

Jugendkultur

Paul Schrömbges

Der Begriff ‚Jugend‘ ist von komplexem Inhalt: er umschreibt biologisch den Lebensabschnitt während und nach der Pubertät – der Phase der Ausbildung der Geschlechtsreife –, zwischen Kindheit und Erwachsensein, er wird aber auch in juristischen, historischen, politischen, sozialen, pädagogischen, kulturellen, religiösen und ökonomischen Zusammenhängen gebraucht und ist somit ein kulturhistorisches Produkt. Er ist weder anthropologisch vorgegeben noch weltweit einheitlich definiert. In diesem Sinne ist es statthaft, den Begriff der Jugend im Plural zu nutzen: es gibt kulturell betrachtet historisch wie gegenwärtig nicht nur eine (1) Jugend, sondern viele ‚Jugenden‘.¹ Im Folgenden soll es darum gehen, der Genese und der semantischen Vielgestaltigkeit des Jugend-Begriffes nachzugehen und mit einigen aktuellen Beispielen aus der Gegenwart zu konkretisieren.

I. Eine kurze Geschichte der Jugend

1. Eine Strukturskizze der Antike

Die Stammesgesellschaften, aus der Frühzeit des Menschen erwachsen, kannten keine eigenständige Jugendphase. Der Übergang von der Kindheit zum Erwachsensein vollzog sich relativ abrupt und war entlang der Pubertät von festgelegten Übergangsriten begleitet: aufgrund der geringen Lebenserwartung wurden die Heranwachsenden so früh als möglich in die Reproduktion der Sippe und die agrarische Sicherung des Alltagslebens hineingenommen. Das Bild der Adoleszenz in den frühen und klassischen Hochkulturen des mediterranen Raumes ist dann schon differenzierter. Was die Forschung eruiert hat, betrifft in der Regel die reiche und adelige Oberschicht, nicht die arbeitsverpflichtete Unterschicht, in der nach allem, was wir wissen, männliche und weibliche Adoleszenten weiterhin kurz nach der Geschlechtsreife heirateten – die bekannteste Frau der Antike, Maria, die Mutter Gottes, dürfte etwa 14 Jahre alt gewesen sein, als Josef sie zu heiraten beabsichtigte. Als Phase des Heranwachsens nach der Kindheit – also mit Einsetzen der Pubertät – dürften in der Antike die Jahre zwischen 12 und 20 anzunehmen sein. Allerdings ist die Begrifflichkeit sehr vage: in Rom konnten ein Kind, ein 16jähriger ebenso- wie ein 50jähriger als Heranwachsender/ *adulscens* oder Jugendlicher/ *iuvenis* angesprochen werden. Entscheidend für die Zuordnung waren nicht das Alter, sondern Leistungsfähigkeit und Befähigung der Heranwachsenden. Als Bewertungsmaßstab galt die Orientierung am Erwachsenenleben und seinen Werten – wenn man so will, eine Defizitdefinition, der Jugendliche als der noch nicht Fertige, noch nicht Erwachsene begriff.² Formalrechtlich war in Rom die Sachlage dagegen klar: auf die *toga praetexta*, das Gewand der Kindheit, folgte

¹ Wilfried Ferchhoff u.a. (Hg.), *Jugend im internationalen Vergleich* (Weinheim 1988)

² Giovanni Levi, Jean-Claude Schmitt (Hg.), *Geschichte der Jugend von der Antike bis zum Absolutismus* (Frankfurt 1996). E. Eyben, *Die Einteilung des menschlichen Lebens im römischen Altertum*, in: *Rheinisches Museum* 116 (1973) 150-190.

die *toga virilis*, das Gewand des Erwachsenen, irgendwann zwischen dem 14. und 17. Lebensjahr nach Entscheidung des Vaters. Eine Übergangsphase war nicht vorgesehen. Dem entsprechend galt der *senex*, der Greis (vom 60. Lebensjahr an), bei aller sophistischen Kritik, die es durchaus auch gab, als der vollendete Mensch – die *seneces* gehörten demzufolge dem Senat an, dem Rat der Ältesten, dem vornehmsten und mächtigsten Gremium der Adelsrepublik. In den antiken Schriften wie in der antiken Wirklichkeit gibt es keine Theorie der Jugend, auch kein Selbstbewusstsein der Jugend für sich selbst. Die Jugend war, wenn man so will, als Lebensphase noch nicht entdeckt.

2. Das europäische Mittelalter

Die Geistesgeschichte Europas, insbesondere auch die der Anthropologie in ihren verschiedenen Ausformungen bis hin zur Pädagogik, ist bis weit ins 19. Jahrhundert hinein maßgeblich von der christlichen Theologie bestimmt worden. Im Neuen Testament rückt Jesus an verschiedenen Stellen von der traditionellen sozialen Hierarchie des antiken Patriarchats deutlich ab: dies betrifft das Bild der Frau und das des Kindes, nimmt also die Situation der sozial und rechtlich Benachteiligten in den Blick. Unabhängig vom Grad der persönlichen Entwicklung und der sozialen und rechtlichen Geschlechtsrolle sieht Jesus jeden Menschen als Wesen mit Geist und Gewissen in einer unmittelbaren Gottesbeziehung, gleich, ob jung oder alt, männlich oder weiblich: in ihrer Unvollendetheit vor Gott (als Sünder) und der daraus sich ergebenden Erlösungsbedürftigkeit sind alle Menschen gleich, auch Kind und Eltern, Educand und Erzieher. Der Weg dieses revolutionären Ansatzes von der Gleichheit aller Menschen in die soziale und rechtliche Wirklichkeit der Gesellschaften dauerte lange und hält weiterhin an – trotz ihrer Umformulierung in die sog. allgemeinen Menschenrechte bei der Gründung der UNO. Historische Untersuchungen insbesondere über die italienischen Städte des 14. bis 18. Jh.s haben gezeigt³, dass die sozialen und rechtlichen Strukturen der Antike im europäischen Mittelalter trotz aller Verwerfungen stabil blieben: es gibt wie in der Antike nach wie vor keine fest umrissene Lebensphase des Jugendlichen (lat. *adulscens*, *iuvenis*, it. *giovani*), auch der hierarchische Patriarchat ist nicht aufgehoben – freilich mit einer grundsätzlichen Akzentverschiebung. Nun werden die ‚Nicht-Erwachsenen‘ zum Gegenstand öffentlicher Sorge: in Predigten von den Kanzeln wie in gesetzlichen und polizeilichen Maßnahmen der Stadtstaaten werden Ausschweifungen aller Art gemäßregelt. Sie richten sich an die als nicht erwachsen betrachteten Männer und Frauen. Aus der rechtlichen und sozialen Ungleichheit wurde ein Problem der Erziehung und, wenn diese misslang, staatlicher Ordnungsverfügungen und deren Umsetzung. Der Bezugsrahmen ist der Frieden des Gemeinwesens, das man in seiner sozialen wie rechtlichen Ordnung als von Gott gegeben verstand. Moralische Kriterien lösen infolge der Gleichheit der Menschen vor Gott demnach die vorher gültigen biologischen und rechtlichen Kriterien ab. Diese neue Akzentuierung erlaubte es, Altersklasse und Gruppe der Jugendlichen/ *giovani* einzugrenzen, als eben diejenigen, von denen eine potentielle Gefährdung der öffentlichen Ordnung ausging. Geistesgeschichtlich war damit die ‚Jugend‘ als eigene soziale Gruppierung geboren.

3. Das Industriezeitalter

Die ‚Geburt der Jugend‘ im aktuellen Sinne als Teilkultur und eigenständiger sozialer Interaktionszusammenhang ist dann ein Ergebnis des Industriezeitalters. Die sozialen und politischen

³ Elisabeth Crouzet-Pavan, Eine Blume des Bösen: Jugend im mittelalterlichen Italien, in: Giovanni Levi, a.O., 229-295.

Umwälzungen mit und nach der französischen Revolution (nach 1815) waren enorm, Grundsätzliches änderte sich:

- Die bürgerliche Gesellschaft entwickelte ein neues Sozialisationsmodell in die Phase des erwerbstätigen Erwachsenen hinein: Schule, Ausbildung und Beruf wurden obligatorisch
- Die sich entwickelnde Industriegesellschaft trennte Wohn- und Arbeitsort, die Bedeutung der Landwirtschaft und des Handwerkes ging zurück, die Familie verlor ihre Bindungskraft auf die nachpubertäre Phase, also die Phase des jungen Erwachsenen
- Die starke Bevölkerungsvermehrung und das Entstehen der Großstädte erleichterte soziale Segregationen und Differenzierungen
- Die obligatorischen Bildungsschritte – Schule – Ausbildung – Beruf) erleichterten gemeinsame Sozialisationserfahrungen und Gruppenbildungen (bis hin zu den Gewerkschaften)
- Die infolge der Philosophie der Aufklärung im 18. Jh. einsetzende Individualisierung, also die Betonung des je einzelnen Menschen unabhängig von seiner Standeszugehörigkeit, und deren Berücksichtigung in der Pädagogik erleichterte die Reflektion eigener individueller Entwicklungs- und Lebensphasen und deren eigengestalterische Ausgestaltung
- Die Verrechtlichungen (Schulpflicht, Ausbildungspflicht, Fürsorgerecht etc.) befördern auch alltagspraktisch die Herausbildung einer ‚Jugendphase‘

Ein immer größer werdender Anteil von Jugendlichen aus unterschiedlichen Schichten und Regionen wurde so in einen vereinheitlichenden Formierungsprozess einbezogen: die Ausweitung der Ausbildung, das Entstehen neuer Massenmedien und die Verrechtlichung der Sozialbeziehungen förderten diesen Prozess nachdrücklich. Zugleich wurde der ‚Mythos Jugend‘ geboren und zum Träger von Kultur und Konsum: besonders deutlich wurde dies an der ‚Wandervogelbewegung‘ (man zog in Freizeitkleidung mit Gitarre und Rucksack in die freie Natur - um 1895), deren Leitidee: ‚Mit uns zieht die neue Zeit‘ von den Jugendlichen begeistert aufgenommen wurde. Es sei darauf hingewiesen, dass diese Bewegung in ideologischer Form auch Eingang in die militaristische Ideologie vor dem I. Weltkrieg (Kriegsbegeisterung bei Beginn des I. Weltkrieges, Schlacht bei Langemark/Belgien 1914, in der in großer Zahl freiwillige Schüler und Studenten fielen) und deren Rezeption in der Hitlerjugend gefunden hat (Hitler als Führer der Jugend in die neue Zeit). Kurzum: In der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts entsteht jenes soziale Phänomen, das wir heute mit ‚Jugend‘ umschreiben.⁴

II. Strukturmerkmale der Jugend in westlichen Industriegesellschaften im 20. Jh.

Die Situation der Jugend im vergangenen und im begonnenen Jahrhundert ist durch eine Reihe von Widersprüchen gekennzeichnet, die in unterschiedlichen Gewichtungen in allen westlichen Industriegesellschaften auftreten:

1. Der Zeitraum zwischen biologischer Geschlechtsreife und Eintritt in die Berufs- und Erwachsenenwelt wird seit dem ausgehenden 19. Jh. stetig größer.

⁴ Lutz Roth, Die Erfindung des Jugendlichen (Weinheim 1983)

Im 19. Jh. hatten Mädchen in Nordeuropa mit rd. 17 Jahren ihre erste Menstruation, heute oft schon mit 9 Jahren, bei den Jungen ist die biologische Pubertät in der Regel mit 14 Jahren beendet. Bessere medizinische Versorgung und verbesserte Ernährung werden als Gründe für diesen biologischen Prozess angeführt. Der Eintritt in die Erwachsenenwelt – in D in der Regel zwischen 21 und 29 Jahren - erfolgt gleichzeitig immer später: dafür sind längere Ausbildungs- und Berufsvorbereitungszeiten ebenso verantwortlich wie ‚berufsbiographische Störungen‘ wie z.B. Ausbildungswechsel, Kombinationen von Ausbildung und Berufstätigkeit, Arbeitslosigkeit etc. Heute umfasst demnach die ‚Zeit der Jugend‘ oftmals rund 15 Jahre, in denen die Beziehungen zu Gleichaltrigen die zu den Elternhäuser ablösen und Übergangsvarianten vielfältiger Art die Lebenswirklichkeit bestimmen (Auszug aus dem Elternhaus, Zusammenleben mit anderen, Wechsel der Autoritäten usw.).

2. Die Zahl der Jugendlichen nimmt aufgrund der demographischen Veränderungen (Geburtenrückgang, Lebenszeitverlängerung) quantitativ ab. Zugleich wächst ihre soziale Bedeutung für die Zukunft.

Die ‚Jugend‘ steht heute in gesellschaftlichen und politischen Diskussionen aufgrund ihrer ökonomischen, sozialen und kulturellen Relevanz für die Zukunft von Staat und Gesellschaft (auch) im Mittelpunkt der Aufmerksamkeit. Ihre Bedeutung als Rententräger, tragender Teil der Arbeitswelt, Konsument oder soziales Leitbild und Werbeträger wächst.

3. Zwei gegenläufige Prozesse bestimmen die Ausdrucksformen der Jugend: Zunehmende Angleichungen/Formierungen und zunehmende Individualisierungen.

Die Massenmedien, die Formen der Internetkommunikation, die Einwirkungen der Freizeit- und Unterhaltungsindustrie, die Veränderungen der Lebensformen in der Dienstleistungsgesellschaft gleichen die sozialen Unterschiede in Lebensbedingungen, Arbeitsformen, Wertesystemen und Freizeitverhalten der Jugendlichen an, religiöse, regionale, schichten- und geschlechtsspezifische Differenzierungen verlieren im nationalen wie internationalen Rahmen ihre Relevanz. Gleichzeitig entwickeln sich national wie international neue Jugend-Codes, die sich zu differenzierenden Jugendkulturen ausformen. Angleichung und Differenzierung vollziehen sich zwischen Universalität und Pluralität der ‚Jugenden‘ gleichzeitig.

4. Anpassung und Protestverhalten der Jugend sind bestimmende Kennzeichen der Jugendphase.

Soziales und politisches Protestverhalten ist ein spezifisches Kennzeichen der Jugendzeit – das hat man schon im Mittelalter erfahren. Viele der – nicht nur von Jugendlichen – hervorgebrachten Protestbewegungen beziehen sich auf gesamtgesellschaftliche Fragestellungen (Ökologie, soziale Gerechtigkeit, Abrüstung usw.) und sind nicht jugendspezifisch. Unbehagen und Unzufriedenheit kommen auch durch Lebensstil und milieubestimmte Organisationsformen zum Ausdruck (Rock ‘n Roll, Hippie-, Punkbewegung), die allerdings seit den 90er Jahren in eine kulturindustrielle Vermarktung geraten. Es ist heute evident, dass zahlreiche Jugendmoden und –milieus von Erwachsenen in kommerziellem Interesse erfunden und als Identifikationsmerkmal für Jugendlichkeit angeboten werden (z.B. Skating in Verbindung mit Musik, Tanz, Spraying und Kleidung). Eine Anpassungsleistung kann demnach in der Rezeption solcher (wechselnder) Jugendlichkeitsmoden und –milieus bestehen, die allerdings auch von Erwachsenen genutzt werden (z.B. sportive Fanbewegung, Rocker etc.). Der weitaus größte Teil der Jugendlichen lebt in

gesellschaftlichen Zusammenhängen, die ein nahtloses Übergehen in die Gesellschaft zur Folge haben (Ausbildung, Beruf, Familie). Eine komplexe und vielfach widersprüchliche Situation.

5. Jugendlichkeit als Teilstruktur eines Ganzen

Die ‚Jugend‘ und ihre sozialen und kulturellen Ausformungen sind in Teilen kommerziell gesteuert, in Teilen entwickeln sie sich eigenständig ‚von unten her‘, auch durch internationale Rezeptionen in den sozialen Medien. Jugend und Jugendkultur sind heute indes deutlich intensiver als noch vor 50 Jahren ‚Teil des Ganzen der Gesellschaft‘. Die westlichen Gesellschaften scheinen derzeit in der Lage zu sein, ‚alles und das Gegenteil davon‘ in sich aufzunehmen. Eine eigenständig-unabhängige Welt der Jugend gibt es in der westlichen Zivilisation derzeit nicht – auch wenn man dies in Milieus und Posen beansprucht.

6. Jugendlichkeit als gesellschaftliche Metapher

Die Ausbildung eigener kultureller und sozialer Teilstrukturen hat dazu geführt, dass die Erwachsenenwelt ihrerseits Stile und Auffassungsweisen der Jugend übernimmt und zur Entdifferenzierung der Lebenswelten von Erwachsenen und Jugendlichen nutzt. Neben dem kommerziellen Interesse wird ‚Jugendlichkeit‘ zum Synonym für eine moderne Welt: sie nimmt Unsicherheitserfahrungen auf, Veränderungsbereitschaft, Lernerfahrungswillen, Kreativität etc. Bis ins hohe Alter jung zu sein und zu bleiben – d.h. zukunftsorientiert, auch sportlich und jugendlich in Kleidung und Verhalten etc. – ist ein Anspruch, der Offenheit auf Zukunft und Bereitschaft zur Veränderung zum Ausdruck bringt, Kennzeichen einer sich im Kontext des technischen Fortschritts (insbesondere IT) rasch ändernden Gesellschaft und Volkswirtschaft.

III. Jugendkulturen im 20. Jahrhundert

Als Jugendkulturen werden kulturelle Aktivitäten und Stile von Jugendlichen innerhalb einer gemeinsamen Kulturszene bezeichnet.⁵ Kern einer Jugendkultur ist die Etablierung einer eigenen ‚Subkultur‘ innerhalb der Kulturwelt der Erwachsenen, die den Jugendlichen ein eigenes Lebensgefühl anbietet. Ausgangspunkte für Jugendkulturen sind zumeist Innovationen im Bereich von Musik, Sport, Moden, Attitüden, die zur Gruppenbildung (Peergroups) und Identitätsstiftung animieren. Psychisch liegen dem die Loslösungsprozesse vom Elternhaus zugrunde (Attraktivitätssteigerung, Partnersuche, Demonstration des Erwachsenseins usw.), aber auch der Wille, in der Negation des status quo aktiv und gestaltend in die Gesellschaft und ihre Wertesysteme einzugreifen. Auch Sex- und Gewaltphantasien spielen in Jugendkulturen bisweilen eine bedeutende Rolle.⁶

1. Die Entwicklung von Jugendkulturen im 20. Jahrhundert

Vorformen der Jugendkulturen gab es seit dem 18. Jahrhundert, allerdings ausschließlich als Phänomen einer kleinen Schicht des gehobenen Bürgertums (die *jeunesse dorée* (vergoldete Jugend) in der französischen Revolution 1795- 1798, die studentischen Burschenschaften des 19. Jh.s). Als ‚Massenphänomen‘ über Schichten und Milieus hinweg begegnen Jugendkulturen erst zum Ausgang des 19. Jahrhunderts: die ‚Wandervogelbewegung‘ (und die Bündische Jugend) im Wechsel vom 19.

⁵ Gustav Wyneken, Schule und Jugendkultur (Jena 2/1914)

⁶ Jon Savage, TeenAge: die Erfindung der Jugend (2007. Dt. Frankfurt aM 2008); Dieter Baake, Wilhelm Heitmeier, Neue Widersprüche. Jugend in den 80er Jahren (München 1993)

auf das 20. Jahrhundert, zwischen den Weltkriegen die Swingjugend (Jazz) als kulturelle Oppositionen gegen den bürgerlichen Mainstream, nach dem II. Weltkrieg die Rock 'n' Roll- und die Beatnik-Bewegung der 50er und 60er Jahre.⁷

Die 68er-Bewegung

Ein bedeutender Wendepunkt in der Entwicklung der Jugendkulturen stellte die sogenannte ‚68er-Bewegung‘ dar, die insbesondere eine von Studenten getragene und gestaltete Bewegung war. Sie knüpfte an die Demonstrationen in den USA gegen den Vietnamkrieg an und bildete sich in Deutschland zu einer antiamerikanischen und antikapitalistischen Bewegung aus, getragen von der neomarxistischen ‚Frankfurter Schule‘ mit bedeutenden Philosophen und Soziologen (Horkheimer, Adorno, Habermas u.a.). Sie fand ihre Fortführung in der ‚Friedensbewegung‘ der 80er und der ‚ökologischen Bewegung‘ der 90er Jahre (Partei: Die Grünen). Politisch wirksam wurde diese Bewegung z.B. in der Neuorientierung der deutschen Außenpolitik gegenüber den Sowjetstaaten in den 70er Jahren (‚Friedenspolitik‘ Willy Brandts zur Überwindung der Blockbildung), aber auch darin, dass eine aktive Sozialpolitik bis heute zum common sense bundesdeutscher Innenpolitik zählt.

Globalisierung und Kommerzialisierung

Zwei weitere bedeutende Grundqualitäten kennzeichnen die Situation der Jugendkulturen heute. Zum einen ist dies die mit der zunehmenden Dichte der Internetnetzwerke verbundene Globalisierung der Jugendkulturen seit den 90er Jahren: das Zusammenspiel von Film, Mode, Musik, Vermarktung und Politik kennzeichnet von Beginn an jede neu entstehende Jugendkultur und entwickelt so einen je spezifischen ‚Kultcharakter‘. Die andere Grundqualität ist die Kommerzialisierung. Oft werden – nur - die äußeren Merkmale einer neuen ‚Kultur‘ rasch verbreitet und von interessierten Industrien ‚vermarktet‘, ihnen folglich Inhalte und Authentizität genommen. Geübte Praxis ist inzwischen auch, dass durch Internet, Fernsehen, Werbung usw. ‚Kulte‘ in kommerzieller Absicht kreiert werden, ohne dass zuvor eine Jugendbewegung existiert hat. Die Haltwertzeit neuer ‚Kulte‘ wird deshalb zunehmend geringer, authentische Jugendbewegungen entstehen nur noch schwer.

2. Beispiele

Aus Zeitgründen beschränke ich mich im Folgenden 11 Beispiele aus der aktuellen Jugendkultur seit den 70er Jahren.

- Punk

Die Punkszene entstand in den 70er Jahren in New York. Die Punks provozieren ihre bürgerliche Umwelt und möchten Spaß in der Gemeinschaft haben. Sie kennzeichnen sich durch zerfetzte Kleidung, Kampfstiefel, Nieten, Buttons, Tattoos und Piercing usw. Bekannt ist ihr oft verwendeter Irokesenhaarschnitt.

- Gothic und Schwarze Szene

Im Umfeld der Punkszene entstand in den 80er Jahren die Gothic-Kultur und viele weitere Subkulturen vergleichbarer Art, die man heute auch unter dem Sammelbegriff der Schwarzen Szene

⁷ Wilfried Ferchhoff, Jugend und Jugendkulturen im 21. Jahrhundert. Lebensformen und Lebensstile (Berlin 2007)

zusammenfasst. Sie ist gekennzeichnet durch die Dominanz schwarzer Farben und verfolgt ein vorwiegend ästhetisches, selbstdarstellerisch-individualistisches Konzept.

- Raver

Die Techno- und House-Szene entstand seit den ausgehenden 80er Jahren und versucht, sich dem Diktat des kulturellen Mainstream zu entziehen. Im Mittelpunkt steht das – nicht selten durch Drogenkonsum unterstützte – gemeinsame ekstatische Musikerlebnis und das expressive rauschartige Tanzen – der DJ ist der neue Star dieser Bewegung, die inzwischen weitere subkulturelle Unterformen entwickelt hat (Goa, Hardcore Techno usw.).

- Hip-Hop

Im Hip-Hop vereinen sich vier Disziplinen: Rap, Graffiti-Writing, Breakdance und DJ-ing – und eröffnen so zahlreiche individuelle Mitmach-Möglichkeiten. Trotz der Kommerzialisierung insbesondere der Musik lebt diese Szene vor allem vom eigenen aktiven Mittun: die Szene beschäftigt sich mit sich selbst.

- Skinheads

Skinheads ist heute eine Sammelbezeichnung für eine sehr heterogene Subkultur. Kennzeichnend sind die kahl geschorenen Köpfe gepaart mit schweren Stahlkappenstiefeln und Bomberjacken. In der Öffentlichkeit wird die Skinheadszene oft synonym zu Neonazis gebraucht, da sie Nazisymbole benutzt und die Szene häufig im rechten Politikspektrum anzutreffen ist. Sie gilt als latent gewaltbereit.

- Emos (emotional hardcore punk)

Aus dem Punk hervorgegangen ist die Emos-Szene, die sich als emotional-sensible Szene outet und einen gesellschaftskritischen, wenngleich passiven Grundansatz verfolgt. Äußere Merkmale sind schwarze Haare, der Pony wird asymmetrisch getragen (und verdeckt ein Auge). Zur Kleidung zählen dunkle Pullis, bei den Frauen zerrissene Strumpfhosen. Bestimmte Gesichtspartien, insbesondere die Augen, werden stark geschminkt.

- Metal

Die Metal-Szene ist aus dem Hard-Rock der 70er Jahre hervorgegangen. Sie entstand als Reaktion auf den Niedergang der Hippie-Bewegung der 60er Jahre und fokussiert sich auf Gefühle wie Hass und Wut. Äußere Merkmale sind lange Haare, Kutten, Stiefel, Nietenschmuck. Metal-Anhänger wenden sich gegen die bürgerliche Spaßgesellschaft und die ‚simple‘ Pop-Musik. In Subkulturen bildet sie politisch rechte wie linke Sonderformen aus, die als gewaltbereit gelten.

- Surfer und Skater

Die Surfkultur entstand vor mehr als 1000 Jahren in Hawaii. Die Skater-Kultur, als Inliner, vornehmlich mit Skateboards, entwickelte sich in den 90er Jahren aus dem Skilaufen. Heute wird sie vornehmlich sportiv – bei Scatermeetings oftmals mit Hip-Hop-Musik verbunden - und politisch indifferent ausgeübt. Surfer und Skater tragen weite Hosen und bedruckte T-Shirts. Die Szene ist durch Markenbildung stark kommerzialisiert.

- Gamer

Gamer sind Internetspieler. Die Gamer-Kultur ist sehr jung, entstand mit der Entwicklung der Personal-Computer und wurde durch das Internet und die Entwicklung von Videospielen revolutioniert. Gamer investieren viel Zeit und Geld in ihr Hobby, sind individualisiert und politisch indifferent.

- Cosplayer

Die Cosplayer stammen aus Japan und verbreiteten sich seit dem Ende der 90er Jahre auch in Deutschland. Grund dafür waren u.a. die japanische Animeserie *Sailor Moon* und der Manga *Dragonball*. Die Szene wächst im Moment stark an. Cosplayer sind über das Internet vernetzt und treffen sich zu sogenannten Anime-Manga-Conventions. Dort präsentieren sie ihre selbstgemachten bunten Kostüme und führen ihr *Con-Hon* mit sich, eine Art Poesie-Album, in der Szene-Bekanntschäften sich mit Grüßen und Mangazeichnungen eintragen.

- Nerd

Beenden möchte ich die Beispielsammlung mit den Nerds. Nerd ist im Englischen eine wenig freundliche Bezeichnung für einen Sonderling, genauer für einen Computerfreak. In Computerkreisen gilt sie als echtes Kompliment. Im positiven Sinne ist ein Nerd ein Jugendlicher/junger Erwachsener, der erhebliche Kenntnisse im IT-Bereich aufweist und deshalb in der Szene hohe Anerkennung genießt, im negativen Sinne jemand, der durch seine Eigenbrötelei vor dem Computer in soziale Isolation gerät. Ein Nerd ersetzt die soziale Einsamkeit durch Mausclick, Ironie und Intelligenz, blickt auf die Noobs (das Gegenteil von Nerd) herab und agiert vorwiegend in abgeschotteten IT-Gruppen. Nerds sind für die aktuelle Entwicklung der Informationsgesellschaft von hoher Bedeutung: sie sitzen in den Denkfabriken aller großen und kleinen Firmen (vermutlich auch staatlicher Organe), sind oftmals aber auch für Hackerangriffe und Datenmissbrauch (Veröffentlichung von privaten und geheimen Informationen) verantwortlich. Das Outfit der Nerds seit der Jahrtausendwende ist simpel und hat es auch schon zum filmischen Klischee gebracht: T-Shirt, Rucksack mit Laptop, Brille.

IV. Organisationsformen

Jugendkulturen in unseren Städten und Gemeinden entwickeln sich auf unterschiedliche Weise.

1. Neue Kommunikationsformen - Zunächst und vor allem sei darauf hingewiesen, dass es die für eine Entwicklung einer örtlichen Jugendkultur notwendige ‚Ressource‘: ‚Jugend‘ überall gibt, sie muss nicht erst requiriert oder angeschafft werden, sie ist einfach ‚da‘. Wer Jugendkultur ermöglichen und fördern will, muss sich allerdings der Kommunikationssprache der Jugend bedienen, sonst wird er weder wahrgenommen noch verstanden. Längst sind die rasch wechselnden Formen der medialen Kommunikation an die Stelle alter Kommunikationsformen getreten: wer hier mitreden will, muss diese Formen bedienen und beherrschen. Wohlmöglich sind geeignete Begleiter und Vermittler eher im Bereich des Jugendamtes, z.B. der Streetworker und Jugendfreizeitheimen etc. zu suchen als in den klassischen Kulturämtern.
2. Individuell und spontan - Jugendliche adaptieren Vorbilder und Moden aus anderen Städten und Gemeinden, sei es durch persönliche Teilnahme, sei es über kommerzielle Ansprachen aller Art oder über die medialen Netzwerke. Diese Organisationsform ist sehr individuell, oftmals spontan und bei weitem nicht immer auf dem Weg zu einer Peergroup, die dann ein unabhängiges,

weitgehend eigenständiges Leben zu entwickeln beginnt, geleitet vom Gedanken einer Absetzbewegung von den Erwachsenen. Jugendtreffs (Jugendfreizeitheime) spielen dabei eine untergeordnete, oftmals zufällige Rolle – die Jugend von heute verabredet sich über Handy. Auch informelle Treffs in Parks, Kneipen oder Randlagen wie noch vor 10 Jahren gibt es nicht mehr. Die gegenwärtige Jugendszene wirkt für uns Erwachsene bisweilen unorganisiert, weil sie ihren eigenen Regeln folgt, die uns schwer durchschaubar erscheint.

3. Kommunale Jugendkultur ‚top down‘ - Nach wie vor gibt es eine kommunal gesteuerte und initiierte Jugendkultur, die sich um die Integration der nachwachsenden Generation in unsere Hochkultur bemüht. Dazu zähle ich die Initiativen ‚Kultur und Schule‘, die ‚Kulturstrolche für Primarstufenschüler /innen‘ und den ‚Kulturrucksack für Sekundarstufenschüler/innen‘, die Initiativen der Bibliotheken im Zusammenwirken mit den Schulen und Lesewettbewerben aller Art, die Musik- und Kunstschulen mit ihren vielen Aktionen und Initiativen. Nicht vergessen darf man die ehrenamtliche Szene: die Blaskapellen und Tambourkorps, die ihre Musikeinheiten selbst rekrutieren. Hier geht es um ‚Jugend in der Kultur‘, nicht um ‚Jugendkultur‘.
4. Kommunale Jugendkultur ‚bottom up‘ – Eine substantiell neue Hilfsfunktion kommunaler Jugendkulturpolitik besteht in der Unterstützungsfunktion. Heranwachsende benötigen bisweilen professionelle und finanzielle Hilfen, um ihre ‚Jugendkultur‘ entwickeln und leben zu können. Dazu zähle ich Skater- und Biker-Anlagen, die man gemeinsam mit der Szene entwickeln, dazu zähle ich Band-Contests, für die man geeignete Räume und Organisationshilfen bereit stellen sollte, dazu zähle ich ‚Hall of fames‘ und rechtlich abgesicherte Flächen für die Graffiti-Szene, dazu zähle ich Unterstützung von Meetings z.B. für die Manga-Szene durch Bereitstellen von Räumen und kleine Hilfen bei Getränken o.ä. Wichtig und *conditio sine qua non* ist es, sich zurückzunehmen, soweit es geht, die Federführung den Jugendlichen zu überlassen, nicht zu versuchen, ins Steuerhaus zu kommen – dann stirbt diese Form realer Partizipation von Jugendlichen wohl sehr rasch.
5. Vorläufigkeit - Es ist bekannt, aber sei ausdrücklich erwähnt: die Haltbarkeitszeit von Jugendkulturen beträgt rd. 5 Jahre. Auf diese Vorläufigkeit wird man sich einlassen und inhaltlich folglich regelmäßig von vorne mit der Jugendkulturpolitik beginnen müssen. Ausnahmen möchte ich von dieser Haltbarkeitsumschreibung Bewegungen, die es zu einer längerfristigen Stabilität gebracht haben: die Biker-Szene, die bald olympisch wird, die Skater-Szene, deren sportiv-musikalisches Vergnügen Dauerhaftigkeit verspricht, die Sprayer-Szene, die den Weg zu den Galeristen und zur Kommerzialisierung zu bewältigen scheint. Im Kern geht es aus kulturpolitischer Sicht um die rechte Haltung: den Heranwachsenden auch im kulturellen Bereich ihren Freiraum zuzugestehen, damit Neues nach- und heranwachsen kann.

V. Jugendkulturen im 21. Jh.

Damit möchte ich meine tour d’horizont durch die Kulturen der Jugend beenden. Wie sich die Jugendkulturen weiter entwickeln, ist schwer vorher zu sagen. Eine der wesentlichsten Fragen wird sein, ob die Dominanz der westlichen Kultur im 21. Jh. Bestand haben wird – sie fußt vor allem auf der ökonomischen und politischen Stärke des westlichen euro-amerikanischen Kulturkreises. Vielleicht wird es chinesisch, afroafrikanisch oder indische dominierte Jugendkulturen geben, wer weiß. Prognosen sind bekanntlich schwierig, weil sie sich mit der Zukunft beschäftigen. Sicher ist, dass es Entwicklungen geben wird, mit denen wir heute nicht rechnen.

