unterstützend und fördernd. Sie hilft den jugendlichen Fussballfans, Ressourcen zu generieren und für sich verwertbar zu machen. So sollen Erwartungen und Ansprüche aus den Lebenswelten mit den eigenen Zielen und Ressourcen der Fans vereinbart werden.

Wie aufgezeigt, sind die Fans in ihrem Verhalten durch die Lebenswelten im und ausserhalb des Stadions beeinflusst. Je nach dem persönlichen Wohlbefinden reagieren die Fans unterschiedlich auf die Interventionen der Fanarbeitenden. Die lebensweltorientierte Sozialarbeit bietet ein Modell, welches sich diese in ihrer Arbeit zunutze machen können. Durch ihren Fokus auf die spezifischen Verhältnisse der Lebenswelten und die individuellen Deutungs- und Handlungsmuster, beleuchtet sie das Verhalten der Fans umfassend.

Die Fanarbeit bedient sich in ihrer Arbeit unter anderen den Interventionspositionen der soziokulturellen Animation.

Als AnimatorIn befähigen Fanarbeitende die Fans, Ideen zu generieren und selbständig umzusetzen.

In der Rolle des Organisators oder der Organisatorin begleiten, unterstützen, leiten und warnen die Fanarbeitenden die Fans.

Als MediatorIn vernetzen Fanarbeitende ihre Klientel mit externen Stellen, respektive greifen vermittelnd ein, wenn es zu Meinungsverschiedenheiten kommt.

Diese Interventionspositionen legitimieren Fanarbeitende mit ihrem spezifischen Wissen über die Verhältnisse der Fans.

In der Rolle des Konzeptors oder der Konzeptorin, eignen sie sich dieses Wissen im Studium von relevanter Literatur und im ständigen Austausch mit verwandten Professionen an. Ihre Interventionen evaluieren sie laufend und entwickeln diese konzeptionell entsprechend weiter.

Die methodischen Instrumente der lebensweltorientierten Sozialarbeit Prävention, Partizipation und Integration, lassen sich unserer Meinung nach gut mit den Interventionspositionen der Fanarbeit vereinbaren.

Als AnimatorIn und OrganisatorIn befähigen Fanarbeitende die Fans, an Aktionen zu partizipieren. Dabei begleiten sie die Aktionen im Hintergrund und greifen präventiv ein, drohen die Aktionen zu scheitern oder einen ungünstigen Verlauf zu nehmen. Sie animieren die Fans, selber aktiv zu werden und vernetzen die Fans untereinander. Hier spielen Partizipation und Integration wichtige Rollen.

Als MediatorIn helfen Fanarbeitende den Fans, externe Ressourcen zu erschliessen und diese in die Handlungsoptionen zu integrieren.

Als KonzeptorIn schliesslich, können Fanarbeitende drohende Veränderungen in den Lebenswelten registrieren und präventive Massnahmen entwickeln.

Der lebensweltliche Ansatz ist jedoch nur dann erfolgreich, wenn er nahe an der Lebenswelt geschieht. Die Fanarbeitenden müssen sich also den spezifischen Verhältnissen der Fans bewusst sein, um ihre Interventionen entsprechend ausrichten zu können. Es ist uns bewusst, dass Fanarbeitende nur beschränkt auf Lebenswelten ausserhalb des Stadions Einfluss nehmen können. Dieser Umstand spricht dafür, dass sich Fanarbeitende mit relevanten sozialarbeiterischen Organisationen und Institutionen in den verschiedenen Lebenswelten vernetzen und die Arbeit in dieser Weise interinstitutionell vorantreiben.

Durch eine Verbindung lebensweltorientierter Ansätze mit den Methoden der Fanarbeit gelingt es den Fanarbeitenden, auf Veränderungen bei Jugendlichen in all deren relevanten Lebenswelten zu reagieren, Probleme anzusprechen und interne sowie externe Ressourcen zu erschliessen und nutzen. Die Fanarbeit wird so zu einer bedeutenden sozialarbeiterischen Interventionsart, welche ein aktives, kreatives Fanverhalten jugendlicher Fussballfans stärkt.

Beispiel einer lebensweltorientierten Fanarbeit

Die theoretischen Herleitungen werden anhand eines Beispiels aus der Lebenswelt Familie veranschaulicht.

Die Familie als zentrale Lebenswelt von Jugendlichen befindet sich in einem Spannungsfeld von Nähe und Distanz. Jugendliche lösen sich von den Eltern ab. Die Fanarbeitenden hingegen wünschen sich mehr Interesse und Verantwortung seitens der Eltern, vor allem bei jüngeren Fans - umso mehr, als für die Fanarbeitenden die elterliche Erziehung im Verhalten der Fans sichtbar wird. Zudem verhindert fehlendes Interesse an den Freizeitaktivitäten der Jugendlichen eine erzieherisch adäquate Reaktion der Eltern.

Ziel einer lebensweltorientierten Fanarbeit muss sein, Eltern und jugendliche Fans darin zu unterstützen, dieses Spannungsfeld abzubauen. Dabei bleiben die Jugendlichen Primärklientel der Fanarbeitenden. Denn ohne Partizipation seitens der Fans sind die Fanarbeitenden aufgrund ihrer Rolle nicht handlungsfähig.

Da eine lebensweltorientierte Intervention nur erfolgreich ist, wenn sie nahe an der Lebenswelt erfolgt, ist es wichtig, dass die Fanarbeitenden in der Rolle des Konzeptors oder der Konzeptorin auf Veränderungen in der Lebenswelt aufmerksam werden und ihr Wissen entsprechend erweitern.

Ein hoher Bekanntheitsgrad des Angebots der Fanarbeitsstelle fördert dabei den Austausch zwischen jugendlichen Fans, deren Eltern sowie externen Organisationen aus den Lebenswelten. Als junges Arbeitsfeld, welches in der Schweiz erst in den letzten zehn Jahren erschlossen wurde, müssen Fanarbeitende daher einen Teil ihrer Arbeitszeit in Öffentlichkeitsarbeit investieren und ihr Beziehungsnetz laufend pflegen und erweitern. Insbesondere mit anderen Interventionsformen der Sozialen Arbeit ist ein interinstitutioneller Austausch anzustreben. Damit lassen sich Ressourcen erschliessen und verwerten.

In der Rolle des Animator oder der Animatorin befähigen Fanarbeitende die Jugendlichen, sich den unterschiedlichen Ansprüchen der Lebenswelten bewusst zu werden und ermutigen sie, eine für sie stimmige Lösung mit den verschiedenen Anforderungen zu finden.

Indem sie den jugendlichen Fans Spannungsfelder aus den Lebenswelten bewusst macht und sie in ihren Problemlösungsstrategien unterstützt und leitet, trägt sie dazu bei, das Wohlbefinden der Fans zu stärken. Auf unser Beispiel bezogen kann dies unseres Erachtens dadurch geschehen, indem Fanarbeitende die Jugendlichen dazu motivieren, den Dialog mit ihren Eltern bezüglich ihrer Freizeitaktivitäten zu suchen und sie so in ihr Hobby mit einzubeziehen. Dadurch lernen die Eltern die Sichtweise der Jugendlichen kennen und umgekehrt. Die Jugendlichen haben damit die Chance, mit unterschiedlichen Meinungen zu einem Thema umgehen zu lernen. Geförderte Kommunikation zwischen den Jugendlichen und derer

Eltern kann den Ablöseprozess zudem günstig beeinflussen. Die Heranwachsenden bekommen ein Mitspracherecht, was zu Anerkennung führt und damit zur Identitätsfindung beiträgt.

Als Organisatoren und Organisatorinnen haben Fanarbeitende die Möglichkeit, während des ganzen Problemlösungsprozesses unterstützend, leitend und warnend einzugreifen. Dabei stellen Fanarbeitende den Jugendlichen ihr Erfahrungswissen zur Verfügung. Wie wir einleitend feststellen, ist es gerade für ganz junge Fans wichtig, dass die Eltern in das Hobby ihrer Kinder miteinbezogen sind. Nur so ist gewährleistet, dass die Eltern eine adäquate erzieherische Verantwortung übernehmen. In ihrer Rolle als OrganisatorIn können die Fanarbeitenden zum Beispiel Auswärtsfahrten für die jüngsten Fans zusammen mit den Eltern organisieren. Die Eltern können so auch vor, während und nach Fussballspielen ihre Rolle als Bezugspersonen für die jugendlichen Fans wahrnehmen.

In der Rolle des Mediators oder der Mediatorin sind Fanarbeitende befähigt, externe Ressourcen für ihre Klientel zu erschliessen oder vermittelnd zwischen den Jugendlichen und Vertretern aus den Lebenswelten einzuwirken. Fanarbeitende haben aufgrund dessen die Möglichkeit, bei Konflikten zwischen den Eltern und ihren Kindern vermittelnd einzugreifen. Durch ihren professionellen Hintergrund können sie zudem Ressourcen von externen Organisationen, beispielsweise Familienberatungsstellen, erschliessen und für ihre Klientel nutzbar machen. Damit kann eine lebensweltorientierte Fanarbeit die Kommunikation in der Familie fördern und gleichzeitig den jugendlichen Fan darin befähigen, Probleme aktiv zu lösen.

Fazit

Die Leitfrage unserer Bachelorarbeit fragt danach, welche Einflussfaktoren ein aktives, kreatives Fanverhalten von jugendlichen Fans begünstigen. Diese Frage können wir in dieser Bachelorarbeit nicht abschliessend beantworten, da sich Einflussfaktoren individuell unterschiedlich auswirken. Was dafür ausschlaggebend ist, inwiefern sich diese individuell unterschiedlich auswirken, wäre ein möglicher Forschungsgegenstand anschliessender Arbeiten. Wir zeigen in unserer Bachelorarbeit jedoch auf, dass das Verhalten eines Individuums durch Einflussfaktoren aus verschiedenen Lebenswelten beeinflusst wird. Zudem haben wir festgestellt, dass keine Lebenswelt isoliert betrachtet werden kann, sondern die unterschiedlichen Lebenswelten sich in ihrem Einfluss auf das Individuum immer wechselseitig beeinflussen.

Ein aktives, kreatives Fanverhalten jugendlicher Fussballfans ist demnach nicht auf eine Lebenswelt und die darin vorhandenen Schutzfaktoren zurückzuführen. Vielmehr muss der Fan und seine relevanten Lebenswelten als Ganzes betrachtet werden, um daraus Interventionen

für die Soziale Arbeit ableiten zu können. Anders gesagt wird der Grundstein für ein aktives, kreatives Fanverhalten in allen Lebenswelten gelegt.

Da die Interventionen der Fanarbeit erst erfolgen, wenn der Fan ins Stadion kommt, genügt es demnach nicht, sich ausschliesslich auf fussballbezogene Einflussfaktoren zu fokussieren. Vielmehr findet die Sozialisation der Fans in ihrer Herkunftsfamilie, in der Schule oder bei der Arbeit, in Paarbeziehungen, in der Peergroup und im Fanclub statt.

Nur eine lebensweltorientierte Fanarbeit kann diesem Umstand Rechnung tragen. Es bietet sich dadurch die Möglichkeit, auf Veränderungen beim Jugendlichen und in all seinen Lebenswelten einzuwirken und so ein aktives, kreatives Fanverhaltens zu fördern.

Der lebensweltorientierte Fokus bezieht sich jedoch nicht nur auf die Fanarbeit. Dieser Blickwinkel nimmt auch andere Handlungsfelder der Sozialen Arbeit wie zum Beispiel die Familienberatung oder die Schulsozialarbeit in die Pflicht. Diese müssen allfällige Vernetzungen ihrer Klientel mit der Fanszene erkennen, um die Ressourcen der Fanarbeit für ihre Interventionen nutzen zu können. Dabei ist aus unserer Sicht der interinstitutionelle Austausch zu fördern. Gemeinsamen Beratungssettings, wie zum Beispiel so genannte runde Tische, ist eine Möglichkeit. Alle involvierten Parteien, einschliesslich der betroffenen Fans, können damit vereint und im Sinne aller Beteiligten lösungsorientiert zusammenarbeiten.

Welche weiteren Formen sich für die Zusammenarbeit anbieten um die Soziale Arbeit in diesem Berufsfeld zu optimieren, wäre eine spannende Fragestellung für eine spätere Projekt- oder Bachelorarbeit.

Fanarbeitende stellen für Fans aufgrund ihres niederschweligen Angebots oft wichtige Bezugspersonen dar. Um besagte interinstitutionelle Interventionen erfolgreich zu gestalten, bedarf es von Seiten der Fanarbeit besonders fortgeschrittener Beziehungsarbeit. Nur so kann sichergestellt werden, dass sich Fans auf solche Angebote einlassen. Darin besteht gleichzeitig ein Risiko im Ansatz einer lebensweltorientierten Fanarbeit. Die Fanarbeit ist auf gute Beziehungen zu den Fans angewiesen um ihre Interventionen entsprechend zu entfalten und kann sich daher der Gefahr eines Beziehungsabbruchs nicht uneingeschränkt aussetzen.

Nichts desto trotz ist die Soziale Arbeit im Allgemeinen und die Fanarbeit im Speziellen gefordert, sich über die vorhandenen Ressourcen der sozialarbeiterischen Organisationen zu informieren und im gegenseitigen Austausch die interinstitutionelle Zusammenarbeit zu fördern - zum Wohle der Jugendlichen und zum Wohle des Sports.

10 Literaturverzeichnis

Arnold, Helmut (2002). Ausbildung, Arbeit und Beschäftigung. In Wolfgang Schröer; Norbert Struck & Mechthild Wolff, (Hrsg.), *Handbuch Kinder- und Jugendhilfe* (S.211-241). München: Juventa.

Buddeberg, Claus (Hrsg.) (1998²). *Psychosoziale Medizin*. Berlin: Springer.

Cassée, Kitty; Los-Schneider, Barbara & Werner, Karin (2003). *SIM – ein integratives Modell für die Soziale Arbeit*. Zürich: Hochschule für Soziale Arbeit.

Cassée, Kitty (2007). *Kompetenzorientierung. Eine Methodik für die Kinder- und Jugendhilfe*. Bern: Haupt.

De Wit, Jan & van der Veer, Guus (1982). *Psychologie des Jugendalters*. Donauwörth: Ludwig Auer.

Deutsche Shell (Hrsg.) (2003⁴). *Jugend 2002, 14. Shell Jugendstudie*. Frankfurt am Main: Fischer.

Dunphy, D.C. (1963). The Social Structure of Urban Adolescent Peer Groups. *Sociometry*, 26, S. 230-246.

Engel, Uwe & Hurrelmann, Klaus (1989). *Psychosoziale Belastung im Jugendalter. Empirische Befunde zum Einfluss von Familie, Schule und Gleichaltrigengruppe*. Berlin: Walter de Gruyter.

Fend, Helmut (2001²). *Entwicklungspsychologie des Jugendalters. Ein Lehrbuch für pädagogische und psychologische Berufe*. Opladen: Leske + Budrich

Flammer, August & Alsaker, D. Françoise (2002). *Entwicklungspsychologie der Adoleszenz. Die Erschliessung innerer und äusserer Welten im Jugendalter*. Bern: Huber.

Häfeli, Jörg (2007). Prävention im Profifussballbereich – Ein Feld mit Entwicklungspotential. *SuchtMagazin*, 5, S.17-22.

Hafen, Martin (2006). Betriebliches Gesundheitsmanagement – eine komplexe Aufgabe. *SuchtMagazin*, 4, S.3-15.

Hafen, Martin (2007a). *Mythologie der Gesundheit. Zur Integration von Salutogenese und Pathogenese*. Heidelberg: Carl-Auer-Systeme.

Hafen, Martin (2007b). *Grundlagen der systemischen Prävention. Ein Theoriebuch für Lehre und Praxis*. Heidelberg: Carl-Auer-Systeme.

Hitzler, Roland; Bucher, Thomas & Niederbacher, Arne (2001). *Leben in Szenen. Formen jugendlicher Vergemeinschaftung heute*. Opladen: Leske + Budrich.

Kayser, Kathrin & Widmer, Jürg (2008). *Evaluation der Fanarbeitsstelle Luzern*. Unveröffentlichte Projektarbeit der Hochschule Luzern— Soziale Arbeit.

Lenz, Karl (2002). Familien. In Wolfgang Schröer; Norbert Struck & Mechthild Wolff (Hrsg.), *Handbuch Kinder- und Jugendhilfe* (S.147-175). München: Juventa Verlag.

Lenz, Karl (2006³). *Soziologie der Zweierbeziehung. Eine Einführung*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Mancke, Klaus (2005). Schule. In Dieter Kreft & Ingrid Mielenz (Hrsg.), *Wörterbuch-Soziale Arbeit* (5. Aufl.) (S.708-721). München: Juventa Verlag.

Meuser, Michael & Nagel, Ulrike. (1991). Experteninterviews – vielfach erprobt, wenig beachtet. Ein Beitrag zur qualitativen Methodendiskussion. In Detlev Garz & Klaus Kraimer (Hrsg.), *Qualitativ-empirische Sozialforschung. Konzepte, Methoden, Analysen* (S.441-471). Opladen: Westdeutscher Verlag.

Neue Luzerner Zeitung online (2006). *Ausschreitungen nach FCL-Spielen: Fanarbeit soll verstärkt werden*. Gefunden am 28. Juli 2008 unter <http://www.zisch.ch>.

Oerter, Rolf & Dreher, Eva (2002). Jugendalter. In Rolf Oerter & Leo Montada (Hrsg.), *Entwicklungspsychologie* (5. Aufl.) (S.258-318) Berlin: BeltzPVU.

Rothgang, Georg-Wilhelm (2003). *Entwicklungspsychologie. Psychologie in der Sozialen Arbeit. Bd.4*. Stuttgart: Kohlhammer.

Sader, Manfred (1996). *Psychologie der Gruppe*. München: Juventa.

Schnell, Rainer; Hill, Paul B. & Esser, Elke (2005⁷). *Methoden der empirischen Sozialforschung*. München: R.Oldenbourg Verlag.

Thiersch, Hans (1998). Lebensweltorientierte Soziale Arbeit und Forschung. In Thomas Rauschenbach & Werner Thole (Hrsg.), *Sozialpädagogische Forschung. Gegenstand und Funktionen, Bereiche und Methoden* (S.81-96). Weinheim: Juventa.

Wandeler, Christian & Lemmke, Oliver (2005). *Ein Spiel dauert länger als 90 Minuten. Soziokulturelle Animation in der Fussball-Fanarbeit*. Unveröffentlichte Diplomarbeit der Hochschule Luzern – Soziale Arbeit.

Weiss, Hans (2007). Frühförderung als protektive Maßnahme – Resilienz im Kleinkindalter. In Opp, Günther & Fingerle, Michael (Hrsg.), *Was Kinder stärkt. Erziehung zwischen Risiko und Resilienz*. (2. Aufl.) (S.158 -174). München: Ernst Reinhart.

Wellhöfer, Peter R. (2007). *Gruppendynamik und soziales Lernen: Theorie und Praxis der Arbeit mit Gruppen*. Stuttgart: Lucius & Lucius.

Werner, Emmy E. (2007). Entwicklung zwischen Risiko und Resilienz. In Opp, Günther & Fingerle, Michael (Hrsg.), *Was Kinder stärkt. Erziehung zwischen Risiko und Resilienz*. (2. Aufl.) (S.20-31). München: Ernst Reinhart.

Wustmann, Corina (2005). Die Blickrichtung der neueren Resilienzforschung. Wie Kinder Lebensbelastungen bewältigen. *Zeitschrift für Pädagogik*, 51 (2), S.192-206.

Zimmermann, David (2007). Die Fans im Spannungsfeld verschiedener Akteure/innen. *Suchtmagazin*, 5, S. 3-10.

Zimmermann, David (2008). Die Räume nicht eng machen! Fanarbeit als indirekte Gewaltprävention. *PSYCHOSCOPE: Euro 2008 und Psychologie*, 4, S.12-15

11 Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Ziele der Bachelorarbeit	7
Abbildung 2: Aufbau der Bachelorarbeit.....	8
Abbildung 3: Dimensionenmodell nach David Zimmermann.....	16
Abbildung 4: Stadien der Entwicklung von Kinder- und Jugendcliquen nach Dunphy	31
Abbildung 5: Integriertes Konzept: Prozesscharakter von Resilienz nach Hans Weiss	40
Abbildung 6: Kompetenzbalance nach Kitty Cassée.....	42
Abbildung 7: Schutzfaktoren nach Corina Wustmann.....	43
Abbildung 8: Aufbau der Forschung.....	46
Abbildung 9: Stammdaten - Geschlecht gesamthaft	52
Abbildung 10: Stammdaten - Alter gesamthaft.....	52
Abbildung 11: Stammdaten Bildung gesamthaft	53
Abbildung 12: Fanclubmitgliedschaft gesamthaft.....	53
Abbildung 13: Sport- und Erlebnisdimension gesamthaft	54
Abbildung 14: Sportdimension nach Alter	55
Abbildung 15: Kreativitätsdimension nach Alter, Fanclub und Bildung	56
Abbildung 16: Gewaltdimension gesamthaft	57
Abbildung 17: Loyalitätsdimension gesamthaft und nach Fanclub	58
Abbildung 18: Treuedimension gesamthaft.....	58
Abbildung 19: Sportdimension gesamthaft und nach Bildung.....	59
Abbildung 20: Gewaltdimension gesamthaft und nach Alter	60
Abbildung 21: Gewaltdimension nach Fanclub	61
Abbildung 22: Konsumdimension gesamthaft und nach Alter.....	61
Abbildung 23: Sportdimension gesamthaft und nach Alter	63
Abbildung 24: Kreativitätsdimension gesamthaft und nach Alter	64
Abbildung 25: Aktivitätendimension gesamthaft und nach Alter	65
Abbildung 26: Aktivitätendimension nach Fanclubzugehörigkeit	66
Abbildung 27: Gewaltdimension gesamthaft und nach Alter.....	67
Abbildung 28: Loyalitätsdimension nach Bildung	68
Abbildung 29: Treuedimension nach Fanclubzugehörigkeit.....	69
Abbildung 30: Sportdimension gesamthaft und nach Alter	70
Abbildung 31: Gewaltdimension gesamthaft und nach Alter.....	72
Abbildung 32: Loyalitätsdimension gesamthaft und nach Alter.....	73
Abbildung 33: Treuedimension gesamthaft und nach Alter.....	74
Abbildung 34: Treuedimension nach Fanclubzugehörigkeit.....	75
Abbildung 35: Sportdimension gesamthaft und nach Bildung.....	76

Abbildung 36: Gewaltdimension gesamthaft und nach Bildung	77
Abbildung 37: Loyalitätsdimension nach Alter.....	78
Abbildung 38: Treuedimension nach Alter und Bildung	79
Abbildung 39: Sportdimension gesamthaft und nach Fanclub	81
Abbildung 40: Erlebnisdimension gesamthaft und nach Fanclub.....	82
Abbildung 41: Kreativitätsdimension nach Fanclub.....	82
Abbildung 42: Aktivitätsdimension nach Fanclub	83
Abbildung 43: Treuedimension gesamthaft und nach Fanclub	84
Abbildung 44: Konsumdimension gesamthaft und nach Fanclub	85
Abbildung 45: Einflussfaktoren auf aktives, kreatives Fanverhalten aus Theorie und Forschung.....	94
Abbildung 46: In der Diskussion verwendete Schutzfaktoren für aktives, kreatives Fanverhalten.....	103

Anhang

A1	Fragebogen	119
A2	Ergebnisse des Fragebogens	129
A3	Leitfadeninterview	162

A1 Fragebogen**Stammdaten:**

Alter:

- zwischen 12 und 15
- zwischen 16 und 20
- zwischen 21 und 25

Geschlecht:

- m
- w

Nationalität.

-

Welche Ausbildung machst du zurzeit? (oder hast du als letztes abgeschlossen)

- Primarschule
- Oberstufe (z.B. Sek)
- Gymnasium
- Lehre
- Hochschule

Bist du Mitglied eines Fanclubs? Wenn ja, in welchem?

- Ich bin in keinem Fanclub
- USL
- VFFC
- andere

Kennst du das Angebot der Fanarbeitsstelle Luzern?

- Ja
- Nein

Fragen

1. Wir interessieren uns für die Gründe, WIESO du dich für Fussball interessierst.

Ich interessiere mich für Fussball...

Wähle die Antwortmöglichkeiten, die für dich zutreffen.

	Trifft nicht zu	Trifft kaum zu	Trifft hauptsächlich zu	Trifft zu
.. weil ich selber gerne Fussball spiele.				
... weil sich meine Familie (Eltern, Geschwister) für Fussball interessieren.				
... weil sich meine Kollegen und Kolleginnen für Fussball interessieren.				
... weil sich mein Freund oder meine Freundin für Fussball interessiert.				
... weil sich meine Schul- oder Arbeitskollegen und -kolleginnen für Fussball interessieren.				
... durch den Fanclub.				

Bemerkungen:

--

2. Uns interessiert, WIE du deine Fan-Aktivitäten gestaltest. Mit "Fan-Aktivität" meinen wir zum Beispiel das Herstellen von Fanartikeln, Vorbereiten von Choreografien usw. Bei dieser Frage geht es ausschliesslich um das ENTWICKELN VON IDEEN, die UMSETZUNG davon wird in der nächsten Frage thematisiert.

Zutreffendes ankreuzen.

	Trifft nicht zu	Trifft selten zu	Trifft häufig zu	Trifft zu
Ich habe eigene Ideen für Fan-Aktivitäten.				
Ich entwickle die Ideen gemeinsam mit meiner Familie.				
Zusammen mit meinen Kollegen und Kolleginnen entwickle ich Ideen.				
Zusammen mit meinem Freund oder meiner Freundin entwickle ich Ideen.				
Ich entwickle die Ideen zusammen mit meinen Arbeits- oder Schulkollegen und -kolleginnen.				
Meine Ideen entwickle ich zusammen mit dem Fanclub.				

Bemerkungen:

3. Nun möchten wir etwas darüber erfahren, MIT WEM du deine IDEEN UMSETZT.

Kreuze an, was für dich zutrifft.

	Trifft nicht zu	Trifft selten zu	Trifft häufig zu	Trifft zu
Ich mache Fan-Aktivitäten alleine Ich mache Fan-Aktivitäten mit meiner Familie.				
Ich mache Fan-Aktivitäten mit Kollegen und Kolleginnen.				
Ich mache Fan-Aktivitäten mit meinem Freund oder meiner Freundin.				
Ich mache Fan-Aktivitäten zusammen mit Schul- oder Arbeitskollegen und –kolleginnen.				
Ich mache Fan-Aktivitäten zusammen mit meinem Fanclub.				

Bemerkungen:

--

4. Wir möchten wissen, WANN und WIESO ein Fussballspiel für dich zu einem speziellen Erlebnis wird. Ein Spiel ist für mich dann ein Erlebnis...

Kreuze die Antwortmöglichkeiten an, die für dich stimmen.

	Trifft nicht zu	Trifft selten zu	Trifft häufig zu	Trifft zu
... wenn das Spiel spannend ist.				
... wenn ich gemeinsam mit meiner Familie ein Spiel besucht habe.				
... wenn ich mit meinen Kollegen und Kolleginnen ein Spiel besucht habe.				
... wenn ich mit zusammen mit meinem Freund oder meiner Freundin ein Spiel besucht habe.				
... wenn ich das Spiel mit meinen Schul- oder Arbeitskollegen und -kolleginnen besucht habe.				
... wenn ich das Spiel mit meinem Fanclub besucht habe.				

Bemerkungen:

--

5. Wir interessieren uns dafür, WIE du mit ENTSCHEIDEN des FCL (z.B. Sicherheitsmassnahmen, personelle Entscheide, Umgang mit Fans usw.) UMGEHST.

Kreuze an, was für dich stimmt.

	Trifft nicht zu	Trifft selten zu	Trifft häufig zu	Trifft zu
Ich kann Entscheide des FCL nachvollziehen.				
Ich diskutiere Entscheide des FCL mit meiner Familie.				
Ich diskutiere Entscheide des FCL mit meinen Kollegen und Kolleginnen.				
Ich diskutiere Entscheide des FCL mit meinem Freund oder meiner Freundin.				
Ich diskutiere Entscheide des FCL mit meinen Schul- oder Arbeitskollegen und – kolleginnen.				
Im Fanclub werden Entscheide des FCL diskutiert.				

Bemerkungen:

6. Wir interessieren uns dafür, WIE HÄUFIG und MIT WEM du die Spiele des FCL besuchst.

Kreuze die zutreffenden Antwortmöglichkeiten an.

	keine Spiele	selten Spiele	häufig Spiele	alle Spiele
Alleine besuche Ich...				
Zusammen mit meiner Familie besuche ich...				
Zusammen mit meinen Kollegen und Kolleginnen besuche ich...				
Zusammen mit meinem Freund/ meiner Freundin besuche ich...				
Zusammen mit meinen Schul- oder ArbeitskollegInnen besuche ich...				
Zusammen mit meinem Fanclub besuche ich...				

Bemerkungen:

--

7. Bei den folgenden Fragen geht es darum, mit WEM du WELCHE Spiele besuchst. Wir unterscheiden hier zwischen Highlight-Spielen (Meisterschafts-Entscheidende Spiele, Cup-spiele usw.) und gewöhnlichen Spielen.

Wähle die für dich zutreffende Antwort.

	Keine Spiele	nur Highlight-Spiele	möglichst alle Meisterschaftsspiele	möglichst alle Spiele (auch Cup, Freundschaftsspiele)
Alleine besuche ich...				
Mit meiner Familie besuche ich...				
Mit meinen Kollegen und Kolleginnen besuche ich...				
Mit meinem Freund oder meiner Freundin besuche ich...				
Mit meinen Schul- oder Arbeitskollegen und -kolleginnen besuche ich...				
Mit meinem Fanclub besuche ich...				

Bemerkungen:

8. Uns interessiert, wie du mit Konflikten umgehst. Mit "Konflikt" meinen wir eine Meinungsverschiedenheit. Ein Konflikt gilt dann als "gut gelöst", wenn du deine eigene Meinung einbringen kannst, jedoch auch Rücksicht auf andere Meinungen nimmst. Gemeinsam soll eine Lösung gefunden werden, die für alle stimmt.

Kreuze die Kästchen an, die für dich zutrifft.

	Trifft nicht zu	Trifft selten zu	Trifft häufig zu	Trifft zu
Ich kann meine eigene Meinung einbringen, akzeptiere aber auch andere Meinungen.				
Konflikte mit meiner Familie löse ich gut.				
Mit meinen Kollegen und Kolleginnen löse ich Konflikte gut.				
Mit meinem Freund oder meiner Freundin löse ich Konflikte gut.				
In der Schule oder bei der Arbeit werden Konflikte gut gelöst.				
Im Fanclub werden Konflikte gut gelöst.				

Bemerkungen:

--

Abschliessende Fragen

Wie bist du auf diese Umfrage gestossen?

Zutreffendes ankreuzen.

- Durch den Fanclub
- Durch Kollegen
- Durch die Fanarbeitsstelle
- Auf dem Fan-Forum

Wir bitten dich, diesen Link an deine Kollegen und Kolleginnen, die auch Fans des FCL sind, weiterzuschicken. So bekommen noch mehr Fans die Möglichkeit, ihre Meinung abzugeben.

Vielen Dank!

A2 Ergebnisse des Fragebogens

Individuum

Sportdimension

Alter

	Trifft nicht zu	Trifft kaum zu	Trifft hauptsächlich zu	Trifft zu	
12 bis 15	2	1	3	4	Total: 10
%	20	10	30	40	
16 bis 20	4	6	7	14	Total: 31
%	13	19.5	22.5	45	
21 bis 25	11	5	13	16	Total: 45
%	24.5	11	29	35.5	

Bildung

	Trifft nicht zu	Trifft kaum zu	Trifft hauptsächlich zu	Trifft zu	
Gymnasium	3	2	5	5	Total: 15
%	20	13.5	33.5	33.5	
Hochschule	4	2	1	8	Total: 15
%	26.5	13.5	6.5	53.5	
Lehre	4	7	10	14	Total: 35
%	11.5	20	28.5	40	
Oberstufe	0	0	3	5	Total: 8
%	0	0	37.5	62.5	
Primar- schule	2	0	0	0	Total: 2
%	100	0	0	0	
Sonstiges	4	1	4	2	Total: 11
%	36.5	0	36.5	18	

Fanclubzugehörigkeit

	Trifft nicht zu	Trifft kaum zu	Trifft hauptsächlich zu	Trifft zu	
Kein Fan- club	11	5	9	26	Total: 51
%	21.5	10	17.5	51	
Sonstiges	3	2	3	1	Total: 9
%	33.5	22	33.5	11	
USL	2	5	10	7	Total: 24
%	8.5	21	41.5	29	
VFFC	1	0	1	0	Total: 2
%	50	0	50	0	

Kreativitätsdimension

Alter

	Trifft nicht zu	Trifft selten zu	Trifft häufig zu	Trifft zu	
12 bis 15	3	2	3	2	Total: 10
%	30	20	30	20	
16 bis 20	6	7	13	5	Total: 31

%	19.5	22.5	42	16	
21 bis 21	18	12	5	10	Total: 45
%	40	27	11	22	

Bildung

	Trifft nicht zu	Trifft selten zu	Trifft häufig zu	Trifft zu	
Gymnasium	3	4		6	2 Total: 15
%	20	26.5		40	13.5
Hochschule	12	0		0	3 Total: 15
%	80	0		0	20
Lehre	7	11		11	6 Total: 35
%	20	31.5		31.5	17
Oberstufe	1	2		3	2 Total: 8
%	12.5	25		37.5	25
Primarschule	1	0		0	1 Total: 2
%	50	0		0	50
Sonstiges	7	0		0	4 Total: 11
%	63.5	0		0	36.5

Fanclubzugehörigkeit

	trifft nicht zu	trifft selten zu	trifft häufig zu	trifft zu	
Kein Fanclub	19	18		6	8 Total: 51
%	37.5	35.5		12	15.5
Sonstiges	2	1		3	3 Total: 9
%	22	11		33.5	33.5
USL	5	2		11	6 Total: 24
%	21	8		46	25
VFFC	1	0		1	0 Total: 2
%	50	0		50	0

Aktivitätsdimension

Alter

	Trifft nicht zu	Trifft kaum zu	Trifft häufig zu	Trifft zu	
12 bis 15	4	4		0	2 Total: 10
%	40	40		0	20
16 bis 20	17	10		3	1 Total: 31
%	55	32		10	3
21 bis 21	24	10		4	7 Total: 45
%	54	22		8	15.5

Bildung

	Trifft nicht zu	Trifft kaum zu	Trifft häufig zu	Trifft zu	
Gymnasium	8	4		2	1 Total: 15
%	53.5	26.5		13.5	6.5
Hochschule	9	3		1	2 Total: 15
%	60	20		6.5	13.5
Lehre	14	14		4	3 Total: 35

%	40	40	11.5	8.5	
Oberstufe	6	1	0	1	Total: 8
%	75	12.5	0	12.5	
Primar- schule	0	0	0	2	Total: 2
%	0	0	0	100	
Sonstiges	8	2	0	1	Total: 11
%	73	18	0	9	

Fanclubzugehörigkeit

	Trifft nicht zu	Trifft kaum zu	Trifft häufig zu	Trifft zu	
Kein Fan- club	26	16		4	5 Total: 51
%	51	31		8	10
Sonstiges	6	2		1	0 Total: 9
%	66.5	22		11	0
USL	13	5		2	4 Total: 24
%	54	21		8	16
VFFC	0	1		0	1 Total: 2
%	0	50		0	50

Erlebnisdimension

Alter

	Trifft nicht zu	Trifft selten zu	Trifft häufig zu	Trifft zu	
12 bis 15	2	0		4	4 Total: 10
%	20	0		40	40
16 bis 20	3	5		9	14 Total: 31
%	10	16		29	45
21 bis 21	4	2		13	26 Total: 45
%	9	4.5		29	57.5

Bildung

	Trifft nicht zu	Trifft selten zu	Trifft häufig zu	Trifft zu	
Gymnasium	2	0		4	9 Total: 15
%	13.5	0		26.5	60
Hochschule	0	1		5	9 Total: 15
%	0	6.5		33.5	60
Lehre	2	6		10	17 Total: 35
%	6	17		28.5	48.5
Oberstufe	0	0		3	5 Total: 8
%	0	0		37.5	62.5
Primar- schule	2	0		0	0 Total: 2
%	100	0		0	0
Sonstiges	3	0		4	4 Total: 11
%	27	0		36.5	36.5

Fanclubzugehörigkeit

	Trifft nicht zu	Trifft selten zu	Trifft häufig zu	Trifft zu
--	--------------------	------------------	------------------	-----------

Kein Fan-club	2	2	16	31	Total: 51
%	4	4	31	61	
Sonstiges	4	1	1	3	Total: 9
%	44.5	11	11	33.5	
USL	2	4	8	10	Total: 24
%	8.5	16.5	33.5	41.5	
VFFC	1	0	1	0	Total: 2
%	50	0	50	0	

Loyalitätsdimension

Alter

	Trifft nicht zu	Trifft selten zu	Trifft häufig zu	Trifft zu	
12 bis 15	2	1	7	0	Total: 10
%	20	10	70	0	
16 bis 20	7	11	12	1	Total: 31
%	22.5	35.5	39	3	
21 bis 21	4	11	26	4	Total: 45
%	9	24.5	58	9	

Bildung

	Trifft nicht zu	Trifft selten zu	Trifft häufig zu	Trifft zu	
Gymnasium	3	3	9	0	Total: 15
%	20	20	60	0	
Hochschule	1	2	11	1	Total: 15
%	6.5	13.5	73.5	6.5	
Lehre	5	13	16	1	Total: 35
%	14.5	37	45.5	3	
Oberstufe	0	2	6	0	Total: 8
%	0	25	75	0	
Primar- schule	2	0	0	0	Total: 2
%	100	0	0	0	
Sonstiges	2	3	3	3	Total: 11
%	18	27.5	27.5	27.5	

Fanclubzugehörigkeit

	Trifft nicht zu	Trifft selten zu	Trifft häufig zu	Trifft zu	
Kein Fan-club	5	9	34	3	Total: 51
%	10	17.5	66.5	6	
Sonstiges	3	4	1	1	Total: 9
%	33	44	11	11	
USL	4	10	9	1	Total: 24
%	16	41.5	37.5	4	
VFFC	1	0	0	1	Total: 2
%	50	0	0	50	

Treuedimension

Alter

	keine Spiele	selten Spiele	häufig Spiele	alle Spiele	
12 bis 15	5	4	0	1	Total: 10
%	50	40	0	10	
16 bis 20	18	10	1	2	Total: 31
%	58	32	3	6	
21 bis 21	19	20	2	4	Total: 45
%	42	44	4	8	

Bildung

	keine Spiele	selten Spiele	häufig Spiele	alle Spiele	
Gymnasium	9	5	0	1	Total: 15
%	60	33.5	0	6.5	
Hochschule	6	6	2	1	Total: 15
%	40	40	13.5	6.5	
Lehre	18	15	0	2	Total: 35
%	51.5	43	0	5.5	
Oberstufe	4	4	0	0	Total: 8
%	50	50	0	0	
Primar- schule	1	0	0	1	Total: 2
%	50	0	0	50	
Sonstiges	4	4	1	2	Total: 11
%	36.5	36.5	9	18	

Fanclubzugehörigkeit

	keine Spiele	selten Spiele	häufig Spiele	alle Spiele	
Kein Fan- club	22	21	3	5	Total: 51
%	43	41	6	10	
Sonstiges	7	1	0	1	Total: 9
%	78	11	0	11	
USL	12	11	0	1	Total: 24
%	50	46	0	4	
VFFC	1	1	0	0	Total: 2
%	50	50	0	0	

Konsumdimension

Alter

	keine Spiele	Nur Highlight- spiele	Möglichst alle Meisterschafts- spiele	Möglichst alle Spiele	
12 bis 15	4	0	3	3	Total: 10
%	40	0	30	30	
16 bis 20	19	3	2	7	Total: 31
%	61.5	9.5	6.5	22.5	
21 bis 25	26	4	5	10	Total: 45
%	58	9	11	22	

Bildung

	keine	Nur Highlight-	Möglichst alle Meisterschafts-	Möglichst alle Spiele
--	-------	----------------	--------------------------------	-----------------------

	Spiele	spiele	spiele		
Gymnasium	8	3	0	4	Total: 15
%	53.5	20	0	26.5	
Hochschule	8	2	1	4	Total: 15
%	53.5	13.5	6.5	26.5	
Lehre	22	5	4	4	Total: 35
%	63	14	11.5	11.5	
Oberstufe	2	1	3	2	Total: 8
%	25	12.5	37.5	25	
Primar- schule	2	0	0	0	Total: 2
%	100	0	0	0	
Sonstiges	6	0	2	3	Total: 11
%	54.5	0	18	27.5	

Fanclubzugehörigkeit	keine Spiele	Nur Highlight- spiele	Möglichst alle Meisterschafts- spiele	Möglichst alle Spiele	
Kein Fan- club	25	9	8	9	Total: 51
%	49	17.5	15.5	17.5	
Sonstiges	6	0	0	3	Total: 9
%	66.5	0	0	33.5	
USL	14	2	2	6	Total: 24
%	58.5	8.5	8.5	25	
VFFC	2	0	0	0	Total: 2
%	100	0	0	0	

Gewaltdimension

Alter

	Trifft nicht zu	Trifft kaum zu	Trifft hauptsächlich zu	Trifft zu	
12 bis 15	2	0	6	2	Total: 10
%	20	0	60	20	
16 bis 20	3	5	13	10	Total: 31
%	9.5	16	42	32.5	
21 bis 25	4	5	15	21	Total: 45
%	9	11	33.5	46.5	

Bildung

	Trifft nicht zu	Trifft kaum zu	Trifft hauptsächlich zu	Trifft zu	
Gymnasium	1	1	7	6	Total: 15
%	6.5	6.5	47	40	
Hochschule	1	2	6	6	Total: 15
%	6.5	13.5	40	40	
Lehre	3	4	13	15	Total: 35
%	8.5	11.5	37	43	
Oberstufe	0	1	5	2	Total: 8
%	0	12.5	62.5	25	
Primar- schule	2	0	0	0	Total: 2
%	100	0	0	0	
Sonstiges	2	2	3	4	Total: 11

%	18	18	27.5	36.5
---	----	----	------	------

Fanclubzugehörigkeit

	Trifft nicht zu	Trifft kaum zu	Trifft hauptsächlich zu	Trifft zu	
Kein Fanclub	5	3	22	21	Total: 51
%	10	6	43	41	
Sonstiges	2	1	3	3	Total: 9
%	22	11	33.5	33.5	
USL	1	6	8	9	Total: 24
%	4	25	33.5	37.5	
VFFC	1	0	1	0	Total: 2
%	50	0	50	0	

Familie

Sportdimension

Alter

	Trifft nicht zu	Trifft kaum zu	Trifft hauptsächlich zu	Trifft zu	
12 bis 15	2	4	3	1	Total: 10
%	20	40	30	10	
16 bis 20	8	15	4	4	Total: 31
%	26	48	13	13	
21 bis 21	21	11	7	6	Total: 45
%	47	24	16	13	

Bildung

	Trifft nicht zu	Trifft kaum zu	Trifft hauptsächlich zu	Trifft zu	
Gymnasium	6	7	1	1	Total: 15
%	40	46	7	7	
Hochschule	5	6	2	2	Total: 15
%	33	41	7	7	
Lehre	11	12	8	4	Total: 35
%	31	35	23	11	
Oberstufe	1	3	2	2	Total: 8
%	13	37	25	25	
Primar	2	0	0	0	Total: 2
%	100	0	0	0	
Sonstiges	6	2	1	2	Total: 11
%	55	18	9	18	

Fanclubzugehörigkeit

	trifft nicht zu	trifft kaum zu	trifft hauptsächlich zu	trifft zu	
Kein Fanclub	14	21	11	5	Total: 51
%	27	41	22	10	
Sonstiges	7	2	0	0	Total: 9

%	78	22	0	0	
USL	9	7	2	6	Total: 24
%	38	29	8	25	
VFFC	1	0	1	0	Total: 2
%	50	0	50	0	

Kreativitätsdimension

Alter

	Trifft nicht zu	Trifft selten zu	Trifft häufig zu	Trifft zu	
12 bis 15	8	0	1	1	Total: 10
%	80	0	10	10	
16 bis 20	28	2	0	1	Total: 31
%	91	6	0	3	
21 bis 25	41	4	0	0	Total: 45
%	91	9	0	0	

Bildung

	Trifft nicht zu	Trifft selten zu	Trifft häufig zu	Trifft zu	
Gymnasium	3	4	6	2	Total: 15
%	20	27	40	13	
Hochschule	8	3	0	4	Total: 15
%	53	20	0	27	
Lehre	8	11	10	6	Total: 35
%	23	31	29	17	
Oberstufe	1	2	3	2	Total: 8
%	13	25	37	25	
Primarschule	1	0	0	1	Total: 2
%	50	0	0	50	
Sonstiges	7	1	1	2	Total: 11
%	64	9	9	18	

Fanclubzugehörigkeit

	Trifft nicht zu	Trifft selten zu	Trifft häufig zu	Trifft zu	
Kein Fanclub	47	3	0	1	Total: 51
%	92	6	0	2	
Sonstiges	8	0	1	0	Total: 9
%	89	0	11	0	
USL	21	3	0	0	Total: 24
%	87	13	0	0	
VFFC	1	0	0	1	Total: 2
%	50	0	0	50	

Aktivitätsdimension

Alter

	Trifft nicht zu	Trifft kaum zu	Trifft häufig zu	Trifft zu		
12 bis 15	9	1		0	0	Total: 10
%	90	10		0	0	
16 bis 20	28	3		0	0	Total: 31
%	90	10		0	0	
21 bis 25	38	4		2	1	Total: 45
%	85	9		4	2	

Bildung

	Trifft nicht zu	Trifft kaum zu	Trifft häufig zu	Trifft zu		
Gymnasium	13	2		0	0	Total: 15
%	87	13		0	0	
Hochschule	14	0		0	1	Total: 15
%	93	0		0	7	
Lehre	28	5		2	0	Total: 35
%	80	14		6	0	
Oberstufe	7	1		0	0	Total: 8
%	87	13		0	0	
Primarschule	2	0		0	0	Total: 2
%	100	0		0	0	
Sonstiges	11	0		0	0	Total: 11
%	100	0		0	0	

Fanclubzugehörigkeit

	Trifft nicht zu	Trifft kaum zu	Trifft häufig zu	Trifft zu		
Kein Fanclub	45	4		2	0	Total: 51
%	88	8		4	0	
Sonstiges	9	0		0	0	Total: 9
%	100	0		0	0	
USL	20	3		0	1	Total: 24
%	83	13		0	4	
VFFC	1	1		0	0	Total: 2
%	50	50		0	0	

Erlebnisdimension

Alter

	Trifft nicht zu	Trifft selten zu	Trifft häufig zu	Trifft zu		
12 bis 15	8	1		0	1	Total: 10
%	80	10		0	10	
16 bis 20	22	7		2	3	Total: 31
%	64	21		6	9	
21 bis 25	31	9		2	0	Total: 45
%	74	21		5	0	

Bildung

	Trifft nicht zu	Trifft selten zu	Trifft häufig zu	Trifft zu	
Gymnasium	10	3		1	1 Total: 15
%	66	20		7	7
Hochschule	11	3		0	1 Total: 15
%	73	20		0	7
Lehre	24	8		2	1 Total: 35
%	68	23		6	3
Oberstufe	5	2		0	1 Total: 8
%	62	25		0	13
Primarschule	2	0		0	0 Total: 2
%	100	0		0	0
Sonstiges	9	1		1	0 Total: 11
%	82	9		9	0

Fanclubzugehörigkeit

	Trifft nicht zu	Trifft kaum zu	Trifft häufig zu	Trifft zu	
Kein Fanclub	32	13		4	2 Total: 51
%	63	25		8	4
Sonstiges	8	1		0	0 Total: 9
%	89	11		0	0
USL	20	2		0	2 Total: 24
%	84	8		0	8
VFFC	1	1		0	0 Total: 2
%	50	50		0	0

Loyalitätsdimension**Alter**

	Trifft nicht zu	Trifft selten zu	Trifft häufig zu	Trifft zu	
12 bis 15	1	4		3	2 Total: 10
%	10	40		30	20
16 bis 20	16	9		4	2 Total: 31
%	52	29		13	6
21 bis 25	22	11		7	5 Total: 45
%	49	24		16	11

Bildung

	Trifft nicht zu	Trifft selten zu	Trifft häufig zu	Trifft zu	
Gymnasium	6	4		3	2 Total: 15
%	40	27		20	13
Hochschule	9	2		1	3 Total: 15
%	60	7		13	20
Lehre	15	12		6	2 Total: 35
%	43	34		17	6
Oberstufe	1	3		3	1 Total: 8
%	13	37		37	13
Primarschule	1	0		0	1 Total: 2
%	50	0		0	50

Sonstiges	7	3	1	0	Total: 11
%	64	27	9	0	

Fanclubzugehörigkeit

	Trifft nicht zu	Trifft selten zu	Trifft häufig zu	Trifft zu	
Kein Fanclub	20	16	10	5	Total: 51
%	39	31	20	10	
Sonstiges	4	3	2	0	Total: 9
%	45	33	22	0	
USL	15	5	1	3	Total: 24
%	62	21	4	13	
VFFC	0	0	1	1	Total: 2
%	0	0	50	50	

Treuedimension

Alter

	keine Spiele	selten Spiele	häufig Spiele	alle Spiele	
12 bis 15	5	4	1	0	Total: 10
%	50	40	10	0	
16 bis 20	22	7	2	0	Total: 31
%	71	23	6	0	
21 bis 25	33	7	4	1	Total: 45
%	73	16	9	2	

Bildung

	keine Spiele	selten Spiele	häufig Spiele	alle Spiele	
Gymnasium	9	4	2	0	Total: 15
%	60	27	13	0	
Hochschule	11	2	2	0	Total: 15
%	74	13	13	0	
Lehre	25	7	2	1	Total: 35
%	71	20	6	3	
Oberstufe	4	4	0	0	Total: 8
%	50	50	0	0	
Primarschule	2	0	0	0	Total: 2
%	100	0	0	0	
Sonstiges	9	1	1	0	Total: 11
%	82	9	9	0	

Fanclubzugehörigkeit

	keine Spiele	selten Spiele	häufig Spiele	alle Spiele	
Kein Fanclub	34	12	5	0	Total: 51
%	66	24	10	0	
Sonstiges	8	1	0	0	Total: 9
%	89	11	0	0	
USL	17	4	2	1	Total: 24
%	71	17	8	4	

VFFC	1	1	0	0	Total: 2
%	50	50	0	0	

Konsumdimension

Alter

	keine Spiele	Nur Highlight-spiele	möglichst alle Meisterschafts-spiele	möglichst alle Spiele	
12 bis 15	6	1	2	1	Total: 10
%	60	10	20	10	
16 bis 20	25	4	2	0	Total: 31
%	81	13	6	0	
21 bis 25	32	7	4	2	Total: 45
%	71	16	9	4	

Bildung

	keine Spiele	Nur Highlight-spiele	möglichst alle Meisterschafts-spiele	möglichst alle Spiele	
Gymnasium	9	4	2	0	Total: 15
%	60	27	13	0	
Hochschule	11	2	1	1	Total: 15
%	73	13	7	7	
Lehre	29	3	2	1	Total: 35
%	62	9	6	3	
Oberstufe	5	1	1	1	Total: 8
%	62	12	13	13	
Primarschule	2	0	0	0	Total: 2
%	100	0	0	0	
Sonstiges	9	1	1	0	Total: 11
%	82	9	9	0	

Fanclubzugehörigkeit

	keine Spiele	Nur Highlight-spiele	möglichst alle Meisterschafts-spiele	möglichst alle Spiele	
Kein Fanclub	37	8	6	0	Total: 51
%	72	16	12	0	
Sonstiges	9	0	0	0	Total: 9
%	100	0	0	0	
USL	18	2	1	3	Total: 24
%	75	8	4	13	
VFFC	1	1	0	0	Total: 2
%	50	50	0	0	

Peer-Group

Sportdimension

Alter

	Trifft nicht zu	Trifft kaum zu	Trifft hauptsächlich zu	Trifft zu	
12 bis 15	2	1	3	4	Total: 10
%	20	10	30	40	
16 bis 20	4	4	15	8	Total: 31
%	13	13	48	26	
21 bis 25	7	5	21	12	Total: 45
%	16	11	46.5	26.5	

Bildung

	Trifft nicht zu	Trifft kaum zu	Trifft hauptsächlich zu	Trifft zu	
Gymnasium	3	0	8	4	Total: 15
%	20	0	53.5	26.5	
Hochschule	1	1	8	5	Total: 15
%	6.5	6.5	53.5	33.5	
Lehre	3	8	16	8	Total: 35
%	8.5	23	45.5	23	
Oberstufe	1	1	1	5	Total: 8
%	12.5	12.5	12.5	62.5	
Primarschule	2	0	0	0	Total: 2
%	100	0	0	0	
Sonstiges	3	0	6	2	Total: 11
%	27	0	55	18	

Fanclubzugehörigkeit

	Trifft nicht zu	Trifft kaum zu	Trifft hauptsächlich zu	Trifft zu	
Kein Fanclub	6	5	26	14	Total: 51
%	12	10	51	27	
Sonstiges	3	1	3	2	Total: 9
%	33.5	11	33.5	22	
USL	3	4	9	8	Total: 24
%	12.5	16.5	37.5	33.5	
VFFC	1	0	1	0	Total: 2
%	50	0	50	0	

Kreativitätsdimension

Alter

	Trifft nicht zu	Trifft selten zu	Trifft häufig zu	Trifft zu	
12 bis 15	3	3	1	3	Total: 10
%	30	30	10	30	
16 bis 20	6	8	8	9	Total: 31
%	19	26	26	29	
21 bis 25	24	7	8	6	Total: 45
%	53	16	18	13	

Bildung

	Trifft nicht zu	Trifft selten zu	Trifft häufig zu	Trifft zu	
Gymnasium	3	3	5	4	Total: 15
%	20	20	33	27	
Hochschule	9	2	3	1	Total: 15
%	60	13	20	7	
Lehre	11	9	8	7	Total: 35
%	31	26	23	20	
Oberstufe	2	2	0	4	Total: 8
%	25	25	0	50	
Primarschule	2	0	0	0	Total: 2
%	100	0	0	0	
Sonstiges	6	2	1	2	Total: 11
%	55	18	9	18	

Fanclubzugehörigkeit

	Trifft nicht zu	Trifft selten zu	Trifft häufig zu	Trifft zu	
Kein Fanclub	24	16	6	5	Total: 51
%	47	31	12	10	
Sonstiges	3	0	3	3	Total: 9
%	33	0	33	33	
USL	5	2	7	10	Total: 24
%	21	8.5	29	41.5	
VFFC	1	0	1	0	Total: 2
%	50	0	50	0	

Aktivitätsdimension

Alter

	Trifft nicht zu	Trifft kaum zu	Trifft häufig zu	Trifft zu	
12 bis 15	4	1	2	3	Total: 10
%	40	10	20	30	
16 bis 20	5	1	5	15	Total: 31
%	19	4	19	58	
21 bis 25	16	8	10	16	Total: 45
%	32	16	20	32	

Bildung

	Trifft nicht zu	Trifft kaum zu	Trifft häufig zu	Trifft zu	
Gymnasium	1	1	7	6	Total: 15
%	7	7	46	40	
Hochschule	7	1	0	7	Total: 15
%	46.5	7	0	46.5	
Lehre	8	7	8	12	Total: 35
%	23	20	23	34	
Oberstufe	2	1	0	5	Total: 8
%	25	12.5	0	62.5	
Primarschule	2	0	0	0	Total: 2

%	100	0	0	0
Sonstiges	5	0	2	4
%	46	0	18	36

Fanclubzugehörigkeit

	Trifft nicht zu	Trifft kaum zu	Trifft häufig zu	Trifft zu	
Kein Fanclub	18	6		7	20
%	35	12		14	39
Sonstiges	2	1		2	4
%	22	11		22	45
USL	4	2		8	10
%	16	8.5		33.5	42
VFFC	1	1		0	0
%	50	50		0	0

Erlebnisdimension

Alter

	Trifft nicht zu	Trifft selten zu	Trifft häufig zu	Trifft zu	
12 bis 15	2	2		1	5
%	20	20		10	50
16 bis 20	2	3		8	18
%	6	10		26	58
21 bis 25	4	2		20	19
%	9	4.5		44.5	42

Bildung

	Trifft nicht zu	Trifft kaum zu	Trifft häufig zu	Trifft zu	
Gymnasium	0	4		1	10
%	0	26		7	67
Hochschule	0	1		8	6
%	0	7		53	40
Lehre	3	0		15	17
%	8	0		43	49
Oberstufe	0	1		1	6
%	0	12.5		12.5	75
Primarschule	2	0		0	0
%	100	0		0	0
Sonstiges	3	1		4	3
%	27	9		37	27

Fanclubzugehörigkeit

	Trifft nicht zu	Trifft kaum zu	Trifft häufig zu	Trifft zu	
Kein Fanclub	3	5		20	23
%	6	10		39	45
Sonstiges	3	0		1	5
%	33	0		11	56
USL	1	2		7	14

%	4	9	29	58	
VFFC	1	0	1	0	Total: 2
%	50	0	50	0	

Loyalitätsdimension

Alter

	Trifft nicht zu	Trifft selten zu	Trifft häufig zu	Trifft zu	
12 bis 15	3	0		4	3 Total: 10
%	30	0		40	30
16 bis 20	0	3		12	16 Total: 31
%	0	10		39	51
21 bis 25	5	5		9	26 Total: 45
%	11	11		20	58

Bildung

	Trifft nicht zu	Trifft selten zu	Trifft häufig zu	Trifft zu	
Gymnasium	0	0		6	9 Total: 15
%	0	0		40	60
Hochschule	1	2		5	7 Total: 15
%	7	13		33.5	46.5
Lehre	1	2		12	20 Total: 35
%	3	6		34	57
Oberstufe	1	1		1	5 Total: 8
%	12.5	12.5		12.5	62.5
Primarschule	2	0		0	0 Total: 2
%	100	0		0	0
Sonstiges	3	3		1	4 Total: 11
%	27.5	27.5		9	36

Fanclubzugehörigkeit

	Trifft nicht zu	Trifft selten zu	Trifft häufig zu	Trifft zu	
Kein Fanclub	3	4		19	25 Total: 51
%	6	8		37	49
Sonstiges	1	2		0	6 Total: 9
%	11	22		0	67
USL	3	2		5	14 Total: 24
%	12.5	8.5		21	58
VFFC	1	0		1	0 Total: 2
%	50	0		50	0

Treuedimension

Alter

	keine Spiele	selten Spiele	häufig Spiele	alle Spiele	
12 bis 15	1	1		5	3 Total: 10
%	10	10		50	30
16 bis 20	1	0		12	18 Total: 31
%	3	0		39	58
21 bis 25	3	2		20	20 Total: 45

%	6.5	4.5	44.5	44.5
---	-----	-----	------	------

Bildung

	keine Spiele	selten Spiele	häufig Spiele	alle Spiele	
Gymnasium	0	0	8	7	Total: 15
%	0	0	53.5	46.5	
Hochschule	0	1	10	4	Total: 15
%	0	6.5	66.5	27	
Lehre	1	1	10	23	Total: 35
%	3	3	28	66	
Oberstufe	0	0	5	3	Total: 8
%	0	0	62.5	37.5	
Primarschule	1	1	0	0	Total: 2
%	50	50	0	0	
Sonstiges	3	0	4	4	Total: 11
%	27	0	36.5	36.5	

Fanclubzugehörigkeit

	keine Spiele	selten Spiele	häufig Spiele	alle Spiele	
Kein Fanclub	2	3	31	15	Total: 51
%	4	6	61	29	
Sonstiges	2	0	0	7	Total: 9
%	22	0	0	78	
USL	0	0	5	19	Total: 24
%	0	0	21	79	
VFFC	1	0	1	0	Total: 2
%	50	0	50	0	

Konsumdimension**Alter**

	keine Spiele	nur Highlight-spiele	möglichst alle Meisterschafts-spiele	möglichst alle Spiele	
12 bis 15	2	0	4	4	Total: 10
%	20	0	40	40	
16 bis 20	1	1	4	25	Total: 31
%	3	3	13	81	
21 bis 25	5	2	9	29	Total: 45
%	11	4.5	20	64.5	

Bildung

	keine Spiele	nur Highlight-spiele	möglichst alle Meisterschafts-spiele	möglichst alle Spiele	
Gymnasium	0	0	4	11	Total: 15
%	0	0	26.5	73.5	
Hochschule	1	2	5	7	Total: 15
%	6.5	13.5	33.5	46.5	
Leher	1	2	7	25	Total: 35
%	3	5.5	20	71.5	
Oberstufe	0	0	3	5	Total: 8
%	0	0	37.5	62.5	

Primarschule	2	0	0	0	Total: 2
%	100	0	0	0	
Sonstige	3	1	2	5	Total: 11
%	27.5	9	18	45.5	

Fanclubzugehörigkeit

	keine Spiele	nur Highlight- spiele	möglichst alle Meisterschafts- spiele	möglichst alle Spiele	
Kein Fan- club	4	4	21	22	Total: 51
%	8	8	41	43	
Sonstige	2	0	0	7	Total: 9
%	22	0	0	78	
USL	0	1	0	23	Total: 24
%	0	4	0	96	
VFFC	1	0	0	1	Total: 2
%	50	0	0	50	

Gewaltdimension

Alter

	Trifft nicht zu	Trifft selten zu	Trifft häufig zu	Trifft zu	
12 bis 15	2	0	4	4	Total: 10
%	20	0	40	40	
15 bis 20	3	0	17	11	Total: 31
%	9.5	0	55	35.5	
21 bis 25	3	0	19	23	Total: 45
%	6.5	0	42.5	51	

Bildung

	Trifft nicht zu	Trifft selten zu	Trifft häufig zu	Trifft zu	
Gymnasium	1	0	8	6	Total: 15
%	6.5	0	53.5	40	
Hochschule	0	0	8	7	Total: 15
%	0	0	53.5	46.5	
Lehre	3	0	16	16	Total: 35
%	8	0	46	46	
Oberstufe	0	0	3	5	Total: 8
%	0	0	37.5	62.5	
Primarschule	2	0	0	0	Total: 2
%	100	0	0	0	
Sonstige	2	0	5	4	Total: 11
%	18	0	45.5	36.5	

Fanclubzugehörigkeit

	Trifft nicht zu	Trifft selten zu	Trifft häufig zu	Trifft zu	
Kein Fan- club	3	0	27	21	Total: 51
%	6	0	53	41	
Sonstige	3	0	4	2	Total: 9
%	33	0	45	22	

USL	1	0	8	15	Total: 24
%	4	0	33.5	62.5	
VFFC	1	0	1	0	Total: 2
%	50	0	50	0	

Paarbeziehungen

Sportdimension

Alter

	Trifft nicht zu	Trifft kaum zu	Trifft hauptsächlich zu	Trifft zu	
12 bis 15	6	1	1	2	Total: 10
%	60	10	10	20	
16 bis 20	24	5	2	0	Total: 31
%	77.5	16	6.5	0	
21 bis 25	27	9	6	3	Total: 45
%	60	20	13.5	6.5	

Bildung

	Trifft nicht zu	Trifft kaum zu	Trifft hauptsächlich zu	Trifft zu	
Gymnasium	11	3	1	0	Total: 15
%	73.5	20	6.5	0	
Hochschule	10	2	2	1	Total: 15
%	66.5	13.5	13.5	6.5	
Lehre	20	9	5	1	Total: 35
%	57	26	14	3	
Oberstufe	4	1	1	2	Total: 8
%	50	12.5	12.5	25	
Primarschule	2	0	0	0	Total: 2
%	100	0	0	0	
Sonstiges	10	0	0	1	Total: 11
%	90	0	0	10	

Fanclubzugehörigkeit

	Trifft nicht zu	Trifft kaum zu	Trifft hauptsächlich zu	Trifft zu	
Kein Fanclub	35	6	7	3	Total: 51
%	68	12	14	6	
Sonstiges	5	2	0	2	Total: 9
%	56	22	0	22	
USL	16	6	2	0	Total: 24
%	66.5	25	8.5	0	
VFFC	1	1	0	0	Total: 2
%	50	50	0	0	

Kreativitätsdimension

Alter

	Trifft nicht zu	Trifft selten zu	Trifft häufig zu	Trifft zu	
12 bis 15	8	1		0	1 Total: 10
%	80	10		0	10
16 bis 20	26	4		1	0 Total: 31
%	84	13		3	0
21 bis 25	40	2		1	2 Total: 45
%	89	4.5		2	4.5

Bildung

	Trifft nicht zu	Trifft selten zu	Trifft häufig zu	Trifft zu	
Gymnasium	12	3		0	0 Total: 15
%	80	20		0	0
Hochschule	14	0		0	1 Total: 15
%	93	0		0	7
Lehre	28	4		2	1 Total: 35
%	80	11		6	3
Oberstufe	6	1		0	1 Total: 8
%	75	12.5		0	12.5
Primarschule	2	0		0	0 Total: 2
%	100	0		0	0
Sonstiges	11	0		0	0 Total: 11
%	100	0		0	0

Fanclubzugehörigkeit

	Trifft nicht zu	Trifft selten zu	Trifft häufig zu	Trifft zu	
Kein Fanclub	46	3		2	0 Total: 51
%	90	6		4	
Sonstiges	7	0		0	2 Total: 9
%	77.5	0		0	22.5
USL	19	4		0	1 Total: 24
%	79	17		0	4
VFFC	1	1		0	0 Total: 2
%	50	50		0	0

Aktivitätsdimension**Alter**

	Trifft nicht zu	Trifft kaum zu	Trifft häufig zu	Trifft zu	
12 bis 15	7	2		1	0 Total: 10
%	70	20		10	0
16 bis 20	26	3		1	1 Total: 31
%	84	10		3	3
21 bis 25	32	7		2	4 Total: 45
%	71	15.5		4.5	9

Bildung

	Trifft nicht zu	Trifft kaum zu	Trifft häufig zu	Trifft zu
--	-----------------	----------------	------------------	-----------

Gymnasium	10	3	0	2	Total: 15
%	67	20	0	13	
Hochschule	12	1	0	2	Total: 15
%	80	7	0	13	
Lehre	25	7	2	1	Total: 35
%	71	20	6	3	
Oberstufe	5	1	2	0	Total: 8
%	62.5	12.5	25	0	
Primarschule	2	0	0	0	Total: 2
%	100	0	0	0	
Sonstige	11	0	0	0	Total: 11
%	100	0	0	0	

Fanclubzugehörigkeit

	Trifft nicht zu	Trifft kaum zu	Trifft häufig zu	Trifft zu	
Kein Fanclub	39	7		2	3 Total: 51
%	76.5	13.5		4	6
Sonstiges	6	1		1	1 Total: 9
%	67	11		11	11
USL	19	3		1	1 Total: 24
%	79	13		4	4
VFFC	1	1		0	0 Total: 2
%	50	50		0	0

Erlebnisdimension

Alter

	Trifft nicht zu	Trifft selten zu	Trifft häufig zu	Trifft zu	
12 bis 15	4	3		0	3 Total: 10
%	40	30		0	30
16 bis 20	21	5		0	5 Total: 31
%	68	16		0	16
21 bis 25	24	7		7	7 Total: 45
%	53.5	15.5		15.5	15.5

Bildung

	Trifft nicht zu	Trifft kaum zu	Trifft häufig zu	Trifft zu	
Gymnasium	8	3		0	4 Total: 15
%	53	20		0	27
Hochschule	9	3		1	2 Total: 15
%	60	20		7	13
Lehre	17	6		6	6 Total: 35
%	49	17		17	17
Oberstufe	3	3		0	2 Total: 8
%	37.5	37.5		0	25
Primarschule	2	0		0	0 Total: 2
%	100	0		0	0
Sonstiges	10	0		0	1 Total: 11
%	91	0		0	9

Fanclubzugehörigkeit

	Trifft nicht zu	Trifft kaum zu	Trifft häufig zu	Trifft zu	
Kein Fanclub	26	8		7	10 Total: 51
%	51	15.5		14	19.5
Sonstiges	6	2		0	1 Total: 9
%	67	22		0	11
USL	16	4		0	4 Total: 24
%	66	17		0	17
VFFC	1	1		0	0 Total: 2
%	50	50		0	0

Loyalitätsdimension

Alter

	Trifft nicht zu	Trifft selten zu	Trifft häufig zu	Trifft zu	
12 bis 15	5	2		0	3 Total: 10
%	50	20		0	30
16 bis 20	22	6		2	1 Total: 31
%	71	19.5		6.5	3
21 bis 25	29	5		4	7 Total: 45
%	64.5	11		9	15.5

Bildung

	Trifft nicht zu	Trifft selten zu	Trifft häufig zu	Trifft zu	
Gymnasium	9	2		1	3 Total: 15
%	60	13		7	20
Hochschule	12	1		0	2 Total: 15
%	80	7		0	13
Lehre	19	7		5	4 Total: 35
%	54.5	20		14	11.5
Oberstufe	4	2		0	2 Total: 8
%	50	25		0	25
Primarschule	2	0		0	0 Total: 2
%	100	0		0	0
Sonstiges	10	1		0	0 Total: 11
%	91	9		0	0

Fanclubzugehörigkeit

	Trifft nicht zu	Trifft selten zu	Trifft häufig zu	Trifft zu	
Kein Fanclub	32	7		3	9 Total: 51
%	63	14		6	17
Sonstiges	5	3		0	1 Total: 9
%	56	33		0	11
USL	18	3		2	1 Total: 24
%	75	12.5		8.5	4
VFFC	1	0		1	0 Total: 2

%	50	0	50	0
---	----	---	----	---

Treuedimension

Alter

	keine Spiele	selten Spiele	häufig Spiele	alle Spiele	
12 bis 15	4	2	2	2	Total: 10
%	40	20	20	20	
16 bis 20	22	3	6	0	Total: 31
%	71	10	19	0	
21 bis 25	23	13	5	4	Total: 45
%	51	29	11	9	

Bildung

	keine Spiele	selten Spiele	häufig Spiele	alle Spiele	
Gymnasium	9	2	2	2	Total: 15
%	59.5	13.5	13.5	13.5	
Hochschule	9	4	2	0	Total: 15
%	60	26.5	13.5	0	
Lehre	17	9	6	3	Total: 35
%	48.5	26	17	8.5	
Oberstufe	4	0	3	1	Total: 8
%	50	0	37.5	12.5	
Primarschule	1	1	0	0	Total: 2
%	50	50	0	0	
Sonstiges	9	2	0	0	Total: 11
%	82	18	0	0	

Fanclubzugehörigkeit

	keine Spiele	selten Spiele	häufig Spiele	alle Spiele	
Kein Fanclub	27	10	9	5	Total: 51
%	53	19.5	17.5	10	
Sonstiges	6	3	0	0	Total: 9
%	66.5	33.5	0	0	
USL	15	4	4	1	Total: 24
%	63	16.5	16.5	4	
VFFC	1	1	0	0	Total: 2
%	50	50	0	0	

Konsumdimension

Alter

	keine Spiele	nur Highlightspiele	möglichst alle Meisterschaftsspiele	möglichst alle Spiele	
12 bis 15	10	0	0	0	Total: 10
%	100	0	0	0	
16 bis 20	24	1	4	2	Total: 31
%	77.5	3	13	6.5	
21 bis 25	24	8	5	8	Total: 45
%	53	18	11	18	

Bildung

	keine Spiele	nur Highlight-spiele	möglichst alle Meisterschafts-spiele	möglichst alle Spiele	
Gymnasium	9	1	3	2	Total: 15
%	60	6.5	20	13.5	
Hochschule	13	0	0	2	Total: 15
%	86.5	0	0	13.5	
Lehre	21	7	3	4	Total: 35
%	60	20	8.5	11.5	
Oberstufe	4	0	2	2	Total: 8
%	40	0	25	25	
Primarschule	2	0	0	0	Total: 2
%	100	0	0	0	
Sonstige	8	2	1	0	Total: 11
%	73	18	9	0	

Fanclubzugehörigkeit

	Trifft nicht zu	Trifft selten zu	Trifft häufig zu	Trifft zu	
Kein Fanclub	32	6	7	6	Total: 51
%	62	12	14	12	
Sonstige	7	1	0	1	Total: 9
%	78	11	0	11	
USL	17	2	2	3	Total: 24
%	71	8	8	13	
VFFC	1	1	0	0	Total: 2
%	50	50	0	0	

Gewaltdimension

Alter

	Trifft nicht zu	Trifft selten zu	Trifft häufig zu	Trifft zu	
12 bis 15	4	1	1	4	Total: 10
%	40	10	10	40	
15 bis 20	12	0	11	8	Total: 31
%	38.5	0	35.5	26	
21 bis 25	7	4	17	17	Total: 45
%	16	9	37.5	37.5	

Bildung

	Trifft nicht zu	Trifft selten zu	Trifft häufig zu	Trifft zu	
Gymnasium	4	1	4	6	Total: 15
%	26.5	7	26.5	40	
Hochschule	2	2	5	6	Total: 15
%	13.5	13.5	33	40	
Lehre	9	1	14	11	Total: 35
%	25.5	3	40	31.5	
Oberstufe	3	0	1	4	Total: 8
%	37.5	0	12.5	50	

Primar	2	0	0	0	Total: 2
%	100	0	0	0	
Sonstige	3	1	5	2	Total: 11
%	27.5	9	45.5	18	

Fanclubzugehörigkeit

	Trifft nicht zu	Trifft selten zu	Trifft häufig zu	Trifft zu	
Kein Fanclub	11	4	19	17	Total: 51
%	21.5	8	37	33.5	
Sonstige	3	0	4	2	Total: 9
%	33.5	0	44.5	22	
USL	8	1	5	10	Total: 24
%	33.5	4	21	41.5	
VFFC	1	0	1	0	Total: 2
%	50	0	50	0	

Schule / Beruf

Sportdimension

Alter

	Trifft nicht zu	Trifft kaum zu	Trifft hauptsächlich zu	Trifft zu	
12 bis 15	3	1	5	1	Total: 10
%	30	10	50	10	
16 bis 20	11	10	6	4	Total: 31
%	36	32	19	13	
21 bis 25	16	18	9	2	Total: 45
%	36	40	20	4	

Bildung

	Trifft nicht zu	Trifft kaum zu	Trifft hauptsächlich zu	Trifft zu	
Gymnasium	6	4	4	1	Total: 15
%	39	27	27	7	
Hochschule	6	6	3	0	Total: 15
%	40	40	20	0	
Lehre	10	12	10	3	Total: 35
%	29	33	29	9	
Oberstufe	2	2	2	2	Total: 8
%	25	25	25	25	
Primarschule	2	0	0	0	Total: 2
%	100	0	0	0	
Sonstiges	4	5	1	1	Total: 11
%	36	46	9	9	

Fanclubzugehörigkeit

	Trifft nicht zu	Trifft kaum zu	Trifft hauptsächlich zu	Trifft zu
--	-----------------	----------------	-------------------------	-----------

Kein Fan-club	16	17	14	4	Total: 51
%	31	34	27	8	
Sonstiges	5	3	0	1	Total: 9
%	56	33	0	11	
USL	8	9	5	2	Total: 24
%	33	38	21	8	
VFFC	1	0	1	0	Total: 2
%	50	0	50	0	

Kreativitätsdimension

Alter

	Trifft nicht zu	Trifft selten zu	Trifft häufig zu	Trifft zu	
12 bis 15	6	2	0	2	Total: 10
%	60	20	0	20	
16 bis 20	24	4	3	0	Total: 31
%	77	13	10	0	
21 bis 25	39	4	1	1	Total: 45
%	87	9	2	2	

Bildung

	Trifft nicht zu	Trifft selten zu	Trifft häufig zu	Trifft zu	
Gymnasium	10	4	1	0	Total: 15
%	66	27	7	0	
Hochschule	12	2	0	1	Total: 15
%	80	13	0	7	
Lehre	29	4	2	0	Total: 35
%	83	11	6	0	
Oberstufe	5	0	1	2	Total: 8
%	62	0	13	25	
Primarschule	2	0	0	0	Total: 2
%	100	0	0	0	
Sonstiges	11	0	0	0	Total: 11
%	100	0	0	0	

Fanclubzugehörigkeit

	Trifft nicht zu	Trifft selten zu	Trifft häufig zu	Trifft zu	
Kein Fan-club	41	6	3	1	Total: 51
%	80	12	6	2	
Sonstiges	7	0	1	1	Total: 9
%	78	0	11	11	
USL	18	4	1	1	Total: 24
%	75	17	4	4	
VFFC	2	0	0	0	Total: 2
%	100	0	0	0	

Aktivitätsdimension

Alter

	Trifft nicht zu	Trifft kaum zu	Trifft häufig zu	Trifft zu	
12 bis 15	6	2		1	1 Total: 10
%	60	20		10	10
16 bis 20	22	3		2	4 Total: 31
%	71	10		6	13
21 bis 25	35	5		3	2 Total: 45
%	78	11		7	4

Bildung

	Trifft nicht zu	Trifft kaum zu	Trifft häufig zu	Trifft zu	
Gymnasium	8	3		2	2 Total: 15
%	54	20		13	13
Hochschule	12	0		1	2 Total: 15
%	80	0		7	13
Lehre	26	6		3	0 Total: 35
%	74	17		9	0
Oberstufe	5	1		0	2 Total: 8
%	62	13		0	25
Primarschule	2	0		0	0 Total: 2
%	100	0		0	0
Sonstiges	10	0		0	1 Total: 11
%	91	0		0	9

Fanclubzugehörigkeit

	Trifft nicht zu	Trifft kaum zu	Trifft häufig zu	Trifft zu	
Kein Fanclub	38	3		5	5 Total: 51
%	74	6		10	10
Sonstiges	7	0		1	1 Total: 9
%	78	0		11	11
USL	17	6		0	1 Total: 24
%	71	25		0	4
VFFC	1	1		0	0 Total: 2
%	50	50		0	0

Erlebnisdimension

Alter

	Trifft nicht zu	Trifft selten zu	Trifft häufig zu	Trifft zu	
12 bis 15	4	1		3	2 Total: 10
%	40	10		30	20
16 bis 20	20	4		2	5 Total: 31
%	65	13		6	16
21 bis 25	27	7		5	6 Total: 45
%	60	16		11	13

Bildung

	Trifft nicht zu	Trifft selten zu	Trifft häufig zu	Trifft zu
--	-----------------	------------------	------------------	-----------

Gymnasium	8	1	2	4	Total: 15
%	53	7	13	27	
Hochschule	7	1	5	2	Total: 15
%	47	7	33	13	
Lehre	23	7	2	3	Total: 35
%	65	20	6	9	
Oberstufe	2	2	1	3	Total: 8
%	25	25	13	37	
Primarschule	2	0	0	0	Total: 2
%	100	0	0	0	
Sonstiges	9	1	0	1	Total: 11
%	82	9	0	9	

Fanclubzugehörigkeit

	Trifft nicht zu	Trifft kaum zu	Trifft häufig zu	Trifft zu	
Kein Fanclub	27	5		10	9 Total: 51
%	52	10		20	18
Sonstiges	7	0		0	2 Total: 9
%	78	0		0	22
USL	16	6		0	2 Total: 24
%	67	25		0	8
VFFC	1	1		0	0 Total: 2
%	50	50		0	0

Loyalitätsdimension

Alter

	Trifft nicht zu	Trifft selten zu	Trifft häufig zu	Trifft zu	
12 bis 15	3	0		5	2 Total: 10
%	30	0		50	20
16 bis 20	8	10		8	5 Total: 31
%	26	32		26	16
21 bis 25	13	15		8	9 Total: 45
%	29	33		18	20

Bildung

	Trifft nicht zu	Trifft selten zu	Trifft häufig zu	Trifft zu	
Gymnasium	3	2		7	3 Total: 15
%	20	13		47	20
Hochschule	4	4		3	4 Total: 15
%	26	27		20	27
Lehre	9	13		8	5 Total: 35
%	26	37		33	14
Oberstufe	5	0		0	3 Total: 8
%	62	0		0	27
Primarschule	2	0		0	0 Total: 2
%	100	0		0	0
Sonstiges	7	1		0	3 Total: 11
%	64	9		0	27

Fanclubzugehörigkeit

	Trifft nicht zu	Trifft selten zu	Trifft häufig zu	Trifft zu	
Kein Fanclub	12	12		17	10 Total: 51
%	24	24		32	20
Sonstiges	4	3		0	2 Total: 9
%	45	33		0	22
USL	7	9		4	4 Total: 24
%	29	37		17	17
VFFC	1	1		0	0 Total: 2
%	50	50		0	0

Treuedimension

Alter

	keine Spiele	selten Spiele	häufig Spiele	alle Spiele	
12 bis 15	3	1		4	2 Total: 10
%	30	10		40	20
16 bis 20	18	5		6	2 Total: 31
%	59	16		19	6
21 bis 25	20	18		5	2 Total: 45
%	45	40		11	4

Bildung

	keine Spiele	selten Spiele	häufig Spiele	alle Spiele	
Gymnasium	7	2		4	2 Total: 15
%	47	13		27	13
Hochschule	4	6		3	2 Total: 15
%	27	40		20	13
Lehre	19	12		4	0 Total: 35
%	55	34		11	0
Oberstufe	1	2		3	2 Total: 8
%	13	25		37	25
Primarschule	2	0		0	0 Total: 2
%	100	0		0	0
Sonstiges	8	2		1	0 Total: 11
%	73	18		9	0

Fanclubzugehörigkeit

	keine Spiele	selten Spiele	häufig Spiele	alle Spiele	
Kein Fanclub	18	16		15	2 Total: 51
%	36	31		29	4
Sonstiges	5	2		0	2 Total: 9
%	56	22		0	22
USL	17	5		0	2 Total: 24
%	71	21		0	8
VFFC	1	1		0	0 Total: 2

%	50	50	0	0
---	----	----	---	---

Konsumdimension

Alter	keine Spiele	Nur Highlight-spiele	möglichst alle Meisterschafts-spiele	möglichst alle Spiele	
12 bis 15	7	0	1	2	Total: 10
%	70	0	10	20	
16 bis 20	20	1	2	8	Total: 31
%	65	3	6	26	
21 bis 25	20	10	6	9	Total: 45
%	45	22	13	20	

Bildung

Bildung	keine Spiele	Nur Highlight-spiele	möglichst alle Meisterschafts-spiele	möglichst alle Spiele	
Gymnasium	7	1	3	4	Total: 15
%	46	7	20	27	
Hochschule	5	5	3	2	Total: 15
%	34	33	20	13	
Lehre	22	5	5	3	Total: 35
%	63	14	14	9	
Oberstufe	1	0	3	4	Total: 8
%	13	0	38	49	
Primarschule	2	0	0	0	Total: 2
%	100	0	0	0	
Sonstiges	8	2	0	1	Total: 11
%	73	18	0	9	

Fanclubzugehörigkeit

Fanclubzugehörigkeit	keine Spiele	Nur Highlight-spiele	möglichst alle Meisterschafts-spiele	möglichst alle Spiele	
Kein Fanclub	21	9	14	7	Total: 51
%	41	18	27	14	
Sonstiges	6	1	0	2	Total: 9
%	67	11	0	22	
USL	17	2	0	5	Total: 24
%	71	8	0	21	
VFFC	1	1	0	0	Total: 2
%	50	50	0	0	

Gewaltdimension

Alter	Trifft nicht zu	Trifft selten zu	Trifft häufig zu	Trifft zu	
12 bis 15	2	0	4	4	Total: 10
%	20	0	40	40	
16 bis 20	5	5	14	7	Total: 31
%	16	16	45	23	
21 bis 25	4	4	24	13	Total: 45
%	9	9	53	29	

Bildung

	Trifft nicht zu	Trifft selten zu	Trifft häufig zu	Trifft zu	
Gymnasium	2	2	5	6	Total: 15
%	13	13	33	41	
Hochschule	0	2	8	5	Total: 15
%	0	13	54	33	
Lehre	4	4	21	6	Total: 35
%	11	11	61	17	
Oberstufe	0	1	3	4	Total: 8
%	0	13	38	49	
Primarschule	2	0	0	0	Total: 2
%	100	0	0	0	
Sonstiges	3	0	5	3	Total: 11
%	27	0	46	27	

Fanclubzugehörigkeit

	Trifft nicht zu	Trifft selten zu	Trifft häufig zu	Trifft zu	
Kein Fanclub	3	4	31	13	Total: 51
%	6	8	61	25	
Sonstiges	3	0	3	3	Total: 9
%	34	0	33	33	
USL	4	5	7	8	Total: 24
%	17	21	29	33	
VFFC	1	0	1	0	Total: 2
%	50	0	50	0	

Fanclub**Sportdimension****Fanclubzugehörigkeit**

	Trifft nicht zu	Trifft kaum zu	Trifft hauptsächlich zu	Trifft zu	
Kein Fanclub	41	8	2	0	Total: 51
%	80.5	15.5	4	0	
Sonstiges	4	2	2	1	Total: 9
%	45	22	22	11	
USL	6	6	7	5	Total: 24
%	25	25	29	21	
VFFC	1	0	0	1	Total: 2
%	50	0	0	50	

Kreativitätsdimension**Fanclubzugehörigkeit**

Trifft nicht Trifft selten zu Trifft häufig zu Trifft zu

	zu				
Kein Fanclub	49	1	1	0	Total: 51
%	96	2	2	0	
Sonstiges	3	0	2	4	Total: 9
%	33.5	0	22	44.5	
USL	7	4	4	9	Total: 24
%	29	16	16	37.5	
VFFC	1	0	0	1	Total: 2
%	50	0	0	50	

Aktivitätsdimension

	Fanclubzugehörigkeit				
	Trifft nicht zu				
	zu	Trifft kaum zu	Trifft häufig zu	Trifft zu	
Kein Fanclub	46	3	2	0	Total: 51
%	90	6	4	0	
Sonstiges	3	2	1	3	Total: 9
%	33.5	22	11	33.5	
USL	9	3	0	12	Total: 24
%	37.5	12.5	0	50	
VFFC	1	0	0	1	Total: 2
%	50	0	0	50	

Erlebnisdimension

	Fanclubzugehörigkeit				
	Trifft nicht zu				
	zu	Trifft kaum zu	Trifft häufig zu	Trifft zu	
Kein Fanclub	43	4	2	2	Total: 51
%	84	8	4	4	
Sonstiges	4	0	1	4	Total: 9
%	44.5	0	11	44.5	
USL	5	1	7	11	Total: 24
%	21	4	29	46	
VFFC	1	0	0	1	Total: 2
%	50	0	0	50	

Loyalitätsdimension

	Fanclubzugehörigkeit				
	Trifft nicht zu				
	zu	Trifft selten zu	Trifft häufig zu	Trifft zu	
Kein Fanclub	45	3	2	1	Total: 51
%	88	6	4	2	
Sonstiges	2	0	3	4	Total: 9
%	22	0	33.5	44.5	
USL	5	3	4	12	Total: 24
%	21	12.5	16.5	50	
VFFC	1	0	0	1	Total: 2

%	50	0	0	50
---	----	---	---	----

Treuedimension

Fanclubzugehörigkeit

	keine Spiele	selten Spiele	häufig Spiele	alle Spiele	
Kein Fan-club	48	0	3	0	Total: 51
%	94	0	6	0	
Sonstiges	1	0	0	8	Total: 9
%	11	0	0	89	
USL	4	1	5	14	Total: 24
%	16	4	21	59	
VFFC	1	0	1	0	Total: 2
%	50	0	50	0	

Konsumdimension

Fanclubzugehörigkeit

	keine Spiele	Nur Highlight- spiele	Möglichst alle Meisterschafts- spiele	Möglichst alle Spiele	
Kein Fan-club	47	0	3	1	Total: 51
%	92	0	6	2	
Sonstiges	1	1	0	7	Total: 9
%	11	11	0	78	
USL	6	0	1	17	Total: 24
%	25	0	4	71	
VFFC	1	0	0	1	Total: 2
%	50	0	0	50	

Gewaltdimension

Fanclubzugehörigkeit

	keine Spiele	Nur Highlight- spiele	Möglichst alle Meisterschafts- spiele	Möglichst alle Spiele	
Kein Fan-club	47	0	3	1	Total: 51
%	92	0	6	2	
Sonstiges	1	1	0	7	Total: 9
%	11	11	0	78	
USL	6	0	1	17	Total: 24
%	25	0	4	71	
VFFC	1	0	0	1	Total: 2
%	50	0	0	50	

A3 Leitfadeninterview

Fragen zu den Lebenswelten

Individuum

1. Wann kann ihrer Meinung nach von einem positiven Fanverhalten gesprochen werden?

Familie / Peer-Group / Paarbeziehung / Schule/Beruf / Fanclub

2. Welche Einflüsse in Bezug auf das Fanverhalten können diese Lebenswelten auf den einzelnen Fan haben?
3. Was braucht es, damit diese Lebenswelten für den Fan unterstützend wirken?
4. Wo sehen Sie Risiken und Gefahren?
5. Wo sehen Sie Handlungsbedarf in den jeweiligen Lebenswelten? Wie kann die Soziale Arbeit stärkend auf die Lebenswelten Einfluss nehmen?
6. Welche Angebote kennen Sie, wenden Sie in Ihrer täglichen Arbeit an?
7. Gibt es Angebote die aus Ihrer Sicht zum jetzigen Zeitpunkt fehlen?

Allgemeine Fragen

8. Wie zufrieden sind Sie mit der Situation rund um die Fanthematik?
9. Haben wir aus Ihrer Sicht alle relevanten Lebenswelten erfasst, gibt es noch andere Lebenswelten/Faktoren die im Kontext von Fussballspielen eine Rolle spielen?
10. Haben wir noch etwas vergessen, was in diesem Zusammenhang noch erwähnt werden sollte?