

3_ Jugendkultur

Für den schulischen Bereich sind insbesondere kulturelle Praktiken interessant, die von jungen Menschen gelebt werden. Je mehr Zeit Kinder und Jugendliche in Schulen verbringen, desto wichtiger ist es, in diesem Umfeld Jugendkultur zu ermöglichen. Hieraus ergibt sich ein Dilemma: ›Jugendkultur‹ bezeichnet eine Abgrenzung, durchaus auch eine Opposition gegen die ›Erwachsenenkultur‹. Schule aber ist aus Sicht der Kinder und Jugendlichen geradezu ein Sinnbild für Regeln, Normen und Werte, die sich Erwachsene erdacht haben.

Die ›Jugend von heute‹ ist immer wieder eine neue. Das, was als Jugendkultur in Erscheinung tritt, ist einem beständigen Wandel unterworfen, und die Ausdrucksformen sind äußerst vielfältig. Obwohl die Übergänge fließend sind, lassen sich zwei große Bereiche der Jugendkultur unterscheiden, von denen man einen als eher konform-traditionell bezeichnen kann, z.B. Jugendgruppen von Vereinen, Parteien oder Religionsgemeinschaften. Der andere Bereich ist die weitaus diffusere und zugleich dynamischere ›Szenekultur‹.

Das folgende Kapitel beschäftigt sich mit diesen Szenen als lebendige Ausdrucksform einer bunten Jugendkultur.

3.1_ Szenen als kulturelle Heimat

Die Zugehörigkeit zu einer (unterschiedlich großen) ›Szene‹, an der Jugendliche einzeln oder in Cliques beteiligt sind, ist in den letzten Jahrzehnten für die Lebenswelten von Jugendlichen immer wichtiger geworden.



Diese Szenen bieten Orientierung und Bestätigung, eine Art soziale Heimat – mit allen Chancen und Gefahren, die damit verbunden sind. Obwohl der Kern meist von Jugendlichen geprägt wird, sind die Szenen auch für Jüngere attraktiv – ein Trend, der durch Formen der Social-Media-Kommunikation verstärkt wird.

Soziale Heimat

So differenziert die Szenekulturen sind, so unterschiedlich eng bzw. lose sind die ›Mitgliedschaften‹ darin. Das Institut für Jugendkulturforschung in Wien hat hierfür ein ›Intensitätsstufen-Modell‹ entwickelt, das drei Varianten der Zugehörigkeit zu einer Szene beschreibt (vgl. Abbildung auf S. 18).

3.2_ Szene-Codes

Die Identifikation mit einer Gruppe erfolgt in hohem Maße durch die Verwendung von Codes und Symbolen. Beispiele hierfür sind religiöse Rituale, das Hisen von Nationalflaggen oder die Fachsprachen wissenschaftlicher Disziplinen.

Symbole

Für jugendliche Szenekulturen gehört die Verwendung von Codes nicht selten zu den grundlegenden Merkmalen. Diese Codes, die zumeist in Kombinationen verwendet werden, bestehen u.a. aus:

- Sprache
- Musik
- Kleidung
- Gestik
- Graffiti
- Schmuck
- Tattoos und Piercings

EXPERTISE

BEATE GROSSEGGER, BERNHARD HEINZLMAIER
Institut für Jugendkulturforschung, Wien



Die Szenewelt ist eine demonstrative Welt. In ihr geht es um Sehen und Gesehen werden. Wer einer Szene angehört, möchte es seiner Umgebung im wahrsten Sinne des Wortes zeigen: »Seht her, ich bin ein HipHopper!«, »Seht her, ich bin ein Skater!« Szenekultur funktioniert nicht in der Abgeschlossenheit einer eigenen, kleinen, exklusiven Welt. Sie ist nach außen hin offen, sie ist öffentlich. Und sie hat zumindest einen leicht exhibitionistischen Touch. Demgemäß regiert in den Szenewelten der ›Code‹. Unter ›Code‹ versteht man die Summe aller sprachlichen, musikalischen, bildlichen und mimetischen Zeichen, die im weitesten Sinn das ›Design‹ einer Szene bestimmen.

3.3_ Szene-Typen

Der Versuch, die Szene-Typen einer so dynamischen Kultur wie der Jugendkultur verschiedenen Kategorien zuzuordnen, ist eigentlich ein hoffnungsloses Unterfangen. Im Fall der jugendlichen Szenekultur kommt hinzu, dass sich die Themen und Aktivitäten überlagern. Dennoch gibt es Hauptbezugspunkte, von denen einige im Folgenden vorgestellt werden.

Musik

Groove Viele der Jugendszenen haben einen Bezug zu Musik, darunter die ›Hip-Hop‹-Szene. Ursprünglich aus den USA kommend verbindet sie Elemente von Rap, Breakdance, DJ-ing und Graffiti-Writing.



© steadyculture

Bekannte Musiker in Deutschland waren seit 2004 u.a. Sido, Cro und Marteria, 2016 gehörten Bonez MC und RAF Camora zu den Stars. Die betont lässige Bekleidung der Szene-Mitglieder besteht oft aus weiten, tiefsitzenden Hosen (Baggy Pants), Kapuzenpullover (Hoodies) oder Basketballtrikos, Basecaps oder Wollmützen.

›Gothics‹ – immer wieder totgesagt, aber nach wie vor mit großer Anziehungskraft – ist eine vielfältige Szene, die im Rahmen einer so genannten ›Dark Wave‹-Bewegung melancholisch-spirituelle Elemente in der Musik mit entsprechender Kleidung, Schmuck und Schminke verbindet. Die ursprünglich meist schwarze Todessymbolik hat sich um zahlreiche Facetten einer Fantasy-Kultur bereichert.

Auch ›Black Metaller‹, ›Technos‹, ›Gangsta-Rapper‹, ›Punks‹, ›Hardcores‹ etc. haben ihren Ursprung in teilweise bereits Jahrzehnte alten Musikrichtungen, mit denen bestimmte Lebenshaltungen verbunden werden.

Styling

Eigentlich könnte man alle Jugendszenen hier einordnen. Aus dem eben vorgestellten Bezugspunkt ›Musik‹ inszenieren zum Beispiel die Varianten des ›Gothic‹ sehr kreativ Kleidung, Make up und Schmuck. Es gibt aber einen Bereich der Jugendszenen, vorwiegend der weiblichen und der jüngeren Jugendlichen, der sich speziell der Verkleidung widmet: ›Cosplayer‹ treten in grellbunten Kostümen und mit gefärbten Haaren im öffentlichen Raum oder auf Szene-Treffen (›Conventions‹) als bestimmte Figuren (z.B. aus Fantasy-Romanen) auf. Dieser ursprünglich aus Japan kommende Trend verbindet das offensive Sich-zur-Schau-Stellen oft mit aktiver Kreativität, da ›echte‹ Cosplayer ihre Kostüme zumindest teilweise selbst herstellen. Auch ›Emos‹ und ›Visus‹ (›Visual Keis‹) verkleiden sich, noch größerer Wert wird hier jedoch auf Accessoires und Schminke gelegt.



© nuno lopes

Graffiti

Im öffentlichen Raum erregen sie Ärger und Bewunderung zugleich: Sprayer. Entsprechend gehen die Meinungen bei der Frage weit auseinander, ob es sich um Kunst oder Vandalismus handelt. Sowohl hinsichtlich des künstlicheren Anspruchs (und der Fähigkeiten) als auch hinsichtlich der Motivationen unterscheiden sich Sprayer erheblich, so dass sie keine auch nur lose zusammenhängende Szene bilden. Der Reiz des Verbotenen spielt hierbei ebenso eine Rolle wie der Wunsch, den meist öffentlichen Raum als Bühne für Botschaften zu nutzen. Die Darstellungsformen und -techniken sind dabei äußerst vielfältig, wobei sich einige typische Arten unterscheiden lassen:

Sprayer



Style-Writing: Dies ist die häufigste Spielart des Graffiti. Besonders in Großstädten ist sie allgegenwärtig. Hier geht es den Sprayern zumeist darum, einen individuellen Schriftzug möglichst oft und/oder an besonders auffälligen bzw. spektakulären Orten anzubringen. Künstlerische Ansprüche stehen eher im Hintergrund.

- *Scratching (Kratzen)*: Diese Sonderform des Style-Writing findet sich insbesondere auf Glasscheiben von Wartehäuschen sowie von U- und S-Bahnen. Mit Messern, Schleifsteinen, Sandpapier etc. werden diese Flächen zur Darstellung der Schriftzüge genutzt, wobei hier die bewusste Sachbeschädigung noch stärker als beim Style-Writing in den Vordergrund tritt.
- *Gang-Graffiti*: Diese vor allem in Großstädten vorkommende Variante dient der ›Reviermarkierung‹ von z.T. rivalisierenden Gruppen. Eine spezielle Form dieser Graffiti-Szene wird durch ›Ultras-Graffitis‹ gebildet, deren Urheber Fußballfans ihrer Vereine sind.
- *Street-Art*: Die Benennung deutet es bereits an – Street-Art-Sprayer nutzen den öffentlichen Raum als Galerie, ihre Werke zeugen nicht selten von großem künstlerischen Vermögen. Auch in der Jugendkultur spielt Street-Art eine Rolle.



© chraecker

Funsport



© up-free

Funsportarten liegen bei einem Teil der Jugendlichen im Trend und haben Szenen hervorgebracht. Sie verbinden Lässigkeit mit Bewegung und Mode. ›Skater‹ sind häufig zu sehen, modisch oft nicht weit von der Hip-Hop-Szene entfernt. ›Fixies‹ sind mit Fixed-Gear-Fahrrädern unterwegs, die eine starre Hinterradnabe haben, keinen Freilauf, keine Schaltung und meist keine Bremsen.