

Barthelmes, Jürgen

## Raver, Rapper, Punks, Skinheads und viele andere. Beobachtungen aus jugendkulturellen Szenen

Fatke, Reinhard [Hrsg.]; Hornstein, Walter [Hrsg.]; Lüders, Christian [Hrsg.]; Winkler, Michael [Hrsg.]: *Erziehung und sozialer Wandel. Brennpunkte sozialpädagogischer Forschung, Theoriebildung und Praxis.* Weinheim u.a. : Beltz 1999, S. 39-50. - (Zeitschrift für Pädagogik, Beiheft; 39)



Quellenangabe/ Reference:

Barthelmes, Jürgen: Raver, Rapper, Punks, Skinheads und viele andere. Beobachtungen aus jugendkulturellen Szenen - In: Fatke, Reinhard [Hrsg.]; Hornstein, Walter [Hrsg.]; Lüders, Christian [Hrsg.]; Winkler, Michael [Hrsg.]: *Erziehung und sozialer Wandel. Brennpunkte sozialpädagogischer Forschung, Theoriebildung und Praxis.* Weinheim u.a. : Beltz 1999, S. 39-50 - URN: urn:nbn:de:0111-opus-93785 - DOI: 10.25656/01:9378

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0111-opus-93785>

<https://doi.org/10.25656/01:9378>

in Kooperation mit / in cooperation with:

# BELTZ JUVENTA

<http://www.juventa.de>

### Nutzungsbedingungen

Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Die Nutzung stellt keine Übertragung des Eigentumsrechts an diesem Dokument dar und gilt vorbehaltlich der folgenden Einschränkungen: Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

### Terms of use

We grant a non-exclusive, non-transferable, individual and limited right to using this document.

This document is solely intended for your personal, non-commercial use. Use of this document does not include any transfer of property rights and it is conditional to the following limitations: All of the copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.

### Kontakt / Contact:

peDOCS  
DIPF | Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation  
Informationszentrum (IZ) Bildung  
E-Mail: [pedocs@dipf.de](mailto:pedocs@dipf.de)  
Internet: [www.pedocs.de](http://www.pedocs.de)

Digitalisiert

# Zeitschrift für Pädagogik

39. Beiheft

Zeitschrift für Pädagogik

39. Beiheft

# Erziehung und sozialer Wandel

Brennpunkte sozialpädagogischer Forschung,  
Theoriebildung und Praxis

Herausgegeben von Reinhard Fatke, Walter Hornstein,  
Christian Lüders und Michael Winkler

Beltz Verlag · Weinheim und Basel

Die in der Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, insbesondere das der Übersetzung in fremde Sprachen, vorbehalten. Kein Teil dieser Zeitschrift darf ohne schriftliche Genehmigung des Verlages in irgendeiner Form – durch Fotokopie, Mikrofilm oder ein anders Verfahren – reproduziert oder in eine von Maschinen, insbesondere Datenverarbeitungsanlagen, verwendbare Sprache übertragen werden. Auch die Rechte der Wiedergabe durch Vortrag, Funk- und Fernsehsendung, im Magnettonverfahren oder auf ähnlichem Wege bleiben vorbehalten. Fotokopien für den persönlichen oder sonstigen eigenen Gebrauch dürfen nur von einzelnen Beiträgen oder Teilen daraus als Einzelkopie hergestellt werden. Jede im Bereich eines gewerblichen Unternehmens hergestellte oder benützte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die einzelnen Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind.

© 1999 Beltz Verlag · Weinheim und Basel  
Herstellung: Klaus Kaltenberg  
Satz: Satz- und Reprotechnik GmbH, Hemsbach  
Druck: Druckhaus „Thomas Müntzer“, Bad Langensalza  
Printed in Germany  
ISSN 0514-2717

Bestell-Nr. 41140

# Inhaltsverzeichnis

WALTER HORNSTEIN

Erziehung und sozialer Wandel – Brennpunkte sozialpädagogischer Forschung, Theoriebildung und Praxis. Eine Einführung in die Thematik des Beihefts . . . . .	7
--	---

## *Sozialpädagogisch relevante Problem- und Lebenslagen*

KARL NEUMANN

Aufwachsen in Familien. Kindersituationen heute aus pädagogischer Perspektive . . . . .	17
--	----

JÜRGEN BARTHELMES

Raver, Rapper, Punks, Skinheads und viele andere. Beobachtungen aus jugendkulturellen Szenen . . . . .	39
---	----

WALTER HORNSTEIN

Generation und Generationenverhältnisse in der „radikalisierten Moderne“. Theoretische Perspektiven und Forschungsaufgaben in der Erziehungswissenschaft . . . . .	51
--	----

THOMAS GERICKE

Von der Schule ins Aus. Die Krise des Ausbildungssystems und die Aufgaben der Jugendsozialarbeit . . . . .	69
---	----

HERBERT E. COLLA

„In Rußland war ich der ‚Faschist‘, in Deutschland bin ich der ‚Russe‘, eigentlich sollte ich hier nur ‚Deutscher‘ sein.“ Zuwanderung junger Spätaussiedler aus der ehemaligen Sowjetunion – eine Problemskizze . . . . .	83
---	----

## *Konzepte – Arbeitsformen – Praxisfelder*

HEDI COLBERG-SCHRADER

Kindertageseinrichtungen – selbstverständlicher Teil kindlichen Lebens	99
--	----

MATHIAS SCHWABE

Sozialpädagogische Prozesse in Erziehungshilfen zwischen Planbarkeit und Technologiedefizit . . . . .	117
--	-----

MICHAEL WINKLER

Flexibilisierung und Integration von Erziehungshilfen. Oder auch: Überlegungen zur Selbstvergessenheit der Pädagogik . . . . .	131
---	-----

ELISABETH HELMING

Hilfen für Familien in Krisensituationen. Vom „Homebuilders Model“ über das „Families First Program“ zu Familienaktivierungs-Konzepten in der Bundesrepublik Deutschland . . . . .	153
--	-----

FRANK BRAUN/TILLY LEX Zwischen Pädagogik und Betriebswirtschaft. Jugendhilfebetriebe als neues Modell der Jugendberufshilfe . . . . .	169
MICHAEL GALUSKE/WERNER THOLE „Raus aus den Amtsstuben ...“. Niedrigschwellige, aufsuchende und akzeptierende sozialpädagogische Handlungsansätze – Methoden mit Zukunft? . . . . .	183
CHRISTIAN LÜDERS Das Programm der rekonstruktiven Sozialpädagogik. Eine Kritik seiner Prämissen und Anmerkungen zu einigen Unterschieden zwischen sozialpädagogischem Handeln und Forschen . . . . .	203
 <i>Aktuelle Probleme der Organisation sozialpädagogischer Praxis</i>	
THOMAS RAUSCHENBACH Grenzen der Lebensweltorientierung – Sozialpädagogik auf dem Weg zu „systemischer Effizienz“? Überlegungen zu den Folgen der Ökonomisierung Sozialer Arbeit . . . . .	223
GABY FLÖSSER/MATHIAS SCHMIDT Konzepte der Modernisierung sozialer Dienste . . . . .	245
 <i>Sozialpolitische Rahmenbedingungen</i>	
LOTHAR BÖHNISCH Sozialpolitik und Sozialpädagogik. Gemeinsame Traditionslinien und ihre aktuellen Bezüge . . . . .	261
WERNER SCHEFOLD Sozialstaatliche Hilfen als „Verfahren“. Pädagogisierung der Sozial- politik – Politisierung Sozialer Arbeit? . . . . .	277
CHRISTIAN V. WOLFFERSDORFF Zwischen Reform und Krise. Neue Verwirrungen über die Aufgaben von Jugendhilfe und Kriminalpolitik . . . . .	291
 <i>Europäische Perspektiven</i>	
WOLFGANG TREDE Konzepte der Heimerziehung im europäischen Vergleich . . . . .	317
FRANZ HAMBURGER Politik und Pädagogik des Sozialen im Prozeß der europäischen Integration . . . . .	339

# Raver, Rapper, Punks, Skinheads und viele andere

## *Beobachtungen aus jugendkulturellen Szenen*

Die Berichterstattung der Medien sowie der gesellschaftliche Blick auf jugendkulturelle Szenen insgesamt sind durch dauerhaft sich haltende Vorurteilmuster bestimmt: Die Medien vermitteln über Jugendkulturen meist skandalisierende Aspekte (insbesondere über Skinheads, Punks, Gruffies, Raver); sie reduzieren Inhalte und Themen der Jugendkulturen auf die Probleme „Gewalt“ und „Drogen“; die Erwachsenen werfen den Jugendkulturen vor allem Sprachlosigkeit und Eskapismus vor, merken dabei aber nicht, daß sie selber gegenüber Jugend und Jugendkulturen sprachlos geworden sind; sie kapitulieren vor der Vielfalt und Mannigfaltigkeit der Jugendkulturen und jugendkulturellen Szenen. Dies alles sind problematische Voraussetzungen für ein wirkliches Verständnis dessen, was jugendkulturelle Szenen für die Jugendlichen, für die Gesellschaft bedeuten. Man lernt Jugendkulturen nicht verstehen durch Nicht-Wahrnehmung, Desinteresse, Abschottung oder durch einen fixierten Blick auf das Gefährdende. Die Aufgabe heißt vielmehr, genauer hinzusehen. Einen Versuch in diese Richtung, gleichsam eine „Anleitung zum Sehen“, stellen die nachfolgenden Beschreibungen und Deutungen dar, wenn auch noch sehr zurückhaltend formuliert.<sup>1</sup>

### *1. Jugendkulturen beginnen in der Familie*

Jugendkulturen kommen nicht von irgendwoher, entstehen nicht abgehoben vom Alltag der Jugendlichen, sondern sie entstehen im Alltagsleben und beginnen in der Familie. Bereits Kinder im Kindergarten orientieren sich an Erscheinungen der Pop-Kultur, imitieren in ihren Spielen Stars aus der Musikszene; die „Mini Playback Show“ im Fernsehen beispielsweise zeigt sehr anschaulich, wie bereits jüngere Kinder die Vielfalt der (jugendkulturellen) Musikstile sowie deren Interpreten (sei es im Fernsehen oder zu Hause) nachahmend stilisieren und inszenieren; schon acht- bis 13jährige Kinder orientieren sich (z.T. auch über ältere Geschwister oder Freunde) an jugendkulturellen Szenen und fühlen sich

---

1 Das Material stammt aus Erhebungen und Erkundungen, die der Autor zusammen mit EKKEHARD SANDER vorgenommen hat (BARTHELMES/SANDER 1997). Die gewählte Darstellungsform – Beschreibung, interpretatorische Annäherungen, Aufweis von Verstehensmöglichkeiten anstelle der Strenge einer wissenschaftlichen Abhandlung – scheint geeignet, angesichts der eingangs geschilderten Sachverhalte zu einem vertieften Verständnis dessen, was Jugendkulturen heute sind, anzuleiten.

zu diesen hingezogen bzw. ihnen zugehörig. – Die Musiksender und Jugendprogramme bedienen die Familien 24 Stunden lang mit Jugendkulturen und Musikkulturen. Die Medien haben die Jugendkulturen ins Haus gebracht, und die Kinder und Jugendlichen kommen damit in Berührung, bevor sie beispielsweise selbst allein einen Rave besuchen können. Über die Peergroups kommen die Jugendlichen unmittelbar in die jugendkulturellen Szenen hinein; diese Erfahrungen tragen sie dann in die Familien zurück bzw. konfrontieren die Familie unmittelbar mit Jugendkulturen.

Die 41jährige Mutter einer 15jährigen Hauptschülerin gab in einem Interview folgenden „Katastrophen-Bericht“: „Jetzt haben wir Techno im Haus. Jetzt wird es immer schlimmer. Was Schlimmeres gibt's nicht mehr. Ich hör' mir es ja gar nicht erst an. Aber bei uns im Wohnzimmer macht es immer bumm-bumm, bumm-bumm, bumm-bumm. Dann schreit mein Mann wieder ‚mach leiser!‘. Ja, diese Bässe, die hört man ja total. Das ist schlimm, und dann nur diese scharfen Sachen, das ist ja richtig ... (die Mutter stockt mit ihrer Rede und beendet dieses Statement mit einem resignierten) ... naja!“

Das Erstaunen dieser Mutter über die „neue Musik“ der Tochter mag insofern überraschen, als sie sich als Jugendliche selbst mit Hard-Rock sowie den „Rolling Stones“ vom Geschmack ihrer Eltern abgesetzt hatte; doch dies ist eine ganz normale Entwicklung. Das Entwicklungsthema der Jugendlichen mit Beginn der Pubertät heißt: sich von den Eltern ablösen, sich vom kulturellen Geschmack der Eltern absetzen bzw. sich vom Gemeinsamen der Familie unterscheiden, und das bedeutet meist, eine „kulturell härtere Gangart“ einzuschlagen: Freddy Mercury und Queen gegen die Mozart-Vorliebe der Eltern; Guns N'Roses gegen die „Ganz in Weiß“-Roy-Black-Vorliebe der Mutter; Hard-Rap gegen die Beatles-Begeisterung des Vaters; Heavy metal gegen den Kuschelrock der Mutter; Punk gegen die Volksmusik des Vaters; Metallica gegen die Bach-Beethoven-Brahms-Vorlieben der Eltern.

## *2. Es gibt eine Vielzahl von Jugendkulturen*

Jugendkultur läßt sich nicht auf eine Stilrichtung, auf eine Szene festlegen. Man kann also beispielsweise nicht behaupten, Jugendkultur sei gleich Techno. Die Palette der aktuellen jugendkulturellen Szenen ist vielfältig und zugleich auch stets in Veränderung. Die Jugendkulturen lassen sich nach vier Grob-Kategorien bündeln, wobei jede jugendkulturelle Szene auch jeweils die anderen Kategorien mitenthält:

*(1) Jugendkulturen sind Musik-Kulturen:* Punker, Rapper, Raver, (Hard)Rocker, Heavy metal, Gothic Punk, Britpop, Soul, Dancefloor, Raga, Independent, Grunge. *(2) Jugendkulturen sind Sinn-Kulturen:* Alternative: Müsli-Szenen, Grün-Alternatives, New Age Hippies, Travellers, Naturapostel, Rübezahls, Wurzelzieher; Engagierte: Junge Christen (z.B. „Jesus-Freaks“, Foculare-Bewegung), Multi-Kulti, Autonome, Revolte-Zombies, Stadtindianer; Gruffties, Independent- und Edel-Gruffties, Todes-Waver; Faschos: Fascho- oder Scheitel-Skins, rechte Skinheads, Neo-Nazis, Boneheads, Veganer; Antifaschistische: Red-Skins, Sharp-Skins, Oi-Skins; Yuppies, Negos (nette Egozentriker), Anarcho- oder Neo-Punks, Siff-Punks, Proller, Slacker. *(3) Jugendkulturen sind Körper-(Sport-) Kulturen:* Fußballfans (Novizen, Kuttenträger, Hools, Veteranen), Eishockey-Fans; Body-Cultures, Trend-Sportler (z.B. Surfer, Snowboarder, Bungee-Springer, Inline-Skaters, Auto-Surfer, Hardcore-Fahrer, Kickboxer, Crash-Kids, Joyrider, Scooter-Boys u.ä.). *(4) Jugendkulturen sind Kreativ-Kultu-*

ren: Creatives, Sprayer, Tagger, Trendsurfer, Writer (Graffiti), Computer- und Medien-Freaks, Mailbox-User, Surfer Girls; Girlies, postfeministische Girlies, Riot Grrrls, Gothic Girlies, Bad Girlies; Babes, Beauties, Funsters, Post-Rokoko-Elegante-New-Waver; Liverollen-Spieler.

In den Jugendkulturen entwickelt sich jeweils eine Vielzahl von Untergruppen, Unterabteilungen sowie verschiedenen Stämmen. Das bedeutet auch, daß sich Jugendkulturen einer fixierten Kategorisierung entziehen. Die verschiedenen Jugendkulturen lassen sich nach den angeführten Dominanz-Kriterien „Musik“, „Sinn“, „Körper/Sport“ sowie „Kreativität“ unterscheiden. Doch diese Kriterien spielen bei allen aufgeführten Jugendkulturen ebenfalls eine wichtige Rolle: Jugendkulturen als „Sinn“-Kulturen haben auch ihre Musikstile bzw. ordnen sich solchen zu, z.B. die Grufties eher der New-Wave- oder Punk-Musik, die Slackers dem Grunge, Skins dem Hard Rock, und die Inline-Skaters fühlen sich insbesondere HipHop, Rap oder Hard Rock verbunden.

Jugendkulturen sind in erster Linie Musikkulturen. Das Fernsehen mit seinen Musik-Kanälen berichtet kontinuierlich über die einzelnen Szenen und (neuen) Stile, wie Punker, Rapper, HipHop, Waver, Rocker, Hard Rocker, Heavy metal, Metallica, Disco, Grunge, Rava, Raga, Reggae, Soul u.ä. Jede dieser Musik-Szenen hat aber auch mit Sinn-Kulturen zu tun, denn sie enthalten auch Orientierungen, Abgrenzungen, fokussierte Themen und Inhalte. Ferner beziehen die verschiedenen Jugendkulturen immer auch den Körper mit ein. Tanz und Tanzen sind wesentliche Ausdrucksformen jugendkultureller Praxen, wobei sich die Stile und Bewegungen der Tänze unterscheiden: Techno-Tänze sind eher vertikal angelegt; man bewegt sich auf engstem Raum möglichst vielseitig und ekstatisch; bei Techno geht es um schnellen Rhythmus. HipHop und Rap sind eher horizontal sowie auf breiten Raum angelegt; das Thema „Raum“ und „Besetzung von Raum“ zeigt sich auch im Tanzstil. Grufti-Tänze sind eher meditativ sowie eckig und roboterhaft, als stünden Tote auf und versuchten, sich wieder ins Leben zurück zu bewegen.

Jugendkulturen als Musikkulturen sind für einen Großteil der Jugendlichen (unabhängig vom Alter) am leichtesten zu leben. Die Medien zu Hause oder in den Peergroups lassen für Kinder und Jugendliche gleichermaßen eine omniprésente Teilnahme und Teilhabe an diesen Jugendkulturen zu: Radio, CDs, Kassetten, Walkman, Video, Fernsehen (MTV, VIVA) u.a. Die Musikkulturen sind Indikatoren für die Stimmung in der Jugend, denn die „Musik ist eine Art Prophezeiung. Ihre Stile und ihre ökonomische Organisation sind dem Rest der Gesellschaft voraus“ (JACQUES ATTALI). Musik ist, entsprechend einem Lied der Techno-Gruppe *Orbital*, „like a cry for survival“. Musikkulturen sind auch Fankulturen: Die Bedeutung von Gruppen und Stars ist wichtig: Madonna und Jackson, aber auch Bands wie Take that, TicTacToe, Backstreet Boys, N'Sync oder Spice Girls. Die Bedeutung dieses Fan-Phänomens liegt vor allem in der fanatischen Schwärmerei, in der Verehrung, in den Vor-Lieben, in der Arbeit am Selbstbild mittels Star-Vorlieben.

Jugendkulturen selbst sind stets in Veränderung. An der aktuellen Techno-Szene beispielsweise kann man diesen Wandel einer jugendkulturellen Bewegung ablesen: Aus dem Dancefloor entwickelte sich sowohl musikalisch als auch szenisch die Techno-Bewegung, verbunden mit der Programmatik einer Fun- und Spaßkultur sowie der Darstellung einer „öffentlichen und kollektiven Erotik“ („Schmuse-Kultur“). Diese Bewegung verbreitete sich als „white culture“ (im Unterschied zur „black culture“ der Rap-Bewegung) sehr schnell, wurde auf allen Ebenen kommerzialisiert (z.B. Adidas-Kleidung) aber auch attackiert

(Ecstasy- und Drogen-Diskussion). In diesem gesellschaftlichen Spannungsfeld frißt sich jedoch die Techno-Bewegung gleichsam selber wieder auf. Die *Love-Parades* und *May-Day-Moves* sind eigentlich gar nicht mehr die „eigentliche Techno-Bewegung“, sondern in den verschiedenen Provinzen der Bundesrepublik entstehen mittlerweile wiederum neue „Techno-Subszenen“, die sich vom „Techno-Mainstream“ unterscheiden. – Jugendkulturen als permanente Arbeit an der Unterscheidung, an der Abgrenzung, sind für Außenstehende somit oft schwer zu erfassen. Jugendkulturelle Szenen bieten zwar auf der einen Seite Gefühle der Geborgenheit und Zugehörigkeit, doch sie selbst sind als jugendkulturelle Orte nicht auf Dauer und Sicherheit angelegt. Jugendkulturen und deren Szenen sind meist kurzlebig, partikularisieren sich oder verändern sich prozeßhaft.

### *3. Jugendkulturen sind zunehmend auch Kulturen junger Erwachsener*

Durch die Ausdehnung der Jugendzeit ins Erwachsenenalter sind Jugendkulturen nicht nur Kulturen der Teenager, sondern zunehmend auch der „Twenty-Somethings“, der jungen Erwachsenen. Jugendkulturen werden und können oftmals erst ab 18 Jahren intensiv gelebt werden, d.h. mit der Volljährigkeit lassen sich bestimmte jugendkulturelle Ausdrucks- und Lebensformen ohne Einschränkungen umsetzen (eigene finanzielle Möglichkeiten; Wegfall elterlicher Restriktionen; Wegfall der Verordnungen des Jugendschutzes u.ä.). Die Teilnahme an Jugendkulturen ist häufig eng verbunden mit den Freundschaftsbeziehungen, denn ein Teil von jungen Paaren lernt sich auch und insbesondere in den verschiedenen kulturellen Szenen kennen. Jugendkulturen verwandeln sich für die jungen Erwachsenen immer mehr zu kulturellen Szenen, in denen sie mitunter auch Job- und Berufsmöglichkeiten finden und wahrnehmen können, z.B. in den Bereichen Musik, Mode, Medien, Grafik, Design, Organisation, Management. Junge Erwachsene bzw. junge Paare bleiben somit viele Jahre noch in diese (jugend-)kulturellen Szenen eingebunden. Die Kinder dieser jungen Paare wiederum bekommen oftmals diese Szene-Bezogenheit ihrer Eltern mit. Erfahrungsgemäß müssen und werden sich diese Kinder dann als Jugendliche wiederum vom Stil und Geschmack ihrer Eltern ablösen.

### *4. Jugendkulturen sind Alltagskulturen und zugleich Eigensinn-Kulturen*

Jugendkulturen sind Alltagskulturen, d.h. in den Alltags- und Tagesablauf der Jugendlichen eingebettet. Die jugendkulturelle Zugehörigkeit sowie die damit verbundenen jugendkulturellen Praxen müssen jeweils im sozialräumlichen Milieu lebbar und umsetzbar sein (Familie, Schule, Peergroup, Job-Alltag u.ä.). Obgleich der Sinn von Jugendkulturen auch Rebellieren, Widerständigkeit und Anecken heißt, ist das sozialkulturelle Umfeld für die (Aus-)Wahl der jugendkulturellen Szenen und Stile entscheidend. Jugendkulturen und deren Ausdrucksformen sind in die Gesellschaft eingebunden; somit sind sie auch politisch, beziehen Stellung und reagieren auf die Gesellschaft; sie sind Spiegelbilder unseres alltäglichen gesellschaftlichen Lebens; sie sind Arbeit an

der Differenz, Arbeit am Unterschied; sie sind Antworten auf Fragen, die in Familie und Gesellschaft nicht gestellt, nicht beantwortet, tabuiert, verdrängt oder verschlampt werden; sie sind Angebote, mittels derer die Jugendlichen ihre entsprechenden Sinn-Gehalte finden können. Jugendkulturen mit ihren bestimmten Botschaften sind Stellungnahmen zu unserer Gesellschaft, zu unseren Formen der Kommunikation, zum sozialen und kulturellen Mainstream. Jugendkulturen treffen damit immer die neuralgischen Punkte der Gesellschaft, aber auch der Familie bzw. des Familienlebens:

(1) Die *Punk*-Bewegung berührt die Frage nach Gewalt bzw. Gewaltlosigkeit, nach Krieg und Frieden, nach Freiheit oder Zwang, nach Lust oder Ekel. Punk macht deutlich, daß sich die Gesellschaft der kritischen Auseinandersetzung verweigert; sie schickt lieber ihre Ordnungskräfte, als sich den Fragen der Jugendlichen und jungen Erwachsenen zu stellen. Wenn die Chaostage geräumt sind, ist das Thema Punk wieder abgehakt.

(2) *HipHop* und *Rap* thematisieren die Zerstörung des städtischen Wohnraums, kritisieren den Konsum und Luxus, predigen die Umdeutung von Kommerz (indem die Abfallprodukte der Industriegesellschaft zu Quellen des Vergnügens und der Macht verkehrt werden), ermuntern bzw. ermahnen zur Umkehrung sozialer Mißverhältnisse.

(3) *Heavy metal* und deren Fans, die „Metaller“, sprechen das (in unserer Gesellschaft tabuierte) Böse, Extreme, Brutale, Dämonische, Grauenhafte an, indem sie es symbolisch der Gesellschaft zurückspeigeln als die Kehr- und Nachtseite einer aufgeklärten, fortschrittlichen, rationalen Gesellschaft, in der das Irrationale vermieden und verboten wird. Heavy metal verweist auf das Böse als eine soziale und alltägliche Erfahrung, die aber in Gesellschaft und Familie gern unter den Teppich gekehrt wird. Heavy metal beleuchtet insgesamt den kollektiven Schatten, die kollektive strukturelle Gewalt einer Gesellschaft; dieser Szene geht es um das „Extreme“ und somit um das „Echte“ und „Ehrliche“, also wider die Lebenslügen.

(4) Die *Grufties*, *Gothik Punks* und *Todes-Waver* zeigen der Gesellschaft die Gesichter des Verlustes, des Alterns, des Todes und der Trauer. Sie streuen Salz und Kreide in die Wunden einer Konsum- und Kommerz-Gesellschaft, in der Fitneß, Fun und das Gefühl des „forever young“ das Bewußtsein für Altern, Sterben und Vergänglichkeit verdrängen. Jugend ist nicht nur „frisch, rotbackig und braungebrannt“, sondern auch blaß und leidend. Die Grufti-Bewegung verweist auf die Endlichkeit des Lebens und will soziale Defizite der Gesellschaft aufheben, indem sie vor allem auf Vereinsamung und Kommunikationsverluste hinweist.

(5) *Techno* und *Raver* äußern durch ihre Musik ohne Worte und durch ihre Tanzbewegungen ein tiefes Bedürfnis nach freiem Tempo und freiem Raum; ihnen liegt viel an Gemeinschaft und Solidarität, was sie in Raves und Parties zum Ausdruck bringen. Freier Rhythmus gegen den kontrollierenden Zwang und Takt einer Gesellschaft, die alles normieren und terminieren möchte. Techno wendet sich gegen eine technokratische Gesellschaft, die nicht mehr weiß, was sie mit ihren Kindern und Jugendlichen anfangen soll. Die unterstellte „Sprachlosigkeit“ ist dann Strategie, denn „wer nicht redet, kann nicht überredet werden“.

(6) *Grunge* und die Szene der *Slacker* (mit ihrem Musik-Star Kurt Cobain,

der, verzweifelt an körperlichem und seelischem Schmerz, sich nach einem Konzert das Leben nahm) weisen durch ihre „Klagelieder“ („Nirvana“) auf die immer bestehende Möglichkeit des Scheiterns hin. Das Leben der Erwachsenen mag zwar auf Absicherungen aufgebaut sein, doch es gibt keine eigentliche Sicherheit des Lebens, außer der Erkenntnis, daß sich alles von heute auf morgen ändern kann (Arbeits- und Obdachlosigkeit, Krankheit, Umweltzerstörung, Partnerverlust u.ä.). Grunge und Slacker stehen für eine Generation, für eine Jugend, die mit dem Scheitern rechnet, und die sich ihres Platzes in der Gesellschaft noch nicht im klaren ist. Der Schmerz über das Scheitern im Leben sowie über die Perspektivlosigkeit der Zukunft wird durch Schlaf und Drogen narkotisiert; somit sind Grunge und Slacker Spiegel einer leistungsfixierten und profitorientierten Gesellschaft, deren Mitglieder zunehmend an chronischer Müdigkeit leiden.

(7) *Fußballfans* legen Wert auf Hierarchien sowie auf Regeln und Rituale; die Novizen, Kuttenträger, Hools und Veteranen setzen in ihren Fanclubs und Gruppen auf klare Wertvorstellungen (wie Ritterlichkeit, Zusammenhalt durch Dick und Dünn, Gemeinschaftsgefühl u.ä.); sie ordnen ferner ihr „Fan-Verhalten“ strengen Regeln und Ritualen unter. Selbst die Hools, deren Gruppenziel es ist, immer „Die Besten“ zu sein sowie gewalttätige Ausschreitungen rational zu planen und durchzuführen, finden es wenig ritterlich und ruhmreich, einzelne Hools sowie Kinder, Kuttenträger oder Veteranen anzugreifen, da diese keine „gleichwertigen Gegner“ sind. Die Fußballfans entblößen damit die Schwächen einer Gesellschaft, deren Kommunikation immer mehr vom Stil der (gegenseitigen) Abfälligkeit beherrscht ist (insbesondere auch gegenüber Kindern und Jugendlichen); Fußballfans zeigen auf, daß es dieser Gesellschaft an Visionen und Ritualen fehlt, die aus Jugendlichen einen Erwachsenen werden lassen.

(8) *Skinheads* (nicht jeder Skin ist gewalttätig oder „faschistisch“) stehen mit ihrer Haltung des „Fun an der Action“ in die neuralgische Stelle einer Zweidrittel-Gesellschaft. Denn es stellt sich die Frage, welche Möglichkeiten Menschen in schwierigen sozialen Lebenslagen und damit verbundenen mangelhaften Zukunftsaussichten haben, ihre Aggressionen ausdrücken zu können bzw. ihren Problemlagen Gehör zu verschaffen sowie gehört zu werden.

(9) *Surfer Girls und Riot Grrrls* (jene „zupackenden gnadenlosen jungen Feministinnen“, die gleichzeitig „sanft und wild“ sind und neben feministischen Positionen auch „neue Weiblichkeit“ zeigen) wühlen die männlich besetzten Felder des Internet sowie der Medien auf und stecken diese neu ab; dabei konfrontieren sie die Öffentlichkeit mit der Frage, was es heißt und wie es Spaß macht, Frau in dieser Gesellschaft zu sein. Diese Girlie-Szenen stellen durch ihre kreativen Aktivitäten und Ausdrucksformen die tradierten Bildungsverläufe und Bildungshierarchien einer Gesellschaft in Frage, die immer noch zwanghaft auf Ungleichheiten der Geschlechterverhältnisse fixiert ist. Mit ihrem Aufruf „Mädchen mehr ans Netz“ sowie den Erfolgen ihrer (Medien- und Computer-)Kompetenzen, die sie sich außerhalb des offiziellen Bildungsbereichs autonom erworben haben, stellen sie institutionelle Ausbildungswege dieser Gesellschaft in Frage.

Diese Beispiele zeigen: Jugendkulturen haben einen Eigen-Sinn und tragen bei den Jugendlichen und jungen Erwachsenen zur Bewältigung von gesellschaftlichen Bedingungen bei, und damit sind Jugendkulturen Optionen für die

Zukunft. Jugendkulturen (wie auch immer) sind politisch, da sie Spiegelbilder der gesellschaftlichen Verhältnisse und von deren Lebensbedingungen sind – auch wenn die Szenen sich nicht unmittelbar auf die Politik oder das Politische beziehen. Weder Punk noch Techno haben ein Interesse, diese Gesellschaft fortbestehen zu lassen noch sie abzuschaffen. Jugendkulturen sind vielmehr „Freiräume“ in dieser Gesellschaft, die die Jugendlichen und jungen Erwachsenen mit ihren Sinn-Gehalten besetzen. Jugendkulturen lassen die Politik, die Gesellschaft, die etablierte Erwachsenenwelt einfach auflaufen. Dabei stellt sich die Frage, ob dies die Erwachsenenwelt nicht kränken muß, ob die Erwachsenen hierbei nicht eher neidisch und eifersüchtig werden, ob die Öffentlichkeit gerade deshalb auch Angst und Mißtrauen gegenüber Jugendkulturen entwickeln muß. Aus dieser Unsicherheit heraus wird Jugendkulturen dann sehr schnell „Sprachlosigkeit“, „Chaotikum“, „Konsumrausch“ sowie „Politikverdrossenheit“ unterstellt.

### *5. Jugendkulturen sind „ästhetische und symbolische“ Orientierungsfelder*

Jugendliche landen „nicht einfach so“ in jugendkulturellen Szenen. Hinter den Entscheidungen und Wahlen für bestimmte jugendkulturelle Szenen und Aktivitäten stecken immer auch Lebens- und Alltagserfahrungen, die in der Familie ihren Ausgangspunkt haben und durch gesellschaftliche Strömungen verstärkt werden. Jugendliche (und auch junge Erwachsene) brauchen diese (jugend-)kulturellen Ausdrucksformen und Praxen für den Prozeß der Ablösung sowie für die Arbeit am Selbstbild. Insofern ist es kontraproduktiv, wenn Pädagogik oder Politik die Zugehörigkeit und Wahl von jugendkulturellen Szenen behindern möchte, wie es beispielsweise die Kölner Kommunitaristen in ihrem Manifest fordern, nämlich „die strenge Verfolgung von Sprayern“.

Jugendkulturen sind ästhetische und symbolische Ausdrucksformen; Jugendkulturen sind Orientierungsfelder und bieten Alternativen zum gesellschaftlichen Mainstream an. Wenn Jugendliche sich für eine bestimmte jugendkulturelle Szene entscheiden, dann spielen persönliche Erfahrungen und (Medien-)Vorlieben, Entwicklungsthemen und Entwicklungsaufgaben, ästhetische Stile und Ausdrucksformen sowie die Bedingungen des Alltagslebens (Familie, Schule, Peergroup, Ausbildung, Arbeitswelt) gleichermaßen eine Rolle.

Eine 15jährige Hauptschülerin äußert in einem Interview, daß sie sich derzeit sehr mit dem Tod auseinandersetze und sich auch mit dem Gedanken trage, sich selbst zu töten. Sie sei jetzt zusammen mit ihrem Freund Mitglied der jugendkulturellen Szene der Todes-Waver (einer Subgruppe der Grufties). In den jeweiligen getrennt geführten Gesprächen mit dieser Hauptschülerin und deren Mutter kristallisiert sich dann folgende „Familien-Geschichte“ heraus, aus der sich ihre Motive für die Wahl der Gruftie-Szene herauslesen lassen: Die Mutter leidet derzeit stark an herzphobischen Attacken: sie kann kaum allein das Haus verlassen bzw. allein zu Hause sein. Sie erlebt diese Attacken in Todesangst, und sie hat das Gefühl, beim nächsten „Herzanfall“ sterben zu müssen. Aus dieser Grundstimmung heraus hält sie die Tochter zu Hause fest; sie soll immer in erreichbarer Nähe sein, damit sie bei den panikartigen Zuständen anwesend ist und ihr beistehen kann. Dieser sanatoriumsartige Zustand wird der Tochter jedoch zuviel. Sie will weg von der Mutter und lieber zusammen mit dem Freund ihre freie Zeit verbringen, anstatt zu Hause die Krankenschwester spielen zu müssen. Hinzu kommt, daß zu dieser Zeit ihr Cousin tödlich verunglückt und sie in einer Familientherapie zum ersten Mal auch die wirkliche Todesursache ihres Lieblings-Großva-

ters erfährt, nämlich Suizid. Sie selbst leidet noch an den Folgen der Trennung von ihrem ersten Freund.

Das Thema „Tod“ ist in dieser Familie Anlaß für Tabus, für Panikattacken, für die Bildung von Familiengeheimnissen sowie für einen symbiotisch bestimmten Umgang miteinander, der aber der Tochter nun zu eng wird. Mit Beendigung des qualifizierten Abschlusses bricht diese Hauptschülerin aus dem Elternhaus aus und findet Geborgenheit sowie neue Sinn- und Wert-Vorstellungen in der jugendkulturellen Szene der Todes-Waver bzw. Grufties. Diese „schwarze Szene“ ist ja keine Szene von Friedhofschändern oder Leichenfledderern, wie es bestimmte Medien gern vermitteln, sondern eher eine „sensible Szene“. Die Teilnahme an dieser „schwarzen Szene“ setzt meist ein bestimmtes Lebensgefühl sowie bestimmte Erfahrungen voraus, wie Einsamkeit, fehlende Zuwendung und Unterstützung, verzerrte Familienkommunikation, ein symbiotisch-kontrollierendes Familienklima sowie Enttäuschungen in den ersten Liebesbeziehungen – alles Erfahrungen, die diese Hauptschülerin unmittelbar gemacht hat. Das Thema „Selbstmord“ ist in der „schwarzen Szene“ zwar ein Faszinosum, wird aber nicht als Lösung der eigenen existentiellen Probleme anerkannt. Man redet und fühlt darüber, aber man tut es nicht. In den ritualisierten Aktivitäten dieser Szene geht es mehr um das Erkennen und Bewußtwerden der eigenen Gefühle von Verlust, Tod und Trauer. Grufties, Gothic Punks und Todes-Waver setzen sich reflektierend und auf symbolische Weise mit der eigenen Einsamkeit und Todesnähe auseinander; sie versuchen dabei, eine andere Beziehung zum Tod und damit zum Leben zu gewinnen, als sie dies in Familie und Gesellschaft erfahren. Ausgangspunkte bzw. Motive für die Wahl dieser Szene waren für diese Hauptschülerin unmittelbar die Erfahrungen in der Familie sowie die Erfahrungen ihrer Freundschaftbeziehungen (Trennung vom ersten Freund, jugendkulturelle Zugehörigkeit des neuen Freundes). Die Szenen selber sowie deren ästhetische Ausdrucksformen bieten dann Zugehörigkeit, Trost, Geborgenheit, Identifikation sowie gegenseitiges Verständnis. Sie bieten Pfade und Wege der Sinn-Findung und Alltags-Bewältigung (BARTHELMES/SANDER 1997).

Jugendkulturen sind immer „Wege zwischen Anpassung und Abgrenzung“. Die jeweiligen Jugendkulturen sowie deren Stile und Szenen werden entsprechend den Entwicklungsaufgaben der Adoleszenz bevorzugt und ausgewählt: sich vom Elternhaus innerlich oder auch äußerlich lösen, der Erwachsenenwelt und ihren Konventionen Paroli bieten sowie sich das Recht herausnehmen, den eigenen Weg zum Erwachsenwerden zu gestalten. Jugendkulturelle Szenen sind für einen Teil der Jugendlichen oft „der letzte Faden existentieller Geborgenheit“ (beispielsweise Punk-Szenen für die Straßenkinder). Die Zugehörigkeit zu jugendkulturellen Szenen bedeutet für die Jugendlichen und jungen Erwachsenen vor allem „gemeinsame Erfahrungen und Erlebnisse“ sowie „gemeinsame Sicht der Welt“; jugendkulturelle Szenen sind „Erwachsenen-“ bzw. „Eltern-freie Zonen“, in denen die Jugendlichen ihre Regeln und Rituale selber aushandeln und gestalten (können). Jugendkulturen sind insgesamt Erfahrungsräume, in denen die Jugendlichen ihre Identität entwickeln sowie mit den anderen (Gleichaltrigen) erproben können und dabei eine passende Sprache finden, die ihre Gefühle und Erfahrungen widerspiegelt.

## *6. Jugendkulturen sind Stil-Kulturen*

Jugendkulturen basieren auf dem Prinzip der stilistischen Homologie (d.h. innerhalb der Szenen muß es „stilistisch stimmen“) und auf dem Prinzip der Differenz (d.h. Abgrenzung gegenüber anderen Geschmacks- und Szene-Kulturen), wobei es auch stilistische Wahlverwandtschaften gibt, beispielsweise zwischen Punkern und Grufties, zwischen Grufties und Todes-Wavern, zwischen HipHop und Rap. Die Charakterisierung der jeweiligen jugendkulturellen Sze-

nen sowie deren Abgrenzung und Unterscheidung basiert auf folgenden Ausdrucksformen und Merkmalen: Kleidung/Textilien; Frisuren; Accessoires (inkl. Piercing); Körper-Sprache/Körper-Rituale; Verhaltenskodizes; Szene-Sprache (Ausdrücke, Begriffe, Redewendungen); Szene-Medien (Flyers, Fanzines u.ä.); Treffpunkte, Zusammenkünfte (welche Orte, welche Rituale, welche Gestaltungen der Treffen); Symbole (Farben, Formen, Designs); inhaltliche Schwerpunkte (Proklamationen; sinnstiftende, gesellschaftliche sowie politische Orientierungen u.ä.); Literatur (Kultbücher), Filme (Kultfilme), Musik-Videos; Musik- und Tanzstile.

Jugendkulturen sind Stil-Schöpfungen, und dadurch stehen Jugendkulturen in permanenter Auseinandersetzung mit den Vereinnahmungsstrategien der Waren- und Kultur-Industrie; sie stehen für den subversiven Eigensinn der Jugendlichen sowie für die kulturelle Widerständigkeit gegenüber Gesellschaft, Staat und Wirtschaft. Es hat sich ein wechselseitiges Verhältnis zwischen Jugendkulturen und (Kultur-)Industrie herausgebildet. Etabliert sich ein jugendkultureller Stil (beispielsweise Punk oder Techno oder in den 70er Jahren die Hippies), dann wird dieser von der Konsumgüterindustrie vereinnahmt. Jugendkulturen impulsieren ungewollt und absichtslos die (Kultur-)Industrie zu „neuen Wellen“: Stilistische Ausdrucksformen der Punk-Bewegung beispielsweise (wie schwarze Kleidung, gefärbte Haare u.ä.) wurden von der Mode-Industrie aufgegriffen; die Punk-Bewegung setzte sich daraufhin mit der Farbe Rot ab, was dann reaktiv die Mode-Industrie wieder aufgriff, worauf die Punk-Bewegung wiederum mit der Farbe Schwarz antwortete. Die Technobewegung dient der Mode-Industrie als „trendsetting“; „Trend-Pfadfinder“ halten bei den Moves, Raves und Parties nach originellen Kleiderkombinationen sowie nach Models Ausschau. – Auf der anderen Seite bietet die Vielfalt der Konsumgüterindustrie den jugendkulturellen Szenen die Möglichkeit, beispielsweise Textilien individualisiert auswählen zu können, um diese dann wiederum abzuändern und zu kombinieren.

Gegen die doppelbödige Sexualmoral in den 80er Jahren wehrten sich die englischen Punk-Girls, indem sie die Produkte der Pornoindustrie selbst als Accessoires trugen: Reiz- und Unterwäsche als „Ober-Bekleidung“, ferner Strapse, Netzstrümpfe, Dildos, Hundehalsbänder, Sicherheitsnadeln und Ketten (aus dem S&M-Bereich). Auf diese Weise brachten sie auch symbolisch ihre Ängste sowie ihre Gefühle der Bedrohung vor Vergewaltigung und „*sexploitation*“ zum Ausdruck. Die inszenierte Häßlichkeit der englischen Punk-Girls bedeutete einerseits eine drastische Absage an die Unterdrückung der freien Sexualität, andererseits aber auch Schutz vor sexuellen Übergriffen. „Mann“ hatte Angst und Ekel vor Punk-Girls („So wie die aussehen, sind die ja alle geschlechtskrank!“). Aus dem Gefühl der Angst vor Bedrohung und taxierender Beobachtung von seiten der Männer wurde nun das Vergnügen, beachtet und gefürchtet zu werden.

Diese Stil-Schöpfungen oder Stil-Basteleien („*bricolage*“) sind in den jugendkulturellen Szenen wichtige kulturelle Praxen und signalisieren zugleich stilistische, optische oder akustische Frechheiten. Bricolage bedeutet, die vorhandenen Konsumgüter neu zu ordnen. Die Gegenstände aus einem „fremden“ sowie „befremdenden“ Bereich (z.B. aus dem Pornoshop) werden am eigenen Körper getragen und somit verfremdet. Dadurch bekommen sie eine neue Bedeutung, die von den anderen ebenfalls verstanden wird. Durch die Verfremdung der Dinge werden diese bewußt gemacht. Die Widerständigkeit gegenüber dem ge-

sellschaftlichen Establishment wird (indirekt) durch Stil und durch neue Sinngebung ausgedrückt. Hierin liegt jedoch ein Paradox der Jugendkulturen: Auf der einen Seite reagieren Jugendkulturen kulturell auf das bestehende Establishment, andererseits werden sie aber vom Establishment wiederum vereinnahmt, denn was für die Gesellschaft gefährlich werden könnte, wird von ihr absorbiert. Durch die Stilschöpfungen von Sprayern, Rappern, Ravern und Computer-Kids bzw. Computer-Girls gewann das grafische Design in den Jugendkulturen an Bedeutung. Der Protest mit „wilden Bildern“ und „wilden Texten“ wandelt sich dann zur Profession, die auch Job- und Berufsmöglichkeiten eröffnen kann.

Jugendkulturen sind insbesondere auch geschlechtsspezifisch; zum einen gibt es (geschlechter-)eigene kulturelle Szenen, wie beispielsweise die verschiedenen Girlie-Szenen; zum anderen bilden sich in den einzelnen Jugendkulturen spezifische Mädchen- und Jungenkulturen bzw. Frauen- und Männerkulturen heraus. Jugendkulturen verändern die Bilder von Weiblichkeit und Männlichkeit. Bei jüngeren Frauen findet eher eine Gleichzeitigkeit von Ausdrucksformen statt: Klassisch-feministische Zuordnungen werden abgelehnt; gleichzeitig werden Ausdrucksformen konventioneller Weiblichkeit an den Tag gelegt, wobei diese Frauen sich vor allem auf feministische Standpunkte beziehen; konventionelle Weiblichkeit und Feminismus werden nun miteinander verbunden. Die unterschiedlichen Lebensgefühle bzw. Körpergefühle von Mädchen und Jungen bzw. jungen Frauen und Männern kommen insbesondere im Tanz zum Ausdruck. „Die Spannung, die den Rave auszeichnet, besteht für Mädchen darin, einerseits die Kontrolle zu behalten, andererseits sich jedoch beim Tanzen und in der Musik zu verlieren“ (McROBBIE 1997, S. 201).

## *7. Jugendkulturen sind Medien- und Welt-Kulturen*

Jugendkulturen sind heute mehr denn je kulturindustriell mitproduziert. Die Musiksender MTV und VIVA beispielsweise setzen neue Maßstäbe für die Verbreitung von Jugendkulturen. Durch die Medien (Fernsehen, Musiksender, Musikmedien) sind die Jugend- und Musikkulturen sowie die Protestbewegungen internationalisiert worden. Diese Globalisierung trifft sich natürlich mit den Vermarktungsstrategien der Kultur- und der Produktgüterindustrie (Textilien, Mode, Schmuck u.ä.) und ist somit auch kommerziellen Trends unterworfen. Andererseits bedeutet die mediale Globalisierung auch ein kulturelles Bollwerk gegen Rassismus, Rechtsextremismus, sexuelle Ausbeutung von Mädchen und Frauen, indem diese Phänomene beispielsweise durch den Sender MTV aufgegriffen und bewußt gemacht werden.

Jugendkulturelle Szenen der Computer-User (Internet, Mailbox) sind allein schon durch das Mediensystem global mit der Welt verbunden; auch lokal sind diese Szenen miteinander vernetzt. Die Jugendlichen und jungen Erwachsenen treffen sich nicht nur über das Internet, sondern auch „leibhaftig“ in den entsprechenden Szene-Cafés. Die Inhalts- und Beziehungsebenen werden somit integriert, und man kann nicht von kommunikativer Isolierung und seelischer Vereinsamung in Computerszenen sprechen. Die User, Surfer und Zapper (Computer und Fernsehen) flanieren in den Medienwelten. Die Medien

liefern den Rohstoff für ihre Design-, Stil- und Sinn-Schöpfungen. In diesen Medienwelten entsteht der Typ des „medialen Flaneurs“, des „digitalen Nomaden“.

### *8. Jugendkulturen sind keine Gewalt- und Drogenszenen*

In den Diskussionen über Jugendkulturen kommt die Rede sehr schnell auf das Thema „Gewalt“. Bei vielen Erwachsenen (insbesondere auch im pädagogischen Bereich) herrscht die Vorstellung vor, Jugendkulturen sowie Gewalt und Drogen seien gleichsam synonym. Jugendkulturen sind aber an sich keine „Gewalt“- und „Drogen“-Szenen. Man spricht in der Jugendkultur-Diskussion zwar auch über die sogenannten „Versager“-Kulturen und den damit verbundenen „Überlebens-Helden“, über Drop-outs, Kaputtniks, Junkies (Crack, Speed, Fentanyl, Acid, Ecstasy). Und es gibt auch jugendkulturelle Szenen, die sich das Thema „Gewalt“ auf ihr Banner geschrieben haben; das sind klar erkennbare Gruppen und Szenen. Sie stehen aber nicht für das Ganze. Gewalt von Jugendlichen insgesamt ist kein jugendkulturelles Thema, sondern ein Thema des Jugendstrafrechts, der Psychologie und Pädagogik. Das Thema „Drogen“ ist ebenfalls kein jugendkulturelles Thema, sondern ein Phänomen in einzelnen jugendkulturellen Szenen und hier wiederum ein Phänomen bei bestimmten Szenegruppen; somit ist dieses Phänomen ein Thema des präventiven Jugendschutzes sowie der Beratung und Therapie.

### *9. Jugendkulturen sind Peer-Kulturen und landen wiederum in der Familie*

Selbst bei entschiedener Ablehnung bestimmter jugendkultureller Geschmacksstile bleiben die Familien bzw. die Eltern von den jugendkulturellen Erfahrungen und Geschmacksentwicklungen nicht verschont. Die Familie wird mehr denn je zum Ort, an dem Jugendliche in einer Balance zwischen Familienkultur und Peergroup-Kultur die eigene persönliche Geschmackskultur entwickeln müssen. Dies gehört auch zu den Entwicklungsaufgaben der Pubertät bzw. Adoleszenz. Dieser Prozeß bedeutet Auseinandersetzung und Abgrenzung, aber auch Erweiterung und Bereicherung.

Eine 14jährige Hauptschülerin hat im wesentlichen den Musikgeschmack der Mutter (Rock und Pop) übernommen; über das häufige gemeinsame Musikhören mit dem Vater (Guns N'Roses; Klassische Musik; Vater ist Mozart- und Händel-Fan) erweitert sie ihren Musikgeschmack, und dennoch besteht auch bei ihr, trotz Annahme der elterlichen Geschmackskultur, eine Notwendigkeit der Abgrenzung gegenüber ihren „verständigen und sie unterstützenden“ Eltern. Denn sie hört oft laut Hard-Rap, eine Musik, die ihre Eltern beide nicht mögen; dies führt dann zu Konflikten. Dazu die Mutter: „Da lag ich neulich in der Badewanne, und dann dreht sie eine Platte von ihrer Freundin auf, und da kamen dann nur diese Wörter ‚fuck‘, ‚fuck‘, ‚fuck‘ vor, da bin ich dann aus der Badewanne und hab zu ihr gesagt, ‚das geht jetzt nicht!‘“ (BARTHELMES/SANDER 1997).

Jugendkulturen und Medienkulturen sind Vehikel für die Unterscheidung vom Geschmack der Eltern. Die jüngere Generation wird immer eine Art von Musik finden, die die Elterngeneration „nervt“, an den Rand des Aushaltbaren bringt oder „den letzten Teil an Verständnis raubt“. Ein solcher Prozeß der Unterschei-

dung liegt wohl in der Dynamik des Ablösungsprozesses selbst begründet, auch wenn es über die Medien (mehr denn je) zu „familialen Gemeinsamkeiten“ kommt. Die jugendkulturellen und medienbezogenen Peergroup-Erfahrungen werden von den (Kindern und) Jugendlichen wieder in die Familien hineingetragen, was zum einen bei Konzepten der Ab- und Ausgrenzung („geschlossene Geschmackskulturen“) zur Konflikthanreicherung führen kann, zum anderen bei Vorhandensein „offener Geschmackskulturen“ zu gegenseitiger Ergänzung und Erweiterung. Das proklamierte „Gemeinsame der Familie“ erfährt somit eine Veränderung und muß dann neu definiert und gestaltet werden.

### *Literatur*

- BARTHELMES, J./SANDER, E.: Medien in Familie und Peergroup. Vom Nutzen der Medien für 13- und 14jährige. (Medienerfahrungen von Jugendlichen. Bd. 1.) München 1997.
- McROBBY, A.: Shut up and dance. Jugendkultur und Weiblichkeit im Wandel. In: SPoKK (Hrsg.): Kursbuch Jugendkultur. Stile, Szenen und Identitäten vor der Jahrtausendwende. Mannheim 1997, S. 192–206.

### *Anschrift des Verfassers:*

Dr. Jürgen Barthelmes, Deutsches Jugendinstitut, Postfach 90 03 52, 81503 München.