Foto: Addictive Stock/photocase

Vom Wandervogel zur Generation 4.0

JUGENDKULTUR IM WANDEL DER ZEITEN

Von Gabriele Rohmann *Jugendkultur funktioniert heute anders als noch vor 20 oder 30 Jahren. Es existiert eine Vielfalt an Haltungen, Engagement, Vorstellungen, Lebensentwürfen, individuellen und sozialen Prägungen, kulturellen Praxen und Gestaltungsspielräumen. Und das Internet ist bei allen jugendkulturellen Trends zentral. Die aktuelle Jugend wie auch die Jugendkultur heute zeichnen sich vor allem dadurch aus, dass alles möglich scheint – Chancen und Risiken inklusive. Dies schafft ein großes Potenzial für die kulturelle, medienpädagogische und politische Bildungsarbeit.*

Leicht hatten es Inter- oder Transgenerationalität noch nie: Schon in der Antike klagte die Erwachsenenwelt über das Auftreten und Verhalten der Jugend, wenngleich auch ohne eine überlieferte nähere Beschreibung spezifischer Gesellungsformen oder bestimmter Outfits. Das Unverständnis und überwiegend (ab)wertende Bemerkungen hielten sich über die Jahrhunderte. Es gibt eine Vielzahl an Zitaten und Quellen, in denen überwiegend männliche Philosophen, Schriftsteller, Lehrer oder sonstige offizielle Personen von überwiegend männlichen jungen Menschen berichteten, deren Eigenschaften den gesellschaftlichen Standards nicht genügten.

> DIE JUGEND VON HEUTE LIEBT DEN LUXUS, HAT SCHLECHTE MANIEREN UND VERACHTET DIE AUTORITÄT. SIE WIDERSPRECHEN IHREN ELTERN, LEGEN DIE BEINE ÜBEREINANDER UND TYRANNISIEREN IHRE LEHRER.
>
> Sokrates, 470-399 v. Chr.

Von Jugendkulturen oder Jugendszenen sprach lange Zeit niemand. Vielmehr galt die scheinbar beunruhigte oder verunsicherte Aufmerksamkeit Jugendlichen und den Risiken und Gefahren, dass sie über nonkonformes Verhalten und Handeln und „schädliche Medien" nicht auf den rechten Weg kommen oder von ihm abbiegen könnten. Und so ist es auch nicht verwunderlich, dass eine der ersten Jugendkulturen in Deutschland, der *Wandervogel*, im Jahr 1901 hauptsächlich von Studierenden und Lehrer:innen in Berlin-Steglitz als Verein ins Leben gerufen wurde – immerhin unter der Beteiligung einiger Jugendlicher.

JUGENDSZENEN UND MEDIENKULTUREN

Zu dieser Zeit begann in Deutschland mit dem überwiegend vom Bürgertum geprägten Wandervogel und den überwiegend aus der Arbeiterklasse kommenden Wilden Cliquen, Meuten oder Blasen ein „gesellschaftliches Moratorium Jugend": eine „Auszeit", in der Gleichaltrige Gleichgesinnte suchten und gemeinsam bestimmte Kleidungsstile, Frisuren, Musik, Medien und Haltungen prägten. Hintergrund war, dass Jugendliche mit der Einführung der Schulpflicht und dem zumindest offiziellen Verbot der Kinderarbeit klassenübergreifend überhaupt Zeit und (Frei)Räume hatten, sich zu treffen, auszutauschen, sich zu vernetzen und Neues auszuprobieren.

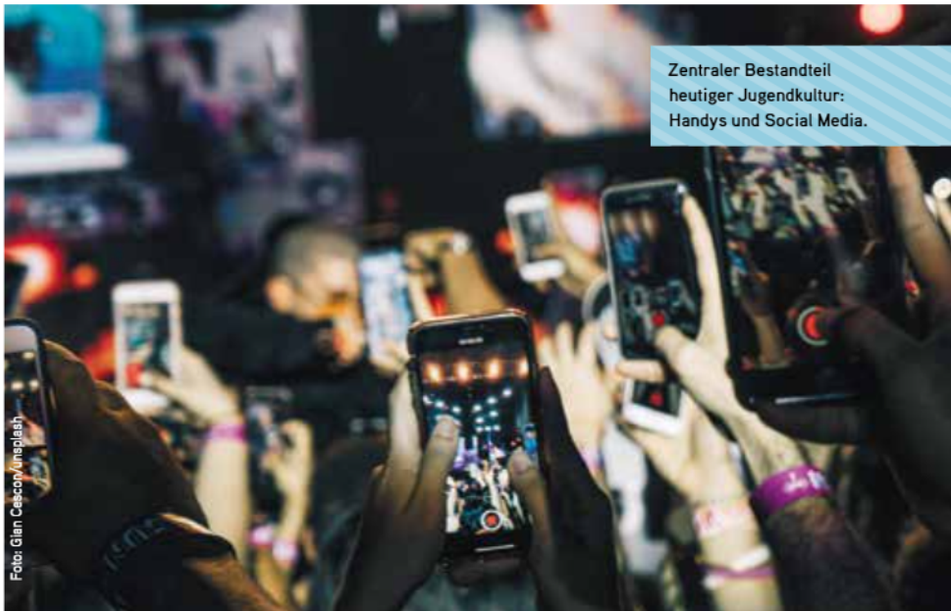
Seither haben sich viele überwiegend von Jugendlichen gestaltete Jugendkulturen, Subszenen und Trends entwickelt: *Halbstarke* und *Existentialist:innen*, *Teds*, *Mods* und *Skinheads*, *Rocker*, *Hippies* und *Funkies*, *Metals*, *Punks* und *Grufties*, die *Hip-Hop-Kultur* mit ihren Elementen Rap, Breakdance, Beatboxing, Graffiti und DJing, *Techno*, *Jesus Freaks*, *Ultras* oder *Dancehall*. Immer noch populär sind *Skateboarding*, *Inlinen*, *K-Pop*, *Snowboarding*, für einige *Grunge*, *Antifa* und die Auseinandersetzung mit *Riot Grrrls*, *Girlies*, *Lady*festen*. Zu Beginn des neuen Jahrtausends fielen auffällig androgyn gestylte *Visual-Kei*-Anhänger:innen und Manga/Anime bzw. *Cosplay* ins Auge, hoch im Kurs sind heute *Gaming* und überhaupt *E-Sport*. Es folgten weitere Ausdifferenzierungen in den Szenen und spannende neue Diskurse in und zwischen Szenen, beispielsweise über sexuelle und geschlechtliche Vielfalt, über Queer, Sexismus und die Unterwanderung und Instrumentalisierung rechtsextremer und rechtspopulistischer Akteur:innen.

Weitere gesellschaftliche Veränderungen und sich rasant verändernde Medien- und Konsumgewohnheiten brachten schließlich die von Medien so bezeichneten *Hipster* hervor, ein Phänomen der Gegenwart, in der in Zeiten des Internet, von Social Media und fortgeschrittener Globalisierung vieles schnell (allerdings auch manchmal geschichtslos oder -verzerrend) zugänglich, kopier- und kombinierbar geworden zu sein scheint. Das Internet und Social Media, in dem YouTube-Stars als „neue" Popstars, Role Models und Influencer:innen jungen Menschen scheinbar unmittelbar auch kulturelle Impulse geben und kulturelle Praktiken mehr oder weniger kreativ präsentieren, haben eine zentrale Rolle im Leben vieler junger Menschen eingenommen.

Internet und Social Media sind als Zugänge, Konsum- und Prosum-Plattformen und -Instrumente, Vernetzungsangebote und Austausch zentraler Bestandteil aller Jugendkulturen und Trends. Sie können aber in Hinblick auf Gewalt-, Ideologie- oder Sucht-verherrlichende Haltungen, Hate Speech, Verschwörungsfantasien und Bullying im Leben junger Menschen auch problematische Auswirkungen haben. Die aktuelle JIM-Studie 2020 des Medienpädagogischen Forschungsverbunds Südwest (mpfs) stellt einen beunruhigenden Anstieg von Hatespeech- und Bullying-Erfahrungen und Berührungen mit Verschwörungsfantasien von jungen Menschen fest. Ein kompetenter Umgang mit und die kritische Reflexion über (Selbst-)Repräsentationen, Optimierungswahn, dem Umgang mit Fakten, Wahrheit, Kreativität und Abwertungen sind zentrale Herausforderungen sowohl für junge Menschen als auch Erwachsene. Medienkompetenz ist mehr denn je zu einer zentralen Schlüsselqualifikation für alle geworden.

SPIEGEL UND SEISMOGRAF DER VERHÄLTNISSE

Jugend und Jugendkulturen heute zeichnen sich dadurch aus, dass alles möglich scheint, Chancen und Risiken inklusive. Seit rund zwanzig Jahren



Zentraler Bestandteil heutiger Jugendkultur: Handys und Social Media.

Foto: Gian Cescon/Unsplash

geben die von Jugendforschern so kategorisierten *Generationen X* (Jahrgänge 1965 bis 1980), *Generationen Y* (Jahrgänge 1980 bis 1999) und *Generationen Z* (Jahrgänge 1995 bis 2010) den Staffelstab an die jeweils Jüngeren weiter. Dabei scheint aktuell eine „neue" Politisierung mit nationalen und globalen Vorbildern wie den Jugendkulturpopstars Rezo, Greta Thunberg oder Billie Eilish deutlich zu werden, in der sich junge Menschen entweder kulturübergreifend punktuell, virtuell und analog zu Themen äußern, die sie unmittelbar betreffen – aktuell vor allem über die Klimakrise, Pandemien und die Digitalisierung – oder aber empfänglich sind für Hatespeech, Verschwörungsfantasien und politische Radikalisierungen gerade gen bzw. von rechts. Und schließlich mehren sich Stimmen und Kampagnen, die sich kritisch bis fordernd mit Intersektionalität, der Benennung und Analyse der Ursachen und des Zusammenwirkens sowie der Bekämpfung von verschiedenen Diskriminierungen wie Rassismus, Klassismus oder Ableismus beschäftigen und die seit einigen Jahren als *Generation Woke* gelabelt werden.

Doch welche Rolle spielen hier Jugendkulturen? Jugendkulturen oder -szenen werden auch heute noch von den rund 10 Millionen jungen Menschen in Deutschland beachtet und (mit)gestaltet. Sie sind immer noch zugleich Spiegel und Seismograf der Verhältnisse, in denen die Menschen leben. Sie sind ein Ergebnis geschaffener, reflektierter und gelebter, auch kultureller Auseinandersetzungen ihrer Akteur:innen mit ihrer Umwelt. Als solche geben sie Auskunft über die Gesellschaft, ihre Werte, ihre Räume, ihre politischen, sozialen und kulturellen Entwicklungen. Diese Kennzeichen von Jugendkulturen bergen ein großes Potenzial für die kulturelle, medienpädagogische und politische Bildungsarbeit – und für den Jugendschutz generell.

Gerade weil Jugendkulturen nicht für sich und an sich kategorisiert werden können, sondern eine Vielfalt an Engagement, Vorstellungen, Haltungen, Lebensentwürfen, individueller und sozialer Prägungen, kultureller Praxen, Vermittlungen und Gestaltungsspielräume und Risiken enthalten, sind sie wunderbare Orte, um mit jungen Menschen in einen Dialog über politische, historische, soziale und kulturelle Artikulationen zu treten – über Identitäten, die Gesellschaft, jugendliche Reflexionen und Risiken.

EACH ONE TEACH ONE

Jugendkulturen oder -szenen erfüllen für junge Menschen wichtige Funktionen. Mit ihnen können sie sich sowohl von Kindern als auch von Erwachsenen abgrenzen und eigene Räume entdecken und füllen. Sie können Erfahrungen mit Gleichaltrigen oder Peers sammeln, die sie oft ein Leben lang prägen, auf die sie später in Freundschaften oder aber auch in Feindschaften zurückblicken und mit denen sie verbunden sind. In Szenen engagierte Menschen erwerben überwiegend nonformal und informell jenseits schulischer oder familiärer Rahmen Fähigkeiten oder Skills, die für ihre Lebens-, Risiko- und Arbeitskompetenz hilfreich und unterstützend, manchmal auch beruflich qualifizierend sein können. Das beginnt beim Organisieren von Treffpunkten, Partys oder Konzerten, geht über die Kommunikation und Gestaltung von Medien, offline von Flyern, Buttons, Badges, Fanzines oder Plakaten, online über das Gestalten und Bespielen von Social-Media-Kanälen, bis zum Mitspielen in einer Band oder dem Filmen und Fotografieren von Szenen-Events.

„Do it yourself" oder „Each one teach one", Credo vieler Jugendkulturen, beinhalten viele empowernde, auf Selbstermächtigung und Wertschätzung zielende Faktoren, die jungen Menschen Stabilität geben und sie gerade von gefährdenden Verhaltensweisen wie übermäßigem Alkohol- und Drogenkonsum, Gewalt und menschenfeindlichen Haltungen abhalten können. Wer sich intrinsisch motiviert engagiert und dafür Zuspruch und Wertschätzung erhält, hat deutlich weniger Anlass, den eigenen Frust über das soziale Umfeld oder das Weltgeschehen aggressiv nach außen oder autoaggressiv nach innen zu kompensieren.

Allerdings ist es für junge Menschen heute schwieriger geworden, diese Räume als „eigene Räume" auch jugendkulturell füllen zu können. Denn Jugendkulturen sind gealtert, viele werden von Menschen gestaltet und/

Live und laut! – Auch heute existieren noch jugendkulturelle Räume für Empowerment und Ekstase. (Jens Becker, Deutscher Jugendfotopreis 2010, diabolos de la noche)

oder konsumiert, prosumiert oder für gut und spannend befunden, die dem Jugendalter längst entwachsen sind. Und auch die fast alle Jugendkulturen berührenden Kommerzialisierungen und deren rasante Vertriebswege online und offline haben ihre Spuren hinterlassen: Kaum entdeckt, wird auch schon vermarktet, für die Masse produziert und generationenübergreifend kommerziell angeboten, was im Kleinen als Nische und oft mit antikommerziellem Anspruch von jungen Menschen geschaffen wurde.

GRENZERFAHRUNGEN UND RISIKEN

Neben vielen positiven Aspekten und Inhalten von Jugendkulturen bergen auch diese, wie andere gesellschaftliche Sphären auch, ihre Schattenseiten. Jugendkulturen sind ambivalent und ambiguitär, denn sie werden von Menschen gestaltet, die ihre individuelle Persönlichkeit und biografische Prägungen in die Kultur mit einbringen. Und so können wir nicht von der einen Hip-Hop-Kultur oder dem Punk oder der Techno-Szene oder eindeutigen Trends sprechen. Es zeigen sich viele Subszenen, die global und oberflächlich betrachtet von außen homogener erscheinen, als sie lokal von innen gelebt werden.

Riskante Verhaltensweisen wie übermäßiger Alkohol- und Drogenkonsum, Action-Orientierung, Sexismus und sexuelle Übergriffe, Gruppendruck, Selbstoptimierung, Bodyshaming und Lookism, kriminelle Handlungen und Gewalt gibt es in allen Szenen – wie auch in der Gesellschaft insgesamt. Trotzdem sind in Jugendszenen je nach Vorlieben und Stilprägungen Grenzerfahrungen und Risiken unterschiedlich präsent. In fast allen Szenen gibt es aber auch Diskussionen und Diskurse über Gleichwertigkeit, Ungleichwertigkeit und sowohl emanzipatorische als auch reaktante und reaktionäre Entwicklungen. Dies zeigt sich beispielsweise in der sehr politisierten Hardcore-Szene, in der gerade ein destruktives Konsumverhalten in Hinblick auf Ernährung, Alkohol- und Drogenkonsum besonders kritisch hinterfragt wird. Viele Szenegänger:innen leben vegan und verzichten in ihrem Straight-Edge-Lebensstil auf Alkohol, Nikotin und Drogen.

Auch Auseinandersetzungen über Inszenierungen von Männlichkeiten, Sexismus und Rechtsextremismus sind in der Szene präsent. Im *Rap* erleben wir seit einigen Jahren sichtbarere Kontroversen über Antisemitismus, eine kritische Auseinandersetzung über Inszenierungen von Gangsta Rap und engagierte Künstler:innen, die sich für mehr Sicht- und Lebbarkeit von Queer und das Ausleben von sexueller und geschlechtlicher Vielfalt einsetzen. Auch in den männerdominierten Szenen *Skateboarding* und *Graffiti* werden maskuline und sexistische Verhaltensweisen stärker infrage gestellt als noch vor zehn Jahren. In der Spieleindustrie ändern sich Rollenbilder, weibliche und queere Figuren sind heute zahlreicher zu finden, Charaktere werden in Hinblick auf rassistische, sexistische oder antisemitische Stereotype hinterfragt und verändert. Das veränderte Erscheinungsbild von Lara Croft ist dafür ein populäres Beispiel.

Natürlich gibt es trotzdem Gefahren, gerade in Hinblick auf action-orientierte Szenen, die sich nicht einfach mit Diskussionen oder präventiven Maßnahmen aus der Welt schaffen lassen. Dies gilt besonders für *Parkours*, *Rooftopping*, *Downhill*, *BMX*, *Skateboarding* und *Graffiti*. In diesen Szenen gehört es für manche dazu, riskant zu sein und die körperliche Unversehrtheit aufs Spiel zu setzen, seien es nächtliche Streifzüge von Writer:innen an verbotene und/oder schwer erreichbare Orte, um dort ihre Bilder zu hinterlassen und entsprechenden Fame in der Szene zu erhalten, seien es riskante absturzgefährdete Touren über Dächer oder Berge, seien es Tricks, die mit gravierender Verletzungsgefahr einhergehen können. Jugendgefährdend wirkt sich auch aus, wenn Grenz- und Risikoerfahrungen von Jugendlichen in Hinblick auf Alkohol, Nikotin, Drogen oder Gaming in Suchtverhalten kippen und dieses über Bezugsgruppen positiv sanktioniert und damit bestärkt wird. Die jeweiligen Jugendkulturen als Ganzes können dafür jedoch nicht verantwortlich gemacht werden.

ARCHIV FÜR JUGENDKULTUREN

Das Informations- und Kompetenzzentrum für Jugendkulturen mit Sitz in Berlin sammelt, erforscht und vermittelt seit 1998 Kenntnisse zu Jugendkulturen und deren Lebenswelten. Dabei verfolgt es den Anspruch, eine von Werturteilen freie, dennoch kritische und differenzierte Auseinandersetzung mit Jugendkulturen und Szenen zu ermöglichen. Zwei Beispiele aus dem Pool der vielfältigen Aktivitäten:

sUPpress – Medienkompetenz für Engagement und Selbstwirksamkeit Ein Bundesmodellprojekt zu Hatespeech, Verschwörungsfantasien, Fake News, Aufmerksamkeitsökonomien im Kontext von Demokratieförderung und Jugendkulturen (**www.stand-up-participate.de**)

Der z-weite Blick Eine Ausstellung, die Einblick in die Problembereiche von Jugendkulturen gibt und den Blick für verschiedene Formen von Diskriminierung schärft. Begleitend dazu mehrere Publikationen, die es zum kostenlosen Download oder als Print gratis (nur gegen Porto) gibt. (**www.der-z-weite-blick.de**)

POSITIVE ENTWICKLUNGEN BEGLEITEN

Für die Bildungsarbeit, Jugendsozialarbeit und den Jugendschutz stellt sich eine Reihe von Herausforderungen im Umgang mit Jugendkulturen. Zunächst ist es wichtig, sich mit Jugendkulturen intensiv auseinanderzusetzen, Kenntnisse darüber zu gewinnen, diese immer wieder zu aktualisieren und zu lernen, die Vielfalt, Ambivalenz und Ambiguität von Jugendkulturen zu erkennen und sich selbst in Ambiguitätstoleranz zu üben. Werden problematische und gefährdende Entwicklungen bei Jugendlichen vor Ort sichtbar, gilt es, sich mit den Jugendlichen direkt dialogisch auseinanderzusetzen. Oft sind individuelle Faktoren viel ausschlaggebender für Devianz als das, was eine Jugendkultur oder jugendkulturelle Facetten (vermeintlich) zeigen oder anbieten.

Konkrete Interventionen sind auf der individuellen Ebene deutlich wirkungsvoller als auf einer allgemeinen, eine Jugendkultur als Ganzes kritisierenden oder problematisierenden Ebene. Ausgenommen sind hier aber die bewusst mit menschenfeindlicher Haltung betriebene Unterwanderung und Instrumentalisierung von Jugendkulturen durch extremistische Kreise wie die sogenannten *Identitären* oder andere Extremist:innen. Natürlich haben Erwachsene in der politischen und kulturellen Bildung und im Jugendschutz eine Aufgabe und Verpflichtung und müssen Instrumente der Intervention haben, weiterentwickeln und bereitstellen, um junge Menschen für Gefahren zu sensibilisieren und sie vor Selbst- und Fremdgefährdung zu bewahren. Und natürlich sollte dabei auch eine Haltung deutlich werden, die das hohe Gut von Gleichwertigkeit schützt und sich dafür einsetzt, auf Ungleichwertigkeiten basierende Haltungen und Handlungen negativ zu sanktionieren sowie destruktive Entwicklungen bei Jugendlichen zu thematisieren. Chancen könnten aber auch darin bestehen, Freiräume von Jugend und Jugendkulturen zu schützen, positive Entwicklungen von Jugendkulturen zu begleiten und Jugendliche darin zu stärken, diese auch sicht- und erlebbarer zu gestalten.

AUTORIN
GABRIELE ROHMANN

Sozialwissenschaftlerin, Journalistin, Mitgründerin und langjährige Leiterin des Archiv der Jugendkulturen in Berlin, www.jugendkulturen.de